



Fase C

WIRAUSAHA DAUR ULANG

TOOLKIT PROJECT PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA

PENYUSUN: ILMIATI IKHTIARI SUSAMSA

GARIS BESAR TOPIK

RASIONALISASI PROJECT KEWIRAUSAHAAN
TUJUAN PROJECT
INFORMASI UMUM PROJECT
CARA MENGGUNAKAN TOOLKIT INI
TAHAPAN PROJECT WIRAUSAHA DAUR ULANG
ELEMEN DIMENSI PROFIL PELAJAR PANCASILA
LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
ASESMEN
REFERENSI



RASIONALISASI PROJECT KEWIRAUSAHAAN

MENGAPA PERLU DIADAKAN PROJECT
WIRAUSAHA DAUR ULANG DI
SEKOLAH?

Terjadi peningkatan populasi manusia di Indonesia sebesar 2,7 juta dalam kurun waktu enam bulan yang telah dicatat oleh Kementrian Dalam Negeri (Kemendagri) pada tahun 2020. Di sisi lain, teknologi pun akan semakin berkembang dan memungkinkan banyak pekerjaan yang digantikan dengan mesin. Hal ini tentunya akan berdampak pada kebutuhan lapangan pekerjaan di Indonesia. Terlebih dengan adanya MEA, persaingan dalam mendapat pekerjaan yang sesuai pun akan semakin kompetitif.

Berdasarkan Forbes dan The economist, pada tahun 2020, sebanyak 40% pekerja adalah self-employed atau seseorang yang tidak bekerja untuk perusahaan tertentu yang memberikan gaji. Sementara, 60%-80% lapangan pekerja baru berkaitan dengan wirausahawan. Tidak menutup kemungkinan, di masa mendatang wirausahawan akan menjadi pekerjaan yang banyak digeluti. Oleh karena itu, perlu diadakan pendidikan kewirausaahn berbasis project pada sekolah dasar, menengah, hingga perguruan tinggi untuk mempersiapkan pemuda yang inovatif, mandiri, kreatif, dan bertanggung jawab.

Dengan menerapkan project kewirausahaan, pelajar akan berlatih untuk mengambil keputusan dan resiko, serta meningkatkan hubungan interpersonal, kerja sama, kemampuan berbicara di depan public, dan rasa percaya diri.

Project Kewirausahaan ini akan dikaitkan dengan fenomena sampah yang seperti tidak ada habisnya untuk dibahas. Selain itu, fenomena ini sangat dekat dengan situasi dan kondisi kebanyakan pelajar di Indonesia. Project kewirausahaan ini diharapkan dapat menginspirasi pelajar untuk menjadi *green entrepreneur* yaitu wirausahawan yang menghasilkan produk yang ramah lingkungan dan dapat memecahkan masalah sosial serta lingkungan alam.



TUJUAN PROJECT

MENGAPA PROJECT DAUR ULANG PENTING?

Berangkat dari tema "**Kewirausahaan**", project **Wirausaha Daur Ulang** yang mengacu pada dimensi Profil Pelajar Pancasila ini diharapkan dapat membentuk pelajar yang memiliki kesadaran dan tanggung jawab atas sampah yang ada dilingkungannya, serta mampu merubah nilai sampah menjadi barang yang memiliki nilai jual

Langkah pertama yang dilakukan adalah mengenalkan fenomena sampah serta sebab akibatnya terhadap lingkungan (knowledge-building). Diikuti dengan meningkatkan kesadaran pelajar (raise awareness) melalui eksplorasi kegiatan berkaitan dengan pengelolaan sampah. Pada tahap ini pelajar bisa dikenalkan pada sistem 6R (Reuse, Reduce, Recycle, Repair, Refuse, dan Rethink). Setelahnya, pelajar akan dikenalkan dengan istilah *green entrepreneur* sebagai bentuk tanggung jawab untuk masalah sampah.

Dilanjutkan dengan langkah kontekstualisasi dimana pelajar melakukan pengumpulan data dan mengeksplorasi masalah sampah di lingkungan sekolah atau di rumah yang dapat diolah menjadi produk daur ulang (critical inquiry).

Langkah ketiga adalah langkah aksi. Pelajar mengumpulkan data dan merancang ide berwirausaha dengan memanfaatkan limbah sampah melalui pengisian *business plan*. Pada langkah ini, pelajar akan membuat produk dari limbah sampah yang di daur ulang, strategi penjualan, survei pasar, dan penjualan produk daur ulang itu sendiri. Pelajar juga akan mendapatkan evaluasi dari teman, guru, dan orang tua.

Dengan menjalankan project ini, terdapat beberapa dimensi profil pelajar pancasila yang dapat dibentuk yaitu Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia, Begotong Royong, Mandiri, dan Kreatif.

INFORMASI UMUM PROJECT

1. **TEMA PROJECT: KEWIRAUSAHAAN**
2. **TARGET PESERTA DIDIK : SISWA REGULAR**
3. **JUMLAH SISWA : 30 ORANG**
4. **JENJANG SEKOLAH : SD**
5. **KELAS : 5 DAN 6 (FASE C)**
6. **ALOKASI WAKTU : 64 JP**
7. **SARANA DAN PRASARANA : LAPTOP, PROYEKTOR, KONEKSI INTERNET, DAN BAHAN DAUR ULANG**
8. **MODEL BELAJAR : TATAP MUKA**
9. **METODE PEMBELAJARAN: EKSPERIMEN, KUNJUNGAN LAPANGAN, PRESENTASI, PROYEK**
10. **TAHUN DISUSUN : 2021**

A photograph of a teacher and a young student in a kitchen. The teacher is on the left, wearing a light-colored shirt, and the student is on the right, wearing a white shirt. They are both looking down at something on the counter. In the foreground, there is a white sign with the word "Lemonade" and "25¢" written on it. The background shows a window with a grid pattern.

CARA MENGGUNAKAN TOOLKIT

Toolkit **Wirausaha Daur Ulang** ini dirancang untuk memenuhi kegiatan ko-kurikuler di sekolah dengan mengusung tema **Kewirausahaan**. Toolkit ini dirancang untuk pelajar kelas 5 - 6 SD (Fase C) dengan total alokasi waktu 64JP (35 menit/JP). Sebelum mengaplikasikan kegiatan pada toolkit ini, sebaiknya guru memahami pentingnya pendidikan kewirausahaan bagi pelajar, tata cara berwirausaha, strategi pemasaran, fenomena sampah, dan *green entrepreneurship* atau berwirausaha hijau terlebih dahulu. Disarankan agar guru mengetahui secara jelas kaitan antara berwirausaha dengan fenomena sampah melalui *green entrepreneurship*.

Project ini sebaiknya dilakukan saat awal semester **kelas 5** mengingat toolkit ini sudah dirancang sedemikian rupa, agar tidak hanya menambah wawasan dan pengetahuan pelajar akan wirausaha, tetapi juga pengurangan sampah yang selalu dianggap sebagai masalah.

Tidak ada kewajiban untuk sekolah, guru, dan/atau kepala sekolah untuk mengaplikasikan seluruh kegiatan yang ada pada toolkit ini. Guru diberikan kebebasan dan kewenangan untuk mengembangkan kegiatan yang ada. Silahkan menyesuaikan kegiatan, alokasi waktu, dan sarana prasarana dengan situasi dan kondisi di sekolah masing-masing.

TAHAP PENGENALAN: MENGENALI DAN MEMBANGUN KESADARAN SISWA TERHADAP ISU

1. Fenomena Sampah
2. Pengelolaan Sampah
3. Green Entrepreneur
4. Field Trip
5. Refleksi Diri

TAHAP KONTEKSTUALISASI: MENKONTEKSTUALISASI MASALAH DI LINGKUNGAN TERDEKAT

6. Asesmen Formatif
7. Sampah di Sekolahku

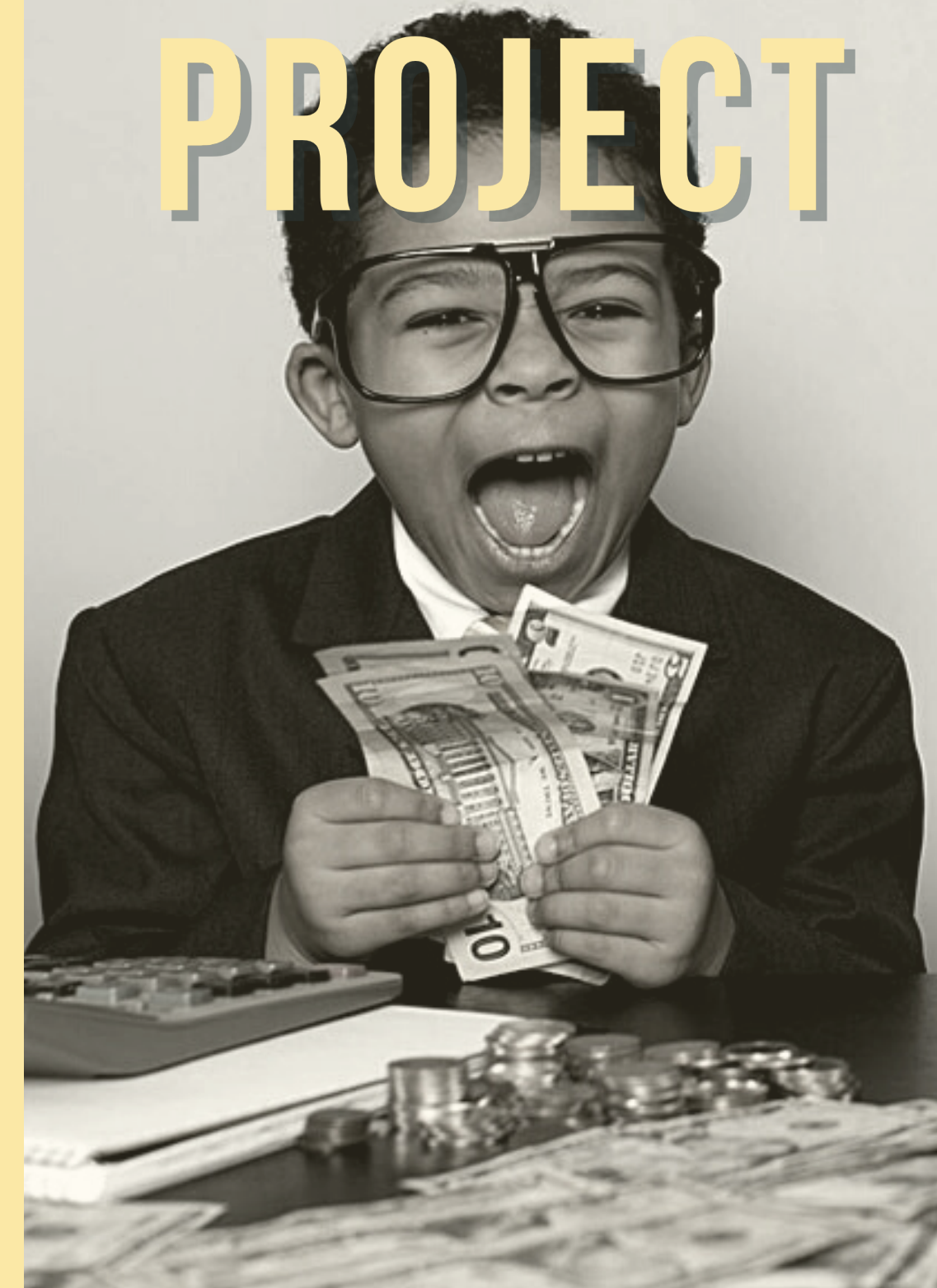
TAHAP AKSI: BERSAMA-SAMA MEWUJUDKAN PELAJARAN YANG MEREKA DAPAT MELALUI AKSI NYATA

9. Survei Pasar
10. Analisis Hasil Survei, Penentuan Produk, Percobaan Pembuatan Produk
11. Pembuatan *Business Plan*
12. Pembuatan Promotional Flyer
13. Penjualan dan Pencatatan Penjualan

TAHAP REFLEKSI DAN TINDAK LANJUT: MENANGGAPI PROSES DENGAN BERBAGI KARYA, EVALUASI, DAN REFLEKSI SERTA MENYUSUN LANGKAH STRATEGIS

14. Penyaluran Hasil Pada Organisasi Sosial
15. Evaluasi Kegiatan

TAHAPAN PROJECT



ELEMEN DIMENSI PROFIL PELAJAR PANCASILA

DIMENSI PROFIL PELAJAR PANCASILA	SUB-ELEMEN PROFIL PELAJAR PANCASILA	TARGET PENCAPAIAN DI AKHIR FASE C	AKTIVITAS TERKAIT
BERIMAN, BERTAKWA KEPADA TUHAN YME DAN BERAKHLAK MULIA	Menjaga Lingkungan Sekitar	Mewujudkan rasa syukur dengan terbiasa berperilaku ramah lingkungan dan memahami akibat perbuatan tidak ramah lingkungan dalam lingkungan kecil maupun besar.	1,2,3,4,5
	Memahami Keterhubungan Ekosistem Bumi	Memahami konsep harmoni dan mengidentifikasi adanya saling ketergantungan antara berbagai ciptaan Tuhan.	1,2,3,4,5
BERGOTONG ROYONG	Kerjasama	Menunjukkan ekspektasi (harapan) positif kepada orang lain dalam rangka mencapai tujuan kelompok di lingkungan sekitar (sekolah dan rumah)	7, 9, 10, 11, 12
MANDIRI	Komunikasi untuk mencapai tujuan bersama	Memahami informasi dari berbagai sumber dan menyampaikan pesan menggunakan berbagai symbol dan media secara efektif kepada orang lain untuk mencapai tujuan bersama	9, 10, 11, 12
	Mengembangkan refleksi diri	Melakukan refleksi untuk mengidentifikasi faktor-faktor dalam maupun di luar dirinya yang dapat mendukung/menghambatnya dalam belajar dan mengembangkan diri; serta mengidentifikasi cara-cara untuk mengatasi kekurangannya	5, 15

ELEMEN DIMENSI PROFIL PELAJAR PANCASILA

DIMENSI PROFIL PELAJAR PANCASILA

SUB-ELEMEN PROFIL PELAJAR PANCASILA

TARGET PENCAPAIAN DI AKHIR FASE C

AKTIVITAS TERKAIT

MANDIRI (LANJUTAN)

Regulasi emosi

Memahami perbedaan emosi yang dirasakan dan dampaknya terhadap proses belajar dan interaksinya dengan orang lain; serta mencoba cara-cara yang sesuai untuk mengelola emosi agar dapat menunjang aktivitas belajar dan interaksinya dengan orang lain.

15

Penetapan tujuan dan rencana strategis pengembangan diri dan presentasi

Menilai faktor-faktor (kekuatan dan kelemahan) yang ada pada dirinya dalam upaya mencapai tujuan belajar, prestasi, dan pengembangan dirinya serta mencoba berbagai strategi untuk mencapainya.

9, 10, 11

KREATIF

Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal

Mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya sesuai dengan minat dan kesukaannya dalam bentuk karya dan/atau tindakan serta mengapresiasi dan mengkritik karya dan tindakan yang dihasilkan

10, 11, 12

Keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi

Menunjukkan ekspektasi (harapan) positif kepada orang lain dalam rangka mencapai tujuan kelompok di lingkungan sekitar (sekolah dan rumah)

10

A high-angle, black and white photograph of a person's hands working at a desk. The person is wearing a dark pinstriped suit jacket. Their right hand holds a silver pen over an open spiral notebook. Their left hand points at a smartphone displaying a pie chart. The desk also features a laptop with a visible keyboard, a closed grey notebook, and a glass of water. A semi-transparent yellow rectangular box is overlaid in the center of the image, containing the text 'LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN' in bold, dark blue, uppercase letters.

LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN

KEGIATAN 1 : PENGENALAN

FENOMENA SAMPAH

Sampah itu masalah ya?

ALOKASI WAKTU:

4JP

BAHAN :

VIDEO

PERAN GURU:

FASILITATOR

Objektif : Pelajar dapat menyimpulkan sebab dan akibat sampah berdasarkan video yang dilihat melalui pengisian *video response sheet* .

Persiapan :

1. Guru menyiapkan **video** yang berkaitan dengan sebab dan akibat adanya sampah. (alternatif penggunaan video, guru bisa menggunakan buku cerita yang berkaitan dengan sampah).

Pelaksanaan :

1. Pancing pelajar untuk bermain *make the most words* dari kata **sampah**. Tuliskan semua jawaban di papan tulis. Berikan pertanyaan pemantik, seperti: "Apa kamu pernah membantu ibumu membuang sampah? Dimana kamu membuangnya? Sampah apa yang biasanya kamu buang? Menurutmu apakah sampah itu berbahaya? Mengapa sampah berbahaya? Berasal dari manakah sampah?"
2. Guru memberikan sedikit gambaran tentang video yang akan di tonton pelajar. Berikan *video response sheet* (Terlampir) agar pelajar tau informasi apa yang perlu mereka cari. Video dapat ditonton ulang hingga 3 kali penayangan.
3. Minta pelajar secara acak menyampaikan hasil tulisannya.

KEGIATAN 1 : PENGENALAN

PENANGANAN SAMPAH YANG SUDAH DILAKUKAN

Bagaimana ya cara
mengurangi sampah?

ALOKASI WAKTU:

4JP

BAHAN :

VIDEO

PERAN GURU:

FASILITATOR

Objektif : Pelajar dapat menyimpulkan solusi pengurangan sampah dari video yang ditonton.

Persiapan :

1. Guru menyiapkan video yang berkaitan dengan solusi pengurangan sampah.
2. Kartu yang berisikan tulisan terkait upaya pengurangan sampah untuk bermain *hot seat game*.

Pelaksanaan :

1. Pancing pelajar untuk mengingat materi sebelumnya melalui pertanyaan pemantik, seperti: "Siapa yang masih ingat sampah itu asalnya darimana ya? Apa yang akan terjadi kalau sampah terus dibiarkan menggunung?"
2. Pancing pelajar untuk memberikan pengalaman dan pengetahuannya terkait pengurangan sampah melalui pertanyaan pemantik, seperti: "Bagaimana cara mengurangi sampah yang menggunung?" Tuliskan jawaban pelajar di papan tulis.
3. Guru memberikan sedikit gambaran tentang video yang akan di tonton pelajar. Guru dapat melakukan eksplorasi video melalui pertanyaan, "Apa yang terjadi pada tokoh di video? Lalu apa yang ia lakukan untuk mengurangi sampah?"
4. Bagi pelajar menjadi 2 kelompok, pelajar akan memainkan *hot seat game* (tata cara permainan terlampir)

KEGIATAN 1 : PENGENALAN

GREEN ENTREPRENEUR

Apa itu green entrepreneur?

ALOKASI WAKTU:

4JP

BAHAN :

VIDEO

PERAN GURU:

FASILITATOR

Objektif : Pelajar dapat mengaitkan pengelolaan sampah dengan green entrepreneurship

Persiapan :

1. Guru menyiapkan video tentang pengusaha cilik hijau (alternatif bahan bisa menggunakan artikel berita)

Pelaksanaan :

1. Pancing pelajar untuk memberikan pengalaman dan pengetahuannya terkait pengusaha daur ulang, tuliskan kata **pengusaha daur ulang** di papan tulis. Minta pelajar untuk menuliskan pertanyaan dari kata tersebut. Tuliskan jawaban pelajar di papan tulis.
2. Guru memberikan sedikit gambaran tentang video yang akan di tonton pelajar. Guru dapat melakukan eksplorasi video melalui pertanyaan, "Apa yang terjadi pada tokoh di video? Lalu apa yang ia lakukan untuk mengurangi sampah? Produk apa yang ia buat?"
3. Pelajar mencatat informasi penting selama menonton video. Lakukan eksplorasi isi video melalui quiz secara kelompok pada aplikasi kahoot!

Alternatif: Jika situasi dan kondisi tidak memungkinkan menggunakan Kahoot!, guru bisa menyiapkan papan jawaban untuk masing-masing kelompok. Kelompok tercepat dalam menjawab adalah kelompok yang mendapatkan point.

FIELD TRIP

Objektif : Pelajar dapat menyimpulkan pengelolaan sampah dan keuntungannya berwirausaha dari barang daur ulang sampah.

Persiapan :

1. Jadwal Kunjungan
2. Surat Persetujuan Orang Tua
3. Menghubungi pihak komunitas yang malkukan *green entrepreneurship*
4. Membuat list pertanyaan wawancara
5. Membuat tata krama kunjungan dan mensosialisasikannya pada pelajar.
6. Bagi pelajar dalam kelompok terdiri dari 3 anggota (maksimal: 4 anggota)

Pelaksanaan :

1. Pelajar melakukan **observasi** di tempat komunitas dan **melihat langsung** fenomena sampah yang di hadapi.
2. Pelajar melakukan **wawancara** pada pengurus komunitas sesuai dengan daftar pertanyaan yang sudah dikembangkan pelajar.
3. Pelajar diminta untuk **mentaati peraturan** saat mengunjungi tempat *field trip*.
4. Pelajar menuliskan laporan dari hasil wawancara dan pengalamannya saat *field trip*.

Alternatif : jika *field trip* dirasa tidak memungkinkan untuk dilakukan, maka guru bisa mengundang anggota komunitas untuk membagikan kegiatan komunitas.

ALOKASI WAKTU:

8JP

PERAN GURU:

PEBDAMPING DAN FASILITATOR

KEGIATAN 1 : PENGENALAN

REFLEKSI DIRI

Apakah sampah bisa menjadi benda yang menguntungkan untukku?

ALOKASI WAKTU:

4JP

BAHAN :

LEMBAR REFLEKSI DIRI

PERAN GURU:

FASILITATOR

Objektif : Pelajar dapat menarik kesimpulan sebab akibat sampah, berwirausaha melalui pengelolaan sampah, dan dampak positif dari adanya kegiatan tersebut.

Persiapan :

1. Lembar refleksi diri

Pelaksanaan :

1. Awali dengan *sharing* isi laporan yang sudah dibuat per kelompok.
2. Guru bisa melakukan konfirmasi atas apa yang pelajar tuliskan.
3. Pelajar mengisi lembar refleksi diri (*terlampir*) secara mandiri.
4. Ajak pelajar untuk berbagi secara lisan atas apa yang ia tuliskan pada lembar refleksi diri.

KEGIATAN 2 : KONTEKSTUALISASI

IDENTIFIKASI SAMPAH DI SEKOLAH

Sampah apa yang bisa didaur ulang dan produk apa yang bisa dihasilkan?

ALOKASI WAKTU:

6JP

BAHAN :

TABEL IDENTIFIKASI

PERAN GURU:

FASILITATOR

Objektif : Pelajar dapat menyusun daftar sampah yang dapat didaur ulang dan produk yang dihasilkan dari sampah tersebut.

Persiapan :

1. Menghubungi penanggung jawab bank sampah di sekolah
2. tabel daftar sampah yang bisa didaur ulang (*terlampir*)

Pelaksanaan :

1. Bagi pelajar menjadi kelompok terdiri dari 3 orang anggota (maksimal 5 orang)
2. Ajak pelajar mengunjungi bank sampah di sekolah untuk melihat sampah apa yang dihasilkan sekolah.
3. Pelajar melakukan *brainstorming* atau pencarian ide produk apa yang bisa dihasilkan dari sampah yang dihasilkan sekolah.

TABEL SAMPAH YANG BISA DIDAUUR ULANG

No.	Nama Sampah	Produk Yang Bisa Dihasilkan	Alat dan Bahan Yang Dibutuhkan

KEGIATAN 2 :

KONTEKSTUALISASI

ASESMEN FORMATIF

ALOKASI WAKTU:

2JP

BAHAN :

LEMBAR TES

PERAN GURU:

FASILITATOR DAN MODERATOR

Objektif : Pelajar dapat menyampaikan secara lisan hasil penemuannya dari survey bank sampah di sekolah.

Pelaksanaan :

1. Guru sebagai moderator akan mengundang tiap kelompok untuk mempresentasikan hasil temuannya.
2. Guru memberikan konfirmasi secara lisan dan/atau tulisan untuk tiap kelompok.
3. Guru dapat kembali mengingatkan pelajar akan keterkaitan pengurangan sampah dengan *green entrepreneurship*.

Asesmen: terlampir rubrik penilaian presentasi

SURVEI PASAR

Produk apa yang orang lain ingin miliki?

ALOKASI WAKTU:

4JP

BAHAN :

LEMBAR TES

PERAN GURU:

FASILITATOR

Objektif : Pelajar dapat membuat lembar survei pasar.

Pelaksanaan :

1. Pelajar membuat list pertanyaan untuk lembar survei pasar akan produk yang ingin dimiliki dari barang-barang daur ulang. (*terlampir*)
2. Pelajar menentukan cara penyebaran survei pasar.
3. Pelajar menyebarkan lembar survei pasar.

SURVEI PASAR

Halo teman-teman dan keluarga. Kami, dari kelas 5A SDN Tanjung Duren Selatan 01, memiliki ide untuk berwirausaha, dan kami ingin meminta tolong untuk kamu membantu menentukan barang yang akan berguna untuk kamu gunakan. Tolong luangkan waktu beberapa menit untuk mengisi survey dibawah ini dengan pendapat kamu tentang ide kami. Keuntungan penjualan akan kami donasikan.

1. Kami akan menjual produk dari hasil daur ulang sampah. Manakah yang akan kamu beli? Kami akan membuat produk ini sendiri. (Pilih sebanyak yang kamu mau).



2. Berapa banyak uang yang akan kamu keluarkan untuk membeli produk yang kamu pilih?

KEGIATAN 3 : AKSI

ANALISIS HASIL SURVEY, PENENTUAN PRODUK, PERCOBAAN PEMBUATAN

Objektif : Pelajar dapat menganalisis hasil survey, menentukan produk yang akan dijual, dan membuat produk daur ulang.

Persiapan :

1. Minta pelajar untuk membawa bahan-bahan pembuatan produk daur ulang.

Pelaksanaan :

1. Pelajar melakukan diskusi kelompok untuk menyimpulkan hasil survei, menentukan list produk yang akan dibuat.
2. Pelajar membuat produk **percontohan** dari list produk yang sudah ditentukan secara berkelompok.

ALOKASI WAKTU:

8JP

BAHAN :

LEMBAR TES

PERAN GURU:

FASILITATOR

KEGIATAN 3 : AKSI

PEMBUATAN BUSINESS PLAN

ALOKASI WAKTU:

6JP

BAHAN :

LEMBAR TES

PERAN GURU:

FASILITATOR

Objektif : Pelajar dapat membuat rencana wirausaha melalui pengisian lembar *business plan*.

Persiapan :

1. Lembar *business plan*

Pelaksanaan :

1. Pelajar mengisi lembar *business plan* secara berkelompok yang terdiri dari penentuan: nama toko, biaya produksi, harga per barang, dan strategi pemasaran.
2. Tiap kelompok menyampaikan *business plan* yang dibuat.
3. Guru memberikan konfirmasi dan umpan balik atas penyampaian *business plan* tiap kelompok.

KEGIATAN 3 : AKSI

PEMBUATAN PROMOTIONAL FLYER

ALOKASI WAKTU:

2JP

BAHAN :

LEMBAR TES

PERAN GURU:

FASILITATOR

Objektif : Pelajar dapat membuat *promotional flyer*.

Persiapan :

1. Minta pelajar untuk membawa alat dan bahan untuk pembuatan *promotional flyer*.

Pelaksanaan :

1. Pelajar membuat *promotional flyer* secara berkelompok.

KEGIATAN 3 : AKSI

PENJUALAN PRODUK

Objektif : Pelajar dapat melakukan penjualan akan produk daur ulang yang sudah ditentukan.

Persiapan :

1. Melakukan koordinasi dengan semua guru untuk penyampaian penyebaran *promotional flyer* ke kelas-kelas.

Pelaksanaan :

1. Pelajar menyebarkan *promotional flyer* pada target pembeli.
2. Pelajar mencatat nama pembeli dan produk yang ingin dimiliki. (Penjualan dilakukan menggunakan sistem PO (*Purchased Order*) atau Pemesanan Pembeli).
(*terlampir*)

NO	NAMA PEMBELI	PRODUK DAUR ULANG		SUDAH DIBAYAR / DIANTAR
		REUSABLE BAG (Rp. 25000,00)	TEMPAT PENSIL (Rp. 25000,00)	

ALOKASI WAKTU:

4JP

BAHAN :

LEMBAR TES

PERAN GURU:

FASILITATOR

KEGIATAN 4 : REFLEKSI DAN TINDAK LANJUT

FUND RAISING

ALOKASI WAKTU:

4JP

BAHAN :

LEMBAR TES

PERAN GURU:

FASILITATOR

Persiapan :

1. Koordinasi dengan yayasan terkait yang akan menjadi target donasi.
2. Menghitung total keuntungan dari pendapatan penjualan.

Pelaksanaan :

1. Melakukan kunjungan ke yayasan terkait yang akan menjadi target donasi.
2. Memberikan keuntungan kepada yayasan tersebut.

KEGIATAN 4 : REFLEKSI DAN TINDAK LANJUT

EVALUASI KEGIATAN

ALOKASI WAKTU:

4JP

BAHAN :

LEMBAR TES

PERAN GURU:

FASILITATOR

Objektif : Pelajar dapat mengevaluasi project yang sudah dijelaskannya.

Persiapan :

1. Lembar Evaluasi

Pelaksanaan :

1. Pelajar mengisi lembar evaluasi secara kelompok.
2. Pelajar menyampaikan isi lembar evaluasi yang sudah dibuat.
3. Guru memberikan konfirmasi dan pengutan bahwa melalui *green entrepreneurship* selain dapat mengurangi sampah juga dapat memberikan keuntungan material.

LAMPIRAN 1 : VIDEO RESPONSE SHEET

VIDEO RESPONSE SHEET

Nama :

Tanggal :

Judul Video :

<u>Hal Baru Yang Kutemukan:</u>	<u>Saya Sangat Setuju!</u>
	<u>Saya Tidak Setuju</u>
<u>Pertanyaanku:</u>	<u>Mengingatku akan apa yang aku lakukan:</u>



LAMPIRAN 2 : TATA CARA BERMAIN HOT SEAT GAME

- Bagi pelajar menjadi 2 kelompok, minta anggota kelompok untuk berbaris kebelakang.
- Pelajar pertama dari masing-masing kelompok duduk di kursi yang telah di sediakan.
- Guru akan memperlihatkan kata pada kartu yang ditunjukkan hanya pada pelajar di baris kedua pada masing-masing kelompok.
- Pelajar yang duduk akan menebak tulisan pada kartu melalui pertanyaan, seperti: "apakah membutuhkan plastik? yang bisa dijawab oleh anggota kelompoknya dengan kalimat, "ya" ; "tidak" ; "bisa jadi"
- Pelajar yang berhasil menebak kata pada kartu mendapatkan point.
- Kelompok pemenang adalah yang mendapatkan point terbanyak

LAMPIRAN 3 : LEMBAR REFLEKSI DIRI

LAMPIRAN 4 : RUBRIK PENILAIAN PRESENTASI

Tanggal : _____

Kelompok Yang Dinilai : _____

RUBRIK PRESENTASI KELOMPOK

Rubrik ini dirancang untuk menilai presentasi kelompok. Rubrik ini harus digunakan dengan memperhatikan penampilan kelompok secara keseluruhan, maupun kontribusi masing-masing anggotanya.

	4 – SANGAT BAIK	3 – BAIK	2 – CUKUP BAIK	1 – KURANG BAIK	SCORE
Penyampaian	<ul style="list-style-type: none"> Dapat menarik perhatian seluruh pendengar menggunakan <i>eye contact</i> secara langsung, jarang melihat catatan. Berbicara dengan volume dan nada suara yang fluktuatif untuk menjaga perhatian pendengar dan menekankan inti pembahasan 	<ul style="list-style-type: none"> Konsisten dalam menggunakan <i>eye contact</i> dengan pendengar, tetapi masih melihat catatan. Berbicara dengan variasi volume dan nada suara yang baik. 	<ul style="list-style-type: none"> Memberikan sedikit <i>eye contact</i> dengan pendengar, sambil sering membaca catatan. Berbicara dengan volume tidak seimbang dan tidak ada nada suara. 	<ul style="list-style-type: none"> Tidak ada <i>eye contact</i> dengan pendengar, selama presentasi membaca catatan. Berbicara dengan volume kecil dan/atau nada suara yang monoton yang menyebabkan pendengar tidak dapat mengikuti presentasi. 	
Isi Presentasi	<ul style="list-style-type: none"> Mendemonstrasikan pengetahuan yang lengkap dengan menjawab seluruh pertanyaan yang diajukan pendengar dengan penjelasan dan elaborasi jawaban. Memberikan tujuan dan pokok pembahasan yang jelas: contoh yang tepat, fakta, dan/atau data statistic; memberikan kesimpulan/ide yang memiliki bukti. 	<ul style="list-style-type: none"> Tenang menjawab semua pertanyaan tanpa elaborasi. Memiliki tujuan dan pokok bahasan yang lumayan jelas; beberapa contoh, fakta, dan/atau data statistic yang mendukung topik pembahasan; memasukkan beberapa data atau bukti yang mendukung kesimpulan. 	<ul style="list-style-type: none"> Terlihat tidak nyaman saat menyampaikan informasi dan hanya bisa menjawab sedikit pertanyaan. Mencoba untuk memberikan tujuan dan topik pembahasan; memberikan contoh yang kurang jelas, fakta, dan/atau data statistic yang tidak mendukung topic pembahasan; memberikan sedikit data atau bukti. 	<ul style="list-style-type: none"> Tidak dapat menangkap informasi dan menjawab pertanyaan terkait topik pembahasan. Tidak dapat memberikan tujuan dan topic pembahasan, memberikan bukti atau kesimpulan yang tidak tepat. 	
Antusiasme / Kesadaran Pendengar	<ul style="list-style-type: none"> Menunjukkan antusiasme yang tinggi tentang topik pembahasan selama presentasi. Secara signifikan menambah pemahaman dan pengetahuan pendengar akan topik pembahasan; meyakinkan pendengar untuk menyadari kebenaran dan pentingnya topik pembahasan. 	<ul style="list-style-type: none"> Menunjukkan antusiasme yang lumayan tinggi terhadap topik pembahasan. Menambah pemahaman dan kesadaran pendengar pada banyak inti pembahasan. 	<ul style="list-style-type: none"> Menunjukkan sedikit antusiasme terhadap topik pembahasan. Menambah sedikit pemahaman dan pengetahuan pendengar pada beberapa inti pembahasan. 	<ul style="list-style-type: none"> Menunjukkan ketidak tertarikannya dengan topik yang dibahas. Gagal dalam menambah pengetahuan dan pemahaman pendengar. 	
Kerja sama / Partisipasi	<ul style="list-style-type: none"> Kerja sama kelompok berlangsung sangat baik satu sama lain dan presentasi dibagikan secara merata di antara anggota kelompok. 	<ul style="list-style-type: none"> Kerja sama kelompok berlangsung baik satu sama lain dan berkomunikasi dengan baik. Beberapa anggota berpartisipasi sedikit lebih banyak daripada yang lain. 	<ul style="list-style-type: none"> Anggota kelompok hanya memiliki pemahaman yang sedikit tentang materi. Beberapa kesalahan dibuat selama presentasi. 	<ul style="list-style-type: none"> Anggota kelompok hanya memiliki sedikit atau bahkan tidak ada pemahaman tentang materi yang dibahas dalam presentasi. 	
Komentar					Total Score:

Kelompok Penilai: _____

LAMPIRAN 5 : BUSINESS PLAN

PANDUAN UNTUK MENULIS *BUSINESS PLAN*

1. Apa itu *business plan*?

Business plan adalah dokumen yang mendeskripsikan ide untuk produk atau jasa yang dijual. Didalamnya terdapat strategi penjualan yang akan dilakukan, biaya produksi, harga barang, dan keuntungan yang di dapat.

2. Mengapa saya membutuhkan *business plan*?

Business plan merupakan peta gambaran besar akan wirausaha yang sedang kamu jalankan. Dengan membuat *business plan*, kamu sebagai wirausaha dapat memikirkan pembiayaan untuk memulai berwirausaha dan juga ide berwirausahamu.

IDE

1. Apa ide penjualanmu?

Apakah kamu ingin menjual produk? Atau jasa?

2. Apa yang membuat idemu special atau unik?

Apa yang produk lain belum miliki namun dimiliki produkmu?
Mengapa orang harus membelinya?

PEMASARAN

1. Siapa yang akan menjadi pembelimu?

Apakah ia orang dewasa? Remaja? Laki-laki? Perempuan? Dimana ia tinggal?
Apakah mereka golongan menengah atau atas? Apa yang mereka suka dan tidak suka?
Deskripsikan target pembelimu sedetail yang kamu bisa.

2. Dimana kamu akan menjual produkmu?

Apakah kamu akan membuka stan penjualan atau menjualnya secara online?

3. Bagaimana cara kamu memberitahu orang lain akan produkmu?

Apakah kamu akan mengkontak teman-temanmu melalui chat whatsapp atau email? Membuat poster? Membuat iklan di Koran?

4. Apa nama tokomu?

Apa kaitan nama tokomu dengan wirausaha yang kamu lakukan?
Apakah ini unik? Mudah untuk disebutkan? Mudah diingat?

PEMBIAYAAN

Biaya Berwirausaha

1. Berapa uang yang harus kamu miliki untuk memulai wirausaha ini?

Apa yang harus kamu beli sebelum kamu memulai wirausaha ini? Bahan? Alat? Berapa harga bahan dan alat yang kamu beli?
Biaya yang kamu keluarkan tersebut disebut **stratup cost** atau **biaya awal berwirausaha**.

2. Darimana kamu akan mendapatkan uang tersebut untuk biaya awal berwirausaha?

Apakah kamu akan mendapatkan pinjaman dari anggota keluarga? Mengambil uang tabunganmu?

Biaya Pengeluaran Per Item Produk

1. Berapa harga yang dikeluarkan untuk setiap pembuatan produk? Buatlah daftar pengeluaran dan bagi jumlah biaya pengeluaran dengan jumlah produk yang bisa kamu hasilkan, seperti:

Produk : Biaya per produk = jumlah pengeluaran

PEMBERIAN HARGA

1. Berapa harga setiap produkmu?

Berapa harga produkmu dibandingkan dengan produk dari toko lain? Pastikan kamu memberi harga diatas biaya produksi tiap satuan produk.

KEUNTUNGAN

1. Apa yang akan menjadi keuntunganmu dari menjual produk?

Berapa keuntungan yang kamu dapatkan dari hasil penjualan setelah kamu kurangi dengan pengeluaran biaya produksi per item barang?

Keuntungan = Pemasukan – Pengeluaran

Harga Penjualan
Pengeluaran per item
Keuntungan

-	
=	

2. Apa yang akan kamu lakukan dengan uang yang kamu dapatkan?

Apakah kamu akan menambah pembelian alat dan bahan? Tabungan untuk sekolah? Donasikan?

Buatlah rencana untuk penggunaan, tabungan, dan donasi. Apa tujuan keuanganmu?

LAMPIRAN 6 : LEMBAR EVALUASI DIRI

LEMBAR EVALUASI DIRI

Nama : _____

Tanggal : _____

NO.	PERTANYAAN	
1.	Setelah project ini selesai, apa pikiran pertamaku tentang project ini? Apakah banyak mengandung topik pembahasan positif atau negative?	
2.	Jika positif, sebutkan sisi positif dari project ini? Jika negative?	
3.	Apa yang menarik dari project ini?	
4.	Apa yang paling menantang dari project ini?	
5.	Apa yang paling penting kupelajari dari project ini?	
6.	Kapan aku menyadari kalau aku sudah menemukan solusi terbaik?	
7.	Apakah solusiku berkaitan dengan situasi dan masalah yang nyata?	

REFERENSI

- [HTTP://SIPSN.MENLHK.GO.ID/SIPSN/](http://sipsn.menlhk.go.id/sipsn/)
- [HTTPS://WWW.LUMIKASA.COM/](https://www.lumikasa.com/)
- [HTTPS://ID.PROJECTPLANETID.COM/](https://id.projectplanetid.com/)
- [HTTPS://WWW.FOODCYCLE.ID/](https://www.foodcycle.id/)
- [HTTPS://WWW.SURVEYCREST.COM/BLOG/KIDPRENEURS-IN-BUSINESS-WORLD/](https://www.surveycrest.com/blog/kidpreneurs-in-business-world/)
- [HTTP://CHASEMARCH.COM/TEACHING/AV_RESPONSE_SHEET.PDF](http://chasemarch.com/teaching/av_response_sheet.pdf)
- [HTTPS://BERITAPOLITIKHIJAU.COM/FEATURED/KINARA-BOCAH-KELAS-5-SD-YANG-JADI-PENGUSAHA-CILIK/](https://beritapolitikhijau.com/featured/kinara-bocah-kelas-5-sd-yang-jadi-pengusaha-cilik/)
- [HTTPS://USERGENERATEDDEDUCATION.FILES.WORDPRESS.COM/2018/04/KIDS-BUSINESS-PLAN.PDF](https://usergeneratededucation.files.wordpress.com/2018/04/kids-business-plan.pdf)
- [HTTPS://ID.PINTEREST.COM/](https://id.pinterest.com/)