



**MODUL PROYEK PENGUATAN PROFIL PELAJAR
PANCASILA
SDN SANANWETAN 3
PEMANFAATAN TEKNOLOGI E COMMERCE SHOPEE
UNTUK PENJUALAN HASIL KARYA SISWA**



- ▶ Kelas IV (Fase B)
- ▶ Tahun Ajaran 2022/2023
- ▶ Tema : Kewirausahaan
- ▶ SDN Sananwetan 3 Kota Blitar

E COMMERCE SHOPEE



“PEMANFAATAN TEKNOLOGI E COMMERCE SHOPEE UNTUK PENJUALAN HASIL KARYA SISWA”



E COMMERCE SHOPEE

MASUK

GARIS BESAR TOPIK

RELEVANSI PROJECT DENGAN TOPIK

TUJUAN PROJECT

INFORMASI UMUM PROJECT

CARA MENGGUNAKAN MODUL INI

TAHAPAN PROJECT PEMANFAATAN TEKNOLOGI E
COMMERCE SHOPEE UNTUK PENJUALAN HASIL KARYA
SISWA

ELEMEN DIMENSI PROFIL PELAJAR PANCASILA

LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN

ASESMEN

REFERENSI

GARIS
BESAR
TOPIK

RELEVANSI PROYEK DENGAN TOPIK

MENGAPA PERLU DIADAKAN PROJECT PEMANFAATAN TEKNOLOGI E COMMERCE SHOPEE UNTUK PENJUALAN HASIL KARYA SISWA DI SEKOLAH?

KARYA SISWA DI SEKOLAH

- Kondisi ekonomi Siswa-siswi SDN Sananwetan 3, berada pada taraf menengah keatas dengan Sebagian besar wali murid berprofesi sebagai karyawan, PNS, dan Wiraswasta. Fenomena yang terjadi dalam kurun waktu beberapa tahun terakhir teramati bahwa banyak dari wali murid mengembangkan usaha sampingan dengan berjualan online, dengan fenomena ini kami mengaitkan kondisi penumpukan hasil karya siswa yang selama ini tidak memiliki nilai lebih karena hanya terkumpul ditempat pajangan dan lama kelamaan menjadi sampah di gudang kreasi siswa. Untuk memanfaatkan kreasi siswa agar lebih mendapat nilai lebih ekonomis dan dapat dimanfaatkan oleh kalayak ramai, maka kami mengangkat ide tentang **PROJECT PEMANFAATAN TEKNOLOGI E COMMERCE SHOPEE UNTUK PENJUALAN HASIL KARYA SISWA**
- Dengan menerapkan project kewirausahaan, siswa akan berlatih untuk mengambil keputusan dan resiko, serta meningkatkan kemampuan Berfikir kritis Mandiri, kemampuan berbicara di depan public, dan rasa percaya diri.
- Project Kewirausahaan ini akan dikaitkan dengan memanfaatkan teknologi E-Commerce Shopee untuk menjual hasil Kerajinan Tangan dari barang Bekas daur ulang di Sekolah yang seperti tidak ada habisnya, karena pembelajaran ini berlangsung terus-menerus. Selain itu, fenomena ini sangat dekat dengan situasi dan kondisi kebanyakan siswa. Project kewirausahaan ini diharapkan dapat menginspirasi untuk menjadi green entrepreneur yaitu wirausahawan yang menghasilkan produk yang ramah lingkungan dan dapat memecahkan masalah sosial serta lingkungan alam

TUJUAN PROJECT

MENGAPA PROJECT PEMANFAATAN TEKNOLOGI E COMMERCE SHOPEE UNTUK PENJUALAN HASIL KARYA SISWA PENTING?

"Berangkat dari tema "Kewirausahaan", project PEMANFAATAN TEKNOLOGI E COMMERCE SHOPEE UNTUK PENJUALAN HASIL KARYA SISWA yang mengacu pada dimensi Profil Siswa Pancasila ini diharapkan dapat membentuk Siswa yang memiliki jiwa wirausaha, serta mampu mengelola barang kerajinan dan karya siswa yang memiliki nilai jual"

Langkah pertama yang dilakukan adalah mengenalkan Fenomena Teknologi E Commerce serta sebab akibatnya terhadap lingkungan (knowledge-building). Diikuti dengan meningkatkan kesadaran siswa (raise awareness) melalui eksplorasi kegiatan berkaitan kewirausahaan. Setelahnya, Siswa akan dikenalkan dengan istilah green entrepreneur sebagai bentuk tanggung jawab pengelolaan hasil karya.

Dilanjutkan dengan langkah kontekstualisasi dimana siswa melakukan pengumpulan data dan mengeksplorasi masalah penumpukan hasil karya di lingkungan sekolah atau di rumah yang dapat diolah menjadi produk yang akan dijual di E Commerce .

Langkah ketiga adalah langkah aksi. Siswa mengumpulkan data dan merancang ide berwirausaha dengan memanfaatkan TEKNOLOGI E COMMERCE SHOPEE melalui pengisian business plan. Pada langkah ini, siswa akan memasukan katalog elektronik penjualan melalui teknologi E Commerce, strategi penjualan, survei pasar, dan penjualan produk daur ulang itu sendiri. Siswa juga akan mendapatkan evaluasi dari teman, guru, dan orang tua.

Dengan menjalankan project ini, terdapat beberapa dimensi profil Siswa pancasila yang dapat dibentuk yaitu , Berfikir kritis dan Mandiri.

INFORMASI UMUM PROJECT

INFORMASI UMUM PROJECT

1. Tema Project: Kewirausahaan
2. Target Peserta Didik : siswa
3. Jumlah Siswa : 28 orang
4. Jenjang Sekolah : SD
5. Kelas : 4 (Fase B)
6. Alokasi Waktu : 180 JP
7. Sarana dan Prasarana : laptop, proyektor, HP, koneksi internet, dan hasil karya siswa dari bahan daur ulang
8. Model Belajar : Tatap Muka
9. Metode Pembelajaran: Eksperimen, Karya wisata Virtual, Presentasi, Proyek
10. Tahun Disusun : 2022



CARA MENGGUNAKAN MODUL

CARA MENGGUNAKAN MODUL

Modul Wirausaha ini dirancang untuk memenuhi kegiatan P5 di sekolah dengan mengusung tema Kewirausahaan. Modul ini dirancang untuk Siswa kelas 4 SD (Fase B) dengan total alokasi waktu 180JP (35 menit/JP). Sebelum mengaplikasikan kegiatan pada Modul ini, sebaiknya guru memahami pentingnya pendidikan kewirausahaan bagi Siswa, tata cara berwirausaha, strategi pemasaran, Identifikasi hasil karya dari daur ulang, 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 4 mengingat Modul ini sudah dirancang sedemikian rupa, agar tidak hanya menambah wawasan dan pengetahuan siswa akan wirausaha, tetapi juga meningkatkan nilai ekonomis hasil karya dan sampah yang selalu dianggap sebagai masalah.

Sekolah, guru, dan/atau kepala sekolah untuk mengaplikasikan seluruh kegiatan yang ada pada Modul 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.



TAHAPAN PROJECT

Tahap Sosialisasi:

1. Sosialisasi Proyek
2. **Asesmen Diagnostik**
3. Fenomena Teknologi E-Commerce
4. Pengenalan Teknologi E-Commerce
5. Green Entrepreneur
6. Virtual Field Trip
7. Refleksi Diri

Tahap Kontekstualisasi:

8. Identifikasi Karya di lingkungan Sekolahku
9. **Assesment Formatif 1**

Tahap Aksi:

10. Survei Pasar
11. Analisis Hasil Survei, Penentuan Produk, Percobaan Pembuatan Produk
12. Pembuatan Business Plan
13. Pembuatan Promotional Flyer
14. **Assesment Formatif 2**
15. Penjualan dan Pencatatan Penjualan

Tahap Refleksi dan Tindak Lanjut:

16. **FUND RAISING** (Penggalangan dana hasil penjualan)
 17. **Assesment Formatif 3**
 18. **Assesment sumatif**
 19. Penyusunan portofolio
 20. Persiapan perayaan hasil belajar
 21. Perayaan hasil belajar siswa
- 

ELEMEN DIMENSI PROFIL Siswa PANCASILA

DIMENSI PROFIL
Siswa PANCASILA

SUB-ELEMEN PROFIL Siswa
PANCASILA

TARGET PENCAPAIAN DI AKHIR FASE B

AKTIVITAS
TERKAIT

Bernalar Kritis

Mengidentifikasi,
mengklarifikasi, dan
mengolah informasi
dan gagasan

Mengumpulkan, mengklasifikasikan,
membandingkan dan memilih
informasi dan gagasan dari berbagai
sumber.

1, 2, 3, 4,
5, 6, 7, 8,
9,

Mandiri

Mengembangkan refleksi
diri

Melakukan refleksi untuk mengidentifikasi
kekuatan, kelemahan, dan prestasi
dirinya, serta situasi yang dapat
mendukung dan menghambat
pembelajaran dan pengembangan dirinya

10, 11, 12,
13, 14, 15

Percaya diri, tangguh
(resilient), dan adaptif

Tetap bertahan mengerjakan tugas ketika
dihadapkan dengan tantangan dan
berusaha menyesuaikan strateginya ketika
upaya sebelumnya tidak berhasil.

16, 17,
18, 19,
20, 21



LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN

AKTIVITAS 1 :

Aktivitas

Siswa dan orang tua mengikuti pertemuan yang diadakan oleh pihak sekolah. Pertemuan ini bertujuan untuk menginformasikan hal-hal yang akan dilakukan selama proyek serta support apa yang dapat dilakukan oleh orang tua terhadap siswa selama proyek berlangsung.

Sosialisasi Proyek

Hasil yang Diharapkan

Kegiatan sosialisasi diselenggarakan dengan harapan :

- Orangtua dan siswa memahami kegiatan yang akan dilakukan selama proyek
- Orang tua dan siswa memahami tujuan akhir proyek yang berkaitan dengan sub elemen profil Siswa Pancasila yang dituju
- Orangtua memahami suport apa yang bisa diberikan kepada siswa selama proyek

Alokasi Waktu: 4 JP

Peran Guru: Fasilitator

AKTIVITAS 2 :

Aktivitas

Siswa mengerjakan asesmen diagnostik kognitif dan non kognitif. Dua asesmen itu dilakukan oleh siswa dengan cara menjawab pertanyaan dari guru baik secara tulis maupun lisan

Asesmen Diagnostik

Langkah Kegiatan

- Guru memberikan lembar pertanyaan kepada siswa
- Guru juga melakukan tanya jawab pada hal-hal yang ingin diketahui lebih dalam lagi terkait kesejahteraan psikososial siswa
- Siswa mengerjakan asesmen diagnostik kognitif dan asesmen diagnostic non kognitif

Hasil yang Diharapkan

- Guru dapat memetakan siswa berdasarkan kondisinya
- Guru dapat memperbaiki rancangan proyek sesuai hasil asesmen diagnostik

Alokasi Waktu: 4 JP

Peran Guru: Fasilitator

AKTIVITAS 3 :

FENOMENA E-Commerce

perkembangan **teknologi** dalam
bidang ekonomi

Alokasi Waktu: 4 JP

Bahan : video

Peran Guru: Fasilitator

Objektif : Siswa dapat menyimpulkan apa itu E-commerce berdasarkan video yang dilihat melalui pengisian video response sheet .

Persiapan :

1. Guru menyiapkan video yang berkaitan E-Commerce. (alternatif penggunaan video, guru bisa menggunakan buku cerita yang berkaitan dengan E-commerce).

Pelaksanaan :

1. Pancing Siswa untuk bermain make the most words dari E-COMMERCE. Tuliskan semua jawaban di papan tulis. Berikan pertanyaan pemantik, seperti: "Apa kamu pernah melihat teknologi dalam bidang ekonomi? Dimana kamu melihatnya? Barang apa yang sering kamu lihat untuk dijual? Menurutmu apakah teknologi dalam bidang ekonomi itu penting? Mengapa kita perlu menggunakan E-commerce untuk memasarkan hasil karya?"
2. Guru memberikan sedikit gambaran tentang video yang akan di tonton Siswa. Berikan video response sheet (Terlampir) agar Siswa tau informasi apa yang perlu mereka cari. Video dapat ditonton ulang hingga 3 kali penayangan.
3. Minta Siswa secara acak menyampaikan hasil tulisannya.

Pengenalan Teknologi E Commerce Shopee

Objektif : Siswa dapat menyimpulkan Teknologi E-Commerce Shopee terkait solusi pengelolaan hasil karya dari video yang ditonton.

Persiapan :

1. Guru menyiapkan video yang berkaitan dengan Teknologi E-Commerce Shopee.
2. Kartu yang berisikan tulisan terkait Teknologi E-Commerce Shopee untuk bermain hot seat game.

Pelaksanaan :

1. Pancing Siswa untuk bermain make the most words dari Teknologi E-Commerce Shopee. Tuliskan semua jawaban di papan tulis. Berikan pertanyaan pemantik, seperti: "Apa kamu pernah mengetahui istilah Teknologi E-Commerce Shopee? Dimana kamu melihatnya? Barang apa yang biasanya kamu lihat? Menurutmu apakah keuntungan memiliki Teknologi E-Commerce Shopee ?“
2. Guru memberikan sedikit gambaran tentang video yang akan di tonton Siswa. Berikan video response sheet (Terlampir) agar Siswa tau informasi apa yang perlu mereka cari. Video dapat ditonton ulang hingga 3 kali penayangan.
3. Minta Siswa secara acak menyampaikan hasil tulisannya.

Alokasi Waktu: 4JP

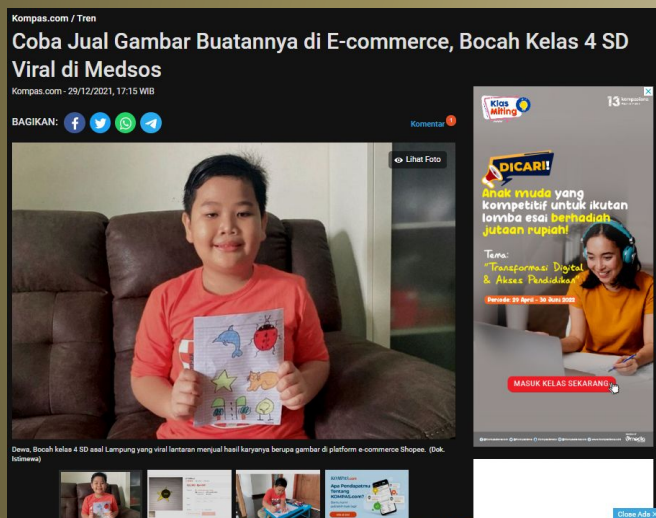
Bahan : video

Peran Guru: Fasilitator

AKTIVITAS 5

GREEN ENTREPRENEUR

Apa itu green entrepreneur?



Objektif : Siswa dapat mengaitkan pemahaman tentang Teknologi E-Commerce Shopee dengan green entrepreneurship

Persiapan :

1. Guru menyiapkan video tentang pengusaha cilik yang menjual hasil karyanya di E-Commerce shopee (alternatif bahan bisa menggunakan artikel berita)

Pelaksanaan :

1. Pancing Siswa untuk memberikan pengalaman dan pengetahuannya terkait Teknologi E-Commerce Shopee, tuliskan kata Teknologi E-Commerce Shopee di papan tulis. Minta Siswa untuk menuliskan pertanyaan dari kata tersebut. Tuliskan jawaban Siswa di papan tulis.
2. Guru memberikan sedikit gambaran tentang video yang akan di tonton Siswa. 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. Siswa mencatat informasi penting selama menonton video.

Alternatif: guru bisa menyiapkan papan jawaban untuk masing-masing kelompok. Kelompok tercepat dalam menjawab adalah kelompok yang mendapatkan point.

Alokasi Waktu: 6JP

Bahan : video

Peran Guru: Fasilitator

VIRTUAL FIELD TRIP KARYAWISATA VIRTUAL

Alokasi Waktu: 8JP
Peran Guru:
Pendamping dan
Fasilitator

Objektif : Siswa dapat menyimpulkan Teknologi E-Commerce Shopee dan keuntungannya berwirausaha dari Hasil Karya Siswa

Persiapan :

1. Menyiapkan Vidio terkait Tutorial Pembuatan Akun Teknologi E-Commerce Shopee
2. Membuat list tanya jawab

Pelaksanaan :

1. Siswa melakukan observasi melalui tutorial Virtual Field Trip.
2. Siswa melakukan tanya jawab sesuai dengan daftar pertanyaan yang sudah dikembangkan Siswa.
3. Siswa diminta untuk mentaati peraturan saat virtual field trip.
4. Siswa menuliskan laporan dari hasil tanya jawab dan pengalamannya saat *field trip*

Alternatif: jika field trip virtual dirasa tidak memungkinkan untuk dilakukan, maka guru bisa mengundang anggota Narasumber yang memahami terkait Teknologi E-Commerce Shopee untuk membagikan pengalaman terkait Teknologi E-Commerce Shopee .

AKTIVITAS 7

Objektif : Siswa dapat menarik kesimpulan sebab akibat Teknologi E Commerce, berwirausaha melalui hasil karya, 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 Siswa tuliskan.
3. Siswa mengisi lembar refleksi diri (terlampir) secara mandiri.
4. Ajak Siswa untuk berbagi secara lisan atas apa yang ia tuliskan pada lembar refleksi diri

REFLEKSI DIRI

Apakah Teknologi E Commerce Shopee bisa menguntungkan untukku?

Alokasi Waktu: 6JP

Bahan : Lembar Refleksi
Diri

Peran Guru: Fasilitator dan
moderator

IDENTIFIKASI HASIL KERAJINAN TANGAN

Apa yang bisa kita Jual dan produk apa yang bisa menguntungkan?

Objektif : Siswa dapat menyusun daftar hasil karya yang dapat di jual di Teknologi E Commerce dan produk yang dihasilkan dari hasil kerajinan tangan tersebut.

Persiapan :

1. Menghubungi penanggung gudang hasil karya di sekolah
2. tabel hasil karya yang bisa dijual (terlampir)

Pelaksanaan :

1. Bagi Siswa menjadi kelompok terdiri dari 3 orang anggota (maksimal 5 orang)
2. Ajak Siswa mengunjungi gudang hasil karya di sekolah untuk melihat sampah apa yang dihasilkan sekolah.
3. Siswa melakukan brainstorming atau pencarian ide produk apa yang bisa dijual dari hasil karya yang dihasilkan sekolah.

TABEL BARANG HASIL KARYA AKAN DIJUAL

NO	JENIS HASIL KARYA	PRODUK YANG BISA DIJUAL	HARGA

Alokasi Waktu: 10 JP

Bahan : Tabel

Identifikasi

Peran Guru: Fasilitator

AKTIVITAS 9

Objektif : Siswa dapat menyampaikan secara lisan dan tulisan hasil penemuannya dari identifikasi hasil kerajinan di sekolah yang bisa dijual di Teknologi E Commerce Shopee.

ASESMEN FORMATIF 1

Pelaksanaan :

1. Siswa menjelaskan isi video Green Entrepreneur Yang Ditayangkan
2. Siswa menuliskan laporan dari hasil tutorial terkait dengan Teknologi E Commerce pengalamannya saat field trip
3. Siswa menyusun daftar hasil karya yang dapat di jual di Teknologi E Commerce dan produk yang dihasilkan dari hasil kerajinan tangan tersebut

Alokasi Waktu: 6 JP

Bahan : lembar tes

Peran Guru: Fasilitator dan moderator

Objektif : Siswa dapat membuat lembar survei pasar terkait dengan hasil kerajinan di sekolah yang bisa dijual di Teknologi E Commerce Shopee.

Pelaksanaan :

1. Siswa membuat list pertanyaan untuk lembar survei pasar akan produk yang ingin dijual dari barang-barang hasil kerajinasn di sekolah. (terlampir)
2. Siswa menentukan cara penyebaran survei pasar.
3. Siswa menyebarkan lembar survei pasar

SURVEI PASAR

Produk apa yang orang lain ingin miliki?

SURVEI PASAR

Halo teman-teman dan keluarga. Kami, dari kelas 4A SDN Sananwetan 3 Kota Blitar, 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?

Alokasi Waktu: 10JP

Bahan : lembar tes

Peran Guru: Fasilitator

ANALISIS HASIL SURVEY, PENENTUAN PRODUK, PERCOBAAN PEMBUATAN

Objektif : Siswa dapat menganalisis hasil survey, terkait dengan hasil kerajinan di sekolah yang bisa dijual di Teknologi E Commerce Shopee.

Persiapan :

1. Minta Siswa untuk mengumpulkan hasil karya kerajinan yang akan dijual di Teknologi E Commerce Shopee.

Pelaksanaan :

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

Alokasi Waktu: 10JP

Bahan : lembar tes

Peran Guru: Fasilitator

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

Persiapan :

1. Lembar business plan

Pelaksanaan :

1. Siswa mengisi lembar business plan yang terdiri dari penentuan: nama toko, biaya produksi, harga per barang, dan strategi pemasaran. Tutorial Pembuatan Toko Shopee melalui Youtube
2. Tiap kelompok menyampaikan business plan yang dibuat.
3. Guru memberikan konfirmasi dan umpan balik atas penyampaian business plan tiap kelompok.

PEMBUATAN BUSINESS PLAN DI SHOPEE

Alokasi Waktu: 16 JP
Bahan : lembar tes dan Youtube
Peran Guru: Fasilitator

The screenshot shows the Shopee Seller Portal interface for adding a new product. The main form includes the following sections:

- Foto Produk:** A row of 8 photo thumbnails. The first is labeled '* Foto Utama' (Main Photo). Below it is a video thumbnail labeled 'Video Produk' with a plus icon and a 'Video' label.
- Video Produk:** A section for uploading a video, with a plus icon and a 'Video' label.
- * Nama Produk:** A text input field containing 'KERAJINAN'.
- * Deskripsi Produk:** A text area containing the following text:

VAS BUNGA dari botol bekas
BOTOL BEKAS dari aqua botol bekas dan botol fanta bekas tergantung stok toko
Gambar di etalase hanya contoh, bisa REQUEST WARNA lain

Paket kami kemas seaman mungkin menggunakan kardus jika ada kerusakan pada pihak ekspedisi menjadi tanggung jawab pembeli

On the right side, there is a sidebar with 'Informasi Produk' (Product Information) and 'Tips' (Tips) sections. The 'Informasi Produk' section includes links for 'Spesifikasi', 'Informasi Penjualan', 'Pengiriman', and 'Lainnya'. The 'Tips' section includes a 'Deskripsi Produk' (Product Description) tip and a 'Hindari mencantumkan kontak pribadi atau nama/logo/link/situs aplikasi lain pada produk' (Avoid including personal contact or other app names/logo/link/site on the product) tip.

PEMBUATAN PROMOTIONAL FLYER

Persiapan :

1. Minta Siswa untuk membawa alat dan bahan untuk pembuatan promotional flyer

Pelaksanaan :

1. Siswa membuat promotional flyer secara.
2. Contoh Flyer

Alokasi Waktu: 10JP
Bahan : lembar tes
Peran Guru: Fasilitator



Objektif Siswa dapat melakukan dapat menyampaikan secara lisan dan tulisan terkait survei pasar, menganalisis survei pasar, membuat flyer, membuat business plan untuk menerapkan Teknologi E Commerce Shopee pada penjualan produk hasil karya siswa.

ASESMEN FORMATIF 2

Pelaksanaan :

1. Siswa membuat lembar survei pasar.
2. Siswa menganalisis hasil survey, menentukan produk yang akan dijual, dan mengumpulkan produk kerajinan tangan yang akan di jual di Teknologi E Commerce Shopee
3. Siswa membuat promotional flyer
4. Siswa membuat rencana wirausaha melalui pengisian lembar business plan

Alokasi Waktu: 4JP

Bahan : lembar tes

Peran Guru: Fasilitator dan moderator

PENJUALAN PRODUK

Persiapan :

- ## Pelaksanaan :

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

[illegible]

AKTIVITAS 16

Objektif Siswa dapat melakukan dapat menyampaikan secara lisan dan tulisan terkait penjualan produk dan penggalangan dana untuk menerapkan Teknologi E Commerce Shopee pada penjualan produk hasil karya siswa.

ASESMEN FORMATIF 3

Pelaksanaan :

Siswa membuat katalog elektronik melalui teknologi e-commerce Shopee, menganalisis mengenai kendala-kendala yang dihadapi selama proyek dan menuliskan alternatif pemecahan masalahnya, serta menentukan tindakan pencegahan agar kendala tersebut tidak terjadi di kemudian evaluasi dan refleksi proyek dan melakukan penggalangan dana dari hasil penjualan

Alokasi Waktu: 4JP

Bahan : lembar tes

Peran Guru: Fasilitator dan moderator

Objektif : Siswa dapat mengevaluasi project yang sudah dijalkannya.

Persiapan :

1. Lembar Assesment

Pelaksanaan :

1. Siswa mengisi lembar evaluasi.
2. Siswa 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.

Assesment sumatif

Alokasi Waktu: 4JP
Bahan : lembar tes
Peran Guru: Fasilitator

Aktivitas Siswa memilih dan memilah hasil dokumentasi kegiatan selama proyek yang disusun dalam portofolio proyek

Langkah Kegiatan

- Guru menyampaikan informasi tentang cara menyusun portofolio.
- siswa mulai menyusun portofolio dengan bimbingan guru
- siswa melengkapi dokumen yang akan ditampilkan dalam portofolio di rumah bersama orang tuanya.

Hasil yang Diharapkan

- Siswa dapat menghasilkan karya selama proyek penguatan profil pelajar Pancasila yang disusun dalam sebuah portofolio.

PENYUSUNAN PORTOFOLIO

Alokasi Waktu: 10 JP
Bahan : lembar tes
Peran Guru: Fasilitator

Persiapan panen hasil belajar

Aktivitas

Siswa membuat pengalaman dan karya ketika melakukan proyek PEMANFAATAN TEKNOLOGI E COMMERCE SHOPEE UNTUK PENJUALAN HASIL KARYA SISWA dengan bahasa mereka sendiri.

Langkah Kegiatan

- Siswa datang ke sekolah dengan membuat karya portofolio.
- Tiap siswa melakukan persiapan presentase hasil belajar melalui proyek P5, karya portofolio nya selama melakukan Proyek PEMANFAATAN TEKNOLOGI E COMMERCE SHOPEE UNTUK PENJUALAN HASIL KARYA SISWA di depan kelas.

Hasil yang Diharapkan

- Siswa dapat merekap hasil penjualan dan mempersiapkan presentasi pengalaman dan karya yang dibuatnya selama melakukan proyek dengan percaya diri

Alokasi Waktu: 10JP

Bahan : lembar tes

Peran Guru: Fasilitator

AKTIVITAS 20

PERAYAAN HASIL BELAJAR SISWA

Aktivitas

Siswa megkomunikasikan atau mempresentasikan pengalaman dan karya ketika melakukan proyek dengan bahasa mereka sendiri.

Langkah Kegiatan

- Siswa datang ke sekolah dengan membawa karya portofolio.
- Tiap siswa mengkomunikasikan pengalaman dan karya portofolio nya selama melakukan Proyek PEMANFAATAN TEKNOLOGI E COMMERCE SHOPEE UNTUK PENJUALAN HASIL KARYA SISWA di depan kelas.
- Siswa lain menanggapi presentasi pengalaman dan karya portofolio temannya.
- Guru mengapresiasi dan memberikan umpan balik.
- Siswa dan guru melakukan refleksi pembelajaran proyek.
- mpilkan dalam portofolio di rumah bersama orang tuanya.

Hasil yang Diharapkan

- Siswa dapat mengkomunikasikan pengalaman dan karya yang dibuatnya selama melakukan proyek dengan percaya diri

Alokasi Waktu: 10 JP
Bahan : lembar tes
Peran Guru: Fasilitator

AKTIVITAS TINDAK LANJUT
(JIKA KEGIATAN INI BERHASIL
MENDAPAT KEUNTUNGAN)

FUND RAISING

Penggalangan Dana

Alokasi Waktu: 10JP
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.



LAMPIRAN 1 : VIDIO RESPONSE SHEET

VIDEO RESPONSE SHEET

Nama :
Tanggal :
Judul Video :

Hal <u>Baru</u> Yang <u>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 Siswa menjadi 2 kelompok, minta anggota kelompok untuk berbaris kebelakang.
 - Siswa pertama dari masing-masing kelompok duduk di kursi yang telah di sediakan.
 - Guru akan memperlihatkan kata pada kartu yang ditunjukkan hanya pada Siswa di baris kedua pada masing-masing kelompok.
 - Siswa yang duduk akan menebak tulisan pada kartu melalui pertanyaan, seperti: "apakah kalian tahu Teknologi E-Commerce? yang bisa dijawab oleh anggota kelompoknya dengan kalimat, "ya" ; "tidak" ; "bisa jadi"
 - Siswa yang berhasil menebak kata pada kartu mendapatkan point.
 - Kelompok pemenang adalah yang mendapatkan point terbanyak
- 

LAMPIRAN 3 : LEMBAR REFLEKSI

LEMBAR REFLEKSI

Lembar ini bisa digunakan oleh peserta didik untuk menuliskan refleksi sepanjang mengerjakan projek. Untuk SD awal bisa meminta bantuan orangtua/walinya masing-masing. Atau bisa dibantu oleh guru.

Hal yang dulu aku belum tahu dan sekarang jadi tahu:

Hal yang dulu aku sudah tahu, sekarang jadi lebih paham:

Hal yang dulu aku belum lakukan sekarang aku lakukan:

Pengalaman baru yang dulu belum aku alami, sekarang aku alami:



LAMPIRAN 4 : RUBRIK PENILAIAN

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	- 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	- Konsisten dalam menggunakan <i>eye contact</i> dengan pendengar, tetapi masih melihat catatan. - Berbicara dengan variasi volume dan nada suara yang baik.	- Memberikan sedikit <i>eye contact</i> dengan pendengar, sambil sering membaca catatan. - Berbicara dengan volume tidak seimbang dan tidak ada nada suara.	- 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	- 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.	- 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.	- 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 topik pembahasan; memberikan sedikit data atau bukti.	- Tidak dapat menangkap informasi dan menjawab pertanyaan terkait topik pembahasan. - Tidak dapat memberikan tujuan dan topik pembahasan, memberikan bukti atau kesimpulan yang tidak tepat.	
Antusiasme / Kesadaran Pendengar	- 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.	- Menunjukkan antusiasme yang lumayan tinggi terhadap topik pembahasan. - Menambah pemahaman dan kesadaran pendengar pada banyak inti pembahasan.	- Menunjukkan sedikit antusiasme terhadap topik pembahasan. - Menambah sedikit pemahaman dan pengetahuan pendengar pada beberapa inti pembahasan.	- Menunjukkan ketidak tertarikan dengan topik yang dibahas. - Gagal dalam menambah pengetahuan dan pemahaman pendengar.	
Kerja sama / Partisipasi	Kerja sama kelompok berlangsung sangat baik satu sama lain dan presentasi dibagikan secara merata di antara anggota kelompok.	Kerja sama kelompok berlangsung baik satu sama lain dan berkomunikasi dengan baik. Beberapa anggota berpartisipasi sedikit lebih banyak daripada yang lain.	Anggota kelompok hanya memiliki pemahaman yang sedikit tentang materi. Beberapa kesalahan dibuat selama presentasi.	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?

Apakah 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 sukai dan tidak sukai?

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?

Apakah 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?

Apakah 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 **startup 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 5 : BUSINESS PLAN

 Beranda > Profil Toko

 Pengiriman

Pengiriman Saya New

Pengiriman Massal

Pengaturan Pengiriman

 Pesanan

Pesanan Saya

Pembatalan

Pembatalan/ Pengembalian

 Produk

Produk Saya

Tambah Produk Baru

Pelanggaran Saya

Pengaturan Produk

 Promosi Saya

Promosi Saya

Iklan Shopee

Voucher Toko Saya

 Keuangan

 Data

Profil Toko

Lihat status toko dan update profil toko Anda

Informasi dasar

 **yantialsyi**

Waktu Bergabung 19/04/2017

Pengikut 226 · 1 Merkantil 1102

FJ-STORE

Ubah Foto Utama

PC Shop

Lihat >

Produk

2 >

Persentase Chat Dibalas

16%

Kecepatan Chat Dibalas

Hitungan jam

Penilaian Toko

0

Tingkat Pesanan Tidak terselesaikan

0,00% >

Nama Toko

yantialsyi 10/30

Deskripsi Gambar

Tambah Foto & Video (0/5)

Deskripsi Toko

TOKO KOSMETIK DAN PERLENGKAPAN

30/500

Shopee Mall

Daftar >

Chat

99+

LAMPIRAN 5 : BUSINESS PLAN

Beranda > Produk Saya

beauteeglowblitar

Pusat Edukasi Penjual

Pengiriman

Pengiriman Saya New

Pengiriman Massal

Pengaturan Pengiriman

Pesanan

Pesanan Saya

Pembatalan

Pembatalan/ Pengembalian

Produk

Produk Saya New

Tambah Produk Baru

Pelanggaran Saya

Pengaturan Produk

Promosi Saya

Kuangan

Data

Bisnis Saya

Kesehatan Toko

Nama Produk

Kategori

Stok

Penjualan

Cari

Atur ulang

Semua

Live

Habis 0

Sedang Diperiksa 0

Perlu Tindakan 0

Diarsipkan 0

3 Produk

Tingkatkan produkmu

+ Tambah Produk Baru

Edit Secara Massal

☐

Nama Produk

Kode Variasi

Variasi

Harga

Stok

Penjualan

Aksi

KERAJINAN

-

Merah

Rp30.000

3

0

Ubah

SKU Induk: -

-

Ungu

Rp30.000

3

0

Lainnya

-

Kuning

Rp30.000

2

0

Lihat 1 Variasi Lagi

Chat

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.	Jlka 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?	