



# **DIGITAL ENTREPRENEURSHIP BIDANG KULINER UNTUK MEWUJUDKAN GEN-Z BERJIWA WIRAUSAHA**

**Modul Projek Kewirausahaan**

**Fase E**

**Ade Nurdiansyah, S.Pd.**

**Riska Puspandini, S.Pd**

**SMA Negeri 70 Jakarta**

**Tahun 2022**



# TUJUAN PROJEK

Dengan mengangkat tema Kewirausahaan dan mengacu pada Profil Pelajar Pancasila, **Projek "Digital Entrepreneurship Bidang Kuliner untuk Mewujudkan Gen-Z Berjiwa Wirausaha"** ini bertujuan untuk menanamkan semangat, sikap, perilaku, dan kemampuan berwirausaha bidang kuliner, serta menumbuhkembangkan kesadaran dan orientasi kewirausahaan yang kuat, tangguh, mandiri, adaptif, kreatif dan kekinian.





Kegiatan proyek ini relevan dengan satuan pendidikan yang ingin mewujudkan generasi Z yang memiliki kemampuan berwirausaha khususnya di bidang kuliner sebagai keterampilan hidup. Proyek ini berjumlah 120 JP diawali dengan tahap pengenalan dunia wirausaha. Peserta didik diberi bekal agar mampu memahami konsep kewirausahaan dan platform digital untuk berjualan. Setelah mengenali dan membangun kesadaran atau orientasi kewirausahaan, peserta didik diajak untuk menyusun rancangan usaha kuliner pada tahap kontekstualisasi. Rancangan usaha tersebut disusun berdasarkan hasil survei riset pasar dan analisis modal.

Tahapan selanjutnya, peserta didik melakukan aksi nyata yaitu mengolah produk kuliner, mendesain logo dan kemasan produk, merancang bahan promosi dan membuka toko dari. Kegiatan proyek diakhiri dengan tahap refleksi mengenai produk yang dijual dan tindak lanjut dalam bentuk pameran. Dalam pameran tersebut, peserta didik mendapatkan pengalaman langsung berwirausaha.

# DESKRIPSI PROJEK



Dimensi	Elemen	Subelemen	Capaian pada Fase
Mandiri	Pemahaman diri dan situasi yang dihadapi	Mengenali kualitas dan minat diri serta tantangan yang dihadapi	Mengidentifikasi kekuatan dan tantangan-tantangan yang akan dihadapi pada konteks pembelajaran, sosial dan pekerjaan yang akan dipilihnya di masa depan.
	Regulasi diri	Percaya diri, tangguh (resilien), dan adaptif	Menyesuaikan dan mulai menjalankan rencana dan strategi pengembangan dirinya dengan mempertimbangkan minat dan tuntutan pada konteks belajar maupun pekerjaan yang akan dijalankan di masa depan, serta berusaha untuk mengatasi tantangan-tantangan yang ditemui.
Bernalar Kritis	Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan	Mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan mengolah informasi dan gagasan	Secara kritis mengklarifikasi serta menganalisis gagasan dan informasi yang kompleks dan abstrak dari berbagai sumber. Memprioritaskan suatu gagasan yang paling relevan dari hasil klarifikasi dan analisis
Kreatif	Memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan	-	Bereksperimen dengan berbagai pilihan secara kreatif untuk memodifikasi gagasan sesuai dengan perubahan situasi.

# DIMENSI & SUB-ELEMEN: CAPAIAN FASE





# DIMENSI & SUB-ELEMEN: ALUR PERKEMBANGAN

Sub elemen	Belum Berkembang	Mulai Berkembang	Berkembang Sesuai Harapan	Sangat Berkembang
Mengenali kualitas dan minat diri serta tantangan yang dihadapi	Mengidentifikasi kemampuan, prestasi, dan ketertarikannya serta tantangan yang dihadapi berdasarkan kejadian-kejadian yang dialaminya dalam kehidupan sehari-hari.	Menggambarkan pengaruh kualitas dirinya terhadap pelaksanaan dan hasil belajar; serta mengidentifikasi kemampuan yang ingin dikembangkan dengan mempertimbangkan tantangan yang dihadapinya dan umpan balik dari orang dewasa.	Membuat penilaian yang realistis terhadap kemampuan dan minat, serta prioritas pengembangan diri berdasarkan pengalaman belajar dan aktivitas lain yang dilakukannya.	Mengidentifikasi kekuatan dan tantangan-tantangan yang akan dihadapi pada konteks pembelajaran, sosial dan pekerjaan yang akan dipilihnya di masa depan.
Percaya diri, tangguh (resilien), dan adaptif	Tetap bertahan mengerjakan tugas ketika dihadapkan dengan tantangan dan berusaha menyesuaikan strateginya ketika upaya sebelumnya tidak berhasil.	Menyusun, menyesuaikan, dan mengujicobakan berbagai strategi dan cara kerjanya untuk membantu dirinya dalam penyelesaian tugas yang menantang.	Membuat rencana baru dengan mengadaptasi, dan memodifikasi strategi yang sudah dibuat ketika upaya sebelumnya tidak berhasil, serta menjalankan kembali tugasnya dengan keyakinan baru.	Menyesuaikan dan mulai menjalankan rencana dan strategi pengembangan dirinya dengan mempertimbangkan minat dan tuntutan pada konteks belajar maupun pekerjaan yang akan dijalaninya di masa depan, serta berusaha untuk mengatasi tantangan-tantangan yang ditemui.
Mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan mengolah informasi dan gagasan	Mengumpulkan, mengklasifikasikan, membandingkan dan memilih informasi dan gagasan dari berbagai sumber.	Mengumpulkan, mengklasifikasikan, membandingkan, dan memilih informasi dari berbagai sumber, serta memperjelas informasi dengan bimbingan orang dewasa.	Mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan menganalisis informasi yang relevan serta memprioritaskan beberapa gagasan tertentu.	Secara kritis mengklarifikasi serta menganalisis gagasan dan informasi yang kompleks dan abstrak dari berbagai sumber. Memprioritaskan suatu gagasan yang paling relevan dari hasil klarifikasi dan analisis.
Memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan	Membandingkan gagasan-gagasan kreatif untuk menghadapi situasi dan permasalahan.	Berupaya mencari solusi alternatif saat pendekatan yang diambil tidak berhasil berdasarkan identifikasi terhadap situasi	Menghasilkan solusi alternatif dengan mengadaptasi berbagai gagasan dan umpan balik untuk menghadapi situasi dan permasalahan	Bereksperimen dengan berbagai pilihan secara kreatif untuk memodifikasi gagasan sesuai dengan perubahan situasi.

# A L U R P R O J E K



## **TAHAP PENGENALAN**

Pada tahap ini, peserta didik mengikuti seminar wirausaha kuliner untuk mengenal dunia wirausaha, wawancara dengan pelaku usaha kuliner, serta memaparkan hasil diskusi kelompok di depan teman sekelas.

## **TAHAPAN KONTEKSTUALISASI**

Pada tahap ini peserta didik berdiskusi untuk merencanakan usaha yang ingin dijalankan.

## **TAHAPAN AKSI**

Pada tahap ini peserta didik menjalankan rencana pelaksanaan usaha seperti merancang logo dan kemasan, membuat bahan promosi, dan melakukan uji coba pembuatan produk.

## **TAHAPAN REFLEKSI**

Pada tahap ini peserta didik melakukan sesi saling berbagi dan refleksi kegiatan untuk mendapatkan umpan balik terkait produk yang dibuat.

## **TAHAP TINDAK LANJUT**

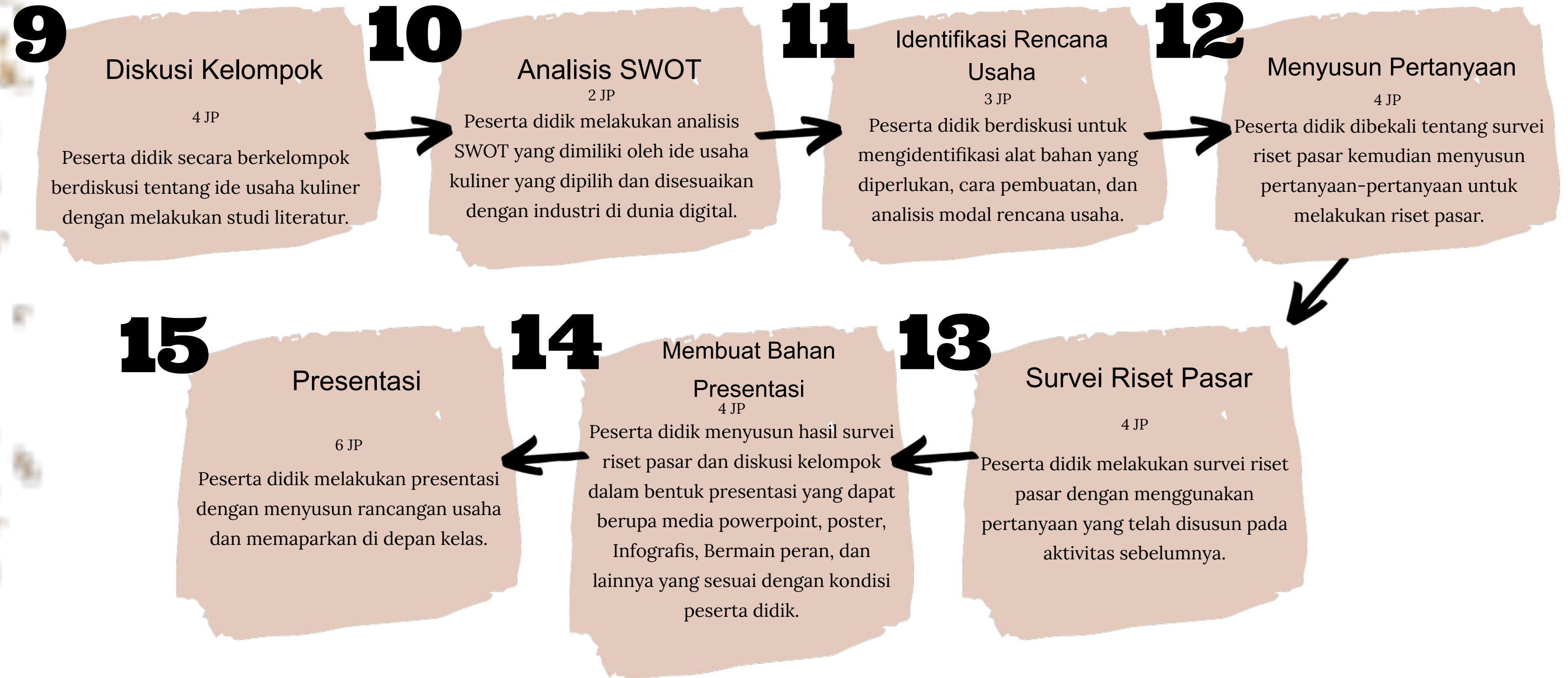
Pada tahap ini peserta didik melakukan penjualan dengan strategi marketing yang telah disusun, membuat laporan penjualan, dan melakukan pameran.



# TAHAPAN PENGENALAN



# TAHAPAN KONTEKSTUALISASI





# TAHAPAN AKSI





# TAHAPAN REFLEKSI

## 21

### *Sharing Session*

5 JP

Peserta didik melakukan sesi berbagi tentang strategi promosi dengan teman sekelas.

## 22

### Refleksi & Umpan Balik

5 JP

Peserta didik mengisi lembar refleksi dan mendapat umpan balik dari guru fasilitator projek.



# TAHAPAN TINDAK LANJUT

**23**

Promosi & Penjualan

4 JP

Peserta didik melakukan promosi agar terlaksananya distribusi dengan menggunakan media sosial sekolah berupa pembuatan konten

**24**

Laporan Penjualan

4 JP

Peserta didik membuat laporan penjualan sederhana

**25**

Pameran  
(Tes Sumatif)

15 JP

Peserta didik merancang dan melaksanakan pameran





# TAHAP PENGENALAN

# AKTIVITAS 1 : SEMINAR WIRAUSAHA KULINER

**Pada aktivitas ini peserta didik mengenal konsep kewirausahaan.**

**6 JP**

Alat & Bahan : Lembar Kerja 1

Asesmen Formatif (ini merupakan referensi, guru dapat membuat secara mandiri lembar kerja yang akan digunakan):

- Asesmen Awal - <https://bit.ly/3Ef6Og2>
- Pengisian Lembar Kerja 1 - <https://bit.ly/3V23hPW>

## KEGIATAN PEMBUKA

- Guru menampilkan beberapa gambar kuliner yang sedang populer, peserta didik diminta untuk menanggapi.
- Peserta didik dapat diberikan pertanyaan pemantik seperti "Apa yang kamu ketahui tentang kewirausahaan?" dan "Usaha di bidang kuliner apa yang menurutmu sedang populer sekarang?"
- Peserta didik diminta untuk mengerjakan asesmen awal yang nantinya digunakan sebagai acuan menentukan anggota-anggota kelompok.

## KEGIATAN INTI

- Narasumber (pengusaha kuliner di sekitar lingkungan sekolah/alumni yang memiliki usaha di bidang kuliner/pemutaran video-video referensi guru tentang kewirausahaan di bidang kuliner) memaparkan materi tentang kewirausahaan.
- Peserta didik diharapkan terlibat aktif dalam sesi tanya jawab.

## KEGIATAN PENUTUP

- Peserta didik mengisi Lembar Kerja 1.



No (diurutkan dari nilai tertinggi ke terendah)	Nama	Kelompok
1	Peserta didik no urut 1	1
2	Peserta didik no urut 2	2
3	Peserta didik no urut 3	3
4	Peserta didik no urut 4	3
5	Peserta didik no urut 5	2
6	Peserta didik no urut 6	1
7	Peserta didik no urut 7	1
8	Peserta didik no urut 8	2
9	Peserta didik no urut 9	3
10	Peserta didik no urut 10	3
11	Peserta didik no urut 11	2
12	Peserta didik no urut 12	1
dst	Peserta didik no urut ...	dst

# Contoh Pembagian Kelompok Berdasarkan Asesm Awal



# AKTIVITAS 2 : STUDI LITERATUR

**Peserta didik melakukan studi literatur seputar wirausaha kuliner.**

**4 JP**

Alat & Bahan : Ppt Pengenalan Projek, Lembar Kerja 2

Asesmen Formatif (ini merupakan referensi, guru dapat membuat secara mandiri lembar kerja yang akan digunakan):

- Pengisian Lembar Kerja 2 - <https://bit.ly/3CO4uDF>

## KEGIATAN PEMBUKA

- Guru menyapa dan menanyakan kesan peserta didik mengikuti seminar.
- Guru memberikan pertanyaan pemantik seperti "Untuk memulai sebuah usaha, apa yang perlu dipersiapkan terlebih dahulu?" dan "Apa saja yang termasuk tahap perencanaan untuk membuka usaha?"

## KEGIATAN INTI

- Peserta didik berkelompok sesuai dengan hasil asesmen awal pada kegiatan sebelumnya.
- Peserta didik diminta untuk mencari studi literatur mengenai seputar wirausaha kuliner
- Peserta didik berdiskusi secara berkelompok dan menyimpulkan hasil pekerjaannya dengan mengerjakan LK-2.

## KEGIATAN PENUTUP

- Peserta didik mengumpulkan tugas melalui *Learning Management System* (LMS) seperti Google Classroom atau media lain yang disetujui oleh guru.



# **AKTIVITAS 3 : SEMINAR TRANSFORMASI DIGITAL USAHA KULINER**

**Peserta didik diberikan pengenalan tentang platform digital untuk berjualan melalui seminar wirausaha dengan menghadirkan narasumber ahli.**

**6 JP**

Alat & Bahan : Materi seminar oleh Narasumber, Rubrik Penilaian Bernalar Kritis

Asesmen Formatif (ini merupakan referensi, guru dapat membuat secara mandiri lembar kerja yang akan digunakan):

- Pengisian **Rubrik Penilaian Dimensi Bernalar Kritis Peserta Didik - Sub elemen Mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan mengolah informasi dan gagasan**

<https://bit.ly/3Cvummu>

## **KEGIATAN PEMBUKA**

- Guru menyapa dan menanyakan kesan peserta didik mengikuti seminar.
- Guru memberikan pertanyaan pemantik "Siapa yang suka memesan makanan melalui Food Delivery? Apa alasan kalian menggunakan layanan tersebut?"

## **KEGIATAN INTI**

- Narasumber (dapat diundang oleh satuan pendidikan dari aplikasi penyedia layanan makanan daring/dari guru dengan menampilkan video dengan demo usaha kuliner di era digital) memaparkan tentang transformasi digital dalam usaha kuliner.
- Peserta didik menyimak dan melakukan tanya jawab terkait materi yang disampaikan.

## **KEGIATAN PENUTUP**

- Peserta didik menuliskan kesan mengikuti seminar melalui Google Classroom atau media lain yang disetujui oleh guru.

# AKTIVITAS 4 : MENGGALI INFORMASI

**Peserta didik menyusun daftar pertanyaan untuk menggali informasi dari pedagang/pengusaha di bidang kuliner.  
3 JP**

Alat & Bahan : PPT Riset dengan Metode Wawancara, Lembar Kerja 3

Asesmen Formatif (ini merupakan referensi, guru dapat membuat secara mandiri lembar kerja yang akan digunakan):

- Pengisian Lembar Kerja 3 - <https://bit.ly/3rSEfWp>

## KEGIATAN PEMBUKA

- Guru menyapa dan menanyakan kesan peserta didik mengikuti seminar wirausaha kuliner.
- Guru memberikan pertanyaan pemantik "Pernahkan mengamati usaha kuliner di sekitarmu? Apakah sudah ada yang beralih ke platform digital? Apakah masih ada yang belum memanfaatkan Platform digital?"

## KEGIATAN INTI

- Guru menampilkan artikel tentang usaha kuliner menggunakan platform digital - <https://bisnis.tempo.co/read/1612261/omzet-umkm-kuliner-ini-naik-60-persen-berkat-teknologi-digital-dan-edukasi-pelatihan-ekosistem-gojek>
- Peserta didik membaca artikel dari jurnal ilmiah - <https://drive.google.com/file/d/1psTa-unpza-zUtcBVSXgN5yloDYmRWR/view?usp=sharing>
- Peserta didik berdiskusi untuk menyusun daftar pertanyaan yang mengarah ke pemanfaatan platform kuliner digital pada LK-3.
- Peserta didik menentukan pelaku usaha mana yang akan diwawancarai.

## KEGIATAN PENUTUP

- Peserta didik mengunggah daftar pertanyaan wawancara melalui *Learning Management System* (LMS) seperti Google Classroom atau media lain yang disetujui oleh guru



# **AKTIVITAS 5 : WAWANCARA DENGAN PELAKU USAHA**

**Peserta didik mendokumentasikan kegiatan diskusi sampai wawancara dengan narasumber (pedagang/pengusaha di lingkungan sekitar rumah atau sekolah).**

**6 JP**

Alat & Bahan : Daftar Pertanyaan wawancara, Dokumentasi

Asesmen Formatif: -

## **KEGIATAN PEMBUKA**

- Guru menyapa dan menanyakan kesulitan peserta didik dalam menyusun daftar pertanyaan.

## **KEGIATAN INTI**

- Peserta didik menggali informasi dengan bertanya ke pelaku usaha menggunakan daftar pertanyaan yang sudah disusun secara berkelompok.
- Peserta didik mendokumentasikan kegiatan berupa video dan foto.
- Peserta didik menyimpulkan hasil wawancara.

## **KEGIATAN PENUTUP**

- Peserta didik mengunggah dokumentasi wawancara melalui *Learning Management System* (LMS) seperti Google Classroom atau media lain yang disetujui oleh guru.

# AKTIVITAS 6 : DISKUSI KELOMPOK

**Peserta didik mendiskusikan hasil wawancara dengan pedagang/pengusaha di lingkungan sekitar rumah atau sekolah dan mengaitkan dengan penggunaan platform digital.**

**3 JP**

Alat & Bahan : Rubrik Penilaian Mandiri

Asesmen Formatif (ini merupakan referensi, guru dapat membuat secara mandiri lembar kerja yang akan digunakan):

Pengisian Rubrik Penilaian **Dimensi Mandiri**

**Peserta Didik - Sub elemen Percaya diri, tangguh (resilient), dan adaptif**

<https://bit.ly/3Cvummu>

## KEGIATAN PEMBUKA

- Guru menyapa dan menanyakan kesan peserta didik mewawancarai pelaku usaha kuliner di sekitar mereka.
- Guru memberikan pertanyaan pemantik "Apakah ada perbedaan antara usaha kuliner yang sudah menggunakan platform digital dan yang tidak menggunakan?"

## KEGIATAN INTI

- Peserta didik mendiskusikan hasil wawancara dengan pedagang/pengusaha di lingkungan sekitar rumah atau sekolah.
- Peserta didik menganalisis hasil wawancara dengan penggunaan platform digital (apakah sudah/belum digunakan. Jika belum dielaborasi kenapa, jika sudah bagaimana dampak positif dan negatifnya?)

## KEGIATAN PENUTUP

- Peserta didik mengunggah hasil diskusi melalui *Learning Management System* (LMS) seperti Google Classroom atau media lain yang disetujui oleh guru



# **AKTIVITAS 7 : MEMBUAT BAHAN PRESENTASI**

**Peserta didik menyusun hasil wawancara dan diskusi kelompok dalam bentuk presentasi yang dapat berupa media Powerpoint, Poster, Infografis, Bermain peran, dan lainnya yang sesuai dengan kondisi peserta didik.**

**3 JP**

Alat & Bahan :-

Asesmen Formatif:

- -

## **KEGIATAN PEMBUKA**

- Guru menyapa dan membimbing peserta didik untuk aktif membuat bahan presentasi bersama-sama menggunakan aplikasi Canva atau media lain yang disepakati bersama.

## **KEGIATAN INTI**

- Peserta didik berdiskusi bersama memastikan bahwa hasil wawancara dan diskusi yang akan dipresentasikan sudah tepat
- Peserta didik bekerja sama membuat bahan presentasi dengan aplikasi Canva atau media lain yang disepakati bersama

## **KEGIATAN PENUTUP**

- Peserta didik mengunggah bahan presentasi melalui *Learning Management System* (LMS) seperti Google Classroom atau media lain yang disetujui oleh guru

# **AKTIVITAS 8 : PRESENTASI KELOMPOK**

## **Peserta didik**

**mempresentasikan hasil**

**diskusi secara berkelompok**

**bergantian ditanggapi oleh**

**peserta didik lainnya di**

**depan kelas.**

**6 JP**

Alat & Bahan: Rubrik Penilaian Kreatif

Asesmen Formatif (ini merupakan referensi, guru dapat membuat secara mandiri lembar kerja yang akan digunakan):

Pengisian Rubrik Penilaian **Dimensi Kreatif**

**Peserta Didik - Sub elemen**

**Mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan**

**mengolah informasi dan gagasan**

<https://bit.ly/3Cvummu>

## **KEGIATAN PEMBUKA**

- Peserta didik dapat presentasi sesuai urutan kelompok.
- Peserta didik dapat berbagi peran dalam melakukan presentasi.

## **KEGIATAN INTI**

- Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya.
- Peserta didik melakukan tanya jawab tentang materi yang dipresentasikan.

## **KEGIATAN PENUTUP**

- Guru menguatkan pemahaman murid dan memberikan umpan balik secara menyeluruh.
- Peserta didik diminta untuk menyimpulkan kegiatan yang dilakukan.





# **TAHAP KONTEKSTUALISASI**



# AKTIVITAS 9 : DISKUSI KELOMPOK

**Peserta didik secara berkelompok berdiskusi tentang ide usaha kuliner dengan melakukan studi literatur.**

**4 JP**

Alat & Bahan : Lembar Kerja 4

Asesmen Formatif:

- Pengisian Lembar Kerja 4 - <https://bit.ly/3yD4tzV>

## **KEGIATAN PEMBUKA**

- Peserta didik berdiskusi dalam kelompok kecil beranggotakan 4-5 orang.
- Peserta didik menonton video yang ditampilkan oleh guru tentang usaha kuliner kekinian dan diminta memberikan tanggapan terkait video tersebut. -

<https://www.youtube.com/watch?v=20a2jqTM9pc>

## **KEGIATAN INTI**

- Peserta didik mengerjakan Lembar Kerja - 4 tentang ide usaha kuliner.
- Peserta didik melakukan studi literatur dari artikel dan video youtube tentang usaha kuliner kekinian.

## **KEGIATAN PENUTUP**

- Peserta didik mengumpulkan tugas melalui *Learning Management System* (LMS) seperti Google Classroom atau media lain yang disetujui oleh guru



# AKTIVITAS 10 : ANALISIS SWOT

**Peserta didik melakukan analisis SWOT yang dimiliki oleh ide usaha kuliner yang dipilih dan disesuaikan dengan industri di dunia digital.**

**2 JP**

Alat & Bahan : Lembar Kerja 4

Asesmen Formatif:

- Pengisian Lembar Kerja 4 - <https://bit.ly/3yD4tzV>

## **KEGIATAN PEMBUKA**

- Peserta didik diberikan pertanyaan pemantik "Dari beberapa ide usaha kuliner kekinian yang tadi didiskusikan, ide manakah yang paling menarik menurut kalian?"

## **KEGIATAN INTI**

- Peserta didik memilih satu dari beberapa ide yang ditampilkan.
- Peserta didik menganalisis kelebihan, kelemahan, peluang usaha, dan ancaman usaha kuliner yang akan dipilih dalam LK-4.

## **KEGIATAN PENUTUP**

- Peserta didik mengumpulkan tugas melalui *Learning Management System* (LMS) seperti Google Classroom atau media lain yang disetujui oleh guru

# **AKTIVITAS 11 : IDENTIFIKASI RENCANA USAHA**

**Peserta didik berdiskusi untuk mengidentifikasi alat bahan yang diperlukan, cara pembuatan, dan analisis modal rencana usaha.**

**3 JP**

Alat & Bahan : Lembar Kerja 4

Asesmen Formatif:

- Pengisian Lembar Kerja 4 - <https://bit.ly/3yD4tzV>

## **KEGIATAN PEMBUKA**

- Peserta didik berdiskusi dalam kelompok kecil beranggotakan 4-5 orang.
- Peserta didik diberikan pertanyaan pemantik "Apa saja yang harus dipersiapkan jika akan memulai suatu usaha kuliner?"

## **KEGIATAN INTI**

- Peserta didik melanjutkan mengerjakan Lembar Kerja - 4 tentang rancangan usaha.
- Peserta didik mengidentifikasi usaha kuliner kekinian yang dipilih dan menyusun rencana usaha kuliner.

## **KEGIATAN PENUTUP**

- Peserta didik mengumpulkan tugas melalui *Learning Management System* (LMS) seperti Google Classroom atau media lain yang disetujui oleh guru



# **AKTIVITAS 12 : MENYUSUN SURVEI RISET PASAR**

**Peserta didik dibekali tentang survei riset pasar kemudian menyusun pertanyaan-pertanyaan untuk melakukan riset pasar.**

**4 JP**

Alat & Bahan : Lembar Kerja 5

Asesmen Formatif:

- Pengisian Lembar Kerja 5 - <https://bit.ly/3EKtmxo>

## **KEGIATAN PEMBUKA**

- Peserta didik diberikan pertanyaan pemantik "Apa yang harus dilakukan wirausaha kuliner pemula saat akan melakukan riset pasar?"

## **KEGIATAN INTI**

- Peserta didik mengerjakan Lembar Kerja - 5 tentang Survei Riset Pasar
- Peserta didik melakukan validasi pertanyaan ke guru pengajar yang bukan fasilitator ruangan agar dapat digunakan untuk survei riset pasar.

## **KEGIATAN PENUTUP**

- Peserta didik mengumpulkan tugas melalui *Learning Management System* (LMS) seperti Google Classroom atau media lain yang disetujui oleh guru

# **AKTIVITAS 13 : SURVEI RISET PASAR**

**Peserta didik melakukan survei riset pasar dengan menggunakan pertanyaan yang telah disusun pada aktivitas sebelumnya.**

**4 JP**

Alat & Bahan : Lembar Kerja - 5

Asesmen Formatif :-

## **KEGIATAN PEMBUKA**

- Peserta didik mempersiapkan diri untuk melakukan survei riset pasar.

## **KEGIATAN INTI**

- Peserta didik melakukan survei riset pasar dengan menggunakan pertanyaan yang telah disusun pada aktivitas sebelumnya dapat berupa pengisian lembar survei/Google Form yang dikelola kelompok.
- Peserta didik mendokumentasikan kegiatan survei berupa foto.

## **KEGIATAN PENUTUP**

- Peserta didik mengumpulkan tugas melalui *Learning Management System* (LMS) seperti Google Classroom atau media lain yang disetujui oleh guru



# AKTIVITAS 14 : MEMBUAT BAHAN PRESENTASI

**Peserta didik menyusun hasil survei riset pasar dan diskusi kelompok dalam bentuk presentasi berupa media Powerpoint, Poster, Infografis, Bermain peran, dan lainnya yang sesuai dengan minat peserta didik.**

## **4 JP**

Alat & Bahan : Rubrik Penilaian Mandiri dan Kreatif

Asesmen Formatif (ini merupakan referensi, guru dapat membuat secara mandiri lembar kerja yang akan digunakan):

- Pengisian Lembar Observasi <https://bit.ly/3Cvummu>
  - **Mandiri - Sub elemen Mengenal kualitas dan minat diri serta tantangan yang dihadapi**
  - **Kreatif - Sub elemen Memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan**

## **KEGIATAN PEMBUKA**

- Peserta didik diberikan pertanyaan pemantik "Bagaimana cara mengolah data hasil survei?"

## **KEGIATAN INTI**

- Peserta didik berdiskusi dalam kelompok kecil beranggotakan 4-5 orang.
- Peserta didik mengelompokkan jawaban hasil survei dalam tabel.
- Peserta didik membuat presentasi berupa Powerpoint/Poster/Infografis/Bermain peran yang berisikan:
  - Rancangan usaha (nama produk kuliner, keunggulan produk, alat dan bahan, proses pembuatan produk, strategi promosi yang akan digunakan)
  - Hasil survei pasar yang disajikan dalam bentuk tabel/grafik

## **KEGIATAN PENUTUP**

- Peserta didik mengumpulkan tugas melalui *Learning Management System* (LMS) seperti Google Classroom atau media lain yang disetujui oleh guru

# AKTIVITAS 15 : PRESENTASI

**Peserta didik melakukan presentasi dengan menyusun rancangan usaha dan memaparkan di depan kelas.**

**6 JP**

Alat & Bahan : Rubrik Penilaian Kreatif

Asesmen Formatif (ini merupakan referensi, guru dapat membuat secara mandiri lembar kerja yang akan digunakan):

Pengisian Rubrik Penilaian **Dimensi Kreatif Peserta Didik - Sub elemen Mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan mengolah informasi dan gagasan**

<https://bit.ly/3Cvummu>

## **KEGIATAN PEMBUKA**

- Peserta didik mempersiapkan presentasi.

## **KEGIATAN INTI**

- Peserta didik memaparkan presentasi berupa Powerpoint/Poster/Infografis/Bermain peran yang berisikan
  - Rancangan usaha (nama produk kuliner, keunggulan produk, alat dan bahan, proses pembuatan produk, strategi promosi yang akan digunakan)
  - Hasil survei pasar yang disajikan dalam bentuk tabel/grafik

## **KEGIATAN PENUTUP**

- Peserta didik menyimpulkan hasil tanya jawab.





# TAHAP AKSI 🚀



# AKTIVITAS 16 : PENGOLAHAN & UJI COBA PRODUK KULINER

## TAHAPAN AKSI

**Peserta didik mempersiapkan dan mengolah produk kuliner yang akan dijual.**

**10 JP**

Alat & Bahan : Alat dan Bahan memasak sesuai pilihan kuliner masing-masing kelompok, Rubrik Penilaian Mandiri

Asesmen Formatif (ini merupakan referensi, guru dapat membuat secara mandiri lembar kerja yang akan digunakan):

Pengisian Rubrik Penilaian **Dimensi Mandiri Peserta Didik - Sub elemen Percaya diri, tangguh (resilient), dan adaptif** <https://bit.ly/3Cvummu>

### **KEGIATAN PEMBUKA**

- Peserta didik mempersiapkan alat dan bahan untuk mengolah produk kuliner

### **KEGIATAN INTI**

- Peserta didik diminta untuk mengolah produk kuliner sesuai dengan rencana usaha yang sudah disusun.
- Peserta didik menyajikan produk kuliner sebagai "tester" dan meminta masukan dari teman/guru.
- Peserta didik mendokumentasikan proses pengolahan dan uji coba.
- Peserta didik mengambil foto produk untuk digunakan di toko *online* pada aktivitas berikutnya.

### **KEGIATAN PENUTUP**

- Peserta didik mengunggah dokumentasi aktivitas pengolahan dan uji coba produk kuliner melalui *Learning Management System (LMS)* seperti Google Classroom atau media lain yang disetujui oleh guru

# AKTIVITAS 17 : MERANCANG LOGO

**Peserta didik merancang logo produk kuliner.**

**3 JP**

Alat & Bahan : Aplikasi Canva, Rubrik Penilaian Kreatif

Asesmen Formatif (ini merupakan referensi, guru dapat membuat secara mandiri lembar kerja yang akan digunakan):

Pengisian Rubrik Penilaian **Dimensi Kreatif Peserta Didik - Sub elemen Memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan**

<https://bit.ly/3Cvummu>

## KEGIATAN PEMBUKA

- Peserta didik menonton video yang ditampilkan oleh guru tentang pentingnya logo untuk produk kuliner dan diminta memberikan tanggapan terkait video tersebut. -
  - [https://www.youtube.com/watch?v=I-iT-SOAF\\_0](https://www.youtube.com/watch?v=I-iT-SOAF_0)
  - <https://www.youtube.com/watch?v=fHfo2mCvuu0>

## KEGIATAN INTI

- Peserta didik merancang tiga alternatif logo dengan kelompoknya menggunakan aplikasi yang disepakati bersama, misalnya aplikasi Canva.
- Peserta didik meminta pendapat dari teman/guru untuk logo yang cocok untuk produk kulinernya.
- Peserta didik menentukan logo yang sesuai untuk produk kulinernya.

## KEGIATAN PENUTUP

- Peserta didik mengumpulkan tugas membuat tiga logo alternatif beserta logo yang terpilih

# AKTIVITAS 18 : MERANCANG KEMASAN

## TAHAPAN AKSI

**Peserta didik merancang kemasan produk.**

**3 JP**

Alat & Bahan : Aplikasi Canva, Rubrik Penilaian Kreatif

Asesmen Formatif (ini merupakan referensi, guru dapat membuat secara mandiri lembar kerja yang akan digunakan):

Pengisian Rubrik Penilaian **Dimensi Kreatif Peserta Didik - Sub elemen Memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan**

<https://bit.ly/3Cvummu>

### **KEGIATAN PEMBUKA**

- Peserta didik menonton video yang ditampilkan oleh guru tentang pentingnya kemasan untuk produk kuliner dan diminta memberikan tanggapan terkait video tersebut.

<https://www.youtube.com/watch?v=MFv8EXP0XOg>

### **KEGIATAN INTI**

- Peserta didik menentukan konsep desain/prototype dan kemasan produk kuliner
- Peserta didik membuat desain/ prototype dan kemasan produk kuliner menggunakan aplikasi Canva atau media lain yang disetujui bersama
- Peserta didik menyajikan desain/ prototype dan kemasan produk barang/jasa

### **KEGIATAN PENUTUP**

- Peserta didik diberikan pertanyaan pemantik untuk menyimpulkan kegiatan. Contohnya seperti “Bagaimanakah syarat kemasan yang baik?”



# AKTIVITAS 19 : MERANCANG BAHAN PROMOSI

## TAHAPAN AKSI

**Peserta didik merancang dan membuat bahan promosi berupa poster/infografis/iklan komersial.**

**3 JP**

Alat & Bahan : Aplikasi mendesain (contohnya Canva dan Capcut), rubrik penilaian kreatif

Asesmen Formatif (ini merupakan referensi, guru dapat membuat secara mandiri lembar kerja yang akan digunakan):

Pengisian Rubrik Penilaian **Dimensi Kreatif**

**Peserta Didik - Sub elemen Memiliki**

**keluwesan berpikir dalam mencari alternatif**

**solusi permasalahan** <https://bit.ly/3Cvummu>

### **KEGIATAN PEMBUKA**

- Peserta didik berdiskusi dalam kelompok kecil beranggotakan 4-5 orang.
- Peserta didik menonton video contoh iklan yang ditampilkan oleh guru tentang usaha kuliner kekinian dan diminta memberikan tanggapan terkait video tersebut.
  - Referensi: <https://www.youtube.com/watch?v=ZcteJ6MfkXY>

### **KEGIATAN INTI**

- Peserta didik membuat bahan promosi berupa poster/infografis/iklan komersial dengan aplikasi yang disepakati bersama menggunakan dokumentasi kegiatan pada kegiatan sebelumnya (pengolahan produk kuliner).
- Peserta didik menampilkan bahan promosi yang dibuat di depan kelas.

### **KEGIATAN PENUTUP**

- Peserta didik mengumpulkan tugas mengenai bahan promosi berupa poster/infografis/iklan komersial ke media yang telah disepakati bersama.

# AKTIVITAS 20 : MEMBUAT TOKO *ONLINE*

## TAHAPAN AKSI

**Peserta didik membuat toko *online*/marketplace/lapak di website *e-commerce* atau media sosial.**

**4 JP**

Alat & Bahan : Akun pada toko *online*/marketplace

Asesmen Formatif:

- -

### **KEGIATAN PEMBUKA**

- Peserta didik diberikan pertanyaan pemantik "Bagaimana cara meningkatkan penjualan dalam dunia digital?", "Apa yang perlu dipersiapkan untuk melakukan penjualan secara digital?"

### **KEGIATAN INTI**

- Peserta didik menonton tutorial membuat toko *online* melalui video - <https://www.youtube.com/watch?v=BTTURGEGxMw>
- Peserta didik menentukan toko *online*/marketplace/toko lainnya yang akan dibuat.
- Peserta didik mengunggah foto produk kuliner yang dijual.

### **KEGIATAN PENUTUP**

- Peserta didik mengunggah tautan dari toko daring yang sudah dibuat.





# TAHAP REFLEKSI





# **AKTIVITAS 21 : SHARING SESSION**

**Peserta didik saling berbagi tentang strategi promosi dengan teman sekelas.**

**5 JP**

Alat & Bahan : Aplikasi atau lembar yang dapat digunakan sebagai media diskusi.

Asesmen Formatif:

- -

## **KEGIATAN PEMBUKA**

- Peserta didik berdiskusi dalam kelompok kecil beranggotakan 4-5 orang.
- Peserta didik menonton video kisah sukses pengusaha kuliner yang tidak pantang menyerah.

<https://www.youtube.com/watch?v=2xgm6Al09sk>

## **KEGIATAN INTI**

- Peserta didik membuka aplikasi Padlet/Google Jamboard atau media diskusi lainnya kemudian menuliskan kesan mereka terhadap video yang ditayangkan.
- Peserta didik menuliskan pengalaman mereka dalam membuat produk dan berjualan secara daring.
- Peserta didik menuliskan strategi promosi yang mereka gunakan dan kekurangan serta kelemahan strategi tersebut.
- Peserta didik mendiskusikan hasil tulisan mereka untuk menjadi bahan perbaikan selanjutnya.

## **KEGIATAN PENUTUP**

- Peserta didik saling menarik kesimpulan kegiatan.

# **AKTIVITAS 22 : REFLEKSI & UMPAN BALIK**

**Peserta didik mengisi lembar refleksi dan mendapat umpan balik dari fasilitator proyek.**

**5 JP**

Alat & Bahan : Lembar Kerja 6 - Refleksi

Asesmen Formatif:

- Pengisian Lembar Kerja 6 - <https://bit.ly/3VrKmOR>

## **KEGIATAN PEMBUKA**

- Peserta didik berdiskusi dalam kelompok kecil beranggotakan 4-5 orang.
- Peserta didik diminta memberikan tanggapan tentang aktivitas sebelumnya (*sharing session*).

## **KEGIATAN INTI**

- Peserta didik berdiskusi tentang capaian mereka dalam pelaksanaan proyek kewirausahaan kuliner.
- Peserta didik mencari tahu kelemahan atau kelebihan produk.
- Peserta didik menganalisis strategi promosi yang sudah dijalankan.
- Peserta didik memaparkan hasil diskusinya berupa Powerpoint/Canva/Infografis kepada teman-teman di dalam kelompoknya.

## **KEGIATAN PENUTUP**

- Peserta didik mengerjakan Lembar Kerja - 6 tentang refleksi dan umpan balik.



# **TAHAP TINDAK LANJUT**





# AKTIVITAS 23 : PROMOSI & PENJUALAN

## TAHAPAN TINDAK LANJUT

**Peserta didik melakukan promosi agar terlaksananya distribusi produk dengan menggunakan media sosial sekolah berupa pembuatan konten.**

**4 JP**

Alat & Bahan : media sosial, rubrik penilaian dimensi Mandiri

Asesmen Formatif (ini merupakan referensi, guru dapat membuat secara mandiri lembar kerja yang akan digunakan):

- Pengisian rubrik **Dimensi Mandiri**  
- Sub elemen **Percaya diri, tangguh (resilient), dan adaptif**

<https://bit.ly/3Cvummu>

### KEGIATAN PEMBUKA

- Peserta didik berdiskusi dalam kelompok kecil beranggotakan 4-5 orang.
- Peserta didik menonton video yang ditampilkan oleh guru tentang cara unik dalam promosi dan diminta memberikan tanggapan terkait video tersebut.

<https://www.youtube.com/watch?v=AYbSREOtOVY>

### KEGIATAN INTI

- Peserta didik melakukan promosi untuk produk kuliner yang mereka buat.
- Peserta didik melakukan penjualan produk kuliner kepada teman/guru.
- Peserta didik meminta review produk kuliner yang mereka jual.
- Peserta didik mendokumentasikan kegiatan promosi dan penjualan.

### KEGIATAN PENUTUP

- Peserta didik mengumpulkan tugas berupa dokumentasi kegiatan.

# AKTIVITAS 24 : LAPORAN PENJUALAN

**Peserta didik membuat laporan penjualan sederhana**

**4 JP**

Alat & Bahan:  
Lembar Kerja 7

Asesmen Formatif:

- Pengisian Lembar Kerja 7 - <https://bit.ly/3MvJjJK>

## **KEGIATAN PEMBUKA**

- Peserta didik diberikan pertanyaan pemantik "Apa saja faktor kendala yang dihadapi saat melakukan penjualan produk kuliner?"

## **KEGIATAN INTI**

- Peserta didik berdiskusi dalam kelompok.
- Peserta didik membuat laporan penjualan berupa tabel/grafik untuk dipresentasikan.
- Peserta didik menyajikan laporan dalam bentuk infografis atau bentuk lainnya yang disepakati kelompok.

## **KEGIATAN PENUTUP**

- Peserta didik diminta untuk menyimpulkan kegiatan.
- Peserta didik mengumpulkan tugas.

# AKTIVITAS 25 : PAMERAN

## TAHAPAN TINDAK LANJUT

**Peserta didik merancang dan melaksanakan pameran sebagai tindak lanjut dari produk yang telah dikembangkan.**

**15 JP**

Alat & Bahan : Rubrik penilaian seluruh dimensi

Asesmen Formatif (ini merupakan referensi, guru dapat membuat secara mandiri lembar kerja yang akan digunakan):

- Rubrik penilaian

<https://bit.ly/3Cvummu>

### **KEGIATAN PEMBUKA**

- Peserta didik melakukan persiapan pameran produk kuliner.

### **KEGIATAN INTI**

- Peserta didik melakukan pameran dan mempromosikan dagangan kulinernya.
- Peserta didik mendokumentasikan kegiatan pameran.

### **KEGIATAN PENUTUP**

- Peserta didik menutup pameran dan membereskan alat dan bahan yang telah digunakan.
- Peserta didik mengumpulkan dokumentasi pameran sebagai bukti pelaksanaan proyek melalui media yang disepakati bersama antara guru dan peserta didik.





# ASESMEN SUMATIF

Referensi asesmen sumatif dapat dilihat pada tautan berikut ini:

<https://bit.ly/3yHYB8L>



# DAFTAR PUSTAKA

Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. 2022. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.