

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

| | |
|-------------------|--|
| Satuan Pendidikan | : SMK Negeri 1 Banyuwangi |
| Kelas / Semester | : XI / I |
| Tema | : Sikap dan Perilaku Berwirausaha |
| Sub Tema | : Pengertian Kewirausahaan, Tujuan & manfaat |
| Pembelajaran ke | : 1 |
| Alokasi waktu | : 5 JP X 45 Menit |

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Disajikan dalam bentuk *virtual* / sebuah *link* materi Sikap dan Perilaku Kewirausahaan, Peserta didik dapat mendeskripsikan sikap dan perilaku wirausahawan.
- Setelah menjelaskan sikap dan perilaku wirausahawan, peserta didik memberikan contoh sikap dan perilaku wirausahawan.
- Setelah memberikan contoh sikap dan perilaku wirausahawan, peserta didik mampu mengidentifikasi sikap dan perilaku wirausaha.
- Setelah mengidentifikasi sikap dan perilaku wirausaha, Peserta didik dapat mempresentasikan sikap dan perilaku wirausahawan yang berhasil atau sukses.

Fokus Penguatan karakter : Kreatif, Mandiri, Peduli Sosial dan Rasa Ingin Tahu

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pendahuluan (10 Menit)

- Guru mengkomunikasikan peserta didik melalui sosmed yaitu group *Whatsapp* untuk mempersiapkan diri mengikuti pembelajaran melalui daring
- Guru mempersiapkan secara fisik dan psikis peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan diawali salam dan berdoa, menanyakan kehadiran peserta didik (absensi) melalui aplikasi google meet / zoom, kesiapan buku tulis dan sumber belajar
- Guru memberi motivasi dengan membimbing siswa memahami berbagai jenis dan faktor-faktor yang membentuk wirausaha
- Guru mengingatkan kembali tentang konsep-konsep yang telah dipelajari oleh peserta didik yang berhubungan dengan materi baru yang akan dipelajari
- Guru melakukan apersepsi melalui tanya jawab mengenai kewirausahaan, Tujuan, manfaat, sikap dan perilaku berwirausaha.

Communication (*Komunikasi*), mengeksplor peserta didik untuk kembali mengingat materi pada pertemuan sebelumnya. Memberikan gambaran pengusaha sukses.

- Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
- Guru membimbing peserta didik melalui tanya jawab tentang manfaat proses pembelajaran
- Guru memotivasi peserta didik

Kegiatan Inti (180 Menit)

- Guru meminta peserta didik mencermati masalah sehari-hari yang berkaitan dengan kewirausahaan
Critical Thinking (Berpikir Kritis), peserta didik menulis point-point penting hasil mengamati permasalahan lingkungan sekitar.
- Guru memberikan penjelasan singkat tentang kewirausahaan melalui aplikasi *google meet* atau *zoom* sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik serta Guru memfasilitasi terjadinya interaksi antar peserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya secara kreatif, mandiri, peduli sosial, dan rasa ingin tahu.
- Guru mengamati cara berpikir peserta didik yang berkaitan dengan kewirausahaan, Tujuan, manfaat, sikap dan perilaku berwirausaha.
Guru memotivasi, mendorong kreativitas dalam bentuk bertanya, memberi gagasan yang menarik dan menantang untuk dialami,
Critical Thinking (Berpikir Kritis), peserta didik menulis point-point penting hasil diskusi.
- Guru membimbing siswa untuk mencari dan menggali informasi dan mendiskusikan jawaban atas pertanyaan yang sudah disusun dan mengerjakan Latihan dan Aktivitas di buku Produk Kreatif dan Kewirausahaan XI dan mencari sumber belajar lain
Creative (Kreatif) dan **Collaboration** (Kerja sama), peserta didik membuat ide kreatif dalam penyampaian presentasi.
- Guru dapat menyediakan sumber belajar berupa *link* di internet, buku Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas XI dan referensi lain serta Guru dapat menjadi sumber belajar bagi peserta didik dengan memberikan konfirmasi atas jawaban peserta didik atau menjelaskannya
- Guru membimbing peserta didik untuk menganalisis arti kewirausahaan, Tujuan, manfaat, sikap dan perilaku berwirausaha serta peserta didik untuk mendiskusikan hubungan atas berbagai informasi yang sudah diperoleh sebelumnya.
- Guru bersama peserta didik bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan **Critical Thinking** (Berpikir Kritis), peserta didik menulis point-point penting hasil mengamati permasalahan lingkungan sekitar.
- Guru menyajikan secara tertulis atau lisan hasil pembelajaran, apa yang telah dipelajari, keterampilan atau materi yang masih perlu ditingkatkan, atau strategi atau konsep baru yang ditemukan berdasarkan apa yang dipelajari mengenai kewirausahaan
- Guru melakukan refleksi dengan cara menanyakan kesulitan yang dihadapi peserta didik dan membuat rangkuman materi dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.

Penutup

- Guru membimbing peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran melalui tanya jawab klasikal dan mendorong siswa untuk selalu bersyukur atas karunia Tuhan
- Guru melakukan refleksi dengan peserta didik atas manfaat proses pembelajaran yang telah dilakukan
- Guru memberikan umpan balik atas proses pembelajaran dan hasil telaah individu maupun kelompok
- Guru dapat meminta peserta didik untuk meningkatkan pemahamannya tentang konsep, prinsip atau teori yang telah dipelajari dari internet dan buku-buku pelajaran yang relevan atau sumber informasi lainnya
- Guru merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik
- Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Teknik/jenis : Kuis, tugas individu / kelompok, unjuk kerja, dan portofolio
2. Bentuk instrumen : Pengetahuan, Keterampilan dan pengamatan sikap
3. Pedoman penskoran :

Teknik dan Bentuk Instrumen

| Teknik | Bentuk Instrumen |
|--------------|--|
| Pengetahuan | Tes, tes tulis, tes lisan, praktik. |
| Keterampilan | Nontes, Unjuk kerja peserta didik. |
| Sikap | Nontes, Pengamatan dan observasi peserta didik . |

Penilaian Pengetahuan

| No | Aspek Pengetahuan | Skor | | | | |
|----|-------------------|------|----|----|----|-----|
| | | 20 | 40 | 60 | 80 | 100 |
| 1. | Tugas | | | | | |
| 2. | Ulangan Harian | | | | | |
| 3. | Tes Lisan | | | | | |
| 4. | Tes Praktik | | | | | |

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah perolehan skor}}{\text{Jumlah maksimal skor}} \times 100$$

Keterangan:

- 1—20 = Sangat Kurang
 21—40 = Kurang
 41—60 = Cukup
 61—80 = Baik
 81—100 = Sangat Baik

Penilaian Keterampilan

| No | Aspek Pengamatan | Skor | | | | |
|----|------------------|------|----|----|----|-----|
| | | 20 | 40 | 60 | 80 | 100 |
| 1 | Proses | | | | | |
| 2 | Presentasi | | | | | |
| 3 | Hasil produk | | | | | |
| 4 | Kreativitas | | | | | |

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah perolehan skor}}{\text{Jumlah maksimal skor}} \times 100$$

Keterangan

- 1—20 = Sangat Kurang
 21—40 = Kurang
 41—60 = Cukup
 61—80 = Baik
 81—100 = Sangat Baik

Instrumen Penilaian Praktik

| No. | Aspek Penilaian | Skor |
|----------------------|--------------------------------|------|
| 1. | Menyebutkan macam bentuk usaha | 3 |
| 2. | Hasil analisis laporan | 4 |
| 3. | Bahasa yang digunakan | 3 |
| Jumlah skor maksimal | | 10 |

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Penilaian Sikap

| No. | Aspek yang Dinilai | Teknik Penilaian | Waktu Penilaian | Instrumen Penilaian | Keterangan |
|-----|--------------------|------------------|-----------------|---------------------|------------|
| 1. | Kreatif | Pengamatan | Proses | Lembar pengamatan | |
| 2. | Mandiri | Pengamatan | Proses | Lembar pengamatan | |
| 3. | Peduli sosial | Pengamatan | Proses | Lembar pengamatan | |
| 4. | Rasa ingin tahu | Pengamatan | Proses | Lembar pengamatan | |

Keterangan:

- **BT (Belum Tampak)**, jika sama sekali tidak menunjukkan usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas
- **MT (Mulai Tampak)**, jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas tetapi masih sedikit dan belum ajeg/konsisten
- **MB (Mulai Berkembang)**, jika menunjukkan ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas yang cukup sering dan mulai ajeg/konsisten
- **M (Membudayakan)**, jika menunjukkan adanya usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas secara terus-menerus dan ajeg/konsisten

D. PENUTUP

Demikian rancangan program rencana pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan yang telah saya buat, jika ada kekurangan akan kami perbaiki kembali dikemudian hari.

Mengetahui,
Kepala SMK Negeri 1 Banyuwangi

Banyuwangi, 11 April 2021
Guru Mata Pelajaran

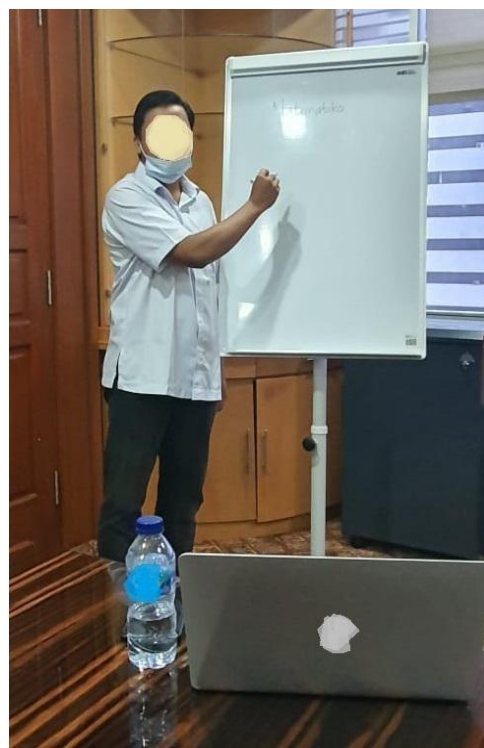
PAIDI, S.ST., M.T
NIP. 19651125 198803 1 013

HENDRO WAHYUDI, M. Par
NIP. 19800227 200501 1 007

B. Petunjuk Pelaksanaan Simulasi Mengajar

1. Pelaksanaan seleksi Simulasi Mengajar akan dilakukan secara daring (*online*) dengan aplikasi *Google Meet* dan tanpa dihadiri oleh murid (Peserta harus memiliki akun *Google* dan menggunakan browser *Chrome*).
2. Seleksi Simulasi Mengajar akan dinilai oleh 2 (dua) asesor.
3. Peserta seleksi menyiapkan diri dengan baik untuk melakukan Simulasi Mengajar. Kandidat diharapkan hadir 10 menit sebelum waktu pelaksanaan seleksi Simulasi Mengajar yang akan diinformasikan melalui aplikasi SIMPKB.
4. Peserta menyiapkan hal berikut untuk mengikuti seleksi Simulasi Mengajar sebagai berikut:
 - a. Ruangan yang kondusif, memiliki pencahayaan yang baik, dan tersedia akses listrik dan internet (asesor berhak menghentikan seleksi jika dilakukan di lokasi yang tidak cocok seperti: di dalam angkutan umum atau tempat umum yang terlalu berisik)
 - b. Alat dan bahan yang diperlukan untuk Simulasi Mengajar (contoh: rencana pembelajaran, papan tulis kecil/kertas putih besar, alat peraga, spidol, dll)
 - c. Jaringan internet yang baik dan cadangan sambungan internet
 - d. Komputer/Laptop/perangkat elektronik dengan Kamera Video dan *Speaker/Microphone* yang baik
 - e. Meletakkan komputer/laptop/perangkat elektronik yang mampu menampilkan gambar kandidat secara penuh/seluruh badan dalam pelaksanaan simulasi dan menangkap suara dengan baik. (lihat contoh tampilan kandidat)
5. Melakukan latihan panggilan video melalui *Google Meet* dengan orang lain untuk memeriksa kualitas suara dalam panggilan video, sebelum pelaksanaan seleksi.
6. Calon peserta diharapkan berdiri saat melakukan simulasi mengajar.

Berikut adalah beberapa contoh tampilan kandidat yang diharapkan dalam mengikuti seleksi simulasi mengajar secara daring:



Petunjuk Khusus Pelaksanaan Simulasi Mengajar

1. Peserta diwajibkan memilih salah satu topik mengajar yang tersedia (sesuai mata pelajaran dan jenjang) melalui tautan berikut: <http://bit.ly/TopikSMPP>
2. Topik mengajar untuk guru mata pelajaran bahasa daerah, TIK, dan Agama bisa dipilih berdasarkan kurikulum yang dipergunakan di masing-masing sekolah/jenjang.
3. Guru mata pelajaran bahasa asing/bahasa daerah wajib menggunakan bahasa Indonesia dalam memberikan instruksi pembelajaran (80% bahasa Indonesia, 20% bahasa asing/daerah).
4. Siapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran/RPP untuk durasi **10 menit** dan unggah melalui **portal Guru Berbagi** <https://guruberbagi.kemdikbud.go.id/> sesuai **jadwal yang ditentukan**, sebelum jadwal pelaksanaan seleksi Simulasi Mengajar. (Contoh bagian-bagian RPP terlampir)
5. RPP yang diunggah mengacu pada panduan yang terdapat dalam Surat Edaran Mendikbud no 14 tahun 2019, RPP yang diunggah berisi tujuan pembelajaran, langkah-langkah (kegiatan) pembelajaran, dan penilaian (*assessment*) pembelajaran.
6. Karena pembelajaran akan berlangsung secara singkat selama 10 menit, maka peserta diharapkan **berfokus** pada tahap pembuka dan inti pembelajaran dalam mengikuti seleksi Simulasi Mengajar. Penilaian pembelajaran **wajib** disiapkan oleh peserta seleksi walau tidak dilakukan dalam simulasi mengajar.
7. Jadwal pelaksanaan simulasi mengajar dan tautan *Google meet* akan diberikan melalui aplikasi SIMPKB melalui *dash board* seleksi simulasi mengajar. Ikutilah seleksi simulasi mengajar sesuai jadwal yang diberikan.
8. Di awal proses seleksi, asesor akan melakukan konfirmasi nama dan instansi tempat guru mengajar.
9. Lakukan Simulasi Mengajar selama 10 menit.
10. Lakukan Simulasi Mengajar seolah-olah pembelajaran dilakukan secara tatap muka, dengan menganggap terdapat murid-murid yang mengikuti proses pembelajaran di kelas tersebut.
11. Simulasi Mengajar dilaksanakan **bukan** sebagai metode pengajaran daring, sehingga kandidat tidak bisa melakukan *share screen* untuk memberikan materi pembelajaran.
12. Pada akhir sesi Simulasi Mengajar akan ada sesi tanya jawab dengan Asesor selama maksimal 6 menit. Peserta akan menjawab beberapa pertanyaan yang akan diajukan oleh tim Asesor.
13. Simulasi Mengajar akan dihentikan oleh Tim Seleksi/Asesor jika sudah melewati waktu pelaksanaan simulasi.
14. Jika terjadi kendala teknis dalam pelaksanaan seleksi Simulasi Mengajar silahkan laporkan kepada Tim Pemantau atau melalui e-mail guru.penggerak@kemdikbud.go.id.

Unsur Penilaian Simulasi Mengajar

Kompetensi 1 - Mengembangkan lingkungan kelas yang memfasilitasi murid belajar secara aman dan nyaman.

Guru menggunakan strategi komunikasi yang positif dan efektif melalui instruksi-instruksi yang sesuai dengan karakteristik murid serta bagaimana kepercayaan diri guru dalam memimpin pembelajaran

Kompetensi 2 – Mendesain, memandu, dan merefleksikan proses belajar mengajar yang efektif

Guru memandu pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran dan digunakannya contoh maupun alat peraga dalam memimpin pembelajaran, perencanaan penilaian pembelajaran serta hubungannya dengan tujuan pembelajaran.

Kompetensi 3 - Menunjukkan kebiasaan refleksi untuk pengembangan diri (*Self-regulated learning*).

Guru melakukan refleksi diri terhadap praktik pembelajaran yang telah dilakukan.

Petunjuk Pelaksanaan Wawancara

1. Seleksi Wawancara dilakukan secara daring menggunakan aplikasi *Google Meet*. Jadwal dan tautan *Google meet* akan tersedia melalui akun SIM PKB kandidat di *dashboard* seleksi wawancara.
2. Kandidat diharapkan hadir 10 menit sebelum pelaksanaan wawancara, jika kandidat belum bisa masuk ke ruang *meeting* daring, mohon menunggu dan dicoba kembali.
3. Peserta mempersiapkan hal-hal berikut untuk mengikuti seleksi Wawancara:
 - a. Jaringan internet yang baik & cadangan sambungan internet.
 - b. Komputer/laptop dengan Kamera *Video* dan *Microphone* yang baik atau Perangkat elektronik (*tablet/smartphone*) yang dapat melakukan panggilan video.
 - c. Bisa melakukan panggilan video dengan aplikasi *Google meet*.
 - d. Pastikan komputer/laptop/perangkat elektronik yang digunakan memiliki daya baterai yang cukup selama melakukan sesi wawancara.
 - e. Meletakkan komputer atau perangkat elektronik yang mampu menangkap suara dan gambar kandidat dengan baik.
 - f. Melakukan latihan panggilan video dengan orang lain untuk memeriksa kualitas suara dalam panggilan video, sebelum pelaksanaan seleksi wawancara.
4. Wawancara akan berlangsung kurang lebih 60 menit, dimana kandidat akan diwawancara oleh 2 orang Tim seleksi/Asesor pada saat yang bersamaan.
5. Selama wawancara kandidat diharapkan untuk memberikan jawaban berdasarkan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki.
6. Jika terjadi kendala teknis dalam pelaksanaan seleksi wawancara silahkan laporkan kepada Tim Pemantau atau melalui e-mail guru.penggerak@kemdikbud.go.id.

Berikut adalah contoh jawaban yang diharapkan saat wawancara:

“Saya mengalami beberapa hambatan saat menjalankan program pola hidup sehat untuk anak murid. Pihak sekolah, orangtua murid, pihak kantin, tidak mendukung implementasi program ini karena beberapa kendala di masing-masing pihak. Selama dua tahun saya melakukan berbagai cara untuk merangkul masing-masing pihak, misalnya dengan memberikan pemahaman mengapa program ini perlu diterapkan, bagaimana cara menerapkannya, apa yang bisa didukung darimasing-masing pihak untuk keberhasilan program ini. Bagaimana mengatasi kekhawatiran yang ditakutkan masing-masing pihak, dan sebagainya. Hasilnya di akhir tahun kedua dan memasuki tahun ketiga ini masing-masing pihak menunjukkan dukungannya terhadap program saya.”

Daftar Kompetensi Kepribadian Calon Guru Penggerak (Seleksi Wawancara)

1. Tujuan/Misi

Menjalani panggilan hidup sebagai pengajar yang memberi dampak positif secara luas, baik bagi anak didik maupun lingkungan sekitar, sehingga terjadi proses transformasi yang menunjukkan kemajuan positif baik bagi dirinya sendiri maupun anak didik dan lingkungan sekitar

2. Membangun Hubungan yang Positif

Mengembangkan dan menggunakan hubungan kolaboratif untuk memfasilitasi pencapaian tujuan kerja sebagai pengajar.

3. Inisiatif untuk Mengambil Tindakan

Sebagai pengajar yang bertindak segera untuk mencapai tujuan; melakukan tindakan untuk meraih sasaran yang melampaui persyaratan minimum; bersikap proaktif dan mandiri.

4. Pembelajaran yang Berkelanjutan

Catatan :

1. UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 “Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti yang sah.”
2. Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh BSR E

Sadar akan area kekuatan dan area yang perlu diperbaiki sebagai pengajar; aktif menemukan cara-cara efektif untuk terus mengembangkan dan memperbaiki diri melalui proses pembelajaran yang dilakukan secara terus menerus.

5. Mengembangkan Orang Lain

Melibatkan diri dan berkomitmen dalam proses mengembangkan perilaku, keterampilan, atau pengetahuan spesifik yang dibutuhkan coachee (anak didik, rekan kerja, pengajar, atau orang lain), serta memastikan munculnya sikap positif dari *coachee* (anak didik, rekan kerja, pengajar, atau orang lain) yang kelak membantu dan menunjangnya untuk sukses dimasa depan.

6. Kematangan Etika

Kapasitas diri sebagai pengajar yang menunjukkan kematangan emosi dalam berkarya melalui keterbukaan dan kejujuran, berperilaku dengan kebijaksanaan serta kasih sayang, selaras antara perkataan dengan tindakan dan sesuai dengan petunjuk moral, spiritual, nilai, etika profesi, dan kebijakan yang ada.

7. Orientasi pada Peserta Didik

Sebagai pengajar yang mampu menempatkan prioritas yang tinggi terhadap perspektif peserta didik; mengimplementasikan pelayanan yang disesuaikan dengan kebutuhan anak didik.