

Modul ajar

Mata Pelajaran: Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK)

Identitas Modul:

- **Materi** : Simulasi Proyek Kewirausahaan untuk Membangun Vision & Passion
- **Fase** : E
- **Penyusun** : Hani
- **Tahun Ajaran** : 2025/2026

Profil Pelajar Pancasila

1. Beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia: menunjukkan etika usaha dan kejujuran.
2. Berkebinekaan global: memahami peluang bisnis di era digital global.
3. Gotong royong: bekerja kolaboratif dalam perencanaan proyek usaha.
4. Mandiri: mampu menentukan passion dan tujuan karier.
5. Kreatif: menghasilkan ide usaha inovatif berbasis kebutuhan pasar.
6. Bernalar kritis: menganalisis SWOT dan kelayakan usaha.

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu :

1. Memahami konsep vision & passion dalam kewirausahaan.
2. Mengidentifikasi potensi diri melalui analisis minat, bakat, dan peluang.
3. Menentukan ide usaha berdasarkan passion dan kebutuhan pasar.
4. Menyusun perencanaan proyek usaha lengkap (proposal mini).
5. Melakukan simulasi proses bisnis (produksi/layanan/pemasaran).
6. Membuat media branding sederhana (logo, tagline, desain promosi).
7. Mempresentasikan hasil proyek dengan baik.
8. Melakukan refleksi perkembangan passion dan visi karier.

Sarana dan Prasarana

1. Sarana
 - Laptop/komputer
 - Proyektor
 - Internet
 - Kertas plano, spidol, sticky notes
 - Alat produksi sederhana (opsional)
 - Canva/PowerPoint untuk desain branding
2. Prasarana
 - Ruang kelas/ruang diskusi
 - Perpustakaan
 - Laboratorium komputer

Materi Ajar

1. Vision & Passion

- Makna vision dalam karier dan kewirausahaan
- Pengaruh passion terhadap motivasi dan ketekunan
- Contoh vision statement entrepreneur terkenal
- 2. Job-profile dan Technopreneurship
 - Jenis profesi wirausaha modern
 - Karakter technopreneur dan keunggulannya
- 3. Personal Branding
 - Definisi dan manfaat
 - Elemen branding: logo, warna, tagline
 - Studi kasus personal branding pelajar SMA/SMK
- 4. Analisis Peluang Usaha
 - Identifikasi kebutuhan pasar
 - Analisis SWOT terperinci
 - Segmentasi, targeting, positioning
- 5. Perencanaan Proyek Usaha
 - Deskripsi produk/jasa
 - Model bisnis (lean canvas)
 - Strategi pemasaran 4P (produk, harga, tempat, promosi)
 - Proyeksi modal dan keuntungan
- 6. Simulasi Proyek Usaha
 - Simulasi alur layanan
 - Simulasi proses produksi
 - Pengukuran kualitas layanan
- 7. Presentasi & Evaluasi
 - Teknik presentasi professional
 - Penyampaian hasil proyek dalam format pitch deck

Kegiatan Pembelajaran

Model PBL (Project Based Learning)

1. Pendahuluan (15 menit)
 - Apersepsi: diskusi “Apa passion kalian?”
 - Menonton video inspiratif pengusaha muda
 - Menyampaikan tujuan dan alur pembelajaran
2. Kegiatan Inti (90-120 menit)
 - a. Fase Orientasi
 - Guru menunjukkan contoh proyek usaha pelajar
 - Identifikasi permasalahan dan peluang sekitar
 - b. Fase Penentuan Vision & Passion
 - Peserta didik membuat mind mapping passion
 - Peserta didik membuat mind mapping passion
 - c. Fase Perencanaan
 - Kelompok membuat SWOT
 - Menyusun model bisnis
 - Mendesain branding (logo, tagline, konsep promosi)
 - d. Fase Simulasi
 - Melakukan simulasi penjualan/layanan

- Menghitung modal, harga pokok, dan potensi keuntungan
- e. Fase Presentasi
 - Kelompok mempresentasikan proyek
 - Siswa dan guru memberikan umpan balik
- 3. Penutup (15 menit)
 - Refleksi individu dan kelompok
 - Menuliskan vision statement pribadi
 - Guru memberi kesimpulan dan tugas lanjutan

Penilaian

1. Penilaian Sikap (Rubrik)
 - Kerjasama
 - Kreativitas
 - Tanggung Jawab
 - Komunikasi
2. Penilaian Pengetahuan
 - Tes tertulis (uraian)
 - Kelengkapan proposal usaha
3. Penilaian Keterampilan
 - Kualitas simulasi usaha
 - Media branding (logo/tagline)
 - Presentasi (pitch deck)

Sumber Jurnal

- Suryana (2020). Entrepreneurship. Jurnal Ekonomi & Bisnis.
- Wibowo & Nandari (2021). Vision & Passion siswa. Jurnal Pendidikan Ekonomi.
- Putra (2022). PjBL dalam pembelajaran kewirausahaan. Jurnal Inovasi Pendidikan.
- Yuliana (2023). Personal branding pelajar. Jurnal Manajemen Kewirausahaan.
- Rahmah (2022). Peluang usaha digital remaja. Jurnal Kewirausahaan Indonesia.

Modul Ajar Informatika Kelas X Fase E, Kemendikbudristek (2022)