LAPORAN DAN EVALUASI
PROGRAM PENGEMBANGAN KEWIRAUSAHAAN

Sebagai bahan pertanggungjawaban, evaluasi, dan dasar penyusunan program tindak lanjut Tahun Ajaran 2026/2027

MAN 2 SEMARANG

TAHUN AJARAN 2025–2026

LEMBAR PENGESAHAN

Laporan dan Evaluasi Program Pengembangan Kewirausahaan MAN 2 Semarang Tahun Ajaran 2025–2026 telah disusun sebagai dokumen pelaksanaan, evaluasi, dan bahan tindak lanjut pengembangan kewirausahaan madrasah.

Disahkan di: Tengaran

Tanggal: 15 Juni 2026

Mengetahui,

Kepala Madrasah



H. SUJITO, S.Pd., M.Si.

NIP 196901041998031002

KATA PENGANTAR

Alhamdulillaahirabbil ‘Alamiin, puji syukur kehadirat Allah Subhaana Wa Ta’ala atas rahmat dan karunia-Nya sehingga Laporan dan Evaluasi Program Pengembangan Kewirausahaan MAN 2 Semarang Tahun Ajaran 2025–2026 dapat disusun.

Laporan ini merupakan bentuk dokumentasi dan evaluasi terhadap pelaksanaan program kewirausahaan yang diarahkan untuk meningkatkan minat, kreativitas, kemandirian, serta keterampilan peserta didik dalam berwirausaha. Program mencakup integrasi nilai kewirausahaan dalam pembelajaran, koperasi madrasah, kantin sehat, kunjungan ke tempat produksi barang/jasa, ekstrakurikuler Fotografi dan Film, kewirausahaan secara online, serta bazar/pameran/event sekolah.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian program telah berjalan, sementara beberapa program masih memerlukan penguatan. Salah satu kebutuhan pengembangan yang perlu menjadi perhatian untuk tahun berikutnya adalah peningkatan keterampilan praktis peserta didik dalam bidang tata boga/kuliner. Oleh karena itu, Tahun Ajaran 2026/2027 diarahkan untuk memberikan pembekalan keterampilan kuliner sebagai bagian dari penguatan program kewirausahaan.

Laporan ini diharapkan menjadi bahan refleksi, perbaikan, dan dasar penyusunan program kewirausahaan berikutnya. Data yang tidak tercantum dalam dokumen program sumber tidak dibuat-buat, sehingga bukti kuantitatif dan dokumentasi kegiatan dapat dilengkapi oleh madrasah sesuai kondisi sebenarnya.

Tengaran, Juni 2026

Kepala Madrasah



H. SUJITO, S.Pd., M.Si.

NIP 196901041998031002

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Program Pengembangan Kewirausahaan MAN 2 Semarang disusun sebagai upaya mengembangkan kompetensi kewirausahaan dan memberikan pengalaman belajar yang nyata kepada peserta didik. Program sumber menekankan pentingnya inovasi, kerja keras, motivasi, sikap pantang menyerah, kemampuan mencari solusi, dan naluri kewirausahaan dalam mengelola kegiatan produksi/jasa sebagai sumber belajar.

MAN 2 Semarang memiliki peserta didik yang beragam. Program kewirausahaan diperlukan sebagai bekal peserta didik setelah tamat dari madrasah, sekaligus untuk mendukung pembelajaran berbasis entrepreneurship khususnya PKWU, Informatika, dan Seni Budaya.

B. Dasar Hukum

1. Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 29 Tahun 2014 tentang Kompetensi Kewirausahaan Kepala Madrasah.
2. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
3. Peraturan Menteri Agama Nomor 90 Tahun 2013 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Madrasah.
4. Peraturan Pemerintah RI Nomor 19 Tahun 2005 sebagaimana diperbarui dengan Nomor 32 Tahun 2013 dan Nomor 13 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan.
5. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2017 tentang Guru.
6. Permendiknas RI Nomor 19 Tahun 2007 tentang Standar Pengelolaan.

C. Tujuan

7. Meningkatkan disiplin dalam beribadah kepada Tuhan Yang Maha Esa.
8. Memberikan wadah dan fasilitas bagi pengembangan minat peserta didik dalam kegiatan kewirausahaan.
9. Meningkatkan kemampuan sumber daya peserta didik, guru, dan karyawan dalam pengelolaan kegiatan kewirausahaan.
10. Mendukung pembelajaran berbasis entrepreneurship khususnya PKWU, Informatika, dan Seni Budaya.
11. Mendukung lingkungan madrasah yang sehat, aman, nyaman, tertib, rapi, indah, dan menyenangkan.
12. Menjaga dan melestarikan fungsi lingkungan serta mencegah pencemaran dan kerusakan lingkungan.
13. Menyediakan fasilitas dan media yang berkaitan dengan kewirausahaan.

D. Manfaat

- Bagi siswa: mempersiapkan peserta didik menjadi entrepreneur yang kreatif dan inovatif serta menumbuhkan minat berwirausaha.
- Bagi guru: menjadi bahan acuan dalam menanamkan sikap entrepreneur sesuai karakter peserta didik.
- Bagi madrasah: memperkuat program penanaman sikap entrepreneur dan pembelajaran berbasis entrepreneurship.

BAB II PELAKSANAAN PROGRAM

Pelaksanaan program mengacu pada tujuh bentuk kegiatan dalam dokumen Program Pengembangan Kewirausahaan MAN 2 Semarang.

No.	Program	Bentuk Pelaksanaan	Kondisi Pelaksanaan
1	Integrasi nilai kewirausahaan	PKWU, Seni Budaya, dan Informatika	Belum optimal; diperlukan sosialisasi dan pendampingan
2	Koperasi Madrasah	Koperasi Subur Makmur	Terlaksana; tempat kurang luas
3	Kantin Sehat	Penyediaan jajanan sehat dan aman	Terlakana; tempat kurang luas
4	Kunjungan tempat produksi	Pengalaman langsung proses produksi barang/jasa	Belum terlaksana secara optimal
5	Ekstrakurikuler Fotografi dan Film	Pengembangan bakat, kreativitas, dan tanggung jawab sosial	Terlaksana; partisipasi peserta didik masih perlu ditingkatkan
6	Wirausaha secara online	Pemanfaatan teknologi untuk pemasaran dan pengembangan ide	Terlaksana; penggunaan media online masih terbatas
7	Bazar/pameran/event	Pengenalan dan pemasaran produk peserta didik	Terlaksana; kegiatan masih terbatas, Waktu masih terbatas

BAB III EVALUASI PROGRAM

A. Hasil Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan membandingkan kondisi ideal, kondisi nyata, masalah/kendala, dan rekomendasi yang tercantum dalam program.

No.	Program	Kondisi Ideal	Hasil	Masalah	Rekomendasi
1	Integrasi RPP	Guru mengintegrasikan nilai kewirausahaan dalam perangkat pembelajaran.	Terlaksana	Guru Mapel kaitan dengan Kewirausahaan sudah mengintegrasikan RPP	Sosialisasi dan pendampingan.
2	Koperasi	Koperasi tersedia dan berjalan.	Terlaksana.	Tempat kurang luas.	Merencanakan gedung koperasi.
3	Kantin sehat	Tersedia kantin sehat.	Terlaksana.	Tempat kurang luas.	Merencanakan gedung koperasi.
4	Kunjungan produksi	Ada kegiatan kunjungan produksi.	Belum optimal.	Kunjungan masih terbatas.	Merencanakan kunjungan yang lebih terstruktur.
5	Fotografi dan Film	Ekskul tersedia dan berkembang.	Terlaksana.	Peserta yang mengikuti masih sedikit.	Meningkatkan sosialisasi dan pembinaan.
6	Wirausaha online	Peserta didik memiliki minat berwirausaha online.	Terlaksana.	Media online masih sebatas pemasaran makanan.	Memperluas media dan menjalin kerja sama media partner.
7	Bazar/pameran	Peserta didik mengenalkan	Terlaksana.	Pameran hanya diikuti kelas X	Merencanakan bazar sesuai

		produk sebagai proyek kewirausahaan.		dan XI dikarenakan Kelas XII Sudah selesai Ujian dan Fokus SNBP	kondisi madrasah.

B. Temuan Evaluasi Kebutuhan Keterampilan

Selain evaluasi terhadap tujuh program yang telah direncanakan, hasil refleksi program menunjukkan adanya kebutuhan untuk memperkuat keterampilan praktis peserta didik. Salah satu aspek yang perlu dikembangkan adalah keterampilan tata boga/kuliner.

Keterampilan tata boga/kuliner penting untuk dikembangkan sebagai salah satu bekal produktif peserta didik. Penguatan bidang ini dapat menghubungkan pembelajaran kewirausahaan dengan praktik nyata, mulai dari pengolahan bahan, kebersihan dan keamanan pangan, kreativitas produk, pengemasan, penentuan harga, hingga pemasaran.

Temuan ini menjadi dasar rekomendasi agar program Tahun Ajaran 2026/2027 tidak hanya memberikan pemahaman kewirausahaan, tetapi juga memberikan keterampilan yang dapat dipraktikkan dan dikembangkan menjadi produk usaha.

BAB IV RENCANA TINDAK LANJUT TAHUN 2026/2027

A. Arah Pengembangan

Berdasarkan hasil evaluasi, program kewirausahaan Tahun Ajaran 2026/2027 diarahkan pada penguatan keterampilan produktif dan pengembangan produk usaha peserta didik. Salah satu program prioritas adalah pembekalan keterampilan bidang kuliner/tata boga.

B. Program Tindak Lanjut

No.	Kegiatan 2026/2027	Tujuan	Indikator Keberhasilan
1	Pembekalan tata boga/kuliner	Meningkatkan keterampilan praktis peserta didik dalam pengolahan makanan dan minuman.	Peserta didik mampu membuat produk kuliner sederhana secara higienis dan kreatif.
2	Pengembangan produk kuliner	Menghasilkan produk yang memiliki nilai jual.	Tersedia produk kuliner hasil praktik peserta didik.
3	Pengemasan dan branding	Mengenalkan konsep kemasan, label, dan penyajian.	Peserta didik mampu mengemas dan memberi identitas produk.
4	Manajemen usaha sederhana	Mengenalkan modal, biaya produksi, harga jual, dan keuntungan.	Peserta didik mampu menghitung biaya dan menentukan harga jual sederhana.
5	Pemasaran online	Mengembangkan kemampuan promosi dan pemasaran melalui media digital.	Produk dapat dipromosikan melalui media online madrasah/peserta didik sesuai ketentuan.
6	Bazar/pameran	Memberikan ruang	Peserta didik mampu

		praktik menjual dan mengenalkan produk.	mempresentasikan dan menawarkan produknya.
7	Monitoring dan evaluasi	Menilai keterampilan dan perkembangan program secara berkala.	Tersedia dokumentasi dan evaluasi sebagai dasar program berikutnya.

C. Strategi Pelaksanaan Bidang Kuliner

1. Identifikasi minat dan kemampuan awal peserta didik dalam bidang kuliner.
2. Menentukan materi praktik sesuai sarana, prasarana, tenaga pendamping, dan kemampuan madrasah.
3. Memberikan praktik pengolahan makanan/minuman secara bertahap.
4. Mengintegrasikan kreativitas produk, kebersihan, pengemasan, perhitungan biaya, dan pemasaran.
5. Mengembangkan produk hasil praktik sebagai bagian dari kegiatan bazar/pameran kewirausahaan.
6. Melakukan evaluasi keterampilan dan mendokumentasikan hasil kegiatan.

BAB V PENUTUP

Program Pengembangan Kewirausahaan MAN 2 Semarang telah memberikan dasar bagi pengembangan jiwa kewirausahaan peserta didik melalui berbagai kegiatan di lingkungan madrasah. Hasil evaluasi menunjukkan adanya program yang telah terlaksana dan program yang masih memerlukan penguatan.

Salah satu hasil evaluasi yang menjadi perhatian adalah perlunya peningkatan keterampilan tata boga/kuliner. Oleh sebab itu, Tahun Ajaran 2026/2027 perlu diarahkan untuk memberikan pembekalan keterampilan kuliner sebagai bagian dari penguatan keterampilan produktif dan kewirausahaan peserta didik.

Dengan adanya tindak lanjut tersebut, diharapkan peserta didik memperoleh pengalaman yang lebih lengkap, tidak hanya memahami konsep kewirausahaan, tetapi juga mampu menghasilkan, mengemas, memasarkan, dan mengembangkan produk secara kreatif dan bertanggung jawab.

Tengaran, Juni 2026

Kepala Madrasah



H. SUJITO, S.Pd., M.Si.

NIP 196901041998031002

LAMPIRAN

1. **Integrasi RPP yang Memuat Kewirausahaan**
   A. RPP Prakarya dan Kewirausahaan

RPP

Satuan Pendidikan : MAN 2 Semarang
Kelas/Semester : XII/ 1
Mata Pelajaran : Prakarya dan kewirausahaan
Alokasi waktu : 1 x pertemuan (2 x 40 menit)

Pertemuan 15-16: Pengenalan K3 dalam Proses Menjahit

Standar Kompetensi:
- Menerapkan prinsip-prinsip Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3).

Kompetensi Dasar:
- Mampu menerapkan prinsip K3 dalam aktivitas menjahit.

Indikator Pencapaian:
- Menjelaskan prinsip-prinsip K3.
- Menerapkan K3 dalam proses menjahit.

Tujuan Pembelajaran:
- Peserta didik dapat menerapkan prinsip K3 dalam proses menjahit.

Materi Pembelajaran:
- Prinsip-prinsip K3.
- Penerapan K3 dalam menjahit.

Metode:
- Diskusi
- Demonstrasi
- Latihan penerapan K3

Langkah-Langkah Pembelajaran:
1. **Pendahuluan (20 menit):**
   - Penjelasan tentang prinsip K3 dalam menjahit.
2. **Kegiatan Inti (60 menit):**
   - Diskusi tentang prinsip K3.
   - Demonstrasi penerapan K3.
   - Latihan penerapan K3 oleh siswa.
3. **Penutup (20 menit):**
   - Diskusi dan tanya jawab tentang K3.
   - Evaluasi penerapan K3 dalam latihan.

Media dan Sumber Belajar:
- Buku panduan K3
- Alat pelindung diri

Penilaian:
- Observasi penerapan K3
- Diskusi tentang prinsip K3

Kepala Madrasah.

Sujito, S.Pd, M.Si
NIP. 196901041998031002

Guru Mata Pelajaraan

Pitasari, S.Pd
NIP. 199008132023212049





B. RPP Bahasa Indonesia

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : BAHASA INDONESIA
Bab: 2 Menimbang dan Mempresentasikan Ide Kewirausahaan

A. Identitas Modul

Nama Sekolah	**:**	**MAN 2 Semarang**
Nama Penyusun	**:**	**Febriana Wulan Suci, S.S.**
Mata Pelajaran	**:**	**Bahasa Indonesia**
Fase / Kelas /Semester:		**F / XII / Ganjil**
Alokasi Waktu	**:**	**6 Pertemuan (@ 2 x 45 menit)**
Tahun Pelajaran	**:**	**2025/2026**

B. Identifikasi Kesiapan Peserta Didik

Peserta didik kelas XII umumnya memiliki kemampuan berbahasa Indonesia yang sudah cukup baik, baik lisan maupun tulisan. Namun, kemampuan dalam menyusun teks presentasi yang persuasif dan mempresentasikan ide secara efektif, terutama dalam konteks kewirausahaan yang memerlukan pemahaman pasar dan inovasi, mungkin masih perlu diasah. Minat mereka terhadap kewirausahaan bisa bervariasi; ada yang sudah memiliki ide bisnis, ada pula yang belum tertarik. Latar belakang ekonomi dan sosial juga dapat memengaruhi jenis ide kewirausahaan yang mereka miliki. Kebutuhan belajar akan didiferensiasi: beberapa mungkin membutuhkan bimbingan lebih dalam struktur dan kebahasaan teks presentasi, sementara yang lain membutuhkan fokus pada teknik presentasi yang menarik atau pengembangan ide bisnis.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

Materi pelajaran ini berfokus pada kemampuan menimbang (menganalisis) ide kewirausahaan dan mempresentasikannya secara persuasif. Jenis pengetahuan yang akan dicapai meliputi: pengetahuan faktual tentang unsur-unsur penting dalam ide kewirausahaan (masalah, solusi, target pasar, keunggulan produk/jasa) dan struktur teks presentasi; pengetahuan konseptual tentang prinsip-prinsip presentasi efektif (persuasif, komunikatif, menarik) dan strategi mengatasi keberatan; pengetahuan prosedural tentang langkah-langkah menyusun teks presentasi dan melakukan presentasi; serta pengetahuan metakognitif tentang bagaimana komunikasi yang baik menjadi kunci keberhasilan dalam dunia bisnis. Materi ini sangat relevan dengan persiapan peserta didik untuk terjun ke dunia kerja atau melanjutkan studi di bidang bisnis. Tingkat kesulitan materi ini cenderung sedang hingga tinggi, karena menggabungkan keterampilan berbahasa dengan pemikiran strategis bisnis. Struktur materi dari analisis ide, penulisan teks, hingga praktik presentasi. Integrasi nilai dan karakter akan ditekankan pada kreativitas, penalaran kritis, kolaborasi, kemandirian, percaya diri, dan komunikasi efektif.

D DIMENSI LULUSAN PEMBELAJARAN

- **Penalaran Kritis:** Peserta didik mampu menganalisis kekuatan dan kelemahan ide kewirausahaan, serta memberikan argumen yang logis.
- **Kreativitas:** Peserta didik mampu menghasilkan ide-ide kewirausahaan yang inovatif dan menyusun presentasi yang menarik.
- **Kolaborasi:** Peserta didik mampu bekerja sama dalam tim untuk mengembangkan ide bisnis dan mempersiapkan presentasi.
- **Kemandirian:** Peserta didik mampu secara mandiri merencanakan dan melaksanakan presentasi ide kewirausahaan.
- **Komunikasi:** Peserta didik mampu menyampaikan ide kewirausahaan secara persuasif, jelas, dan efektif kepada audiens.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. Capaian Pembelajaran (CP) Nomor : 32 Tahun 2024

Pada akhir fase F, peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan, konteks sosial, akademis, dan dunia kerja. Peserta didik mampu memahami, mengolah, menginterpretasi, dan mengevaluasi berbagai tipe teks tentang topik yang beragam. Peserta didik mampu mengkreasi gagasan dan pendapat untuk berbagai tujuan. Peserta didik mampu berpartisipasi aktif dalam kegiatan berbahasa yang melibatkan banyak orang. Peserta didik mampu menulis berbagai teks untuk merefleksi dan mengaktualisasi diri untuk selalu berkarya dengan mengutamakan penggunaan bahasa Indonesia di berbagai media untuk memajukan peradaban bangsa.
Fase F berdasarkan elemen.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Menyimak	Peserta didik mampu mengevaluasi berbagai gagasan dan pandangan berdasarkan kaidah logika berpikir dari menyimak berbagai tipe teks (nonfiksi dan fiksi) dalam bentuk monolog, dialog, dan gelar wicara; mengkreasi dan mengapresiasi gagasan dan pendapat untuk menanggapi teks yang disimak.
Membaca dan Memirsa	Peserta didik mampu mengevaluasi gagasan dan pandangan berdasarkan kaidah logika berpikir dari membaca berbagai tipe teks (nonfiksi dan fiksi) di media cetak dan elektronik. Peserta didik mampu mengapresiasi teks fiksi dan nonfiksi.
Berbicara dan Mempresentasikan	Peserta didik mampu menyajikan gagasan, pikiran, dan kreativitas dalam berbahasa dalam bentuk monolog, dialog, dan gelar wicara secara logis, sistematis, kritis, dan kreatif; mampu menyajikan karya sastra secara kreatif dan menarik. Peserta didik mampu mengkreasi teks sesuai dengan norma kesopanan dan budaya Indonesia. Peserta didik mampu menyajikan dan mempertahankan hasil penelitian, serta menyimpulkan masukan dari mitra diskusi.
Menulis	Peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, pengetahuan metakognisi untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif. Peserta didik mampu menulis karya sastra dalam berbagai genre. Peserta didik mampu menulis teks refleksi diri. Peserta didik mampu menulis hasil penelitian, teks fungsional dunia kerja, dan pengembangan studi lanjut. Peserta didik mampu memodifikasi/mendekonstruksikan karya sastra

	untuk tujuan ekonomi kreatif. Peserta didik mampu menerbitkan tulisan hasil karyanya di media cetak maupun digital.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Prakarya dan Kewirausahaan:** Materi inti tentang konsep bisnis, analisis SWOT sederhana, dan pengembangan produk/jasa.
- **Ekonomi/Bisnis:** Pemahaman tentang pasar, konsumen, nilai jual, dan strategi pemasaran dasar.
- **Seni Budaya (Seni Rupa/Desain Komunikasi Visual):** Untuk mendesain slide presentasi yang menarik dan visualisasi ide.
- **TIK:** Pemanfaatan perangkat lunak presentasi (PowerPoint, Google Slides, Canva), serta potensi penggunaan media digital untuk riset pasar dan promosi.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1-2: Menemukan dan Menimbang Ide Kewirausahaan (Alokasi Waktu: 2 x 90 menit)

- Melalui diskusi kelompok dan riset sederhana, peserta didik mampu mengidentifikasi masalah di lingkungan sekitar yang dapat menjadi peluang ide kewirausahaan inovatif.
- Setelah menganalisis studi kasus ide bisnis, peserta didik dapat menimbang (menganalisis kelayakan) ide kewirausahaan berdasarkan kriteria sederhana (masalah yang dipecahkan, target pasar, keunggulan).
- Peserta didik menunjukkan sikap ingin tahu dan penalaran kritis dalam mengevaluasi ide.

Pertemuan 3-4: Menyusun Teks Presentasi Ide Kewirausahaan yang Persuasif (Alokasi Waktu: 2 x 90 menit)

- Berdasarkan ide kewirausahaan yang telah ditimbang, peserta didik mampu menyusun kerangka dan teks presentasi ide kewirausahaan dengan struktur yang logis dan bahasa yang persuasif.
- Setelah mempelajari contoh-contoh teks presentasi, peserta didik dapat mengembangkan argumen pendukung dan mengatasi potensi keberatan audiens dalam teks presentasi mereka.
- Peserta didik menunjukkan ketelitian dan kreativitas dalam penulisan teks.

Pertemuan 5-6: Mempersiapkan dan Mempresentasikan Ide Kewirausahaan secara Efektif (Alokasi Waktu: 2 x 90 menit)

- Peserta didik mampu merancang tampilan visual presentasi (slide) yang mendukung teks presentasi dan menarik perhatian audiens.
- Melalui latihan dan simulasi, peserta didik dapat mempresentasikan ide kewirausahaan dengan percaya diri, intonasi yang tepat, dan teknik komunikasi nonverbal yang efektif di depan kelas.
- Peserta didik menunjukkan kemampuan komunikasi yang baik, kemandirian, dan kolaborasi dalam mempersiapkan presentasi kelompok.

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

- **Isu Sosial dan Lingkungan di sekitar sekolah/tempat tinggal:** Mencari ide bisnis yang solutif untuk masalah sampah, kemacetan, kebutuhan komunitas, dll.
- **Tren Bisnis Digital dan Ekonomi Kreatif:** Memanfaatkan platform online untuk memasarkan ide atau mengembangkannya sebagai bisnis digital.
- **Tantangan dan Peluang Karir Masa Depan:** Bagaimana keterampilan presentasi dan kewirausahaan relevan untuk berbagai profesi.

- **Studi Kasus Startup Lokal/Nasional:** Mempelajari bagaimana startup berhasil mempresentasikan ide mereka dan menarik investor/pelanggan.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

Praktik Pedagogik:

- **Model Pembelajaran:** Project-Based Learning (PjBL) karena menghasilkan produk presentasi ide, Problem-Based Learning (untuk menemukan solusi bisnis dari masalah), dan Inquiry-Based Learning (untuk riset ide).
- **Strategi Pembelajaran:** Collaborative Learning (diskusi kelompok), Brainstorming, Design Thinking (fase ideation dan prototyping presentasi), Peer Coaching.
- **Metode Pembelajaran:** Diskusi kelompok, studi kasus, penulisan kolaboratif, simulasi presentasi, *feedback session*.

Kemitraan Pembelajaran:

- **Lingkungan Sekolah:** Berkolaborasi dengan guru mata pelajaran Kewirausahaan untuk pendalaman konsep bisnis. Menggunakan aula/ruang serbaguna untuk simulasi presentasi. Mengundang guru mata pelajaran TIK untuk tips desain slide.
- **Lingkungan Luar Sekolah:** Mendorong peserta didik untuk melakukan riset pasar sederhana di lingkungan sekitar (wawancara dengan calon konsumen/pelaku usaha kecil). Jika memungkinkan, mengundang seorang *entrepreneur* muda atau profesional *public speaking* sebagai narasumber (virtual/langsung).
- **Masyarakat:** Mengidentifikasi kebutuhan atau masalah di masyarakat sekitar yang dapat menjadi peluang bisnis.

Lingkungan Belajar:

- **Ruang Fisik:** Kelas yang fleksibel untuk diskusi kelompok dan presentasi. Tersedia proyektor/layar, papan tulis, dan spidol.
- **Ruang Virtual:** Pemanfaatan Google Classroom untuk berbagi materi (contoh teks presentasi, rubrik penilaian, video presentasi inspiratif), mengumpulkan draf teks, forum diskusi daring untuk bertukar ide. Google Meet/Zoom untuk sesi *coaching* individu atau presentasi virtual jika diperlukan.
- **Budaya Belajar:** Mendorong budaya inovasi, kolaborasi, berani berpendapat, menerima kritik konstruktif, percaya diri, dan memiliki semangat kewirausahaan.

Pemanfaatan Digital:

- **Internet:** Untuk riset ide bisnis, riset pasar, mencari contoh presentasi inspiratif (misalnya, TedTalks, pitch startup).
- **Google Docs/Slides, Microsoft PowerPoint, Canva:** Untuk menyusun teks presentasi dan mendesain slide.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

1. Penyambutan Dan Apersepsi (Mindful):

Guru Menyapa Peserta Didik Dan Mengajak Mereka Menyadari Potensi Ide-Ide Di Sekitar Mereka Dengan Pertanyaan:

"Apa Masalah Kecil Yang Sering Kamu Temui Di Sekolah Atau Rumah, Dan Terpikirkan Olehmu Solusinya?"

2. Pengait (Joyful & Meaningful) :

Guru Mengajak Peserta Didik Bermain *Mini-Challenge* Yang Menyenangkan:

Guru Berkata:

**“Sekarang Kita Bermain Permainan ‘Ide Kilat!’. Kalian Punya Waktu 1 Menit Untuk Memikirkan Satu Ide Kreatif Yang Bisa Menyelesaikan Masalah Kecil Di Sekitar Kalian. Tidak Perlu Sempurna, Yang Penting Berani Menyampaikan!”*

Langkah Aktivitas:

- Siswa Menuliskan Ide Mereka Di Kertas Kecil.
- Beberapa Siswa Dipilih Secara Sukarela/Acak Untuk Menyampaikan Ide Secara Singkat (30 Detik).

Guru Menegaskan Makna Kegiatan:

“Ternyata Kita Semua Punya Ide Luar Biasa. Yang Membuatnya Kuat Adalah Bagaimana Kita Menyampaikannya.”

3. Motivasi (Meaningful):

Guru Menjelaskan Bahwa Keterampilan Menyampaikan Ide Tidak Hanya Berguna Untuk Wirausaha, Tetapi Juga Untuk Presentasi Proyek, Lomba, Dan Kehidupan Sehari-Hari. Guru Menyampaikan Tujuan Pembelajaran.

4. Cek Kesiapan Belajar (Diferensiasi Proses):

Guru Memberikan Kuesioner Singkat Berisi Pertanyaan:

- Apa Yang Kamu Ketahui Tentang Presentasi Yang Baik?
- Apakah Kamu Punya Ide Yang Ingin Dikembangkan?
- Apa Tantangan Terbesarmu Saat Berbicara Di Depan Umum?

Hasil Digunakan Guru Untuk Mengelompokkan Dan Memberi Pendampingan Sesuai Kebutuhan.

Kegiatan Inti (Memahami, Mengaplikasi, Merefleksi)

Pertemuan 1-2:

Menemukan dan Menimbang Ide Kewirausahaan

Memahami (Identifikasi Peluang & Analisis Studi Kasus):

- Guru memfasilitasi *brainstorming* ide kewirausahaan berdasarkan masalah/peluang di lingkungan sekolah/sekitar.
- Guru menyajikan beberapa studi kasus ide bisnis (dari buku siswa atau kasus nyata yang relevan) dan meminta kelompok menganalisisnya: "Masalah apa yang dipecahkan? Siapa target pasarnya? Apa keunggulan ide ini?"
- **Diferensiasi Konten:** Guru menyediakan panduan pertanyaan analisis studi kasus yang lebih terstruktur untuk kelompok yang membutuhkan. Bagi yang cepat, dapat diberikan studi kasus yang lebih kompleks atau diminta menemukan dalil dari buku bacaan lain.

Mengaplikasi (Pengembangan Ide Kelompok & Uji Kelayakan Sederhana):

- Peserta didik dalam kelompok mengembangkan satu ide kewirausahaan yang paling menjanjikan dari hasil *brainstorming* atau studi kasus.
- Setiap kelompok membuat "sketsa ide" atau "elevator pitch" singkat tentang ide mereka (solusi, target pasar, keunggulan).
- **Diferensiasi Proses:** Guru memberikan *coaching* individu kepada kelompok yang kesulitan menemukan ide atau mengidentifikasi kelayakan. Kelompok yang sudah punya ide kuat bisa fokus pada detail dan riset awal.

Merefleksi (Presentasi Awal Ide & Umpan Balik Teman):

- Setiap kelompok mempresentasikan "elevator pitch" ide mereka.

- Sesi umpan balik singkat dari teman (misalnya, menggunakan *sticky notes*: "Saya suka ini...", "Saya masih bingung bagian...").

Pertemuan 3-4:

Menyusun Teks Presentasi Ide Kewirausahaan yang Persuasif

Memahami (Struktur Teks Presentasi & Kebahasaan Persuasif):

- Guru menjelaskan struktur presentasi yang efektif (pembukaan menarik, masalah, solusi, keunggulan, target pasar, call to action, penutup).
- Guru memberikan contoh kalimat persuasif, penggunaan data, dan bahasa yang efektif dalam presentasi.
- **Diferensiasi Konten:** Guru menyediakan contoh teks presentasi dari berbagai konteks (formal/informal) dan meminta peserta didik menganalisis gaya bahasanya.

Mengaplikasi (Penulisan Draf Teks Presentasi & Peer Editing):

- Setiap kelompok mulai menyusun draf teks presentasi untuk ide kewirausahaan mereka, dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan persuasif.
- Dilakukan sesi *peer editing* antar kelompok untuk memberikan masukan konstruktif.
- **Diferensiasi Proses:** Guru memberikan *template* kerangka presentasi untuk kelompok yang kesulitan menyusun. Peserta didik yang kuat dalam menulis dapat ditugaskan untuk membantu mengedit tulisan temannya.

Merefleksi (Refleksi Diri atas Argumen & Perbaikan):

- Peserta didik merefleksikan kekuatan argumen mereka dan potensi keberatan audiens. "Bagaimana saya bisa membuat audiens lebih yakin dengan ide saya?"
- Mereka melakukan revisi draf teks berdasarkan umpan balik dan refleksi diri.

Pertemuan 5-6:

Mempersiapkan dan Mempresentasikan Ide Kewirausahaan secara Efektif

Memahami (Desain Visual & Teknik Presentasi):

- Guru menjelaskan prinsip dasar desain slide yang efektif (minimalis, visualisasi data, konsistensi).
- Guru mendemonstrasikan teknik presentasi yang baik (kontak mata, intonasi, *gesture*, mengatasi grogi).
- **Diferensiasi Konten:** Guru menyediakan tutorial singkat (video/infografis) tentang penggunaan fitur desain di PowerPoint/Canva.

Mengaplikasi (Latihan & Simulasi Presentasi):

- Setiap kelompok menyiapkan slide presentasi mereka.
- Kelompok melakukan latihan presentasi di depan teman sekelompok atau kelompok lain, dan menerima umpan balik langsung.
- Simulasi presentasi resmi di depan kelas (guru sebagai "investor" atau "calon pelanggan").
- **Diferensiasi Proses:** Guru memberikan bimbingan intensif bagi peserta didik yang merasa kurang percaya diri dalam berbicara di depan umum. Peserta didik yang mahir dapat diberi tantangan untuk mempresentasikan tanpa catatan atau merespons pertanyaan sulit.

Merefleksi (Umpan Balik & Evaluasi Kinerja Presentasi):

- Setelah presentasi, setiap kelompok mendapatkan umpan balik dari guru dan teman-teman (menggunakan rubrik).
- Peserta didik melakukan refleksi diri tentang kinerja presentasi mereka: "Apa yang sudah baik? Apa yang perlu ditingkatkan di masa depan?"

Kegiatan Penutup (Umpan Balik Konstruktif, Kesimpulan, Perencanaan Selanjutnya)

- **Umpan Balik Konstruktif (Meaningful):** Guru memberikan umpan balik umum tentang kualitas ide kewirausahaan, teks presentasi, dan performa presentasi secara keseluruhan. Guru menekankan pentingnya proses belajar dan keberanian mencoba.
- **Kesimpulan (Mindful):** Guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan bahwa komunikasi yang efektif adalah kunci keberhasilan dalam mewujudkan ide, terutama dalam konteks kewirausahaan.
- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya (Meaningful & Joyful):** Guru mendorong peserta didik untuk terus mengembangkan ide-ide kreatif mereka dan melatih keterampilan presentasi. Guru bisa memberikan tugas mandiri: "Identifikasi satu tokoh *entrepreneur* yang presentasinya menginspirasi kamu, dan analisis apa yang membuat presentasinya efektif."

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

A. ASESMEN AWAL PEMBELAJARAN (DIAGNOSTIK)

- **Format:** Tes Lisan (Tanya Jawab Singkat) atau Kuesioner via Google Form/Mentimeter.
- **Tujuan:** Mengidentifikasi pengetahuan awal peserta didik tentang kewirausahaan, struktur teks presentasi, dan tingkat kepercayaan diri dalam berbicara di depan umum.
- **Pertanyaan/Tugas:**
  - "Apa yang kamu pahami tentang 'ide kewirausahaan'?"
  - "Sebutkan 3 hal yang penting dalam presentasi yang baik."
  - "Apakah kamu nyaman berbicara di depan banyak orang? Mengapa?"

b. Asesmen Proses Pembelajaran (FDIFERENSIASI, REMEDIAL, DAN PENGAYAAN

Bentuk	Strategi
Konten	**Peserta didik yang memerlukan dukungan memperoleh diagram partikel, kartu konsep, dan contoh bertahap; peserta didik siap lanjut memperoleh kasus kualitas air.**
Proses	**Kelompok menggunakan scaffolding berbeda: pertanyaan pemandu untuk pemula dan pertanyaan terbuka untuk peserta didik mahir.**
Produk	**Peserta didik dapat memilih poster, infografis, atau papan informasi digital selama kriteria substansi terpenuhi.**
Remedial	**Penguatan konsep ion/disosiasi/ionisasi, demonstrasi ulang, latihan klasifikasi larutan,**

	dan tes ulang setelah umpan balik.
Pengayaan	**Mengkaji hubungan konsentrasi dengan konduktivitas, mobilitas ion, keterbatasan alat uji sederhana, dan aplikasi konduktivitas dalam kualitas air.**

ormatif)

- **Format:** Observasi Partisipasi Diskusi Kelompok, Penilaian Draf Teks Presentasi (Peer/Guru), Rubrik Penilaian Elevator Pitch, Lembar Penilaian Diri.
- **Tujuan:** Memantau kemajuan peserta didik dalam mengembangkan ide, menyusun teks, dan berlatih presentasi.
- **Pertanyaan/Tugas:**
  - (Observasi) Guru menggunakan rubrik observasi untuk menilai keaktifan, kualitas argumen, dan kolaborasi dalam diskusi kelompok.
  - (Draf Teks) "Apakah kerangka presentasi ini sudah logis? Apakah bahasanya sudah persuasif?"
  - (Elevator Pitch) Guru memberikan umpan balik singkat pada "elevator pitch" awal: "Idemu menarik, tapi lebih jelas lagi apa masalah utamanya."

c. Asesmen Akhir Pembelajaran (Sumatif)

- **Format:** Penilaian Proyek (Produk Teks Presentasi dan Video/Simulasi Presentasi) dan Tes Tertulis (Analisis Kasus).
- **Tujuan:** Mengukur pencapaian tujuan pembelajaran secara komprehensif, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan menyusun, maupun keterampilan mempresentasikan.
- **Tugas Proyek (Teks dan Presentasi Ide Kewirausahaan):**
  - **Produk (Teks Presentasi):** "Secara berkelompok, susunlah sebuah teks presentasi ide kewirausahaan (maksimal 500 kata) yang persuasif dan dilengkapi dengan poin-poin penting untuk slide presentasi. Teks harus mencakup: identifikasi masalah, solusi, keunggulan produk/jasa, target pasar, dan ajakan/call to action."
  - **Presentasi (Simulasi/Video):** "Presentasikan ide kewirausahaan Anda di depan kelas (atau dalam bentuk video rekaman jika daring). Lakukan presentasi dengan percaya diri, intonasi yang tepat, dan mampu menjawab pertanyaan dari audiens."
  - Rubrik Penilaian Proyek:
    - **Kualitas Ide Kewirausahaan:** Inovasi, relevansi, dan kelayakan ide.
    - **Struktur dan Kebahasaan Teks:** Kelengkapan unsur, kelogisan, dan daya persuasif bahasa.
    - **Desain Visual Presentasi:** Estetika, kejelasan, dan relevansi slide.
    - **Performa Presentasi:** Kelancaran, intonasi, kontak mata, kepercayaan diri, dan kemampuan merespons pertanyaan.
    - **Kolaborasi Kelompok:** Kontribusi dan kerja sama anggota tim.
- **Tes Tertulis (Analisis Kasus):**
  - Tugas: "Anda adalah seorang calon *entrepreneur* yang akan mempresentasikan ide bisnis baru. Jelaskan strategi kebahasaan dan nonkebahasaan (verbal dan nonverbal) yang akan Anda gunakan agar

presentasi Anda menarik, meyakinkan, dan mampu mengatasi potensi keberatan dari calon investor. Berikan contoh konkret untuk setiap strategi."

- Rubrik Penilaian Tes Tertulis:
  - Pemahaman mendalam tentang strategi presentasi efektif.
  - Kemampuan menganalisis dan memberikan contoh konkret.
  - Kelengkapan dan kejelasan argumen.
  - Sistematika penulisan esai yang logis.


JAMU JOS JIS
100% BAHAN ALAMI
Jamu Kekinian, Rasa Josss, Badan Fresh Terus!
IDENTITAS PRODUK & VALUE PROPOSITION
Nama Produk : Jamu Jos Jis
Jenis Produk : Minuman Jamu Herbal
Kemasan : Botol 250 ml
Komposisi Utama : Jahe, Serai, Gula Aren
KEUNGGULAN
Terbuat dari bahan alami pilihan
Rasa modern, segar & nikmat
Tanpa bahan pengawet
Disajikan dingin lebih josss!
MANFAAT
Menghangatkan tubuh
Meningkatkan daya tahan tubuh
Melancarkan pencernaan
Menyegarkan dan menyehatkan
TARGET PASAR
USIA
15 – 24 tahun (Remaja)
JENIS KONSUMEN
Umum
LOKASI TARGET
Umum
PRICING / HARGA
HARGA JUAL
Rp 5.000
per botol (250 ml)
HARGA BELI (PER BOTOL)
Rp 2.500
Harga terjangkau, kualitas premium, rasa josss!
SALURAN PENJUALAN
Penjualan langsung di sekolah
Pemesanan melalui WhatsApp
Penjualan melalui Instagram
Kerjasama dengan komunitas & acara tertentu
PROMOSI
Promosi aktif di Instagram (@jamujosjis)
Poster digital & konten menarik di media sosial
Diskon spesial untuk pembelian perdana
Program Beli 5 Gratis 1
TIMELINE & TARGET
TIMELINE KEGIATAN
Minggu 1 Produksi & persiapan bahan
Minggu 2 Promosi & pengenalan produk
Minggu 3 Penjualan & distribusi
Minggu 4 Evaluasi & pengembangan
TARGET PENJUALAN
Menjual minimal
30 PCS
dalam 1 bulan pertama
HUBUNGI KAMI
@jamu.josjis
085640268857
JAMU HERBAL SEHAT & BERKUALITAS
DIPERSEMBAHKAN OLEH
KELAS XII-1 (AGAMA)
Kewirausahaan | SMK/MA


MANISNYA PAS, BIKIN KETAGIHAN!
JELLY Coklat
COKLATNYA RICH BANGET!
LEMBUT, SEGAR, DAN NIKMAT!
RASA COKLAT
Premium & Nggak Pahit
TEKSTUR LEMBUT
Lumer di Mulut, Bikin Nagih!
BAHAN BERKUALITAS
Dibuat dari bahan pilihan terbaik
HANYA Rp1.000
UKURAN 60ml
COCOK UNTUK:
Cemilan Santai
Ide Jualan
Teman Belajar
Acara & Hampers
PESAN SEKARANG!
083871877166
Coba sekali, pasti balik lagi!


L'AYANA
HOMEMADE DIMSUM GORENG
OPEN PO
DIMSUM GORENG KEJU LUMER
Varian Baru:
KEJU LUMER!
Crispy di Luar, Lumer di Dalam!
Terbuat dari ayam pilihan & keju mozarella premium.
100% Halal.
BATCH: 11 - 12 AGUSTUS 2026
Hanya Rp 5.000/Box (Isi 2 pcs)
PENGIRIMAN 12 AGUSTUS via COD
PESAN SEKARANG!
Contact Person:
Aliya
0895 2624 6748
ORDER VIA WHATSAPP ONLY


open po= 0857-1266-3827
BANANA CHOCO POP
CEMILAN KECIL BIKIN HAPPY!
Manis, lembut, lumer di mulut!
Ready besok!!!
LEMBUT LUMER NAGIH!
Pisang lembut dibalut coklat dan keju
Cocok buat :
Teman nonton
Cemilan sore
Teman belajar
Ide jualan
HANYA 5K
ENAK BANGET!
Kecil-kecil bahagia, cuma 5ribu aja!

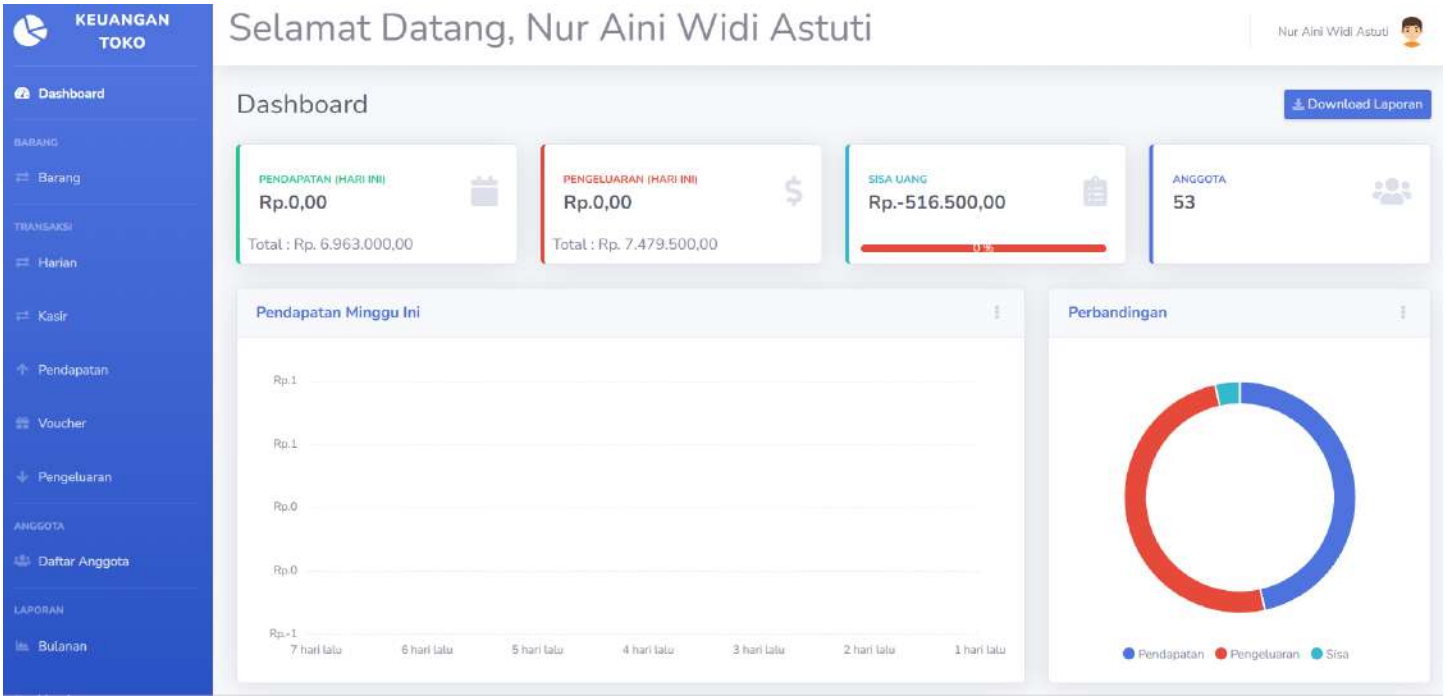
2. Dokumentasi Koperasi



Siswa membeli jajan di koprasi



Siswa membeli jajan di koprasi



Aplikasi Keuangan Toko

3. Dokumentasi Kantin Sehat

4. Kunjungan Produksi

A. Siswa Melakukan Kunjungan ke Pabrik Tahu





B. Kunjungan ke pabrik Cilok









5. Multimedia

Siswa Melakukan penyutingan atau pengambilan gambar dan video di beberapa tempat/instansi







6. Wirausaha Online
   Siswa memiliki usaha kuliner yang dijual *online*





7. Bazar

Siswa Berjualan di Bazar MAN 2 Semarang





