

Aku Ingin atau Aku Butuh Ya?

Panduan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila
Bagi Guru SD (FASE A)
Tema: Kewirausahaan

Penyusun: Dina Febrina Ekasari
Sekolah Cikal



Tujuan, Alur, dan Tujuan Pencapaian Proyek

Melalui tema “Kewirausahaan” dan mengacu kepada dimensi Profil Pelajar Pancasila, Proyek “Aku Ingin atau Aku Butuh Ya?” ini bertujuan untuk membentuk pelajar yang mempunyai kesadaran untuk menjalani gaya hidup yang non-konsumtif dan juga menumbuhkan jiwa swakarya.

Proyek ini dimulai dengan tahap pengenalan, dimana pelajar akan mengeksplorasi permasalahan yang ada sekitar dirinya dan lingkungan terdekat, misalnya di rumah dan di sekolah seputar barang-barang yang dimiliki dalam kaitannya dengan kebutuhan atau keinginan. Dalam tahapan ini pelajar akan mengidentifikasi awal permasalahan yang akan menjadi acuan dalam tahapan-tahapan selanjutnya.

Setelah tahap pengenalan, masuk dalam tahap kontekstualisasi dengan melakukan penelitian sederhana dan menggunakan data dari hasil penelitian tersebut untuk dapat membawa pelajar ke pemahaman tentang permasalahan yang ada secara lebih konkret dan kontekstual. Dalam tahapan ini, terdapat juga proses pembentukan pengetahuan (knowledge-building) dan penumbuhan kesadaran (raising awareness) melalui berbagai kegiatan penyelidikan kritis (critical inquiry) dan refleksi.

Tahapan selanjutnya berhubungan dengan rangkaian proses aksi, dimana dimulai dari perencanaan aksi, pelaksanaan aksi dan refleksi akan aksi yang ada. Di tahap ini, pelajar akan menuangkan aksi nyata mereka ke dalam kreasi-kreasi baru atau swakarya (Do-It-Yourself) dari hasil ide-ide pelajar yang memanfaatkan barang-barang yang ada di sekitarnya, yang dapat menjawab isu dari masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya.

Melalui proyek ini, pelajar diharapkan telah mengembangkan secara spesifik dua dimensi Profil Pelajar Pancasila, yaitu Bernalar Kritis dan Kreatif beserta sub-elemen terkait didalam dimensi profil tersebut.

Hal Yang Perlu Diperhatikan Sebelum Memulai Proyek

Unsur kreativitas yang ada dalam proyek ini adalah universal, karena kreativitas ada dalam diri siapapun terlepas dari bidang mana individu itu bernaung. Selain itu, kreativitas itu sendiri dapat ditopang, dibimbing dan dibangkitkan oleh seluruh pendidik dan juga unsur pendidikan. Sehingga dalam menjalankan proyek ini, pembimbingan dapat dilakukan oleh pengajar manapun dalam lingkungan sekolah.

Dalam pengadaan barang-barang yang dibutuhkan untuk proyek ini adalah bersifat memanfaatkan barang-barang yang sudah ada. Sekolah dapat memulai gerakan pengumpulan barang-barang yang sudah tidak digunakan tapi dapat diubah bentuk ataupun fungsinya, seperti kaleng, kotak, ataupun wadah bekas dan yang lainnya.

Tahapan dalam proyek “Aku Ingin atau Aku Butuh Ya?”

Tahap Pengenalan. Mengenali dan membangun kesadaran siswa terhadap isu yang berkaitan dengan keinginan dan kebutuhan.

- | | | | | |
|-------------------------------|--|--|-----------------------------------|------------------|
| 1. Provokasi isu/permasalahan | 2. Eksplorasi isu/permasalahan melalui observasi | 3. Eksplorasi isu/permasalahan melalui wawancara | 4. Identifikasi awal permasalahan | 5. Refleksi awal |
|-------------------------------|--|--|-----------------------------------|------------------|

Tahap Kontekstualisasi. Mengkontekstualisasi masalah di lingkungan terdekat

- | | | | | |
|-----------------------------|---|-------------------------------|---|---|
| 6. Keinginan atau kebutuhan | 7. Menggali tentang kebutuhan (primer dan sekunder) | 8. Studi kasus melalui cerita | 9. Analisa diri tentang keinginan dan kebutuhan | 10. Asesmen formatif: Presentasi analisa diri |
|-----------------------------|---|-------------------------------|---|---|

Tahap Aksi. Merancang dan melaksanakan proyek dalam menjawab permasalahan yang ada

- | | | | | |
|--|--|-------------------------------------|--|--|
| 11. Proyek Kreasiku: Membuat tujuan kreasi | 12. Proyek Kreasiku: Merencanakan kreasi | 13. Proyek Kreasiku: Membuat kreasi | 14. Proyek Kreasiku: Finalisasi kreasi | 15. Asesmen formatif: Simulasi pameran proyek kreasiku |
|--|--|-------------------------------------|--|--|

Tahap Refleksi Aksi. Mendemonstrasikan proyek sebagai aksi dan merefleksikan aksi

- | | |
|--|--------------------|
| 16. Asesmen Sumatif: Pameran Proyek Kreasiku | 17. Refleksi akhir |
|--|--------------------|

Dimensi, elemen, dan sub elemen Profil Pelajar Pancasila

Dimensi Profil Pelajar Pancasila Terkait	Sub-elemen Profil Pelajar Pancasila	Target Pencapaian di akhir fase A (SD kelas 1 - 2)	Aktivitas Terkait
Bernalar Kritis	Mengajukan pertanyaan	Mengajukan pertanyaan untuk menjawab keingintahuannya dan untuk mengidentifikasi suatu permasalahan mengenai dirinya dan lingkungan sekitarnya.	2, 3, 4, 9
	Mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan mengolah informasi, dan gagasan	Mengidentifikasi dan mengolah informasi dan gagasan.	1, 4, 6, 7, 9, 11
	Menganalisis dan mengevaluasi penalaran	Melakukan penalaran konkrit dan memberikan alasan dalam menyelesaikan masalah dan mengambil keputusan	8, 9
	Merefleksi dan mengevaluasi pemikirannya sendiri	Menyampaikan apa yang sedang dipikirkan secara terperinci	5, 17
Kreatif	Memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan	Mengidentifikasi gagasan-gagasan kreatif untuk menghadapi situasi dan permasalahan.	11, 12
	Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal	Mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya dalam bentuk karya dan/atau tindakan serta mengapresiasi karya dan tindakan yang dihasilkan.	11, 12, 13, 14, 15, 16

(Referensi) Perkembangan Sub-elemen Antarfase Bernalar Kritis

	Belum Berkembang	Mulai Berkembang	Berkembang Sesuai Harapan	Sangat Berkembang
Mengajukan pertanyaan	Mengajukan pertanyaan secara acak.	Mengajukan pertanyaan untuk menjawab keingintahuannya terhadap suatu permasalahan mengenai dirinya dan lingkungan sekitarnya.	Mengajukan pertanyaan untuk menjawab keingintahuannya dan untuk mengidentifikasi suatu permasalahan mengenai dirinya dan lingkungan sekitarnya.	Mengajukan pertanyaan yang memerlukan analisis lebih mendalam untuk menjawab keingintahuannya dan untuk mengidentifikasi suatu permasalahan mengenai dirinya dan lingkungan sekitarnya.
Mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan mengolah informasi, dan gagasan	Mengidentifikasi informasi yang terkait dengan pembahasan.	Mengidentifikasi dan mengolah informasi yang berkaitan dengan pembahasan.	Mengidentifikasi dan mengolah beberapa informasi dan gagasan tentang hubungannya dengan pembahasan.	Mengidentifikasi, mengolah, membandingkan dan memilih informasi yang relevan dengan pembahasan.
Menganalisis dan mengevaluasi penalaran	Menyebutkan alasan sederhana dari pilihan atau keputusannya	Menarik kesimpulan sederhana tentang pembahasan yang ada dan menyebutkan alasan sederhana dari pilihan atau keputusannya	Melakukan penalaran konkrit dan memberikan alasan dalam menyelesaikan masalah dan mengambil keputusan	Melakukan penalaran konkrit dan memberikan penjelasan lebih detail dalam penyampaian alasan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan
Merefleksi dan mengevaluasi pemikirannya sendiri	Menyampaikan apa yang dipikirkan secara acak	Menyampaikan apa yang dipikirkan dengan singkat berkaitan dengan pembahasan	Menyampaikan apa yang sedang dipikirkan secara terperinci berkaitan dengan pembahasan	Menyampaikan apa yang sedang dipikirkan secara rinci dan hubungan dari apa yang dipikirkan dengan pembahasan

(Referensi) Perkembangan Sub-elemen Antarfase Kreatif

	Belum Berkembang	Mulai Berkembang	Berkembang Sesuai Harapan	Sangat Berkembang
Memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan	Menentukan pilihan dari beberapa alternatif yang diberikan	Mengidentifikasi satu gagasan baru dalam upaya menghadapi situasi dan permasalahan.	Mengidentifikasi gagasan-gagasan kreatif untuk menghadapi situasi dan permasalahan.	Membandingkan gagasan-gagasan kreatif untuk menghadapi situasi dan permasalahan.
Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal	Mengeksplorasi pikiran dan/atau perasaannya dalam bentuk karya dan/atau tindakan sederhana.	Mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya dalam bentuk karya dan/atau tindakan sederhana serta mengapresiasi karya dan tindakan yang dihasilkan.	Mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya dalam bentuk karya dan/atau tindakan serta mengapresiasi karya dan tindakan yang dihasilkan.	Mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya sesuai dengan minat dan kesukaannya dalam bentuk karya dan/atau tindakan serta mengapresiasi karya dan tindakan yang dihasilkan.

Relevansi Projek

Relevansi projek ini bagi sekolah dan semua guru mata pelajaran

Perilaku konsumtif dari masyarakat Indonesia tak dapat dipungkiri meningkat dari tahun ke tahun. Didukung dengan adanya kemajuan teknologi, semakin terbuka pula informasi yang didapat oleh masyarakat sebagai konsumen, sehingga anak-anak pun semakin mudahnya tergiur untuk menjadi pribadi yang konsumtif dari semenjak dini.

Berdasarkan data Money Management International, yang dikutip dalam Kompas.com dengan judul “54 persen Anak Masih Konsumtif dalam Penggunaan Uang” (21/01/2019), di Indonesia terdapat sebanyak 54 persen anak-anak usia di bawah sepuluh tahun menggunakan uang mereka untuk memenuhi keinginan, sedangkan baru 28 persen dari mereka memilih menyimpan lebih banyak uang untuk ditabung. Perilaku konsumtif ini, selain berdampak negatif pada kondisi finansial keluarga, dapat pula memicu kecemburuan sosial. Kecemburuan sosial ini dapat muncul dari permasalahan antar pelajar tentang kepemilikan suatu barang, misalnya mainan, gawai, ataupun barang lainnya.

Dengan memberikan pemahaman konsep tentang kebutuhan, termasuk di dalamnya menyadari bedanya antara keinginan dan kebutuhan (wants and needs), harapannya pelajar akan menjadi lebih sadar (aware) dan juga reflektif terhadap dirinya, sehingga pada akhirnya akan timbul perilaku yang lebih positif sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila. Perilaku positif yang diharapkan dapat timbul setelah muncul kesadaran tersebut adalah terciptanya kreasi-kreasi baru atau swakarya (Do-It-Yourself) dari hasil ide-ide pelajar yang memanfaatkan barang-barang yang ada di sekitarnya. Keterampilan swakarya ini dapat membantu pelajar membuat sendiri aneka kebutuhan tanpa harus membelinya.

Membangun situasi yang kondusif untuk pembelajaran di sekolah sangatlah penting bagi semua sekolah, termasuk di dalamnya situasi sosial antar pelajar di sekolah. Menciptakan hubungan interaksi yang positif antar pelajar, dapat dicapai dengan menyasar pada hubungan positif antar siswa, dimulai dari menguatkan karakter dari individu. Selain itu, dengan pelajar berkreasi dalam membuat sendiri barang-barang yang dibutuhkan secara swakarya, dapat mengembangkan kreativitas sekaligus juga menjadi salah satu garda untuk mencegah perilaku konsumtif.

Cara Penggunaan Panduan Proyek Pelajaran Pancasila

Perangkat ajar (toolkit) ini dirancang untuk membantu guru SD (fase A) yang berada di sekolah penggerak untuk melaksanakan kegiatan ko-kurikuler yang mengusungkan tema Wirausaha.

Dalam menggunakan panduan ini, berikut peta konsep yang mendasari kegiatan-kegiatan yang ada:



Cara Penggunaan Panduan Proyek Pelajaran Pancasila

Tim penyusun menyarankan agar proyek ini dilakukan pada semester kedua untuk memberikan waktu yang cukup bagi sekolah dalam mengumpulkan barang-barang bekas yang diperlukan dalam berkarya. Sekolah dapat mengajak partisipasi pelajar untuk mengumpulkan barang-barang dari rumah yang tidak terpakai lagi, seperti kotak susu, kaleng biskuit, kaos bekas, kotak sepatu dan lainnya, melalui Kotak Taruh (drop box) yang disediakan di sekitar lingkungan sekolah.



Pelaksanaan kegiatan-kegiatan yang ada dapat disebar dalam satu semester tersebut, dimana dapat dilakukan pada kelas 1 dan kelas 2 pada semester yang sama ataupun berbeda. Sebaiknya ada jeda waktu antar aktivitas agar di satu sisi para guru mempunyai waktu yang cukup untuk melakukan persiapan materi untuk memantik diskusi dan refleksi pelajar. Selain itu pelajar juga mempunyai waktu untuk berpikir, berefleksi, dan menjalankan masing-masing aktivitas dengan baik.

Namun demikian, sekolah terbuka untuk menyesuaikan lini waktu pelaksanaan kegiatan sesuai dengan kondisi dan situasi yang ada. Materi ataupun rancangan aktivitas juga terbuka untuk dapat disesuaikan dalam mencapai tujuan dari pembelajaran yang ada dan juga agar proyek bisa berjalan secara efektif sesuai dengan kondisi sekolah, pelajar dan kondisi daerah tempat tinggal pelajar.



Aku Ingin atau Aku Butuh Ya?

Sebuah projek kreativitas dalam
memenuhi kebutuhan

1.

Provokasi isu/permasalahan

Waktu: 4 JP
Bahan: Cerita atau berita
yang dibacakan guru
Peran guru: narasumber
dan fasilitator

Persiapan:

1. Guru menyiapkan cerita tentang bagaimana percekocokan antar teman ataupun saudara dapat terjadi karena ada rasa iri terhadap teman atau saudaranya tentang barang-barang yang ia punyai atau tidak punyai.
2. Guru menyiapkan enam gambar topi untuk digunakan dalam diskusi melalui strategi Topi Berpikir (Six Thinking Hats).

Tips untuk guru:

Guru dapat membuat cerita yang sesuai dengan karakter daerah, namun tetap masih dapat mengangkat isu atau permasalahan sekitar topik.

Dalam menyampaikan cerita, guru dapat berkreasi untuk dapat bercerita semenarik mungkin, misalnya dengan intonasi dan suara yang bervariasi sesuai karakter, atau dengan menggunakan boneka tangan.

Pelaksanaan:

1. Guru memulai proyek ini dengan membacakan cerita yang telah disiapkan tentang bagaimana permasalahan dapat timbul karena ada rasa iri terhadap teman atau saudaranya akan barang-barang yang ia punyai atau tidak punyai. Beberapa pertanyaan pemantik yang dapat ditanyakan ketika selesai bercerita:
 - a. Kira-kira, jika cerita ini dapat diteruskan, akhir dari ceritanya seperti apa yah?
 - b. Apakah kamu pernah mengalami hal yang mirip seperti cerita ini?
2. Pelajar dibagi dalam kelompok, dimana satu kelompok dapat terdiri dari 5 orang. Guru menerangkan tentang Topi Berpikir (Six Thinking Hats). Guru meminta pelajar untuk menganalisa cerita berdasarkan topi berpikir warna biru, hitam, putih dan hijau. Berikut adalah beberapa pertanyaan berkaitan dengan topi berwarna tersebut:
 - Putih: apa saja fakta yang ada dalam cerita tersebut
 - Biru: apa gambaran besar dari cerita tersebut, cerita tersebut tentang apa
 - Hitam: apa yang menjadi masalah dalam cerita tersebut
 - Hijau: apa alternatif solusi yang dapat menyelesaikan masalah yang ada dalam cerita tersebut
3. Masing-masing kelompok menceritakan hasil diskusi atas analisa cerita.
4. Guru memperkenalkan tema proyek dan menegaskan relevansi isu pemahaman tentang keinginan dan kebutuhan terhadap pelajar.

Contoh Cerita

Ada dua orang sahabat yang sangat dekat sekali seperti saudara, bernama Tito dan Rauf. Mereka sudah menjadi teman dari sejak kecil, dimana sering bermain bola bersama, menyusuri sawah bersama, kehujanan bersama hingga sakit bersama pula setelah kehujanan.

Kedua sahabat ini mempunyai hobi yang sama yaitu bermain bola. Karena hobinya ini, mereka sangat gemar pula menonton bola, bermain permainan bola di gawai, hingga koleksi benda-benda yang berhubungan dengan bola ataupun klub bola favorit mereka.

Dari hari ke hari, Tito dan Rauf menjadi semakin bersaing jika berhubungan dengan bola. Bukan berarti mereka beradu dalam bermain bola bersama, melainkan iri hati jika ada yang memiliki benda yang berhubungan dengan bola yang tidak ia miliki. Jika Tito menceritakan bahwa ia mempunyai sepatu bola terbaru, Rauf merasa bahwa ia tidak boleh ketinggalan dan paling tidak harus memiliki jenis sepatu yang sama. Lalu sewaktu Rauf mempunyai kaos bola klub favorit mereka dan memakainya ketika bermain bersama, Tito merasa bahwa ia juga harus bisa mendapatkan kaos klub bola ternama.

Hal ini berlangsung cukup lama, sehingga sekarang Rauf dan Tito sudah jarang bermain bersama. Mereka menjadi jauh dan cenderung untuk membenci satu sama lain.



2. Eksplorasi isu/permasalahan melalui observasi

Waktu: 5 JP

Bahan: Catatan observasi
Peran guru: fasilitator

Persiapan:

Guru menyiapkan video untuk diperlihatkan kepada pelajar:

- <http://bit.ly/ceritasepatumerah> (putar video ini hingga berhenti di menit ke 09:46) Cerita dalam video ini merupakan cerita fiksi, sehingga perlu bantuan guru untuk mengarahkan perhatian pelajar kepada bagian dimana karakter utama dalam cerita ingin memenuhi banyak keinginan daripada kebutuhan
- Alternatif sumber cerita: Cerita ini berjudul "Sam and the Lucky Money"
<https://www.youtube.com/watch?v=suOIG7kDWyQ> (cerita ini dalam bahasa Inggris, guru bisa menceritakan dalam bahasa Indonesia ketika memperlihatkan video dan mengecilkan suara)

Pelaksanaan:

1. Guru mengulang kembali inti cerita dari kegiatan sebelumnya, bagaimana rasa tidak mau kalah akan keinginan seseorang memiliki suatu benda dapat mempunyai dampak pada hubungannya dengan orang lain. Siswa diajak untuk turut menambahkan apa yang disampaikan oleh guru dari hasil diskusi sebelumnya.
2. Siswa diberikan lembar observasi 'Lihat, Pikirkan, Ingin tahu' (See, Think, Wonder) untuk mengamati video yang akan diputar.
 - a. Mengamati: apa yang kamu lihat dari video ini?
 - b. Memikirkan: apa yang terpikir pada saat menonton video ini?
 - c. Menanyakan: apa pertanyaan yang muncul saat menonton video ini?
3. Guru memutar video tentang cerita yang memaparkan seseorang membeli suatu barang hanya berdasarkan keinginan, padahal barang tersebut bukanlah sesuatu yang dibutuhkan.
4. Setelah menonton video ini, siswa diminta untuk mengisi atau melengkapi lembar observasi, sebelum berbagi dengan teman yang di dekatnya melalui kegiatan 'Berpikir dan Berbagi secara Berpasangan' (Think, Pair, Share)
5. Guru memberikan kesempatan jika ada yang ingin berbagi hasil pengamatan kepada seluruh kelas.
6. Guru merangkum hasil diskusi kelas tentang apa yang menjadi keinginan dan apa yang menjadi kebutuhan dari karakter utama dalam cerita tersebut.

Apa yang kamu lihat?



Apa yang kamu pikirkan?



Apa yang kamu masih ingin tahu lagi?



3. Eksplorasi isu/permasalahan melalui wawancara

Waktu: 5 JP

Bahan: Pertanyaan
panduan dan buku/catatan
wawancara

Peran guru: fasilitator

Persiapan:

1. Guru dapat memastikan terlebih dahulu pelajar sudah pernah melakukan wawancara sederhana sebelumnya. Jika pelajar belum pernah melakukan wawancara, guru dapat memberikan kegiatan latihan wawancara di awal dengan topik sederhana.
2. Guru menyiapkan panduan pertanyaan untuk melakukan wawancara.

Pelaksanaan:

(Kegiatan 1 dan 2, dilakukan jika pelajar belum pernah melakukan kegiatan wawancara)

1. Guru bertanya kepada kelas, bagaimana caranya untuk mencari tahu kesukaan dari seluruh pelajar di kelas. Pelajar diberikan waktu untuk menjawab, sebelum guru merangkum bahwa menggali informasi dari seseorang dapat dilakukan melalui wawancara.
2. Guru mencontohkan wawancara sederhana kepada salah satu pelajar tentang suatu topik. Lalu, guru menjelaskan bahwa untuk melakukan wawancara diperlukan membuat panduan pertanyaan wawancara terlebih dahulu
3. Pelajar dibagi menjadi beberapa kelompok, dengan satu kelompok terdiri dari 2-3 pelajar.
4. Guru menjelaskan tentang kegiatan kali ini berhubungan dengan kegiatan sebelumnya, dimana berkaitan dengan keinginan dan kebutuhan seseorang.
Guru: Dari kegiatan sebelumnya, kita bisa tahu apa yang menjadi keinginan dan kebutuhan dari karakter di dalam cerita dengan cara mengamati atau observasi. Jika sekarang kita ingin tahu tentang keinginan dan kebutuhan dari orang lain disini, kira-kira bagaimana ya caranya?
5. Pelajar menyusun pertanyaan sederhana yang ingin ditanyakan dalam wawancara secara berkelompok.
6. Guru berkeliling untuk membantu memastikan pertanyaan wawancara sudah tepat.
7. Pelajar melakukan wawancara kepada minimum dua pelajar lainnya dalam lain kelas secara berkelompok pada waktu istirahat. Wawancara dilakukan secara berkelompok untuk memberikan kesempatan kepada pelajar berbagi peran (sebagai penanya dan pencatat).
8. Pelajar mencatat hasil wawancara di buku ataupun lembar pencatatan.
9. Pelajar memaparkan hasil temuan dari wawancara secara berkelompok di depan kelas.
10. Setelah pemaparan hasil wawancara, guru mengidentifikasi pengetahuan dan kemampuan yang sudah dimiliki saat ini.

Contoh wawancara sederhana

Guru : Selamat pagi Johan, saya Bu Annisa dari kelas 2 A hendak melakukan wawancara dan bertanya seputar makanan kesukaan siswa, sebentar saja, boleh?

Johan : Oh silahkan Bu.

Guru : Pertama bolehkah sebutkan nama lengkapmu?

Johan : Nama saya adalah Johan Sanusi.

Guru : Apa makanan kesukaanmu?

Johan : Saya suka makanan yang pedas, seperti rendang, ayam geprek.

Guru : Kalau minuman kesukaanmu?

Johan : Saya suka minuman susu, apalagi susu yang dingin.

Guru : Kalau boleh tahu, jajanan di kantin sekolah yang paling kamu suka apa ya?

Johan : Kalau di sekolah, saya suka makanan bakso bu, dengan sambal.

Guru : Wah tetap makanan yang pedas yah..

Guru : Kalau untuk minumannya, yang paling kamu sukai jajanan minuman di kantin sekolah apa?

Johan : Saya suka membeli minuman susu kotak di kantin, jika saya tidak membawa minum dari rumah bu.

Guru : Baik Johan, sepertinya informasinya sudah cukup saya dapatkan. Terima kasih ya Johan.

Johan : Sama-sama Bu.

Tips untuk guru:

Berikut adalah contoh wawancara sederhana yang dapat dipakai sebagai pengenalan singkat tentang kegiatan wawancara. Guru dapat mencontohkan jalannya wawancara ini dengan cara membacakannya.

Yang perlu diperhatikan dalam melakukan wawancara adalah bagian awal wawancara dimana pewawancara memperkenalkan diri, meminta izin dan menyatakan maksud dari wawancara tersebut. Lalu ada panduan pertanyaan yang perlu dipersiapkan sebelumnya.

Panduan pertanyaan wawancara

1. Kamu paling sering beli barang apa?
2. Menurutmu, apa manfaat dari barang yang kamu beli?
3. Pernahkah kamu tidak dibolehkan membeli suatu barang yang kamu inginkan? Kalau pernah, apa alasannya?
4. Apakah kamu suka dengan barang yang kamu beli?
5. Apakah kamu butuh barang yang kamu beli?

Laporan Hasil Wawancara

Tanggal Wawancara:

[illegible]

4. Identifikasi Awal Permasalahan

Waktu: 6 JP
Bahan: Karton ukuran A2
Peran guru: fasilitator

Persiapan:

Guru menyiapkan karton ukuran A2 dengan pola (template) untuk diskusi kelompok.

Pelaksanaan:

1. Guru menjelaskan bahwa pelajar telah melakukan beberapa kegiatan yang berkaitan dengan tema keinginan dan kebutuhan (mendengarkan cerita, menonton video, melakukan wawancara)
2. Pelajar diajak berdiskusi menggunakan strategi diskusi “Placemat”, dimana pelajar akan dibagi menjadi 3 kelompok besar. Masing-masing kelompok akan diberikan satu karton yang mewakili satu kegiatan sebelumnya dengan pertanyaan di dalamnya. Pelajar dapat berdiskusi dalam masing-masing kelompok untuk dapat menjawab pertanyaan tersebut. Karton pertanyaan tersebut akan dirotasi, sehingga semua kelompok mendapatkan kesempatan untuk menuliskan hasil diskusinya di setiap karton pertanyaan.
3. Guru memasang karton hasil diskusi di sekitar kelas. Pelajar diminta untuk berkeliling membaca hasil diskusi tersebut.
4. Pelajar kembali ke tempat duduk semula dimana guru mengajak pelajar bersama-sama merangkum hasil temuan dari diskusi tersebut. Guru menulis rangkuman temuan tentang permasalahan. Hasil rangkuman tersebut akan menjadi identifikasi awal permasalahan tentang keinginan versus kebutuhan.

Tips untuk guru:

Guru dapat mempertimbangkan pertanyaan berikut ketika membimbing pelajar dalam merangkum hasil temuan dari kegiatan diskusi “Placemat”:

- a. Mengacu pada apa yang telah ditulis sebagai hasil diskusi, adakah persamaan masalah yang ditemukan?
- b. Tentang bagaimana permasalahan tersebut muncul, adakah alasan yang melatarbelakanginya yang kerap kali muncul juga?

Diskusi kelompok dengan strategi *placemat*

Apa saja menurutmu akibat yang bisa timbul dari permasalahan tersebut?

Menurutmu, apa yang menyebabkan isu atau permasalahan itu terjadi?

Cerita tentang Rauf dan Tito

Mengapa menurutmu hal tersebut termasuk isu atau permasalahan?

Apa saja isu atau permasalahan yang kamu temukan?

Diskusi kelompok dengan strategi *placemat*

Apa saja menurutmu akibat yang bisa timbul dari permasalahan tersebut?

Menurutmu, apa yang menyebabkan isu atau permasalahan itu terjadi?

Video Cerita Sepatu Merah

Mengapa menurutmu hal tersebut termasuk isu atau permasalahan?

Apa saja isu atau permasalahan yang kamu temukan?

Diskusi kelompok dengan strategi *placemat*

Apa saja menurutmu akibat yang bisa timbul dari permasalahan tersebut?

Menurutmu, apa yang menyebabkan isu atau permasalahan itu terjadi?

Wawancara teman

Mengapa menurutmu hal tersebut termasuk isu atau permasalahan?

Apa saja isu atau permasalahan yang kamu temukan?

5. Refleksi Awal

Waktu: 6 JP

Bahan: Buku tulis

Peran guru: fasilitator

Pelaksanaan:

1. Guru membuka diskusi untuk kegiatan refleksi diri, dengan cara mengaitkannya dengan kegiatan sebelumnya.
Guru: Setelah mengetahui keinginan dan kebutuhan dari seseorang melalui beberapa kegiatan sebelumnya, bagaimana dengan dirimu?
Guru memberikan pertanyaan yang beberapa diantaranya digunakan dalam wawancara sebelumnya, lalu meminta pelajar menjawab pertanyaan tersebut dalam buku tulis atau kertas. Pelajar diberikan waktu untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan refleksi tersebut.
2. Pelajar diminta untuk melihat kembali jawaban atas pertanyaan refleksi. Lalu guru menuliskan beberapa barang yang muncul dari jawaban pelajar di papan tulis.
3. Mengacu pada daftar yang ada, guru menanyakan kepada pelajar, *'Jika barang ini tidak dapat dibeli atau diperoleh, apa yah akibatnya?'*

Pertanyaan tersebut terus ditanyakan guru untuk beberapa barang dengan jenis yang berbeda yaitu, barang yang merupakan kebutuhan dan barang yang merupakan keinginan. Lalu guru kembali bertanya kepada pelajar kembali tentang pemahaman mengenai perbedaan barang yang merupakan kebutuhan dan keinginan.

4. Sebagai tindak lanjut diskusi, guru memberikan kesempatan kepada pelajar untuk berbagi pengalaman dengan pertanyaan, *'Melalui refleksi diri kita tentang pemahaman keinginan dan kebutuhan, adakah yang mempunyai pengalaman menarik yang ingin diceritakan sekitar keinginan dan kebutuhan ini?'*
Guru dapat memulai kegiatan berbagi cerita ini, dengan bercerita tentang pengalamannya sendiri.

Pertanyaan refleksi diri sendiri

1. Kamu paling sering beli barang apa?
2. Menurutmu, apa manfaat dari barang yang kamu beli?
3. Pernahkah kamu tidak diperbolehkan membeli suatu barang yang kamu inginkan? Kalau pernah, apa alasannya?
4. Bagaimana perasaanmu ketika kamu tidak dapat membeli barang yang kamu inginkan?
5. Apakah kamu suka dengan barang yang kamu beli?
6. Apakah kamu butuh barang yang kamu beli?

6. Keinginan atau Kebutuhan: Menggali lebih dalam lagi

Waktu: 4 JP

Bahan:

Potongan-potongan
gambar, lembar penilaian
diri

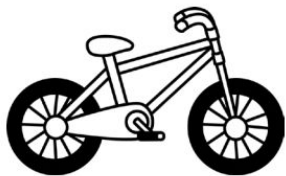
Peran guru: narasumber
dan fasilitator

Pelaksanaan:

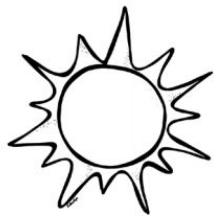
1. Guru memutar video tentang Kebutuhan dan Keinginan.
2. Pelajar dijelaskan tentang kebutuhan (berbagai benda yang diperlukan manusia untuk dapat bertahan hidup), misalnya makanan yang memberikan kita segala nutrisi dan vitamin untuk dapat hidup sehat, tempat tinggal sebagai tempat bernaung melindungi kita dari segala keadaan cuaca, lalu ada pakaian yang juga dapat memberikan perlindungan terhadap cuaca panas dan dingin.
Pelajar diberikan pertanyaan, 'Apa yang akan terjadi jika kita tidak punya hal-hal yang menjadi kebutuhan kita tadi?'
3. Untuk membahas tentang Keinginan, pelajar diajak berdiskusi tentang hal-hal yang membuat hidup menjadi lebih nyaman, tapi pada dasarnya tidak terlalu dibutuhkan untuk dapat melanjutkan hidup.
4. Pelajar dibagi menjadi kelompok kecil untuk diberikan beberapa gambar yang mewakili kebutuhan dan keinginan. Dalam kelompok tersebut, pelajar diminta untuk mengkategorikan mana gambar yang termasuk keinginan dan mana yang merupakan kebutuhan.
5. Setelah selesai, guru dapat mengecek kembali apakah sudah tepat pembagian kategorinya. Jika sudah, pelajar dapat menempelkan gambar tersebut sesuai kategorinya pada kertas yang telah dibagikan.
6. Siswa mengisi lembar penilaian diri tentang pemahamannya sehingga guru dapat mengidentifikasi pengetahuan dan kemampuan yang sudah dimiliki saat ini.

Tugas:

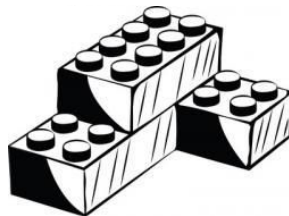
1. Untuk tugas 'Jika aku terdampar di sebuah pulau' ini, siswa diminta untuk membayangkan ia terdampar di sebuah pulau yang terpencil sendiri, dan harus dapat bertahan hidup hingga pertolongan datang. Tujuannya adalah menulis atau menggambar sepuluh benda yang mereka inginkan atau butuhkan. Pembahasan tentang daftar yang dibuat oleh pelajar dapat dilakukan di kegiatan berikutnya. Dari pembahasan, ajak pelajar berdiskusi, kira-kira siapa yang dapat bertahan hidup berdasarkan daftar benda yang telah dibuat.



sepeda



sinar matahari



blok mainan



alas kaki



rumah



papan selancar
beroda



baju



burger



mobil mainan



buah-buahan



sayur-sayuran



udara



air minum

©www.thisreadingmama.com



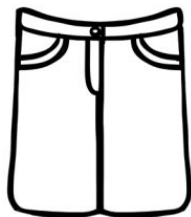
permen

©www.thisreadingmama.com



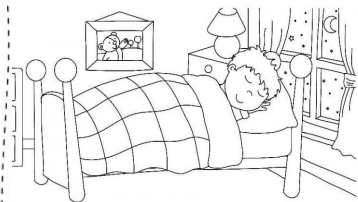
bola basket

©www.thisreadingmama.com



celana

©www.thisreadingmama.com



tidur yang cukup

©www.thisreadingmama.com



hewan peliharaan

©www.thisreadingmama.com

Nama:

Kelas:

Penilaian Diri

Berikan tanda cek (✓) pada kolom yang menggambarkan pemahamanmu.

	 Saya mengerti dan saya bisa mengajarkannya kepada teman lain	 Saya mengerti dan saya bisa melakukan ini sendiri	 Saya mulai mengerti dengan bantuan	 Saya belum mengerti
Apa itu kebutuhan				
Apa itu keinginan				
Perbedaan antara kebutuhan dan keinginan				
Menurutku, aku sudah memahami pilihanku dalam membeli suatu barang				

7. Kebutuhan Primer dan Sekunder

Waktu: 4 JP

Peran guru: narasumber
dan fasilitator

Persiapan:

Guru meminta siswa untuk menuliskan benda-benda yang ada di rumah yang masuk dalam kategori kebutuhan.

Guru juga membuat daftar benda-benda yang ada di rumah, yang nantinya akan dijadikan sebagai bahan penjelasan.

Pelaksanaan:

1. Guru memberikan ulasan singkat tentang konsep kebutuhan.
2. Guru menjelaskan tentang konsep kebutuhan primer dan sekunder secara sederhana berdasarkan kepentingan dari kebutuhan tersebut. Penjelasan tentang kebutuhan primer dan sekunder dapat dilakukan mulai dengan cara memberi contoh dari daftar benda-benda yang juga telah disiapkan oleh guru terlebih dahulu. Lalu guru dapat membuat peta konsep di papan tulis, dimana pelajar juga dapat mencatat hal-hal yang penting berkaitan dengan penjelasan guru
3. Pelajar diajak melihat daftar benda-benda yang ada di rumahnya masing-masing, lalu mencoba untuk memilah, mana yang termasuk kebutuhan primer dan mana yang termasuk kebutuhan sekunder.
4. Jika kebutuhan primer dan sekunder setiap orang dapat berbeda-beda tergantung perannya, guru memberikan pertanyaan lanjutan ke pelajar:
Apa yang menurutmu menjadi kebutuhan primer dan sekunder dari seorang pelajar?
Pelajar dapat berdiskusi secara kelompok, lalu berbagi hasil diskusinya secara bergantian kepada kelas.

Tips untuk guru:

Dalam kegiatan melihat daftar benda yang ada di rumah masing-masing, yang harus diperhatikan adalah *membangun suasana positif* untuk menghindari membanding-bandingkan antara kepunyaan yang satu dengan yang lain.

Guru dapat *membangun kesepakatan terlebih dahulu di awal*, bahwa kegiatan ini bertujuan untuk melihat daftar masing-masing, dan bukan untuk membandingkan. Selain itu pemahaman bahwa setiap orang mempunyai kebutuhan yang berbeda-beda juga dapat dibangun dari kegiatan ini.

8.

Studi kasus melalui cerita

Waktu: 4 JP

Bahan: Lembar studi kasus
Peran guru: fasilitator

Persiapan:

Lembar studi kasus yang akan dibagikan kepada pelajar dalam kelompok. Di dalam lembar studi kasus ini terdapat beberapa cerita. Guru dapat menambahkan beberapa cerita yang dekat dan sesuai dengan karakter daerah.

Pelaksanaan:

1. Pelajar dibagi ke dalam kelompok, dimana satu kelompok dapat terdiri dari 2 hingga 3 orang.
2. Pelajar diberikan penjelasan kegiatan, yaitu membaca cerita yang ada, lalu berdiskusi untuk dapat menjawab pertanyaan berkaitan dengan kebutuhan berdasarkan apa yang ada di dalam cerita tersebut.
3. Pelajar diberikan waktu untuk berdiskusi dalam kelompoknya. Guru berkeliling untuk mengamati dan juga memastikan diskusi terjadi di dalam kelompok.
4. Setelah selesai berdiskusi, secara bergiliran, kelompok menceritakan hasil diskusinya. Guru dapat memandu kegiatan berbagi hasil diskusi ini.



Keluarga Pak Jono

Keluarga Pak Jono adalah keluarga yang cukup besar, yang terdiri dari ibu, ayah dan enam anak. Ibu bekerja dari rumah dan Ayah bekerja di kota. Ayah memerlukan perjalanan selama 45 menit dengan kendaraan hingga sampai ke kota. Anak yang paling tua berumur 16 tahun dan yang paling kecil berumur 3 tahun.

Pertanyaan diskusi:

Apa saja yang menjadi kebutuhan dasar/primer mereka?

Apa saja yang menjadi kebutuhan sekunder mereka?

Apa yang mungkin mereka inginkan?



Kebutuhan dasar/primer

Kebutuhan sekunder

Keinginan

Kakek Jimmy dan Nenek Dorothy

Kakek Jimmy dan Nenek Dorothy tinggal di Panti Werdha. Kakek Jimmy berumur 83 tahun dan mempunyai gangguan pendengaran. Nenek Dorothy berumur 81 tahun dan berada dalam kondisi yang sehat. Kakek Jimmy senang mengikuti aktivitas sosial dan menonton film bersama, sedangkan Nenek Dorothy senang membaca dan tergabung dalam kumpulan pembaca.

Pertanyaan diskusi:

Apa saja yang menjadi kebutuhan dasar/primer mereka?

Apa saja yang menjadi kebutuhan sekunder mereka?

Apa yang mungkin mereka inginkan?



Kebutuhan dasar/primer

Kebutuhan sekunder

Keinginan

Josua

Josua adalah seorang penggembala berumur 35 tahun dan tinggal di bagian terpencil pedalaman. Ia bekerja sebagai guru musik dan juga seorang pemusik. Lahan tempat ia tinggal sangat rentan terkena kebakaran semak. Josua tinggal bersama tiga anjing peliharaan dan juga dua kambingnya.

Pertanyaan diskusi:

Apa saja yang menjadi kebutuhan dasar/primer Josua?

Apa saja yang menjadi kebutuhan sekunder Josua?

Apa yang mungkin Josua inginkan?



Kebutuhan dasar/primer

Kebutuhan sekunder

Keinginan

9. Analisa diri: Bagaimana dengan diriku?

Waktu: 4 JP

Bahan: buku catatan, alat
dan media untuk membuat
presentasi

Peran guru: fasilitator

Pelaksanaan:

1. Guru meminta pelajar membuat analisa diri, dimulai dari menuliskan informasi tentang dirinya sendiri. Pelajar dapat membuat deskripsi tentang dirinya dan juga keluarganya. Deskripsi tentang dirinya dapat dituliskan di dalam buku ataupun lembar catatan.
2. Berangkat dari deskripsi tersebut, pelajar menganalisa melalui identifikasi apa yang menjadi kebutuhannya, primer maupun sekunder, dan apa yang menjadi keinginannya. Keterampilan ini telah dilatih pada kegiatan sebelumnya secara berkelompok. Kali ini kegiatan dilakukan secara individual.
3. Pelajar diberikan informasi bahwa ia dapat menuangkan hasil analisa diri melalui berbagai media, seperti gambar, poster, maupun cerita. Guru dapat memberikan contoh beberapa bentuk model presentasi tersebut. Pelajar diberikan waktu untuk membuat kreasi presentasi sesuai dengan pilihannya. Guru memberikan kriteria yang perlu ada dalam penjelasan presentasi hasil analisa diri (deskripsi diri, analisa kebutuhan dasar/primer dan sekunder, alasan mengapa hal-hal tersebut menjadi kebutuhan primer maupun sekunder).

Panduan pertanyaan deskripsi diri:

- a. Apa yang ingin kamu ceritakan tentang dirimu?
- b. Ceritakan sedikit tentang tempat tinggalmu dan juga keluargamu.
- c. Bagaimana keseharian kamu di sekolah? Di rumah?
- d. Apa yang menjadi hobimu?
- e. Menurutmu, sebagai pelajar, apa saja yang menjadi tanggungjawabmu?

Panduan pertanyaan analisa diri:

- a. Hal-hal apa yang kamu perlukan untuk dapat bertahan hidup?
- b. Dalam menjalani peranmu sebagai pelajar, hal-hal apakah yang kamu butuhkan?
- c. Dari kebutuhan-kebutuhan tersebut, mana yang merupakan kebutuhan dasar/primer dan sekunder?
- d. Hal-hal apa yang kamu butuhkan untuk dapat menjalani hobimu?
- e. Dari kegiatanmu sehari-hari, apa yang menjadi kebutuhan?

10.

Asesmen formatif Presentasi Analisa Diri

Waktu: 4 JP

Bahan: Lembar studi kasus
Peran guru: fasilitator

Pelaksanaan:

1. Pelajar secara bergantian mempresentasikan temuan mereka dan menjawab pertanyaan yang ditujukan kepada mereka dalam sesi tanya jawab.



2. Guru dapat memberikan umpan balik tertulis atas presentasi individual di akhir sesi sebagai bagian dari asesmen formatif (terlampir contoh umpan balik)
3. Guru sebagai moderator dapat meminta pelajar untuk memberikan satu kesimpulan dari hasil presentasi temannya yang ada di akhir presentasi.
4. Guru menegaskan kembali perbedaan antara kebutuhan dan keinginan, dan hubungannya dengan prioritas pemenuhan kebutuhan, jika dilihat dari sudut pandang kebutuhan dasar/primer dan sekunder.

Nama:
Kelas:

	Sangat berkembang	Berkembang sesuai harapan	Mulai berkembang	Belum berkembang
Kejelasan ide dan informasi	Presentasi memuat semua elemen yang diperlukan dan informasi-informasi tambahan yang mendukung informasi utama	Presentasi memuat semua elemen dan informasi utama yang diperlukan	Presentasi hampir memuat semua elemen dan informasi utama yang diperlukan	Beberapa elemen dan informasi penting dalam presentasi tidak tercantum
Penyampaian	Presentasi sesuai dengan waktu yang diberikan, dengan suara yang jelas terdengar oleh seluruh peserta dan menjaga kontak mata dengan peserta	Presentasi sesuai dengan waktu yang diberikan, dengan suara yang jelas terdengar oleh seluruh peserta	Presentasi sesuai dengan waktu yang diberikan, namun terlihat terburu-buru atau kadang melambat. Suara sudah terdengar jelas oleh sebagian peserta di kelas	Presentasi memakan waktu lebih atau cenderung cepat selesai dari waktu yang diberikan, dengan suara yang kurang terdengar oleh lebih dari sebagian peserta.

Refleksi Diri:

Hal yang sudah aku kuasai:

Hal yang perlu ditingkatkan:

11.

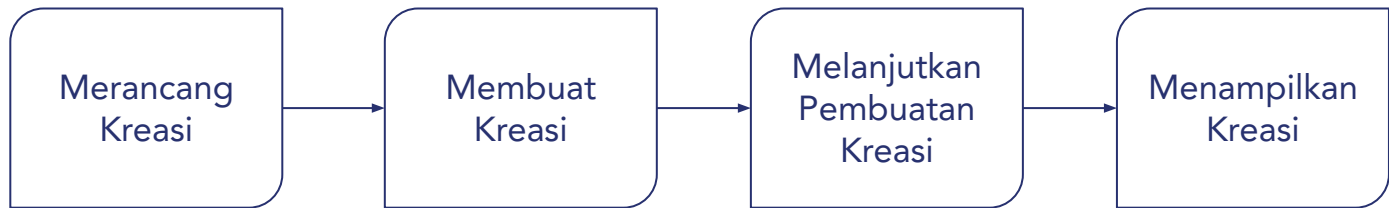
Projek Kreasiku: Membuat tujuan kreasi

Waktu: 3 JP

Peran guru: fasilitator

Pelaksanaan:

1. Sebagai kegiatan pembuka, pelajar diminta untuk melihat kembali analisa diri mereka dari Aktivitas 10, dan mencari tahu adakah barang-barang kebutuhan yang belum terpenuhi yang berkaitan dengan peran mereka sebagai pelajar, dan yang dapat membantu mereka dalam belajar.
2. Dari daftar tersebut, pelajar diminta untuk brainstorming (curah pendapat) dalam kelompok besar, apa yang dapat mereka lakukan untuk mengatasinya. Guru lalu memberikan pertanyaan kunci, 'Adakah yang dapat kita buat sendiri?'
3. Pelajar diminta melihat kembali daftar yang telah mereka buat, lalu memilih benda apa yang menunjang pembelajaran, yang memungkinkan untuk dapat mereka ciptakan sendiri. Beberapa benda yang memungkinkan seperti, tempat pensil, buku tulis, tempat alat-alat tulis, rak penyimpanan buku/kertas, atau benda lain yang berasal dari pemikiran pelajar.
4. Guru lalu memberikan penjelasan tentang langkah-langkah berikutnya yang dapat dilakukan untuk mewujudkan aksi mereka dalam membuat benda kebutuhan dengan kreasi sendiri.



Tugas:

1. Setelah menemukan benda yang ingin dibuat, pelajar dapat melakukan riset mandiri di rumah atau di sekolah dalam mencari ide kreasi. Riset dapat dilakukan melalui internet dengan pengawasan orang dewasa di rumah. Di sekolah, pelajar dapat mencari ide kreasi di perpustakaan.

12.

Projek Kreasiku: Merancang kreasi

Waktu: 3 JP
Peran guru: fasilitator

Pelaksanaan:

1. Pelajar diminta untuk menetapkan dua atau tiga alternatif kreasi. Dari masing-masing alternatif kreasi tersebut, pelajar dibimbing untuk melakukan penilaian dan analisa sederhana akan kreasi mana yang paling memungkinkan untuk dilakukan, melalui pengisian jurnal kreasi.
2. Setelah menganalisa semua alternatif tersebut, pelajar menetapkan satu kreasi yang akan dibuat. Pelajar mulai merancang kreasi dengan membuat sketsa rancangan, menentukan bahan-bahan apa yang dibutuhkan untuk membuat kreasi, dan tahapan pembuatan kreasi.

Pengayaan:

Untuk pelajar yang masih memerlukan bantuan untuk bekerja secara mandiri, seperti misalnya anak berkebutuhan khusus (ABK), sangat dimungkinkan jika projek ini dilakukan secara berkelompok.

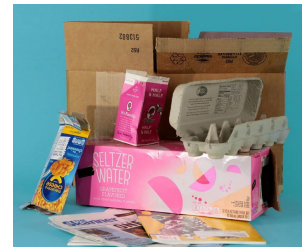
13.

Projek Kreasiku: Membuat kreasi

Waktu: 3 JP
Peran guru: fasilitator

Pelaksanaan:

1. Pelajar mulai menjalankan rancangan kreasinya, sesuai dengan rencana yang ada. Pelajar dapat memanfaatkan benda-benda yang dikumpulkan melalui Kotak Taruh (drop box) sekolah, ataupun yang dibawa dari rumah. Selain itu, pelajar juga dapat memanfaatkan lingkungan sekitarnya menjadi material yang dapat digunakan dalam projek.
2. Guru mengawasi proses pembuatan kreasi dan membantu jika diperlukan, terutama pada proses yang memerlukan bantuan orang dewasa (mengoperasikan pemotong/cutter, lem tembak, menjahit, dan lain-lain).



14.

Projek Kreasiku: Finalisasi kreasi

Waktu: 3 JP
Peran guru: fasilitator

Pelaksanaan:

1. Pelajar melanjutkan pembuatan kreasinya, hingga rampung.
2. Guru mengawasi proses pembuatan kreasi dan membantu jika diperlukan, terutama pada proses yang memerlukan bantuan orang dewasa (mengoperasikan pemotong/cutter, lem tembak, menjahit, dan lain-lain).



Jurnal Kreasiku

Nama:

Kelas:

RANCANGAN KREASIKU



TUGAS UTAMA

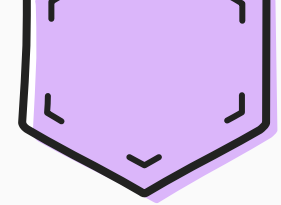
KEMUNGKINAN HAMBATAN
YANG ADA

PILIHAN KREASI 1
(*tulis nama kreasi disini*)

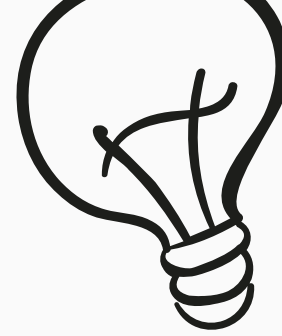
PILIHAN KREASI 2
(*tulis nama kreasi disini*)

PILIHAN KREASI 3
(*tulis nama kreasi disini*)





tuliskan kreasimu disini



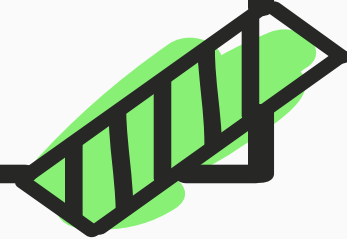
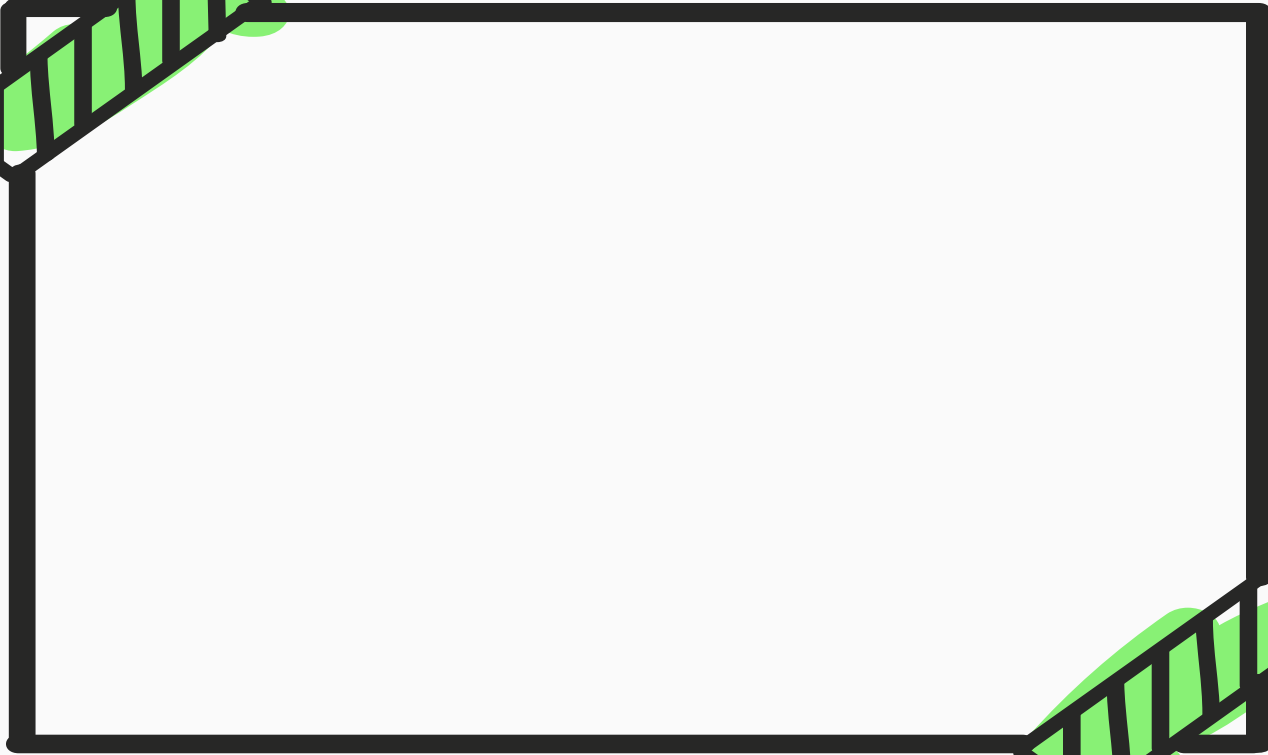
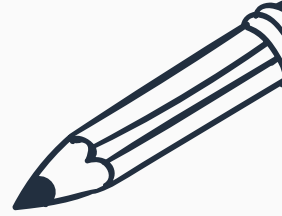
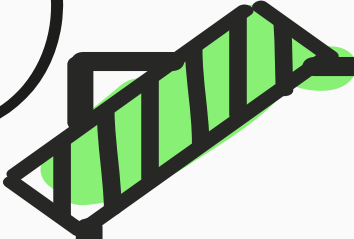
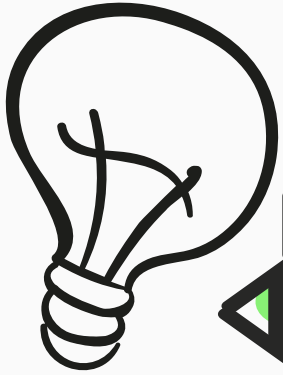
KREASI YANG AKU PILIH

tuliskan alasanmu disini

MENGAPA AKU MEMILIH
KREASI ITU



SKETSA RANCANGAN KREASIKU





BAHAN DAN ALAT YANG DIBUTUHKAN



Bahan yang dibutuhkan:

Alat yang dibutuhkan:



TAHAPAN PEMBUATAN KREASI

1

A large, empty rectangular box with rounded corners, intended for the first stage of the creative process.

2

A large, empty rectangular box with rounded corners, intended for the second stage of the creative process.

3

A large, empty rectangular box with rounded corners, intended for the third stage of the creative process.



TAHAPAN PEMBUATAN KREASI

4

A large, empty rectangular box with a thick black border. It is intended for a drawing or diagram related to step 4 of the creative process.

5

A large, empty rectangular box with a thick black border. It is intended for a drawing or diagram related to step 5 of the creative process.

6

A large, empty rectangular box with a thick black border. It is intended for a drawing or diagram related to step 6 of the creative process.

15.

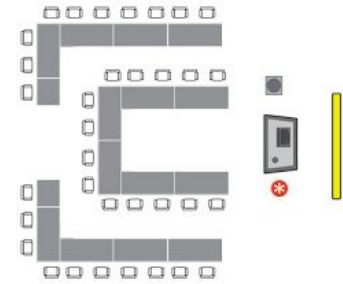
Asesmen formatif Simulasi Pameran Proyek Kreasiku

Waktu: 4 JP

Bahan: Poster analisa diri,
jurnal kiasi, hasil kreasi
Peran guru: fasilitator

Persiapan:

Tata letak kursi dan meja di kelas dapat diatur untuk memungkinkan siswa berkeliling melihat hasil kreasi teman-temannya dalam kegiatan simulasi kreasi.



Pelaksanaan:

1. Pelajar diminta untuk melakukan persiapan untuk pameran kreasi. Untuk pameran kreasi, yang diperlukan adalah:
 - Poster tentang analisa diri dari Aktivitas 10
 - Jurnal kreasi
 - Hasil kreasi yang telah selesai dibuat

Ketiga produk tersebut dapat disusun di meja dan pelajar dapat berdiri didepan atau dibelakang meja tersebut.

Guru memberikan contoh simulasi pameran kreasi, yaitu dengan memberikan penjelasan untuk menghubungkan poster analisa diri dengan hasil kreasi yang ada. Lalu juga ada penjelasan tentang bagaimana kreasi tersebut dibuat, melalui jurnal kreasi.

2. Pelajar dibagi menjadi dua kelompok untuk simulasi ini. Kelompok pertama yang akan memulai simulasi terlebih dahulu, dimana teman-temannya yang berada dalam kelompok kedua akan menjadi pengunjung. Hal ini dilakukan secara bergantian.

Guru berperan sebagai pengunjung yang akan mendengarkan pemaparan solusi yang ditawarkan dan menanyakan pertanyaan-pertanyaan lanjutan. Guru lalu dapat memberikan pertanyaan juga umpan balik (baik secara lisan ataupun tertulis) bagi tiap peserta agar penjelasan yang diberikan bisa dikembangkan menjadi lebih baik lagi.

Daftar Periksa (Checklist)

Aktivitas Simulasi Pameran Projek Kreasiku

Hal-hal yang perlu aku siapkan...

☐

Poster analisa diri

☐

Jurnal kreasi

☐

Hasil kreasi

☐

Penjelasan hubungan analisa diri dengan hasil kreasi

☐

Penjelasan proses kreasi melalui jurnal kreasi



Borang
Simulasi
Pameran
Digunakan
sebagai umpan
balik

Nama siswa:
Nama peninjau (reviewer):

Penilaian Awal Presentasi

Kriteria	Luar Biasa	Baik	Perlu Dikembangkan
Penjelasan pemahaman			
Percaya diri			
Kontak mata			
Level suara			
Memberikan detail atau informasi pendukung dalam penjelasan			

Catatan:

16.

Asesmen sumatif Pameran Projek Kreasiku

Waktu: 4 JP

Bahan: Poster analisa diri,
jurnal kiasi, hasil kreasi
Peran guru: fasilitator

Persiapan:

Untuk mempersiapkan Pameran Projek Kreasi, diperlukan koordinasi dengan sekolah untuk lokasi dan waktu pelaksanaan.

Pelaksanaan

1. Pelajar mempersiapkan hasil kreasi dan juga perlengkapan pendukung (poster analisa diri, jurnal kreasi) di meja yang telah disiapkan.
2. Pengunjung, yang merupakan pelajar dari level lain dan juga guru-guru dapat mengunjungi pameran.
3. Guru pengampu dibantu dengan guru-guru lain dapat melakukan penilaian sambil berkunjung melihat dan bertanya kepada pelajar peserta pameran. Panduan penilaian memakai rubrik asesmen sumatif.

Kesempatan berkolaborasi:

Aktivitas pameran sangat dimungkinkan dibuka untuk umum. Sekolah dapat mengundang orangtua, pelajar dari sekolah lain, sehingga dapat terjalin kesempatan kesinambungan antara rumah dan sekolah, dan juga menularkan semangat memecahkan masalah dengan berkreasi.



Rubrik asesmen sumatif proyek

Nama:

Kelas:

		Sangat berkembang	Berkembang sesuai harapan	Mulai berkembang	Belum berkembang
Dimensi Bernalar Kritis	Penjelasan latar belakang pemilihan kreasi	Menjelaskan hubungan antara pemilihan kreasi dengan hasil analisa diri, dengan memberikan detil atau informasi pendukung	Menjelaskan hubungan sederhana antara pemilihan kreasi dengan hasil analisa diri	Sudah mulai terlihat hubungan antara pemilihan kreasi dengan hasil analisa diri	Pemilihan kreasi bukan berdasarkan dari hasil analisa diri
	Penjelasan proses pembuatan kreasi	Menerangkan dengan jelas, runut dan logis keseluruhan proses pembuatan kreasi, disertai dengan pemberian keterangan yang rinci di setiap bagian prosesnya.	Menerangkan dengan jelas, runut dan logis keseluruhan proses pembuatan kreasi.	Mulai dapat menerangkan dengan jelas, runut dan logis beberapa bagian dari proses pembuatan kreasi.	Menerangkan bagian-bagian proses pembuatan kreasi secara acak.
Dimensi Kreatif	Kreativitas dalam berkarya	Hasil kreasi merupakan pengembangan ide awal yang memuat ekspresi pikiran dan/atau perasaan serta minat dan kesukaan pelajar.	Hasil kreasi memuat ekspresi pikiran dan/atau perasaan dari pengembangan ide awal pelajar.	Hasil kreasi belum memuat ekspresi pikiran atau perasaan dari pengembangan ide awal pelajar.	Hasil kreasi belum mencerminkan pengembangan ide awal pelajar.

17.

Refleksi Akhir

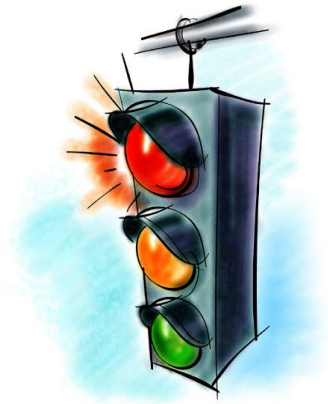
Waktu: 2 JP
Bahan: Lembar refleksi
Peran guru: fasilitator

Persiapan:

Guru menyiapkan lembar refleksi untuk dibagikan kepada pelajar.
Alternatif: pelajar dapat menuliskan pertanyaan refleksi di buku tulis.

Pelaksanaan:

1. Guru menjelaskan instruksi refleksi Lampu Merah, dimana terdapat simbol warna merah, kuning dan hijau yang merepresentasikan pertanyaan refleksi tersendiri:
 - a. Merah: hal yang perlu aku stop lakukan
 - b. Kuning: hal yang dapat aku terus lakukan
 - c. Hijau: hal yang sebaiknya aku mulai lakukanPelajar dapat menggambar terlebih dahulu lingkaran yang mewakili lampu merah, hijau dan biru. Lalu pelajar menuliskan jawaban atas pertanyaan refleksi tersebut berkaca pada pengalaman dan pemahaman tentang konsep kebutuhan dan keinginan dalam projek ini.
2. Guru meminta dua atau tiga pelajar untuk membacakan hasil refleksinya kepada kelas. Guru dapat memberi penekanan pada pertanyaan tentang 'Apa yang sebaiknya aku mulai lakukan'. Hal ini dapat menjadi janji pelajar tentang kontinuitas aksi mereka di masa mendatang.



Referensi

- De Bono, E. (1999). Six thinking hats (Vol. 192). New York: Back Bay Books.
- <https://www.jurnal.id/id/blog/2017-pengertian-kebutuhan-keinginan-dan-perbedaan-nya/>
- Video mengenai Kebutuhan dan Keinginan
<https://www.youtube.com/watch?v=FpNyTKqillo>
- <https://www.kompas.com/skola/read/2020/03/23/080000469/kebutuhan-manusia--primer-sekunder-tercier?page=all>
- <https://kumparan.com/berita-update/kebutuhan-primer-sekunder-dan-tercier-pengertian-dan-perbedaannya-luyh4avkv9J/full>