

KAPITA SELEKTA 1

SMP dan SMA



 **UNIVERSITAS CIPUTRA**
Entrepreneurship Center

KAPITA SELEKTA 1

BUDAYA

MENCIPTA

dan

BERINOVASI

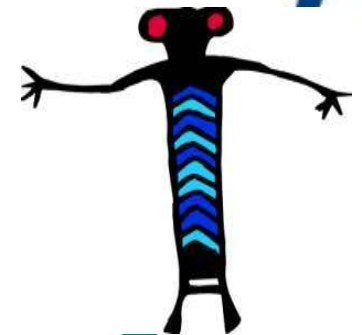
 **UNIVERSITAS CIPUTRA**
Entrepreneurship Center



Kebiasaan untuk Mencipta



- Buatlah sesuatu/barang dalam bentuk 3 dimensi yang bernilai lebih dengan menggunakan bahan yang disediakan.
- Bagaimana membuat bahan-bahan yang tersedia menjadi sesuatu (bentuk 3-D) yang bernilai lebih.



30 menit



Refleksi

- Apa yang muncul dipikiran anda ketika membaca atau mendengar instruksi pertama?
- Apakah ada masukan atau ide lain sebelum membuat barang tersebut? Sebutkan!
- Bagaimana anda menyatukan pikiran-pikiran yang muncul dan menterjemahkan ke dalam suatu project?
- Langkah-langkah apa yang anda lakukan dalam mewujudkan ide tersebut?
- Apakah keunikan dari ide anda?
- Nilai-nilai apa yang terkandung dari ciptaan anda?
- Apa keunggulan dan kekurangan dari ciptaan anda?
- Mengapa membuat barang tersebut?
- Dalam proses pembuatan, adakah evaluasi dari anggota kelompok anda? Sebutkan!
- Apakah hasil kreasi anda sesuai dengan ide awal? Mengapa?
- Sikap apa yang dibutuhkan dalam bekerja di kelompok? Mengapa?
- Skills apa yang di butuhkan dalam proses pembuatan? Mengapa?
- Hambatan-hambatan yang muncul dalam proses mencipta?
- Bagaimana proses mencipta bisa diaplikasikan di proses belajar sehari-hari?
- Visualisasikan arti dari “budaya mencipta”?

ENTREPRENEUR >< INVENTOR

The Contrast in the Mind Set of an inventor and entrepreneur:

Product oriented
and
Market Oriented

Invention need Creativity

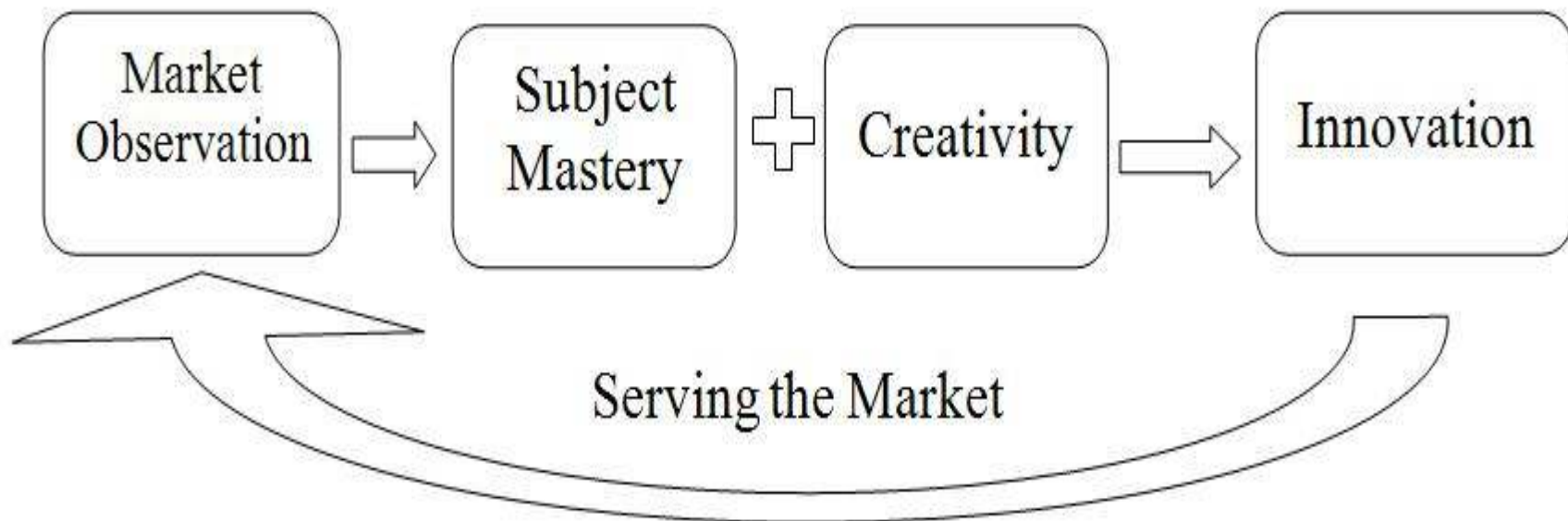
Entrepreneurship need Creativity to Innovate,
Creativity to find opportunities,
Market knowledge ,
Risk Taking Spirit

Banyak Inovasi/Kreasi yang tak berguna, mubazir, karena tidak sesuai dengan Ekspektasi Pasar

Setiap Kreasi Entrepreneurial sebaiknya diawali dari Penentuan Komunitas Target/sasaran dan apa yang diharapkan oleh sang Komunitas Target tersebut

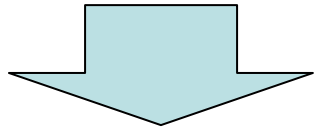
How should we start our Lesson Plan innovatively?

Observation + Subject Mastery + Creativity



Area of Exploration

Needs
Places
Creation
Manner
Nature
Working System

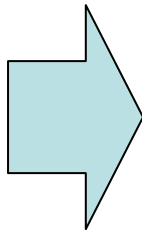


Critical process

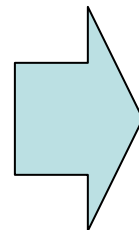
Awareness,
mindset, skill

Opportunity of
Exploration

- Features
- Function
- Connection
- Causation
- Procedures
- Perspectives
- Responsibility



Creative Process



Innovation:

Features
Function
Procedures
Responsibility

PRODUCT

Contoh berbagai aspek eksplorasi:

Step 1 - Refleksi: 10 menit

1. Apa yang ada sudah diketahui dari budaya mencipta?
2. Bagaimana budaya mencipta ini diterapkan dalam sebuah pembelajaran?
3. Mengapa budaya mencipta perlu diperkenalkan sejak dini?
4. Bagaimana menyusun langkah-langkah pembelajaran?

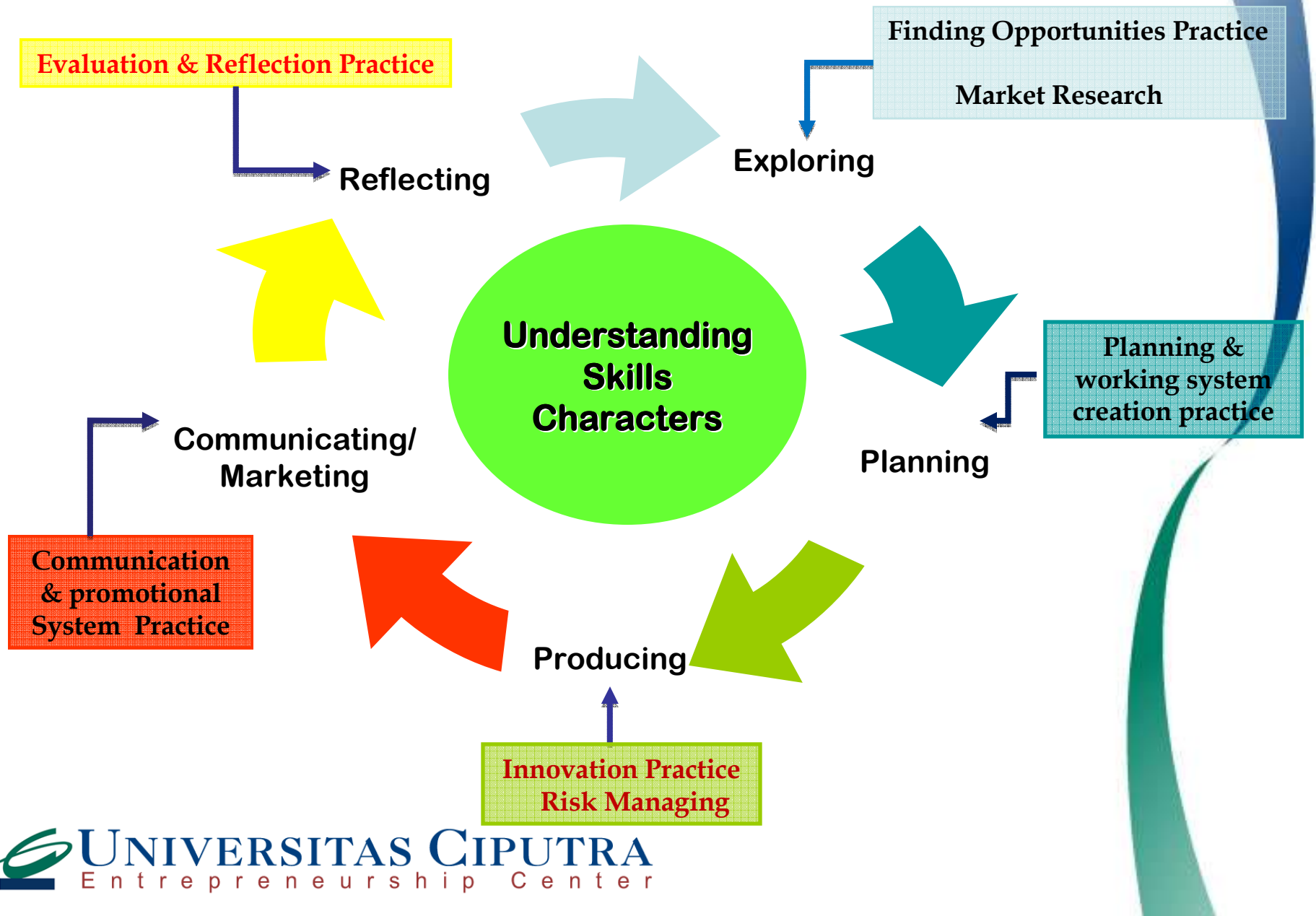


Step 2 - Tujuan Pembelajaran Siklus Belajar

Big Idea

**Siklus belajar memfasilitasi
siswa untuk membentuk
perilaku belajar mandiri
dalam proses berinovasi.**

Entrepreneurship Learning Cycles



Apakah siklus belajar (Feature)

Apakah kegunaan Siklus belajar dalam proses pembelajaran kelas (function)

Apakah hubungan berbagai aspek dalam tahapan eksplorasi dengan pembentukan mindset siswa tentang siklus belajar (connection)

Bagaimana kita melakukan Tahapan Siklus Belajar (procedure)

Bagaimana Siklus Belajar berdampak pada siswa (Causation)

Bagaimana pendapat anda tentang pendekatan siklus belajar dalam kupasan materi (perspektive)

Apakah peran anda sebagai guru dalam menerapkan siklus belajar dalam proses didik (responsibility)

Tahapan Siklus Belajar

- Eksplorasi:
 - Pencerahan
 - Penggalian
 - Pengolahan
 - Peneguhan
- Perencanaan
- Pelaksanaan
- Komunikasi
- Refleksi dan Evaluasi



Contoh Aplikasi:

Pencerahan:

- Salah satu kegiatan sekolah yang menarik adalah Kelompok Pencinta Alam.
- Kegiatan mereka antara lain Hash On, Cross Country, Bersepeda ria, Hiking, Outbound dll
- Peserta Putri dalam kegiatan kegiatan ini sangat terbatas

Penggalian

- Pikirkan masalah apa yang mungkin dihadapi **para siswa putri** dalam mengikuti kegiatan ini, dan kita akan pikirkan cara penanggulangannya
- Dalam kelompok kerja, explore dan galilah opportunity, baik persepsi maupun prosedur yang bisa diharapkan akan meningkatkan jumlah dan kualitas peserta putri.

Pengolahan

- Olah dan diskusikan dalam kelompok, inovasi apa saja yang bisa dipikirkan menanggapi data dan masalah yang telah ditemukan

Peneguhan

- Temukan satu saja idea inovatif yang bisa dilaksanakan, laporkan kepada kelompok pleno hasil anda tersebut

- [innovate](#)