

Nama : Laila Asia Somad

NPM : 2413031005

MK : Evaluasi Pembelajaran Ekonomi

INSTRUMEN PENILAIAN KETERAMPILAN ; *CREATIVITY* (KREATIVITAS)

A. Identitas Penilaian

- Mata Pelajaran : Ekonomi Bisnis
- Kelas : XI
- Bentuk Penilaian : Proyek dan Presentasi
- Keterampilan Abad 21 yang Diukur : *Creativity* (Kreativitas)
- Alokasi Waktu : 2-3 Pertemuan

B. Kompetensi yang Diukur

Peserta didik mampu menghasilkan ide usaha berbasis e-commerce yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan pasar serta mampu mempresentasikan rancangan bisnis tersebut dengan baik.

C. Tugas Peserta Didik

Judul Proyek

"Merancang Bisnis E-Commerce Sederhana"

Deskripsi Tugas

Bayangkan kalian adalah seorang wirausahawan muda yang ingin memulai bisnis secara online. Kalian diminta untuk membuat rancangan toko online yang akan dipasarkan melalui platform digital.

Proyek dapat dikerjakan secara individu atau kelompok (2–4 orang).

Langkah-Langkah Pengerjaan

1. Menentukan Ide Produk

Peserta didik memilih satu produk yang akan dijual secara online, misalnya:

- Makanan ringan
- Minuman kekinian
- Aksesoris handmade
- Produk fashion
- Peralatan sekolah
- Produk digital

Tuliskan:

- Nama produk
- Deskripsi produk
- Keunggulan produk

2. Membuat Identitas Toko Online

Peserta didik membuat:

- Nama toko
- Logo sederhana
- Slogan usaha

Contoh:

Nama toko : EcoSnack

Slogan : "Camilan Sehat untuk Generasi Hebat"

3. Menentukan Target Pasar

Peserta didik menjelaskan:

- Siapa calon pembeli?
- Rentang usia pembeli
- Alasan memilih target pasar tersebut

Contoh:

Target pasar:

- Pelajar SMA
 - Usia 15–18 tahun
 - Menyukai camilan sehat dengan harga terjangkau
-

4. Menyusun Strategi Pemasaran Digital

Peserta didik menjelaskan bagaimana cara mempromosikan produk melalui media digital.

Contoh:

- Membuat akun Instagram bisnis
 - Membuat video promosi di TikTok
 - Menggunakan influencer lokal
 - Memberikan diskon pembelian pertama
-

5. Menentukan Sistem Pembayaran

Peserta didik memilih metode pembayaran yang digunakan.

Contoh:

- Transfer bank
- E-wallet (Dana, OVO, GoPay)
- QRIS
- COD

Sertakan alasan pemilihannya.

6. Menentukan Strategi Pelayanan Konsumen

Peserta didik menjelaskan cara melayani pelanggan.

Contoh:

- Membalas chat maksimal 1 jam
 - Memberikan garansi produk
 - Menyediakan layanan pengembalian barang
-

7. Membuat Media Presentasi

Hasil proyek disajikan dalam bentuk:

- PowerPoint
 - Canva
 - Poster digital
 - Brosur digital
-

8. Presentasi

Setiap kelompok mempresentasikan hasil proyek selama 5–10 menit dan menjawab pertanyaan dari guru maupun teman.

D. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian

NO	Indikator Kreativitas	Teknik
1.	Menghasilkan ide bisnis yang unik	Penilaian produk
2.	Mengembangkan desain toko online yang menarik	Penilaian produk
3.	Menyusun strategi pemasaran yang inovatif	Penilaian produk
4.	Menyusun solusi terhadap permasalahan dalam bisnis online	Presentasi
5.	Menyampaikan ide bisnis secara jelas dan menarik	Presentasi

E. Rubik Penilaian Keterampilan

Aspek 1 (Keaslian dan Kebaruan Ide Bisnis)

Skor	Kriteria
4	Ide sangat kreatif, unik, dan belum banyak digunakan oleh pesaing.
3	Ide cukup kreatif dan memiliki sedikit perbedaan dari produk lain.
2	Ide kurang kreatif dan banyak ditemukan di pasaran.
1	Ide meniru sepenuhnya produk yang sudah ada.

Aspek 2 (Kreativitas Desain Toko Online)

Skor	Kriteria
4	Desain sangat menarik, rapi, profesional, dan mudah dipahami.
3	Desain menarik dan cukup rapi.
2	Desain sederhana dan kurang menarik.
1	Desain tidak rapi dan sulit dipahami.

Aspek 3 (Inovasi Strategi Pemasaran Digital)

Skor	Kriteria
4	Strategi pemasaran sangat inovatif, memanfaatkan berbagai media digital secara efektif.
3	Strategi pemasaran cukup kreatif dan sesuai target pasar.
2	Strategi pemasaran kurang bervariasi.
1	Strategi pemasaran tidak sesuai dengan target pasar.

Aspek 4 (Pemecahan Masalah dalam E-Commerce)

Misal masalah : Barang terlambat sampai, Pelanggan komplain, Produk tidak laku

Skor	Kriteria
4	Menawarkan solusi yang logis, kreatif, dan dapat diterapkan.
3	Solusi tepat namun kurang inovatif.
2	Solusi kurang tepat.
1	Tidak mampu memberikan solusi.

Aspek 5 (Kemampuan Presentasi)

Skor	Kriteria
4	Menjelaskan dengan sangat jelas, percaya diri, dan mampu menjawab pertanyaan dengan baik.
3	Menjelaskan dengan cukup jelas dan mampu menjawab sebagian besar pertanyaan.

2	Penjelasan kurang jelas dan kurang percaya diri.
1	Tidak mampu menjelaskan hasil proyek dengan baik.

F. Lembar Penilaian Guru

Nama Kelompok : _____

NO	Aspek	Skor (1-4)
1.	Keaslian ide bisnis	
2.	Kreativitas desain toko online	
3.	Inovasi strategi pemasaran digital	
4.	Kemampuan memecahkan masalah	
5.	Kemampuan presentasi	
TOTAL		

Skor Maksimum = 20

G. Pengolah Nilai

Rumus : $Niai = \text{Skor yang Diperoleh} \div 20 \times 100$

Kategori Penilaian

Rentang Nilai	Kategori
86-100	Sangat Baik
76-85	Baik
60-75	Cukup
<60	Perlu Bimbingan

H. Alasan Memilih Keterampilan Kreativitas

Materi E-Commerce sangat berkaitan dengan kemampuan peserta didik untuk:

- Menghasilkan ide bisnis baru.
- Merancang strategi pemasaran digital.
- Menyesuaikan produk dengan kebutuhan konsumen.
- Menciptakan solusi dalam persaingan bisnis online.

Karena itu, keterampilan Creativity (Kreativitas) menjadi salah satu keterampilan abad 21 yang paling relevan untuk diukur pada materi E-Commerce kelas XI Ekonomi.