



**Merdeka
Mengajar**



START-UPI!

Modul Projek Tema Kewirausahaan

Fase C (Kelas 5-6 SD)

Disusun oleh Lucky Palupi

Pengantar

Indeks Kewirausahaan Indonesia berdasarkan survei Global Entrepreneurship & Development Institute tahun 2019 menyebutkan Indonesia berada di urutan ke-75. Hasil ini menunjukkan peningkatan sebesar 5 poin dari tahun sebelumnya. Apa artinya? Artinya, Indonesia berhasil menciptakan iklim kewirausahaan yang lebih baik dari tahun sebelumnya. Meski demikian, posisi Indonesia masih lebih rendah dibandingkan Vietnam, Malaysia, atau Singapura yang masih ke ranking 30 besar. Sebagai negara besar di kawasan Asia, tentu selayaknya Indonesia mampu bersanding dengan negara-negara lain yang tersebut di atas, sebagai pelaku wirausaha besar.

Kesadaran akan pentingnya menumbuhkan calon-calon pengusaha ini sudah disadari oleh berbagai pihak. Salah satunya Kemendikbudristek yang ingin menciptakan pelaku-pelaku usaha baru melalui jalur vokasi. Namun, sebenarnya usaha untuk menciptakan calon-calon pengusaha baru tidak hanya dimulai dari tingkat pendidikan tinggi. Potensi ini dapat dipupuk sejak dini melalui beragam usaha. Salah satunya adalah dengan mengajarkan kewirausahaan di tingkat pendidikan dasar.

Danish Foundation for Entrepreneurship (Moberg et al., 2012, p.14) menyebutkan bahwa pendidikan kewirausahaan bertujuan menumbuhkan pemelajar yang mampu menginisiasi dan berpartisipasi dalam proses penciptaan nilai kewirausahaan. Penciptaan nilai yang dimaksud dalam hal ini sangat beragam. Bukan sekadar bicara soal keuangan, tetapi juga mencakup nilai budaya dan nilai sosial.

Penciptaan nilai ini sebenarnya hal yang sangat umum dan sangat ekstensif di dalam masyarakat. Individu-individu yang mampu menciptakan nilai akan merasa memiliki makna, mampu berpartisipasi, terlibat, dan mendapatkan kepuasan dalam diri mereka (Baumeister dalam OECD 2014).

Pada era globalisasi seperti saat ini, bukan sebuah kemustahilan untuk melakukan semua inisiatif yang diperlukan tersebut. Akses teknologi, dukungan infrastruktur, dan ragam sumber informasi adalah dukungan-dukungan yang tersedia di sekitar kita. Tinggal bagaimana kita jeli menangkap dan memanfaatkan semua dukungan tersebut untuk menumbuhkan para individu berdaya, calon-calon pelaku wirausaha dalam komunitas kita.

Relevansi Projek bagi Sekolah

Tidak ada keraguan bahwa sekolah sebagai komponen penting pendidikan anak memiliki peran untuk menumbuhkan kewirausahaan. Tiga komponen penting penyusun kewirausahaan: pengetahuan, keterampilan, dan sikap, dapat diwujudkan sejak dini mulai Sekolah Dasar. Sekolah pun tidak perlu berjalan sendiri, melainkan dengan memanfaatkan ekosistem yang sudah ada: lingkungan sekitar dan orang-orang yang ada di dalamnya, komunitas satuan pendidikan, hingga lembaga masyarakat yang mampu mendukung berjalannya projek ini.

Dengan menjalankan pendidikan kewirausahaan melalui projek atau penerapan langsung, murid dapat memahami makna kewirausahaan, mengenali kompetensi dirinya, menemukan pembuktian dari teori-teori yang ia pelajari, hingga menciptakan kreasi yang bermakna bagi dirinya dan lingkungan. Ini dapat menimbulkan kebanggaan dan kebermaknaan sebagai seorang individu. Sebuah hal penting, terutama untuk anak-anak menjelang usia remaja.

Sekolah juga adalah sebuah tempat aman bagi murid-murid untuk melakukan beragam eksplorasi dan uji coba. Melalui projek kewirausahaan, satuan pendidikan pun belajar untuk menciptakan lingkungan aman ini. Tidak hanya secara fisik, namun lebih penting lagi secara mental dan perilaku segenap warga dalam satuan pendidikan tersebut.

Apa yang perlu disiapkan sekolah?

- Lingkungan yang mendukung:
 - Lingkungan fisik kelas yang mendukung kebebasan bergerak, berkolaborasi, dan memberikan inspirasi. Jika memungkinkan, buatlah alokasi setting kelas: area riset, area kolaborasi, dan area inspirasi.
- Pendidik dan mitra yang bersikap terbuka terhadap keragaman pendapat murid, mampu mengakomodasi, dan menantang ide-ide murid dengan cara yang positif.
- Orang tua mendukung dengan terbuka terhadap ide yang beragam, memberikan inspirasi, dan umpan balik
- Sekolah menyediakan fasilitas riset yang mumpuni atau sesuai dengan konteks yang ingin dieksplorasi. Alternatif yang bisa disediakan antara lain: perangkat komputer/gawai tablet, penyediaan buku yang beragam, rangkuman jurnal, hingga menyediakan narasumber.

Alur Projek

Dimensi dan Subelemen yang digunakan Fase C (kelas 5-6)

● Dimensi Berkebinekaan Global

- **Elemen** mengenal dan menghargai budaya

Subelemen:

- *Menumbuhkan rasa menghormati terhadap keanekaragaman budaya*

- Mengidentifikasi peluang dan tantangan yang muncul dari keragaman budaya di Indonesia.

- **Elemen** komunikasi dan interaksi antar budaya

Subelemen:

- *Mempertimbangkan dan menumbuhkan berbagai perspektif*

- Membandingkan beragam perspektif untuk memahami permasalahan sehari-hari. Membayangkan dan mendeskripsikan situasi komunitas yang berbeda dengan dirinya ke dalam situasi dirinya dalam konteks lokal dan regional.

● Dimensi Bernalar Kritis

- **Elemen** memperoleh dan memproses informasi dan gagasan

Subelemen:

- *Mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan mengolah informasi dan gagasan*

- Mengumpulkan, mengklasifikasikan, membandingkan, dan memilih informasi dari berbagai sumber, serta memperjelas informasi dengan bimbingan orang dewasa.

Fase C (kelas 5-6)

- **Dimensi Kreatif** (tidak ada subelemen)
 - **Elemen** menghasilkan gagasan yang orisinal
 - Mengembangkan gagasan yang ia miliki untuk membuat kombinasi hal yang baru dan imajinatif untuk mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya.

Target Pencapaian Fase C & Aktivitas Terkait

Dimensi	Elemen/ Subelemen	Target pencapaian fase C	Aktivitas terkait
Berkebinekaan Global	Menumbuhkan rasa menghormati terhadap keanekaragaman budaya	Mengidentifikasi peluang dan tantangan yang muncul dari keragaman budaya di Indonesia.	
	<i>Mempertimbangkan dan menumbuhkan berbagai perspektif</i>	Membandingkan beragam perspektif untuk memahami permasalahan sehari-hari. Membayangkan dan mendeskripsikan situasi komunitas yang berbeda dengan dirinya ke dalam situasi dirinya dalam konteks lokal dan regional.	
Dimensi Bernalar Kritis	<i>Mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan mengolah informasi dan gagasan</i>	Mengumpulkan, mengklasifikasikan, membandingkan, dan memilih informasi dari berbagai sumber, serta memperjelas informasi dengan bimbingan orang dewasa.	
Dimensi Kreatif	Menghasilkan gagasan yang orisinal	Mengembangkan gagasan yang ia miliki untuk membuat kombinasi hal yang baru dan imajinatif untuk mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya.	

Perkembangan Subelemen Antarfase

Rubrik penilaian

Elemen/ Subelemen	Belum berkembang	Mulai berkembang	Sesuai harapan	Sangat berkembang
Menumbuhkan rasa menghormati terhadap keanekaragaman budaya	Mendeskripsikan pengalaman dan pemahaman hidup bersama-sama dalam kemajemukan.	Memahami bahwa kemajemukan dapat memberikan kesempatan untuk mendapatkan pengalaman dan pemahaman yang baru.	Mengidentifikasi peluang dan tantangan yang muncul dari keragaman budaya di Indonesia.	Memahami pentingnya melestarikan dan merayakan tradisi budaya untuk mengembangkan identitas pribadi, sosial, dan bangsa Indonesia serta mulai berupaya melestarikan budaya dalam kehidupan sehari-hari.
<i>Mempertimbangkan dan menumbuhkan berbagai perspektif</i>	Mengekspresikan pandangannya terhadap topik yang umum dan mendengarkan sudut pandang orang lain yang berbeda dari dirinya dalam lingkungan keluarga dan sekolah	Mengekspresikan pandangannya terhadap topik yang umum dan dapat mengidentifikasi sudut pandang orang lain. Mendengarkan dan membayangkan sudut pandang orang lain yang berbeda dari dirinya pada situasi di ranah sekolah, keluarga, dan lingkungan sekitar.	Membandingkan beragam perspektif untuk memahami permasalahan sehari-hari. Membayangkan dan mendeskripsikan situasi komunitas yang berbeda dengan dirinya ke dalam situasi dirinya dalam konteks lokal dan regional.	Menjelaskan asumsi- asumsi yang mendasari perspektif tertentu. Membayangkan dan mendeskripsikan perasaan serta motivasi komunitas yang berbeda dengan dirinya yang berada dalam situasi yang sulit.

Perkembangan Subelemen Antarfase

Rubrik penilaian

Elemen/ Subelemen	Belum berkembang	Mulai berkembang	Sesuai harapan	Sangat berkembang
<i>Mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan mengolah informasi dan gagasan</i>	Mengidentifikasi dan mengolah informasi dan gagasan	Mengumpulkan, mengklasifikasikan, membandingkan dan memilih informasi dan gagasan dari berbagai sumber.	Mengumpulkan, mengklasifikasikan, membandingkan, dan memilih informasi dari berbagai sumber, serta memperjelas informasi dengan bimbingan orang dewasa.	Mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan menganalisis informasi yang relevan serta memprioritaskan beberapa gagasan tertentu.
Menghasilkan gagasan yang orisinal	Menggabungkan beberapa gagasan menjadi ide atau gagasan imajinatif yang bermakna untuk mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya.	Memunculkan gagasan imajinatif baru yang bermakna dari beberapa gagasan yang berbeda sebagai ekspresi pikiran dan/atau perasaannya.	Mengembangkan gagasan yang ia miliki untuk membuat kombinasi hal yang baru dan imajinatif untuk mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya.	Menghubungkan gagasan yang ia miliki dengan informasi atau gagasan baru untuk menghasilkan kombinasi gagasan baru dan imajinatif untuk mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya.

Mengamati Lingkungan Sehari-hari

- **Halo Globalisasi! (1)**
4 JP
- **Halo, Globalisasi! (2)**
6JP
- **Berkenalan dengan Start Up (1)**
4 JP

1. Halo, Globalisasi! (1)

Tujuan:

Berkenalan dengan globalisasi, mengenali pandangan terhadap globalisasi, bukti, dan dampaknya dalam kehidupan sehari-hari.

Alat & Bahan

- Video
<https://www.youtube.com/watch?v=vn3e37VWc0k>
- Lembar Kerja
- Sticky notes
- Impraboard/papan tulis
- Alat tulis
- Perangkat pemutar video (komputer, proyektor)

Pembuka

Pertemuan pertama ini bertujuan mengenalkan murid pada konsep globalisasi dan memberikan dasar bagi pengamatan yang akan mereka lakukan di kegiatan berikutnya.

Guru dapat membuka dengan mengajak murid-murid berdiskusi mengenai istilah globalisasi, sebuah istilah yang umum didengar saat ini. Tuliskan jawaban murid di papan tulis, atau berikan murid sticky notes untuk menulis jawaban yang akan ditempel di sebuah papan atau papan tulis.

Menonton video

Putarkan video The Silk Road (TED-Ed) dan ajak mereka berdiskusi tentang konten video tersebut. Guru dapat memberikan lembar kerja, atau mengajak mereka berdiskusi secara aktif dengan mengajukan pertanyaan berikut:

- Apa yang dimaksud dengan jalur sutra?
- Apa yang menimbulkan jalur tersebut?
- Bagaimana jalur sutra berdampak pada dunia?
- Jalur Sutra membuka jalur perdagangan global sehingga orang-orang dapat berinteraksi dan menyebabkan terjadinya asimilasi budaya. Apakah menurutmu ekonomi modern melakukan hal yang sama? Bisakah kamu memberikan bukti-buktinya?
- Inovasi apa saja yang terjadi dalam video? Bagaimana hal ini juga kamu temui dalam kehidupan modern?

1. Halo, Globalisasi! (1)

Tujuan:

Berkenalan dengan globalisasi, mengenali pandangan terhadap globalisasi, bukti, dan dampaknya dalam kehidupan sehari-hari.

Alat & Bahan

- Video
<https://www.youtube.com/watch?v=vn3e37VWc0k>
- Lembar Kerja
- Sticky notes
- Impraboard/papan tulis
- Alat tulis
- Perangkat pemutar video (komputer, proyektor)

Diskusi

Mulailah diskusi dengan menyepakati definisi globalisasi berdasarkan apa yang telah mereka tonton. Selain itu, sepakati pula tiga ranah kehidupan yang terdampak globalisasi: ekonomi, budaya, dan IPTEK, yang akan menjadi kompas pembelajaran materi ini.

Setelah kesepakatan didapat, arahkan diskusi ke dampak ekonomi, untuk mengantarkan masuk ke tema kewirausahaan. Apa saja dampak ekonomi yang dirasakan orang-orang di seluruh dunia? Dampak bisa sesuatu yang positif, atau negatif. Diharapkan jawaban yang muncul seperti:

- Mendapatkan barang yang lebih murah dan lebih cepat
- Pertukaran merek di seluruh dunia
- Munculnya solusi ekonomi seperti teknologi finansial dalam kehidupan sehari-hari: uang digital, aplikasi pinjaman online, kemudahan transfer
- Munculnya pelaku bisnis berbasis teknologi: start up.
- Munculnya toko-toko besar yang bisa merugikan pedagang tradisional

(Bantu murid-murid menyimpulkan atau memparafrase jawaban mereka sehingga mereka bisa mengenal dan menggunakan istilah yang tepat)

Tugas Pengamatan

Sebagai penutup dan pengantar ke kegiatan berikutnya, berikan tugas kepada murid-murid untuk mengamati beragam hal terkait globalisasi ekonomi yang mereka temukan dalam kehidupan sehari-hari.

1. Halo, Globalisasi! (1)

Tujuan:

Berkenalan dengan globalisasi, mengenali pandangan terhadap globalisasi, bukti, dan dampaknya dalam kehidupan sehari-hari.

Alat & Bahan

- Video
<https://www.youtube.com/watch?v=vn3e37VWc0k>
- Lembar Kerja
- Sticky notes
- Impraboard/papan tulis
- Alat tulis
- Perangkat pemutar video (komputer, proyektor)

Contoh pilihan bentuk pencatatan hasil pengamatan:

Tanggal	Apa yang saya amati?
	Bagaimana hal tersebut termasuk atau menjadi bukti globalisasi ekonomi?
	Masalah apa yang dipecahkan oleh hal tersebut?

Tgl	Bukti globalisasi & alasan	Produk/Jasa yang diberikan	Masalah yang diselesaikan

1. Halo, Globalisasi! (1)

Tujuan:

Berkenalan dengan globalisasi, mengenali pandangan terhadap globalisasi, bukti, dan dampaknya dalam kehidupan sehari-hari.

Alat & Bahan

- Lembar Kerja
- Sticky notes
- Impraboard/papan tulis
- Alat tulis
- Perangkat pemutar video (komputer, proyektor)

Alternatif sumber video

- Rumah Belajar Kemdikbud: <https://youtu.be/Si6Ofli61pw>

Setelah menonton, Guru dapat menyusun sendiri pertanyaan dan lembar kerja yang berkesesuaian dengan arahan seperti yang dijelaskan di atas.

2. Halo, Globalisasi! (2)

Tujuan:

Berkenalan dengan globalisasi, mengenali pandangan terhadap globalisasi, bukti, dan dampaknya dalam kehidupan sehari-hari.

Alat & Bahan

- Jurnal projek
- Alat tulis
- Video Apa itu Start-up
<https://www.youtube.com/watch?v=FriVGyLDvck>

Video profil William Tanudjaja

<https://www.youtube.com/watch?v=gYgwH54oZG4>

Diskusi Hasil Pengamatan

Pada kegiatan kedua, murid-murid akan berbagi tentang hasil pengamatan pada lingkungan sehari-hari. Peran Guru dalam kegiatan ini adalah sebagai fasilitator yang mengakomodasi, menantang, dan membantu murid menemukan jawaban

Hasil diskusi hendaknya menyimpulkan dampak globalisasi ekonomi dengan poin-poin sebagai berikut:

- Globalisasi menyebabkan perubahan pada cara barang dan jasa diberikan.
- Layanan barang maupun jasa kini banyak yang terkustomisasi, disesuaikan dengan kemauan pembeli/pengguna.
- Solusi ekonomi yang tersedia di masyarakat disesuaikan dengan budaya setempat.
- Contoh barang dan jasa yang berasal dari luar wilayah atau luar negeri lalu melakukan penyesuaian dengan budaya setempat. Misalnya: restoran cepat saji yang menghadirkan menu lokal, kolaborasi merek internasional dengan desainer Indonesia, atau gaya sepatu internasional yang diadaptasi agar cocok dengan kaki orang Indonesia.
- Penggunaan teknologi untuk mengantarkan layanan barang dan jasa kepada konsumen. Bahas contoh-contoh aplikasi yang saat ini banyak digunakan masyarakat.

2. Halo, Globalisasi! (2)

Tujuan:

Berkenalan dengan globalisasi, mengenali pandangan terhadap globalisasi, bukti, dan dampaknya dalam kehidupan sehari-hari.

Alat & Bahan

- Jurnal proyek
- Alat tulis
- Video Apa itu Start-up
<https://www.youtube.com/watch?v=FriVGyLDvck>

Video profil William Tanudjaja

<https://www.youtube.com/watch?v=gYgwH54oZG4>

Start-Up

Menjelang akhir diskusi, Guru mengarahkan diskusi ke pembahasan start-up. Start-up adalah perusahaan-perusahaan rintisan yang memberdayakan teknologi dan berusaha menciptakan disrupsi pasar melalui aksi mereka.

Start-up adalah dampak globalisasi ekonomi yang saat ini makin terasa di Indonesia. Pada tahap ini, guru dapat memberikan data-data wirausaha dan hasil survei mengenai keinginan generasi muda menjadi pengusaha. Atau, guru dapat memutar video berikut: <https://www.youtube.com/watch?v=FriVGyLDvck>

Catatlah poin-poin penting dari video tersebut, terutama tentang **ciri-ciri start-up**.

Sebagai pengantar ke pertemuan berikut, ajaklah murid menonton video profil pendiri Tokopedia sebagai contoh start-up yang kini telah menjadi perusahaan matang. Bahaslah tentang:

- Apa yang istimewa dari Tokopedia?
- Bagaimana Tokopedia berkembang?
- Apa yang diperlukan untuk membangun sebuah start up?

Sampaikan kepada murid bahwa pada pertemuan kita akan bertemu dengan seorang pelaku bisnis/start up. Minta mereka menyiapkan beberapa pertanyaan seputar start-up.

Dalam video, terdapat beberapa istilah yang mungkin tidak awam didengar. Persiapkan diri Guru dengan mempelajari istilah tersebut dan cara menjelaskannya kepada para murid.

2. Halo, Globalisasi! (2)

Tujuan:

Berkenalan dengan globalisasi, mengenali pandangan terhadap globalisasi, bukti, dan dampaknya dalam kehidupan sehari-hari.

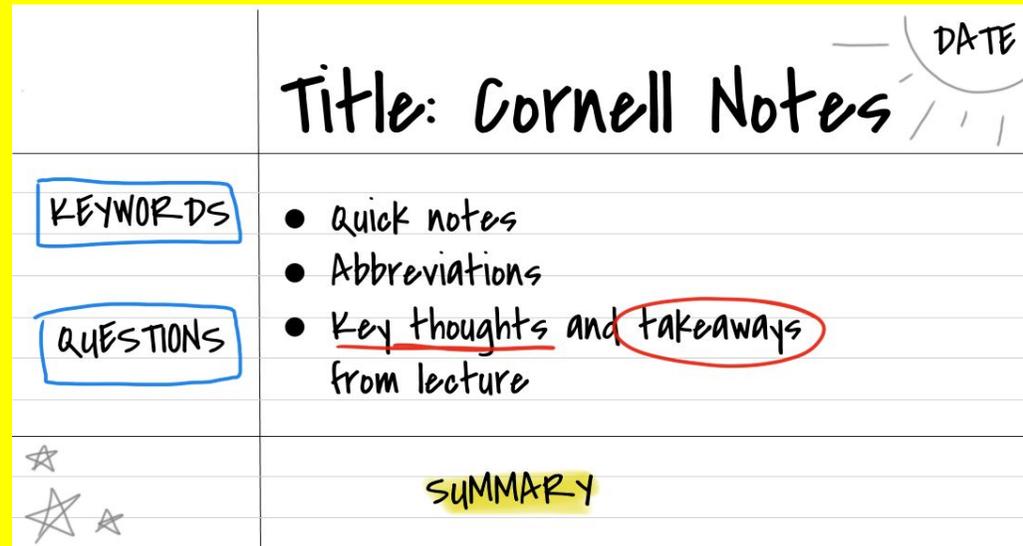
Alat & Bahan

- Jurnal proyek
- Alat tulis
- Video Apa itu Start-up
<https://www.youtube.com/watch?v=FriVGyLDvck>

Video profil William Tanudjaja

<https://www.youtube.com/watch?v=gYgwH54oZG4>

Selama melakukan diskusi, ajak murid untuk membuat catatan dengan metode Cornell di jurnal proyek mereka.



<https://images.app.goo.gl/U1YUeMZzUWSSBaos6>

3. Berkenalan dengan Start-Up (1)

Tujuan:

Memahami konsep start-up: konsep, karakteristik, dan tujuan yang ingin dicapai dari pendirian start-up.

Alat & Bahan

- Jurnal projek
- Alat tulis
- Narasumber, pelaku start-up
- perangkat yang diperlukan untuk melakukan presentasi (jika ada).

Pertemuan dengan Narasumber

Kegiatan ini akan membawa murid-murid berkenalan langsung dengan pelaku start-up. Diharapkan, pelaku start-up dapat:

- Berbagi pengalaman mendirikan/memulai sebuah bisnis
- Memberi penjelasan mengenai konsep bisnis yang dijalani, alasan pendirian, dan masalah yang ingin diselesaikan.
- Berbagi mengenai cara penggunaan teknologi dalam bisnis yang ia jalankan.
- Memberikan wawasan mengenai kualitas yang perlu dimiliki pelaku start-up.

Pastikan Guru memberikan penjelasan di atas kepada narasumber. Jika diperlukan, lakukan pertemuan beberapa kali untuk memastikan informasi narasumber sesuai dengan tahap perkembangan dan berada dalam cakupan pembelajaran murid.

Berikan waktu kepada narasumber untuk berbagi, kira-kira 30-45 menit. Setelah itu, lakukan sesi tanya jawab. Tujuan sesi tanya jawab adalah memperkuat konsep murid tentang start-up dan memberikan inspirasi tentang start-up yang akan mereka buat dalam projek ini.

Guru perlu menyiapkan beberapa pertanyaan pengarah, jika murid tidak mengajukan pertanyaan yang diharapkan.

Mendefinisikan

- **Berkenalan dengan Start-Up (2)**
6 JP
- **Sebuah solusi untuk Masalah**
4JP

4. Berkenalan dengan Start-Up (2)

Tujuan:

Membuat rumusan makna start up dan mengidentifikasi masalah dalam lingkungan.

Alat & Bahan

- Jurnal proyek
- Alat tulis
- Catatan hasil pengamatan dari kegiatan 2

Jadi, Apa itu Start Up?

Pada tahapan proyek ini, murid membuat rumusan start up berdasarkan informasi yang telah mereka terima dari video, diskusi, dan penjelasan narasumber dan bagaimana start up berbeda dengan bisnis biasa. Setelah kelas dapat mencapai kesepakatan rumusan, mereka dapat berpindah ke tahap selanjutnya, yaitu mengidentifikasi berbagai masalah yang mungkin dapat diberikan solusinya dalam masyarakat.

Rumusan start up hendaknya mencakup lima karakteristik berikut:

- Perusahaan yang membuat **produk/jasa unik dan tak tergantikan**.
- Berbasis **inovasi dan bertujuan mengubah** cara berbisnis tradisional (seperti yang saat ini kita tahu)
- Mengolah ide yang dimiliki berdasarkan **umpan balik dan data pengguna**
- Bertujuan untuk digunakan **orang dalam jumlah banyak** dalam waktu cepat
- Berbasis **teknologi**

kata-kata yang ditebalkan merupakan kata kunci yang sebaiknya keluar pada saat curah pendapat.

Kolaborasi

Setelah diskusi, Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 2-4 orang. Pembagian kelompok ini dapat dilakukan secara bebas sesuai dengan minat murid, atau dibagi sesuai kemampuan memahami konsep.

4. Berkenalan dengan Start-Up (2)

Tujuan:

Membuat rumusan makna start up dan mengidentifikasi masalah dalam lingkungan.

Alat & Bahan

- Jurnal projek
- Alat tulis
- Catatan hasil pengamatan dari kegiatan 2

Identifikasi masalah

Dalam kelompok, murid kemudian berdiskusi untuk mengidentifikasi masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari, yang mungkin belum ada solusinya, atau solusi yang ditawarkan belum memuaskan (dalam pandangan mereka). Murid membuat daftar rumusan masalah dalam jurnal projek.. Mereka dapat mengacu pada contoh-contoh yang telah dipelajari (Tokopedia, hasil paparan narasumber) dan catatan hasil pengamatan di kegiatan 2.

Contoh pencatatan identifikasi masalah dalam jurnal dapat dilakukan seperti berikut:

Tanggal diskusi: _____

Masalah dalam lingkungan	Apa bentuk solusinya?

Apa yang perlu diingat Guru?

Murid mungkin akan muncul dengan masalah atau solusi yang tidak umum. Tugas Guru adalah menantang asumsi masalah dan solusi mereka, mengklarifikasi, dan mengonfirmasi tujuan yang mereka maksud. Bersikaplah terbuka dan akomodatif terhadap ide-ide yang mereka lontarkan.

5. Sebuah Solusi untuk Masalah

Tujuan:

Merumuskan pertanyaan riset.

Alat & Bahan

- Jurnal proyek
- Alat tulis
- Catatan identifikasi masalah
- Lembar kerja pertanyaan riset

Membuat pertanyaan riset

Setiap kelompok yang telah membuat daftar identifikasi masalah dan kemungkinan solusinya akan berembuk kembali untuk melakukan curah pendapat. Mereka akan melakukan eliminasi, modifikasi, hingga mendapatkan kesepakatan masalah yang akan diwujudkan solusinya. Mereka kemudian akan membuat pertanyaan riset yang menjadi kunci tahapan projek selanjutnya.

Pertanyaan riset dapat menggunakan panduan berikut:

- Masalah yang ingin diidentifikasi
- Pertanyaan riset
- Pentingnya menyelesaikan masalah ini

Lembar kerja dapat ditemukan di

https://docs.google.com/document/d/1DuIbjhDyA4BDtBc8Yj6TtpmvZC1F2G0_YF4P9vXLPag/edit?usp=sharing

Apa yang dapat dilakukan Guru?

Guru dapat melihat pertanyaan riset para murid dan meminta mereka melakukan refleksi, apakah pertanyaan-pertanyaan tersebut sudah dapat memandu mereka. Guru dapat memberikan masukan atau mengarahkan murid dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan lanjutan. Hindari pemberian jawaban langsung saat pertanyaan riset dirasa kurang jelas.

7. Menentukan Langkah

Tujuan:

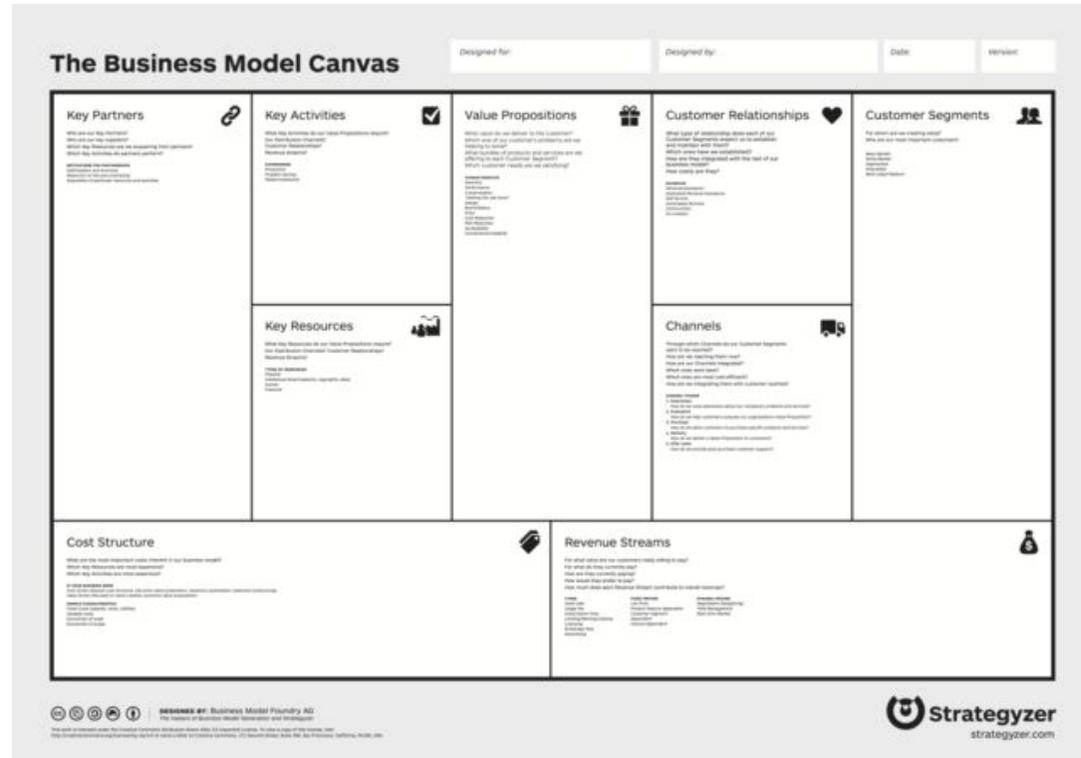
Membuat kanvas model bisnis start up

Alat & Bahan

- Jurnal proyek sebagai acuan
- Alat tulis
- Kanvas model bisnis start up

Seperti apa start up yang akan kami buat?

Untuk memulai bisnis, kita perlu membuat sebuah rencana. Rencana tersebut dapat diwujudkan dengan bantuan kanvas bisnis start up seperti di bawah ini.



Modelnya disederhanakan untuk penggunaan murid, seperti dapat dilihat pada: https://docs.google.com/presentation/d/1SeDEcXAkLsagww2AkB0wGIUYSudmXOR_gZDCy3CMQ/edit?usp=sharing

7. Menentukan Langkah

Tujuan:

Membuat kanvas model bisnis start up

Alat & Bahan

- Jurnal projek sebagai acuan
- Alat tulis
- Kanvas model bisnis start up

Apa yang dapat dilakukan Guru?

Selama pembuatan kanvas model bisnis, dampingi murid dengan melakukan diskusi dan memberikan umpan balik sehingga mereka dapat menemukan jawaban yang jelas untuk pertanyaan-pertanyaan yang diberikan.

Jika ada hal-hal yang dianggap kurang cocok untuk keadaan kelas, Guru dapat memodifikasi kanvas tersebut untuk pemakaian yang lebih mudah, disesuaikan dengan keadaan dan kebutuhan kelas.

8. Mewujudkan Gagasan dan Uji Coba

Tujuan:

Membuat rancangan gagasan menjadi nyata dengan melakukan riset yang lebih dalam dan melakukan uji coba.

Alat & Bahan

- Jurnal proyek sebagai acuan
- Alat tulis
- Kanvas model bisnis start up

Mewujudkan gagasan

Pada pertemuan sebelumnya, murid-murid telah memiliki gagasan yang dituangkan dalam sebuah kanvas model bisnis. Setelah kanvas tersebut terisi dengan informasi yang disepakati kelompok, mereka dapat melanjutkan dengan mewujudkan gagasan tersebut.

Sebagai contoh, misalnya sebuah kelompok ingin menyelesaikan masalah penjualan produk jajanan tradisional yang disukai anak-anak di sekolah. Jajanan tersebut lezat dan sehat, namun konsumennya terbatas di sekolah mereka saja. Mereka ingin menemukan solusi agar jajanan tersebut juga dapat dinikmati seluruh anak di kota tempat tinggal mereka. .

Berdasarkan gagasan tersebut, maka murid-murid akan melakukan langkah-langkah berikut:

1. Memperdalam riset tentang solusi yang akan mereka gunakan. Misalnya:
 - a. Melakukan survei kebiasaan jajan
 - b. Melakukan riset tentang bentuk-bentuk jalur penjualan yang tersedia saat ini
 - c. Melakukan riset tentang bentuk kemasan jajanan anak
 - d. Mencari tahu lebih jauh tentang sifat jajanan anak yang akan dijual; kedaluarsa, bahan, rasa, dsb
2. Menguji coba ide-ide yang terkumpul berdasarkan riset yang lebih dalam. Berdasarkan data dari riset dan gagasan awal, murid akan mengasimilasi keduanya untuk menghasilkan purwarupa produk/solusi. Setelah itu, mereka dapat melakukan uji coba produk ke konsumen yang disasar.

Misalnya dengan ide di atas. Murid sudah merencanakan untuk membuat sebuah gerobak jualan yang berkeliling dan juga melayani pengantaran pesanan daring. Mereka dapat membuat purwarupa gerobak dalam skala kecil, mendaftarkan jenis jajanan yang dijual, dan tampilan serta fitur aplikasi yang akan dibuat.

Setelah purwarupa ini jadi, mereka dapat meminta beberapa teman dan orang tua murid untuk mencoba dan memberikan pendapat. Jika perlu, kelompok membuat lebih dari satu purwarupa dan merevisi purwarupa sesuai umpan balik yang diterima.

Gunakan tabel purwarupa untuk membantu pembuatan

https://docs.google.com/document/d/1DulbjhDyA4BDtBc8Yj6TtpmvZC1F2G0_YF4P9v_XLPag/edit#

8. Mewujudkan Gagasan dan Uji Coba

Tujuan:

Membuat rancangan gagasan menjadi nyata dengan melakukan riset yang lebih dalam dan melakukan uji coba.

Alat & Bahan

- Jurnal projek sebagai acuan
- Alat tulis
- Kanvas model bisnis start up

Alternatif kegiatan yang dapat dilakukan tahap ini

Guru dapat mengenalkan prinsip **ATM: Amati-Tiru-Modifikasi**

- **Amati:** Mengamati produk atau solusi yang telah ada di pasar, sesuai dengan gagasan kelompok atau keinginan mereka.
- **Tiru:** Meniru apa yang dilakukan produk atau jasa tersebut, dikaitkan dengan solusi yang ingin dibuat.
- **Modifikasi:** Melakukan penyesuaian produk atau jasa, sesuai dengan kebutuhan atau masalah yang ingin dipecahkan kelompok.

Guru juga dapat mengundang kembali narasumber pelaku start up untuk memberikan umpan balik dan menjadi rekan diskusi murid.

Setelah melakukan rangkaian tersebut, murid dapat melanjutkan dengan membuat purwarupa dan melakukan uji coba serta revisi.

Apa yang perlu diperhatikan pada tahap ini?

- Ingatkan murid untuk menyimpan semua hasil riset yang mereka lakukan dengan baik. Misalnya diletakkan dalam sebuah binder/ordner yang dapat selalu dijadikan rujukan mereka saat akan mewujudkan gagasan.
- Rancangan purwarupa juga disimpan di dalam jurnal projek atau ordner, beserta revisi dan umpan balik yang mereka terima.
- Bersikaplah suportif dan akomodatif terhadap ide-ide yang dilontarkan murid. Selalu ingatkan kembali bahwa prinsip start up yang mereka bangun adalah untuk menyelesaikan masalah dalam lingkungan mereka, otentik, dan berdasarkan data.
- Untuk Guru, ingatlah untuk mengelola ekspektasi diri sendiri dan murid. Pastikan Guru memahami situasi dan kebutuhan kelas sehingga paham kapan harus mendorong murid, atau mengelola harapan terhadap apa yang bisa dilakukan murid.

9. Menyempurnakan Rancangan

Tujuan:

Menyempurnakan solusi yang akan diwujudkan dan melakukan latihan presentasi.

Alat & Bahan

- Purwarupa solusi
- Pendukung presentasi yang diperlukan: salindia, papan presentasi, papan cerita, dll

Solusi yang matang

Setelah melalui tahap riset, uji coba, dan revisi, murid-murid akan memiliki sebuah solusi yang siap diluncurkan. Kini, mereka dapat mempersiapkan diri untuk melakukan penyesuaian akhir solusi mereka. Gunakan kembali tabel purwarupa untuk melakukan evaluasi. Hal-hal yang dicek kembali untuk memastikan purwarupa dan seluruh rencana telah matang adalah:

1. Apakah solusi dan purwarupa sudah bekerja sesuai harapan dan tujuan?
2. Apakah umpan balik selama pengujian sudah disertakan dalam revisi?
3. Apakah data pengujian sudah menunjukkan usaha dan hasil yang memuaskan?
4. Apakah tampilan purwarupa sudah sesuai harapan?

Jika seluruh pertanyaan tersebut sudah terjawab dengan baik, murid dapat melakukan persiapan untuk presentasi panel. Dalam presentasi panel, murid akan menceritakan:

- Masalah yang ingin diselesaikan dan alasan pemilihan masalah
- Solusi yang ditawarkan
- Proses solusi dan purwarupa yang dibuat

Pada presentasi ini, murid dapat menyiapkan salindia, papan presentasi, papan cerita, atau pendukung lain presentasi.

Bisa dicoba

Kelas dapat menyepakati aspek-aspek yang akan menjadi penilaian presentasi solusi. Guru kemudian akan menyusun rubrik penilaian berdasarkan aspek tersebut dan kriteria yang disepakati bersama.

10. Presentasi Panel

Tujuan:

Menyampaikan ide dan informasi mengenai solusi dan purwarupa kepada orang lain.

Alat & Bahan

- Purwarupa solusi
- Pendukung presentasi yang diperlukan: salindia, papan presentasi, papan cerita, dll
- Perangkat untuk presentasi jika ada.

Presentasi panel

Presentasi panel memberikan kesempatan kepada murid untuk menyajikan ide dan solusi yang mereka telah siapkan kepada tiga orang ‘investor’. Investor-investor ini nantinya dapat memutuskan untuk memberi sejumlah uang investasi kepada kelompok-kelompok yang menurut mereka memiliki konsep terbaik.

Anggota panel akan memiliki modal Rp50juta untuk dibagikan dengan bebas. Seorang notulis presentasi akan mencatat jumlah modal yang didapat oleh setiap kelompok.

Tugas kelompok

Setiap kelompok akan mendapatkan waktu 15 menit untuk melakukan presentasi konsep, uji purwarupa, dan tanya jawab bersama panel. Kelompok bertanggung jawab menyiapkan seluruh materi pendukung dengan baik. Mereka dapat memberikan materi pendukung kepada anggota panel seperti brosur, mock up aplikasi, dan contoh produk yang akan dijual.

Peran panel

- Mendengarkan presentasi dengan baik untuk dapat memberikan umpan balik kepada kelompok.
- Memberikan penilaian dengan mengisi rubrik yang disiapkan Guru.
- Memberikan penghargaan ‘investasi’ dengan jumlah tertentu kepada kelompok yang konsepnya disukai.

10. Presentasi Panel

Tujuan:

Menyampaikan ide dan informasi mengenai solusi dan purwarupa kepada orang lain.

Alat & Bahan

- Purwarupa solusi
- Pendukung presentasi yang diperlukan: salindia, papan presentasi, papan cerita, dll
- Perangkat untuk presentasi jika ada.
- Rubrik presentasi
https://docs.google.com/document/d/1DuIbJhDyA4BDtBc8Yj6TtpmvZC1F2G0_YF4P9vXLPag/edit# halaman 8-9

Rubrik penilaian dan aspek umpan balik

Tahap	Mulai Berkembang	Sudah Berkembang	Mahir
Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> • Perencanaan memiliki tujuan meski belum dirumuskan dengan jelas. • Terdapat lini masa, tetapi kurang realistis • Tidak terdapat pembagian tugas yang jelas atau ada salah satu anggota yang menanggung beban kerja 	Perencanaan memiliki: <ul style="list-style-type: none"> • Tujuan yang jelas • Lini masa perkiraan • Pembagian tugas anggota meski belum seimbang 	Perencanaan yang jelas: <ul style="list-style-type: none"> • Tujuan • Lini masa yang realistis • Pembagian tugas antar anggota yang seimbang
Identifikasi masalah	Memerlukan bantuan untuk mengidentifikasi masalah dan merumuskan pertanyaan penelitian	Mampu mengidentifikasi masalah dan dapat merumuskan pertanyaan penelitian dengan bimbingan Guru.	Mampu mengidentifikasi dan merumuskan masalah menjadi pertanyaan penelitian dengan tepat secara mandiri.
Konsep Produk/solusi	Memberikan produk/solusi masalah sehari-hari, tetapi belum mempertimbangkan kemudahan penggunaan, kebiasaan, maupun profil masyarakat di lingkungan tujuan	Memberikan produk/solusi masalah sehari-hari yang tepat guna dengan mempertimbangkan kebiasaan masyarakat di lingkungan tujuan	Memberikan produk/solusi sebuah masalah sehari-hari yang tepat guna, sesuai dengan kebiasaan dan profil masyarakat di lingkungan tujuan
Riset	Dapat mengumpulkan informasi dengan panduan orang dewasa/Guru. Memberdayakan sebagian informasi sebagai dasar pembuatan konsep produk/solusi dengan bantuan orang dewasa/Guru.	Dapat mengumpulkan seluruh/sebagian besar informasi dari sumber yang beragam dan valid dengan sedikit panduan Mampu memberdayakan sebagian informasi sebagai dasar pembuatan konsep produk/solusi	Dapat mengumpulkan seluruh/sebagian besar informasi dari sumber-sumber beragam, valid, dan dapat dipertanggungjawabkan dengan mandiri. Mampu memberdayakan informasi sebagai dasar pembuatan konsep produk/solusi

10. Presentasi Panel

Tujuan:

Menyampaikan ide dan informasi mengenai solusi dan purwarupa kepada orang lain.

Alat & Bahan

- Purwarupa solusi
- Pendukung presentasi yang diperlukan: salindia, papan presentasi, papan cerita, dll
- Perangkat untuk presentasi jika ada.
- Rubrik presentasi
https://docs.google.com/document/d/1DuIbJhDyA4BDtBc8Yj6TtpmvZC1F2G0_YF4P9vXLPag/edit# halaman 8-9

Rubrik penilaian dan aspek umpan balik

Solusi	
Purwarupa	
Cara presentasi	

11. Pameran

Tujuan:

Menyampaikan ide dan informasi mengenai solusi dan purwarupa kepada orang lain.

Alat & Bahan

- Purwarupa solusi
- Pendukung presentasi yang diperlukan: salindia, papan presentasi, papan cerita, dll
- Sticky notes dan impraboard
- Alat tulis untuk pengunjung

Pameran hasil karya

Pameran karya dilaksanakan untuk menampilkan ide yang telah diolah murid kepada warga sekolah. Para pengunjung pameran dapat memberikan apresiasi atau umpan balik tertulis berupa komentar di sticky notes yang ditempelkan di bawah atau samping meja/papan pameran. Pada papan tempat menempel sticky notes, dapat diberi pertanyaan seperti:

- Apa pendapatmu tentang produk ini?
- Apa yang kamu pikirkan saat melihat produk/solusi ini?
- Bagaimana perasaanmu terhadap produk/solusi ini?

Murid tidak perlu menjaga pameran ini. Semua yang mereka tampilkan harus diberi penjelasan atau arahan yang jelas sehingga pengunjung mengetahui alur, logika berpikir, dan solusi yang ingin diberikan murid.

12. Tindak Lanjut

Tujuan:

Merefleksikan pembelajaran, mengevaluasi proses, dan merencanakan tindak lanjut dari hasil refleksi dan evaluasi.

Alat & Bahan

- Lembar refleksi
- Alat tulis

Refleksi & Tindak Lanjut

Untuk mengakhiri projek, lakukan sesi refleksi yang memungkinkan murid dan Guru memikirkan kembali tentang proses belajar dan produk yang telah dihasilkan. Bagaimana proses tersebut berjalan dan apa saja hal-hal yang dipelajari dari projek tersebut? Bagaimana kelas dapat melakukan perbaikan untuk pelaksanaan projek yang lebih baik lagi di masa depan?

Guru dapat menggunakan lembar refleksi pada dokumen berikut

<https://docs.google.com/presentation/d/1hRQe3uOkkrc2ZoaZ4eAetkaKuFovN2ilWxcMW5feH1E/edit?usp=sharing>

atau memodifikasinya untuk menyesuaikan dengan keadaan dan kebutuhan kelas.

Daftar Pustaka

- https://www.oecd.org/cfe/leed/BGP_Entrepreneurship-in-Education.pdf
- <https://thegedi.org/global-entrepreneurship-and-development-index>
- <https://www.gemconsortium.org/news/global-entrepreneurship-monitor-releases-ranking-of-countries-for-conditions-to-start-a-business>
- <https://www.cbinsights.com/research/unicorn-startup-market-map/>
- https://ed.ted.com/lessons/the-silk-road-history-s-first-world-wide-web-shannon-harris-castelo/review_open#question-7
- <https://www.forbes.com/advisor/investing/what-is-a-startup/#544a2a9a4c63>
- <https://i1.wp.com/www.bizshakalaka.com/wp-content/uploads/2018/08/business-model-canvas.png?fit=1200%2C849&ssl=1>
- <https://www.interaction-design.org/literature/article/test-your-prototypes-how-to-gather-feedback-and-maximize-learning>
- <https://www.prototypingplanner.com/PrototypingPlannerV4.2.jpg>
- https://www.pblworks.org/sites/default/files/2020-01/PBLWorks%20HQPBL%20Teacher%20Case%20Study%20Report_FINAL.pdf

Lembar Kerja 1

Jalur Sutra

Kegiatan 1

Nama Murid:

No. Absen:

Kelas:

Tanggal Lembar Kerja



Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini berdasarkan video yang baru saja kalian saksikan!

1. Apa yang dimaksud dengan jalur sutra?

2. Apa yang menimbulkan jalur tersebut?

3. Bagaimana jalur sutra berdampak pada dunia?

Lembar Kerja 2

Pengamatan Lingkungan

Kegiatan 1-2

Nama Murid:

.....

No.Absen:

.....

Kelas:

.....

Tanggal Lembar Kerja

Lakukan pengamatan terhadap lingkungan sehari-hari dan catat hasilnya dalam tabel di bawah ini!

Tanggal	Apa yang saya amati?
	Bagaimana hal tersebut termasuk atau menjadi bukti globalisasi ekonomi?
	Masalah apa yang dipecahkan oleh hal tersebut?

Atau, Guru dapat menggunakan format di halaman berikut

Tgl	Bukti globalisasi & alasan	Produk/Jasa yang diberikan	Masalah yang diselesaikan

Lembar Kerja 3

Pertanyaan Riset

Kegiatan 5

Nama Murid: _____

No. Absen: _____

Kelas: _____

Tanggal Lembar Kerja

Selamat! Kalian telah mengidentifikasi masalah yang akan ditemukan solusinya. Kini, buatlah pertanyaan-pertanyaan riset yang akan memandu kalian mewujudkan solusi tersebut.

Apa masalah yang telah kalian identifikasi?

Apa saja pertanyaan risetmu?

Cantoh: Bagaimana masalah tersebut dapat terjadi? Mengapa orang-orang lebih menyukai belanja ke pasar tradisional? Pertanyaan lebih dari satu.

Mengapa penting untuk mencari solusi masalah ini?

Lembar Kerja 4a

Perencanaan Purwarupa

Kegiatan 8-9

Nama Murid: _____ Kelas _____ Tanggal: _____

Gunakan tabel berikut untuk membuat dan mengevaluasi purwarupa untuk solusi kalian!

A. Pembuatan dan Pengujian

Apa tujuan membuat purwarupa?	Bagaimana cara membuat purwarupa? Apa yang diperlukan untuk membuat purwarupa?	Siapa yang akan menguji purwarupa ini?
Apa yang bisa dilakukan purwarupa ini?	Apa yang kira-kira akan menjadi tantangan?	Apa kriteria kesuksesan pengujian?
Bagian mana dari solusi yang akan dibuat purwarupa?		Berapa kali pengujian akan dilakukan?

Lembar Kerja 4b

B. Evaluasi

Apa saja masukan yang didapat dari pengujian purwarupa?	
Apa kesimpulan dan keputusan dari pengujian purwarupa?	
Bagaimana kamu mengukur hasil uji purwarupa?	Usaha Sangat baik ○○○○○ Sangat tidak memuaskan Kesuksesan Sangat sukses ○○○○○ masih banyak yang perlu diperbaiki

Untuk memudahkan pencatatan masukan/umpan balik, kalian dapat menggunakan format berikut:

Apa yang disukai pengguna?	Kritik apa yang diberikan?
Pertanyaan apa yang timbul dari pengujian?	Ide apa yang diberikan atau muncul setelah pengujian?

Lembar Kerja 5a

Presentasi Panel: Rubrik dan Umpan Balik

Kegiatan 10

Nama Murid: _____ Kelas _____ Tanggal: _____

Tahap	Mulai Berkembang	Sudah Berkembang	Mahir
Perencanaan	<ul style="list-style-type: none">• Perencanaan memiliki tujuan meski belum dirumuskan dengan jelas.• Terdapat lini masa, tetapi kurang realistis• Tidak terdapat pembagian tugas yang jelas atau ada salah satu anggota yang menanggung beban kerja	Perencanaan memiliki: <ul style="list-style-type: none">• Tujuan yang jelas• Lini masa perkiraan• Pembagian tugas anggota meski belum seimbang	Perencanaan yang jelas: <ul style="list-style-type: none">• Tujuan• Lini masa yang realistis• Pembagian tugas antar anggota yang seimbang
Identifikasi masalah	Memerlukan bantuan untuk mengidentifikasi masalah dan merumuskan pertanyaan penelitian	Mampu mengidentifikasi masalah dan dapat merumuskan pertanyaan penelitian dengan bimbingan Guru.	Mampu mengidentifikasi dan merumuskan masalah menjadi pertanyaan penelitian dengan tepat secara mandiri.
Konsep Produk/solusi	Memberikan produk/solusi masalah sehari-hari, tetapi belum mempertimbangkan kemudahan penggunaan, kebiasaan, maupun profil masyarakat di lingkungan tujuan	Memberikan produk/solusi masalah sehari-hari yang tepat guna dengan mempertimbangkan kebiasaan masyarakat di lingkungan tujuan	Memberikan produk/solusi sebuah masalah sehari-hari yang tepat guna, sesuai dengan kebiasaan dan profil masyarakat di lingkungan tujuan

Lembar Kerja 5b

Riset	Dapat mengumpulkan informasi dengan panduan orang dewasa/Guru. Memberdayakan sebagian informasi sebagai dasar pembuatan konsep produk/solusi dengan bantuan orang dewasa/Guru.	Dapat mengumpulkan seluruh/sebagian besar informasi dari sumber yang beragam dan valid dengan sedikit panduan Mampu memberdayakan sebagian informasi sebagai dasar pembuatan konsep produk/solusi	Dapat mengumpulkan seluruh/sebagian besar informasi dari sumber-sumber beragam, valid, dan dapat dipertanggungjawabkan dengan mandiri. Mampu memberdayakan informasi sebagai dasar pembuatan konsep produk/solusi
-------	---	--	--

Masukan untuk kelompok:

Solusi	
Purwarupa	
Cara presentasi	

Refleksi

5 = sangat baik/sangat sesuai

1 = tidak memuaskan/sangat tidak sesuai

Pertanyaan	5	4	3	2	1
Saya menyelidiki sebuah masalah atau pertanyaan dalam projek ini.					
Projek saya terhubung dengan kehidupan sehari-hari					
Projek saya menggambarkan minat atau hal-hal yang menjadi perhatian saya.					
Saya menggunakan perangkat, teknik, dan/atau teknologi digital yang ada dalam kehidupan sehari-hari.					
Saya bekerja dengan baik bersama rekan atau kelompok saya sepanjang projek.					
Saya dapat mengelola diri dan anggota kelompok lain dalam projek					
Saya selalu berusaha meningkatkan kemampuan dan pengetahuan diri maupun anggota kelompok dalam projek ini.					
Bagaimana kamu mengukur keseluruhan kinerja selama mengerjakan projek ini?					

Refleksi

Pertanyaan	Jawaban
Bagaimana projek ini menantangmu untuk belajar lebih dalam atau berpikir kritis?	
Bagaimana pengalaman projek ini mendorongmu untuk meraih atau melakukan yang terbaik?	
Bagian mana dari projek ini yang memberikan pengalaman otentik atau terhubung ke kehidupan sehari-hari?	
Bagaimana caramu bekerja sama dengan teman dalam kelompok?	

Refleksi

Pertanyaan	Jawaban
Apakah dalam proyek ini kamu pernah berhenti untuk memikirkan apa yang sedang kamu kerjakan dan pelajari dan bagaimana untuk menciptakan hasil proyek yang lebih baik?	
Berapa nilai yang kamu berikan untuk dirimu untuk penilaian kinerja selama proyek? Berikan alasanmu di sini!	

Tindak lanjut

Pertanyaan	Jawaban
Bagaimana keterampilan yang kamu pelajari dalam projek ini dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari?	
Bagaimana kita dapat membuat projek yang lebih baik lagi <u>di msa</u> depan?	<ul style="list-style-type: none">• Saya ingin...• Saya berharap...• Saya dapat melakukan...