TAHUN 2021

PANDUAN PROJECT

WIRAUSAHA DAUR ULANG

PEMBELAJARAN TATAP MUKA

PENYUSUN:
ILMIATI IKHTIARI SUSAMSA

Fase C

DAFTAR ISI

Daftar Isi
Daftar Istilah
Cara Menggunakan Panduan Penguatan Project Profil Pelajar Pancasila
Bab 1: Pendahuluan
- Latar Belakang
- Tujuan
- Sasaran
- Hasil Yang Diharapkan

Bab 2: Perencanaan
- Deskripsi Project Wirausaha Daur Ulang
- Tujuan Project Wirausaha Daur Ulang
- Elemen Dimensi Profil Pelajar Pancasila
- Tahapan Project Wirausaha Daur Ulang

Bab 3: Langkah-Langkah Kegiatan Project
- Kegiatan 1
- Kegiatan 2
- Kegiatan 3

Bab 4: Monitoring, Evaluasi, dan Tindak Lanjut
- Monitoring dan Evaluasi
- Tindak Lanjut

Daftar Pustaka
Lampiran

DAFTAR ISTILAH

Business Plan *rencana bisnis tertulis yang menjelaskan tentang bagaimana suatu bisnis itu dijalankan.*

Critical Inquiry *proses mengumpulkan dan mengevaluasi informasi untuk menghasilkan analisis pemahaman yang memiliki alasan.*

Green Entrepreneurship kegiatan berwirausaha yang bergerak pada masalah sosial dan lingkungan.

Green Entrepreneur pengusaha yang menggunakan seluruh bahan penjualannya dari barang daur ulang.

Knowledge-building proses yang pelajar lewati untuk mengidentifikasi masalah pemahaman.

Make The Most Words sebuah permainan dimana pelajar diminta untuk menyebutkan sebuah kata, frasa atau kalimat berdasarkan topik yang akan dibahas.

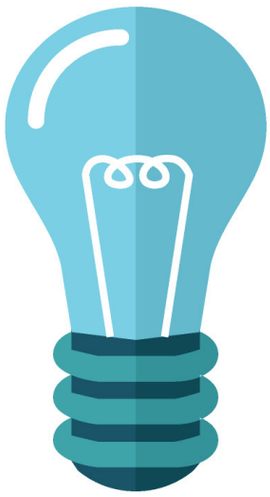
MEA Masyarakat Ekonomi ASEAN

Promotional Flyer selebaran yang digunakan untuk menarik perhatian publik pada produk, acara. atau ide yang kita punya.

Purchase Order (PO) dokumen resmi yang dibuat oleh pembeli berupa rangkuman produk atau jasa yang ingin dibeli.

Toolkit **(Perangkat Ajar)** alat atau media yang digunakan untuk membantu pengajaran.

Upcycle proses mendaur ulang barang yang sudah tidak terpakai menjadi barang yang memiliki nilai jual. Namun, tidak seperti *recycle*, dalam melakukan *upcycle* tidak perlu menghancurkan barangnya terlebih dahulu baru mendaur ulang. Pada proses *upcycle* kreatifitas yang paling dibutuhkan untuk mengubah nilai suatu barang.



CARA MENGGUNAKAN PANDUAN

Panduan **Wirausaha Daur Ulang** ini dirancang untuk memenuhi kegiatan ko-kurikuler di sekolah dengan mengusung tema **Kewirausahaan**. Panduan ini dirancang untuk guru, kepala sekolah, pengawas sekolah, dan/atau pihak pengelola sekolah yang membutuhkan informasi terkait project kewirausahaan untuk kelas 5 - 6 SD (Fase C) dengan total alokasi waktu 64JP (35 menit/JP). Sebelum mengaplikasikan kegiatan pada panduan ini, sebaiknya pihak terkait memahami fenomena sampah, pentingnya pendidikan kewirausahaan bagi pelajar, green entrepreneurship atau berwirausaha hijau, tata cara berwirausaha, dan strategi pemasaran terlebih dahulu. Disarankan agar pihak terkait mengetahui secara jelas kaitan antara berwirausaha dengan fenomena sampah melalui *green entrepreneurship.*

Project ini sebaiknya dilakukan saat awal semester mengingat kegiatan pada panduan ini sudah dirancang sedemikian rupa, agar tidak hanya menambah wawasan dan pengetahuan pelajar akan wirausaha, tetapi juga pengurangan sampah yang selalu dianggap sebagai masalah.

Tidak ada kewajiban untuk sekolah, guru, dan/atau kepala sekolah untuk mengaplikasikan seluruh kegiatan yang ada pada panduan ini. Sekolah diberikan kebebasan dan kewenangan untuk mengembangkan kegiatan yang ada. Silahkan menyesuaikan kegiatan, alokasi waktu, bahan ajar, dan sarana prasarana dengan situasi dan kondiri di sekolah masing-masing.

BAB 1: PENDAHULUAN
Latar Belakang

Terjadi peningkatan populasi manusia di Indonesia sebesar 2,7 juta dalam kurun waktu enam bulan yang telah dicatat oleh Kementrian Dalam Negeri (Kemendagri) pada tahun 2020. Di sisi lain, teknologi pun akan semakin berkembang dan memungkinkan banyak pekerjaan yang digantikan dengan mesin. Hal ini tentunya akan berdampak pada kebutuhan lapangan pekerjaan di Indonesia. Terlebih dengan adanya MEA, persaingan dalam mendapat pekerjaan yang sesuai pun akan semakin kompetitif.

Berdasarkan Forbes dan The economist, pada tahun 2020, sebanyak 40% pekerja adalah self-employed atau seseorang yang tidak bekerja untuk perusahaan tertentu yang memberikan gaji. Sementara, 60-80% lapangan pekerja baru berkaitan dengan wirausahawan. Kewirausahaan merupakan salah satu faktor dalam membangun perekenomian negara karena dengan berwirausaha akan ada pintu lapangan pekerjaan yang terbuka yang mana hal ini akan berpengaruh pada berkurangnya jumlah pengangguran di Indonesia. Oleh karena itu, perlu diadakan pendidikan kewirausaahn berbasis project pada sekolah dasar, menengah, hingga perguruan tinggi untuk mempersiapkan pemuda yang inovatif, mandiri, kreatif, dan bertanggung jawab.

Dalam bidang pendidikan sekolah dasar, peran guru dalam kewirausahaan dalah mengenalkan dan memotivasi pelajar untuk menjadi wirausahawan. Selain bisa menginspirasi pelajar untuk menjadi wirausahawan, pendidikan ini juga bisa melatih pelajar untuk bernalar kritis, berani mengambil resiko, serta meningkatkan hubugan interpersonal, kerja sama, kemampuan berbicara di depan publik, dan rasa percaya diri.

BAB 1: PENDAHULUAN
Latar Belakang

Project Kewirausahaan ini akan dikaitkan dengan masalah sampah yang seperti tidak ada habisnya untuk dibahas. Padahal, jika melihat dari sudut pandang lain, sampah bisa menjadi barang yang memiliki nilai jual yang menguntungkan dengan melakukan *upcycyle* atau mendaur ulang barang yang sudah tidak terpakai lagi menjadi barang yang memiliki nilai jual. Selain itu, fenomena ini sangat dekat dengan situasi dan kondisi kebanyakan pelajar di Indonesia. Project kewirausahaan ini diharapkan dapat menginspirasi pelajar untuk menjadi *green entrepreneur* yaitu wirausahawan yang menghasilkan produk yang ramah lingkungan dan dapat memecahkan masalah sosial serta lingkungan alam di sekitar pelajar (rumah, sekolah, lokal).

Melalui Panduan Project Wirausaha Daur Ulang ini diharapkan guru, kepala sekolah, pengawas sekolah, maupun pihak pengelola sekolah mendapatkan informasi terkait bagaimana cara menerapkan pembelajaran ko-kulikuler dengan tema kewirausahaan di sekolah masing-masing, juga cara menumbuhkan pelajar yang Beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulai; bergotong royong; bernalar kritis; dan kreatif.

BAB 1: PENDAHULUAN
Tujuan

Panduan Project Wirausaha Daur Ulang ini mengangkat tema Kewirausahaan sebagai acuan dalam merancang project yang dapat membantu menguatkan profil pelajar pancasila di jenjang Sekolah Dasar (SD). Buku ini sebagai panduan bagi guru, kepala sekolah, pengawas sekolah, pengelola pendidikan, dan penyelenggara pendidikan dalam rangka membentuk pelajar yang memiliki kesadaran dan tanggung jawab atas sampah yang ada dilingkungannya, serta mampu merubah nilai sampah menjadi barang yang memiliki nilai jual.

Melalui panduan ini diharapkan pihak-pihak terkait mendapatkan informasi mengapa project ini penting dilakukan, elemen profil pelajar pancasila apa yang bisa dibentuk, langkah-langkah kegiatan, dan asesmen seperti apa yang bisa digunakan.

BAB 1: PENDAHULUAN
Sasaran Panduan Project

- Guru Kelas 5 - 6 SD
- Kepala Sekolah
- Pengawas Sekolah
- Pengelola Sekolah

BAB 1: PENDAHULUAN
Hasil Yang Diharapkan

1. Pengguna panduan ini mendapatkan informasi mengenai tata cara penyelenggaraan project penguatan profil pelajar pancasila dengan tema kewirausahaan.
2. Pengguna panduan ini dapat melaksanakan project penguatan profil pelajar pancasila dengan tema kewirausahaan.
3. Pengguna panduan ini dapat membentuk pelajar yang memiliki sikap mencerimkan profil pelajar pancasila, seperti Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia; Bergotong Royong; Bernalar Kritis; dan Kreatif.

BAB 2: PERENCANAAN
Deskripsi Project Wirausaha Daur Ulang

Berangkat dari tema "Kewirausahaan", project Wirausaha Daur Ulang yang mengacu pada dimensi Profil Pelajar Pancasila ini diharapkan dapat membentuk pelajar yang memiliki kesadaran dan tanggung jawab atas sampah yang ada dilingkungannya, serta mampu merubah nilai sampah menjadi barang yang memiliki nilai jual.

Langkah pertama yang dilakukan adalah mengenalkan fenomena sampah serta sebab akibatnya terhadap lingkungan (*knowledge-building*). Diikuti dengan meningkatkan kesadaran pelajar (*raise awareness*) melalui eksplorasi kegiatan berkaitan dengan pengelolaan sampah. Pada tahap ini pelajar bisa dikenalkan pada sistem 6R (*Reuse, Reduce, Recycle, Repair, Refuse, dan Rethink*). Setelahnya, pelajar akan dikenalkan dengan istilah *green entrepreneur* sebagai bentuk tanggung jawab untuk masalah sampah.

Dilanjutkan dengan langkah kontekstualisasi dimana pelajar melakukan pengumpulan data dan mengeksploari masalah sampah di lingkungan sekolah atau di rumah yang dapat diolah menjadi produk daur ulang (*critical inquiry*).

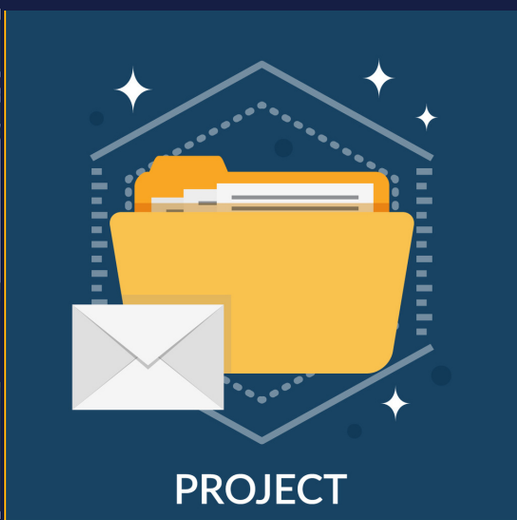
Langkah ketiga adalah langkah aksi. Pelajar mengumpulkan data dan merancang ide berwirausaha dengan memanfaatkan limbah sampah melalui pengisian *business plan*. Pada langkah ini, pelajar akan membuat produk dari limbah sampah yang di daur ulang, strategi penjualan, survei pasar, dan penjualan produk daur ulang itu sendiri. Pelajar juga akan mendapatkan evaluasi dari teman, guru, dan orang tua.

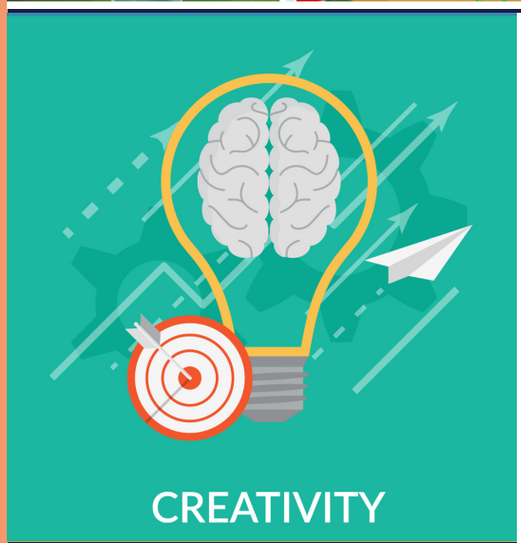
Dengan menjalankan project ini, terdapat beberapa dimensi profil pelajar pancasila yang dapat dibentuk yaitu Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia, Begotong Royong, Bernalar Kritis, dan Kreatif.

BAB 2: PERENCANAAN

Tujuan Project Wirausaha Daur Ulang

- Menguatkan profil pelajar pancasila pada pelajar, seperti beriman bertakwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia; bergotong royong; bernalar kritis; dan kreatif.
- Meningkatkan kesadaran pelajar akan pentingnya mendaur ulang sampah sebagai solusi mengurangi sampah.
- Mengenalkan pelajar pada bagaimana berwirausaha terencana dan sederhana.
- Menginspirasi pelajar untuk menjadi *green entrepreneur.*





BAB 2: PERENCANAAN
Elemen Dimensi Profil Pelajar Pancasila

No	Dimensi Profil Pelajar Pancasila	Sub-Elemen Profil Pelajar Pancasila	Target Pencapaian Di Akhir Fase C	Aktivitas Terkait
1	Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia	Menjaga Lingkungan Sekitar	Mewujudkan rasa syukur dengan terbiasa berperilaku ramah lingkungan dalam lingkungan kecil maupun besar.	1, 2, 3, 4, 5
2	Bergotong Royong	Kerjasama	Menunjukkan ekspektasi (harapan) positif kepada orang lain dalam rangka mencapai tujuan kelompok di lingkungan sekitar (sekolah dari rumah)	7, 9, 10, 11, 12
3	Bernalar Kritis	Menganalisis dan mengevaluasi penalaran	Menjelaskan alasan yang relevan dan akurat dalam penyelesaian masalah dan pengambil keputusan	9, 10, 11
4	Kreatif	Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal	Mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya sesuai dengan minat dan kesukaannya dalam bentuk karya dan/atau tindakan serta mengapresiasi dan mengkritik karya dan tindakan yang dihasilkan.	10, 11, 12

BAB 2: PERENCANAAN
Tahapan Langkah-Langkah Kegiatan

TAHAP PENGENALAN:

1.Fenomena Sampah
2.Pengelolaan Sampah
3.Green Entrepreneur
4.Karyawisata
5.Refleksi Diri

TAHAP KONTEKSTUALISASI:

6. Asesmen Formatif
7. Sampah di Sekolahku

TAHAP AKSI:

8. Survei Pasar
9. Analisis Hasil Survei, Penentuan Produk, Percobaan Pembuatan Produk
10. Pembuatan *Business Plan*
11. Pembuatan *Promotional Flyer*
12. Penjualan dan Pencatatan Penjualan

TAHAP REFLEKSI DAN TINDAK LANJUT:

13. Penyaluran Hasil Pada Organisasi Sosial
14. Evaluasi Kegiatan

PERAN GURU DALAM PROJECT

- **Perencana Project**
- **Fasilitator**
- **Pendamping**
- **Narasumber**
- **Supervisi dan Konsultasi**
- **Moderator**

BAB 3
LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN

- **Kegiatan 1 Pengenalan** :
  Mengenali dan membangun kesadaran siswa terhadap isu.

- **Kegiatan 2 Kontekstualisasi**:
  Mengkontekstualisasi masalah di lingkungan terdekat.

- **Kegiatan 3 Aksi** :
  Bersama-sama mewujudkan pelajaran yang mereka dapat melalui aksi nyata.

- **Kegiatan 4 Refleksi dan Tindak Lanjut** :
  Menanggapi proses dengan berbagi karya, evaluasi, dan refleksi serta menyusun langkah strategis.

KEGIATAN 1: PENGENALAN
FENOMENA SAMPAH
Sampah itu masalah ya?

ALOKASI WAKTU:	BAHAN :	PERAN GURU:
4JP	VIDEO	FASILITATOR

Tujuan Pembelajaran : Pelajar dapat menyimpulkan sebab dan akibat sampah berdasarkan video yang dilihat melalui pengisian *video response sheet* .

Persiapan :

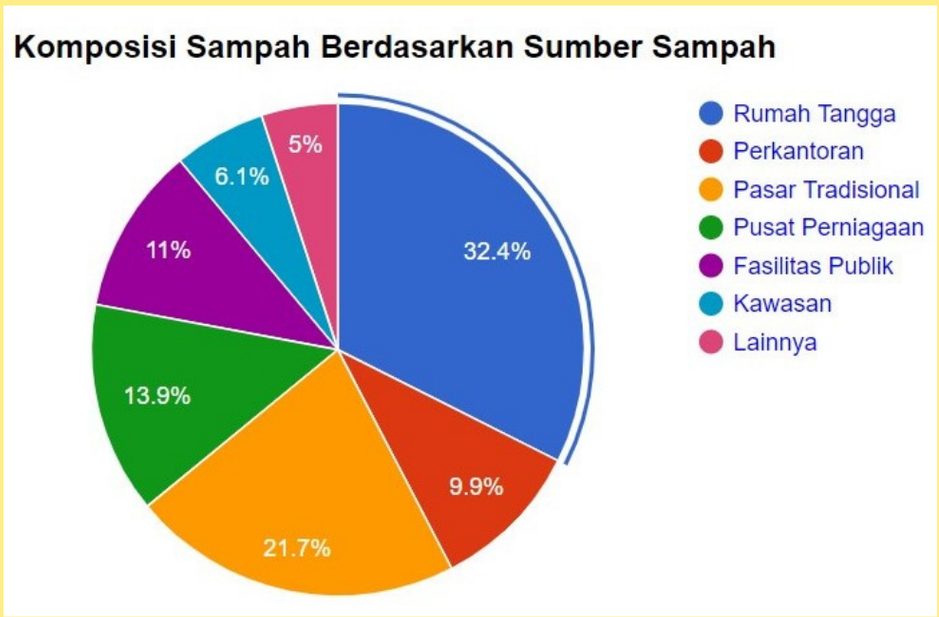
1. Guru menyiapkan video yang berkaitan dengan sebab dan akibat adanya sampah. (alternatif penggunaan video, guru bisa menggunakan buku cerita atau guru bercerita langsung tentang fenomena sampah).

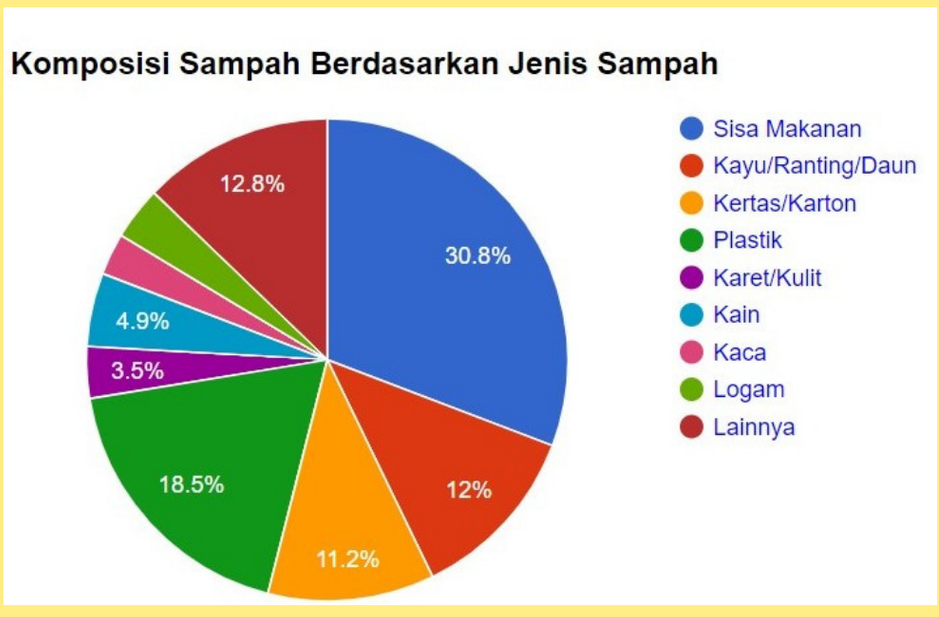
Pelaksanaan :

1. Pancing pelajar untuk bermain *make the most words* dari kata **sampah**. Tuliskan semua jawaban di papan tulis. Berikan pertanyaan pemantik, seperti: "Apa kamu pernah membantu ibumu membuang sampah? Dimana kamu membuangnya? Sampah apa yang biasanya kamu buang? Menurutmu apakah sampah itu berbahaya? Mengapa sampah berbahaya? Berasal dari manakah sampah?"
2. Guru memberikan sedikit gambaran tentang video yang akan di tonton pelajar. Berikan *video response sheet* (Lampiran 1) agar pelajar tau informasi apa yang perlu mereka cari. Video dapat ditonton ulang hingga 3 kali penayangan.
3. Minta pelajar secara acak menyampaikan hasil tulisannya.

INFORMASI TAMBAHAN TERKAIT SAMPAH

Menurut SIPSN Kementrian Lingkungan Hidup, pada tahun 2020 terdapat 35.557.629,36 ton/tahun timbulan sampah di Indonesia. Sampah yang berhasil terkelola sebanyak 19.247.220,24 ton/tahun sedangkan sampah yang belum terkelola sebanyak 16.310.409,12 ton/tahun. Indonesia juga sudah berhasil melakukan pengurangan sampah sebanyak 5.761.938,44 ton di tahun 2020. Berikut grafik komposisi sampah berdasarkan sumber dan jenis sampah:





sumber grafik: http://sipsn.menlhk.go.id/sipsn/

KEGIATAN 1: PENGENALAN

PENANGANAN SAMPAH YANG SUDAH DILAKUKAN

Bagaimana ya cara mengurangi sampah?

ALOKASI WAKTU:	BAHAN :	PERAN GURU:
4JP	VIDEO	FASILITATOR

Tujuan Pembelajaran : Pelajar dapat menyimpulkan solusi pengurangan sampah dari video yang ditonton.

Persiapan :

1. Guru menyiapkan video yang berkaitan dengan solusi pengurangan sampah.
2. Kartu yang berisikan tulisan terkait upaya pengurangan sampah untuk bermain *hot seat game*.

Pelaksanaan :

1. Pancing pelajar untuk mengingat materi sebelumnya melalui pertanyaan pemantik, seperti: "Siapa yang masih ingat sampah itu asalnya darimana ya? Apa yang akan terjadi kalau sampah terus dibiarkan menggunung?"
2. Pancing pelajar untuk memberikan pengalaman dan pengetahuannya terkait pengurangan sampah melalui pertanyaan pemantik, seperti: "Bagaimana cara mengurangi sampah yang menggunung?" Tuliskan jawaban pelajar di papan tulis.
3. Guru memberikan sedikit gambaran tentang video yang akan di tonton pelajar. Guru dapat melakukan eksplorasi video melalui pertanyaan, "Apa yang terjadi pada tokoh di video? Lalu apa yang ia lakukan untuk mengurangi sampah?"
4. Bagi pelajar menjadi 2 kelompok, pelajar akan memaikan *hot seat game* (Lampiran 2: tata cara permainan)

PENANGANAN SAMPAH MELALUI 6R

1. **Rethink** : Berpikir kembali apakah barang yang ingin dibeli berdasarkan kebutuhan atau kenginan dan apakah barang tersebut dapat di daur ulang?
2. **Refuse** : Tolak penggunaan barang yang mungkin menimbulkan sampah plastik.
3. **Reuse**: Menggunakan kembali barang-barang yang masih bisa dan layak dipakai.
4. **Reduce**: Mengurangi penggunaan barang yang hanya sekali pakai.
5. **Repair**:Memperbaiki barang yang rusak. Sebelum membeli yang baru, lihat dulu apakah barang lamamu masih bisa diperbaiki.
6. **Recycle**: Daur ulang sampah yang ada di sekelilingmu menjadi barang yang bisa digunakan kembali atau bahkan memiliki nilai jual.

KEGIATAN 1: PENGENALAN

GREEN ENTREPRENEUR

Apa itu *green entrepreneur?*

ALOKASI WAKTU:	BAHAN :	PERAN GURU:
4JP	VIDEO	FASILITATOR

Tujuan Pembelajaran : Pelajar dapat mengaitkan pengelolaan sampah dengan *green entrepreneurship* atau kewirausahaan hijau.

Persiapan :

1. Guru menyiapkan video tentang pengusaha cilik hijau (alternatif bahan bisa menggunakan artikel berita)
2. Contoh mengenai *business plan dan promotional flyer*

Pelaksanaan :

1. Pancing pelajar untuk memberikan pengalaman dan pengetahuannya terkait pengusaha daur ulang, tuliskan kata **pengusaha daur ulang** di papan tulis. Minta pelajar untuk menuliskan pertanyaan dari kata tersebut. Tuliskan jawaban pelajar di papan tulis.
2. Guru memberikan sedikit gambaran tentang video yang akan di tonton pelajar. Guru dapat melakukan eksplorasi video melalui pertanyaan, "Apa yang terjadi pada tokoh di video? Lalu apa yang ia lakukan untuk mengurangi sampah? Produk apa yang ia buat? Saat memulai usaha, kira-kira apa yang pertama harus kamu lakukan? Dimana kamu bisa menuliskan ide usahamu? Lalu, bagaimana cara kamu memberi tahu orang lain tentang produk atau jasa yang kamu jual?
3. Pelajar mencatat informasi penting selama menonton video. Lakukan eksplorasi isi video melalui quiz secara kelompok pada aplikasi kahoot! Guru juga bisa

Alternatif: Jika situasi dan kondisi tidak memungkinkan menggunakan Kahoot!, guru bisa menyiapkan papan jawaban untuk masing-masing kelompok. Kelompok tercepat dalam menjawab adalah kelompok yang mendapatkan point.

KEGIATAN 1: PENGENALAN KARYAWISATA

ALOKASI WAKTU:	PERAN GURU:
8JP	PEBDAMPING DAN FASILITATOR

Tujuan Pembelajaran : Pelajar dapat menyimpulkan pengelolaan sampah dan keuntungannya berwirausaha dari barang daur ulang sampah.

Persiapan :

1. Jadwal Kunjungan
2. Surat Persetujuan Orang Tua
3. Menghubungi pihak komunitas yang melakukan *green entrepreneurship*
4. Membuat list pertanyaan wawancara
5. Membuat tata krama kunjungan dan mensosialisasikannya pada pelajar.
6. Bagi pelajar dalam kelompok terdiri dari 3-5 anggota.

Pelaksanaan :

1. Pelajar melakukan observasi di tempat komunitas dan melihat langsung fenomena sampah yang di hadapi.
2. Pelajar melakukan wawancara pada pengurus komunitas sesuai dengan daftar pertanyaan yang sudah dikembangkan pelajar.
3. Pelajar diminta untuk menaati peraturan saat mengunjungi tempat karyawisata.
4. Pelajar mempraktikan langsung cara mendaur ulang sampah.
5. Pelajar menuliskan laporan dari hasil wawancara dan pengalamannya saat karyawisata.

Alternatif : jika karyawisata dirasa tidak memungkinkan untuk dilakukan, maka guru bisa mengundang anggota komunitas untuk menjadi narasumber. Alternatif lainnya adalah guru di sekolah sendiri yang menjadi narasumber pelajar.

KEGIATAN 1: PENGENALAN

LAPORAN HASIL KARYAWISATA DAN RFELKESI DIRI

Apakah sampah bisa menjadi benda yang menguntungkan untukku?

ALOKASI WAKTU:	BAHAN :	PERAN GURU:
4 JP	LEMBAR REFLEKSI DIRI	FASILITATOR

Tujuan Pembelajaran : Pelajar dapat menyajikan simpulan secara lisan berdasarkan hasil laporan karyawisita.

Persiapan :

1. Rubrik Penilaian Presentasi (Lampiran 4)
2. Lembar refleksi diri (Lampiran 3)

Pelaksanaan :

1. Awali dengan berbagi isi laporan yang sudah dibuat per kelompok.
2. Guru bisa melakukan konfirmasi atas apa yang pelajar tuliskan.
3. Pelajar mengisi lembar refleksi diri (*terlampir*) secara mandiri.
4. Ajak pelajar untuk berbagi secara lisan atas apa yang ia tuliskan pada lembar refleksi diri.

Tips: Guru juga bisa meminta kelompok lain untuk mengisi rubrik penilaian. Melaui cara ini, pelajar bisa belajar menilai dan mengevaluasi apa yang di presentasikan kelompok lain.

KEGIATAN 2: KONTEKSTUALISASI

IDENTIFIKASI SAMPAH DI SEKOLAH

Sampah apa yang bisa kudaur ulang dan produk apa yang bisa dihasilkan?

ALOKASI WAKTU:	BAHAN :	PERAN GURU:
6JP	TABEL IDENTIFKASI	FASILITATOR

Tujuan Pembelajaran : Pelajar dapat menyusun daftar sampah yang dapat di daur ulang dan produk yang dihasilkan dari sampah tersebut.

Persiapan :

1. Menghubungi penanggung jawab bank sampah di sekolah
2. Tabel **daftar sampah** yang bisa didaur ulang (*terlampir*)

Pelaksanaan :

1. Bagi pelajar menjadi kelompok terdiri dari 3-5 orang anggota.
2. Ajak pelajar mengunjungi bank sampah di sekolah untuk melihat sampah apa yang dihasilkan sekolah.
3. Pelajar melakukan curah pendapat (*brainstorming)* atau pencarian ide produk apa yang bisa dihasilkan dari sampah yang dihasilkan sekolah.

KEGIATAN 2: KONTEKSTUALISASI

PENILAIAN FORMATIF

ALOKASI WAKTU:	BAHAN :	PERAN GURU:
2JP	LEMBAR TES	FASILITATOR DAN MODERATOR

Tujuan Pembelajaran: Pelajar dapat menyampaikan secara lisan hasil penemuannya dari survey bank sampah di sekolah.

Persiapan :

1. Rubrik Penilaian Presentasi (Lampiran 4)

Pelaksanaan :

1. Guru sebagai moderator akan mengundang tiap kelompok untuk mempresentasikan hasil temuannya.
2. Kelompok yang tidak melakukan presentasi dapat mengisi rubrik penilaian presentasi kelompok yang presentasi.
3. Guru mengundang setiap kelompok untuk memberikan tanggapan atau saram pada informasi presentasi kelompok lain.
4. Guru memberikan konfirmasi secara lisan dan/atau tulisan untuk tiap kelompok.
5. Guru dapat kembali mengingatkan pelajar akan keterkaitan pengurangan sampah dengan *green entrepreneurship*.

KEGIATAN 3: AKSI

SURVEI PASAR

Produk apa yang orang lain ingin miliki?

ALOKASI WAKTU:	BAHAN :	PERAN GURU:
4JP	LEMBAR TES	FASILITATOR

Tujuan Pembelajaran: Pelajar dapat membuat lembar survei pasar.

Persiapan :

1. Kuesioner untuk survei pasar.

Pelaksanaan :

1. Pelajar membuat list pertanyaan untuk lembar survei pasar tentang produk yang ingin dimiliki dari barang-barang daur ulang. (*terlampir*)
2. Pelajar mendiskusikan cara penyebaran survei pasar bisa dilakukan secara online melalui *google form* atau tertulis di kertas.
3. P

SURVEI PASAR

Halo teman-teman dan keluarga. Kami, dari kelas 5A SDN Tanjung Duren Selatan 01, memiliki ide untuk berwirausaha, dan kami ingin meminta tolong untuk kamu membantu menentukkan barang yang akan berguna untuk kamu gunakan. Tolong luangkan waktu beberapa menit untuk mengisi survey dibawah ini dengan pendapat kamu tentang ide kami. Keuntungan penjualan akan kami donasikan.

1. Kami akan menjual produk dari hasil daur ulang sampah. Manakah yang akan kamu beli? Kami akan membuat produk ini sendiri. (Pilih sebanyak yang kamu mau).

☐ ☐

☐ ☐

2. Berapa banyak uang yang akan kamu keluarkan untuk membeli produk yang kamu pilih?

_____

KEGIATAN 3: AKSI

ANALISIS HASIL SURVEY, PENENTUAN PRODUK, PERCOBAAN PEMBUATAN

ALOKASI WAKTU:	BAHAN :	PERAN GURU:
8JP	LEMBAR TES	FASILITATOR

Tujuan Pembelajaran : Pelajar dapat menganalisis hasil survey, menentukan produk yang akan dijual, dan membuat produk daur ulang.

Persiapan :

1. Minta pelajar untuk membawa bahan-bahan pembuatan produk daur ulang.

Pelaksanaan :

1. Pelajar melakukan diskusi kelompok untuk menyimpulkan hasil survei, menentukan list produk yang akan dibuat.
2. Pelajar membuat produk percontohan dari list produk yang sudah ditentukan secara berkelompok.

KEGIATAN 3: AKSI

PEMBUATAN BUSINESS PLAN

ALOKASI WAKTU:	BAHAN :	PERAN GURU:
6JP	PANDUAN PEMBUATAN BUSINESS PLAN	FASILITATOR

Tujuan Pembelajaran : Pelajar dapat membuat rencana wirausaha melalui pengisian lembar *business plan*.

Persiapan :

1. Lembar *business plan (*lampiran 6*)*

Pelaksanaan :

1. Jelaskan dulu mengapa pelajar membutuhkan *business plan* sebelum mulai berwirausaha. Guru bisa meminta pelajar untuk meminta pelajar untuk mengingat kembali materi tersebut saat mereka melakukan karyawisata ke tempat komunitas yang menjual barang daur ulang.
2. Pelajar mengisi lembar *business plan* secara berkelompok yang terdiri dari penentuan: nama toko, biaya produksi, harga per barang, dan strategi pemasaran.
3. Tiap kelompok menyampaikan *business plan* yang dibuat.
4. Guru memberikan konfirmasi dan umpan balik atas penyampaian *business plan* tiap kelompok.

Tips: Guru bisa meminta pelajar untuk bermain ***find the investor*** (temukan investor) atau memanfaatkan ***drop box*** *(*layanan kotak dimana orang lain bisa menaruh sampah atau barang yang bisa di daur ulang) sebagai alternatif pembiayaan pelajar.

KEGIATAN 3: AKSI

PEMBUATAN SELEBARAN PROMOSI

ALOKASI WAKTU:	PERAN GURU:
2JP	FASILITATOR

Tujuan Pembelajaran: Pelajar dapat membuat selebaran promosi (*Promotional Flyer*).

Persiapan :

1. Minta pelajar membawa alat dan bahan untuk pembuatan selebaran promosi (*Promotional Flyer*), seperti: kertas karton, pensil warna/crayon, foto/gambar produk, lem kertas, gunting, kertas origami (alat dan bahan silahkan disesuaikan dengan kebutuhan, kondisi, dan situasi masing-masing sekolah)
2. Contoh selebaran promosi (lampiran 7).

Pelaksanaan :

1. Pelajar membuat selebaran promosi (*Promotional Flyer*) secara berkelompok.

Tips: pelajar juga bisa membuat selebaran promosi digital jika memungkinkan. Siswa bisa menambahkan slogan seperti, "Pembeli Hijau Untuk Bumi Hijau" untuk membuat selebaran lebih menarik. Untuk anak-anak yang belajar di kots

KEGIATAN 3: AKSI

PENJUALAN PRODUK

ALOKASI WAKTU:	BAHAN:	PERAN GURU:
4JP	TABEL PEMBELIAN	FASILITATOR

Tujuan Pembelajaran: Pelajar dapat melakukan penjualan akan produk daur ulang yang sudah ditentukan.

Persiapan :

1. Melakukan koordinasi dengan semua guru untuk penyampaian penyebaran *promotional flyer* ke kelas-kelas.

Pelaksanaan :

1. Pelajar menyebarkan *promotional flyer* pada target pembeli.
2. Pelajar mencatat nama pembeli dan produk yang ingin dimiliki. (Penjualan dilakukan menggunakan sistem PO (*Purchased Order*) atau Pemesanan Pembeli).

Tips:

Guru bisa melombakan kegiatan ini. Pelajar yang mendapatkan uang penjualan terbanyak yang akan menjadi pemenang. Hal ini bisa menjadi pemicu untuk pelajar berusaha menggunakan strategi penjualan terbaik versinya. Pelajar juga bisa menyebarkan selebaran promosi melalui media sosial.

NO	NAMA PEMBELI	PRODUK DAUR ULANG		SUDAH DIBAYAR / DIANTAR
		Dompet Ciamik (Rp5.000,00)	Celengan Koin (Rp7.000,00)	
..	Mia	✓		Sudah dibayar

KEGIATAN 4: REFLEKSI DAN TINDAK LANJUT

PENGGALANGAN DANA

ALOKASI WAKTU:	PERAN GURU:
4JP	FASILITATOR

Persiapan :

1. Menghitung total keuntungan dari pendapatan penjualan.
2. Menentukan yayasan yang akan diberikan bantuan.
3. Koordinasi dengan yayasan terkait yang akan menjadi target donasi.

Pelaksanaan :

1. Melakukan kunjungan ke yayasan terkait yang akan menjadi target donasi.
2. Memberikan keuntungan kepada yayasan tersebut.

Alternatif: Jika dirasa tidak memungkinkan untuk berbagai dengan pihak di luar sekolah, maka sekolah bisa merubah sasaran penggalangan dana ini untuk orang-orang di lingkungan sekolah.

KEGIATAN 4: REFLEKSI DAN TINDAK LANJUT

EVALUASI KEGIATAN

ALOKASI WAKTU:	BAHAN:	PERAN GURU:
4JP	LEMBAR EVALUASI	FASILITATOR

Tujuan Pembelajaran : Pelajar dapat mengevaluasi project yang sudah dijalankannya.

Persiapan :

1. Lembar Evaluasi (Lampiran 10)

Pelaksanaan :

1. Pelajar mengisi lembar evaluasi secara kelompok.
2. Pelajar menyampaikan isi lembar evaluasi yang sudah dibuat.
3. Guru memberikan konfirmasi dan pengutan bahwa melalui *green entreprenurship* selain dapat mengurangi sampah juga dapat memberikan keuntangan material.
4. Pelajar mengumpulkan portofolio lembar kerja yang sudah dibuat selama project berlangsung.

Tips: Guru bisa meminta pelajar untuk menilai sendiri, dari 1-10 berapa skor untuk project yang ia lakukan.

Bab 4 Monitoring, Evaluasi, dan Tindak Lanjut

MONITORING DAN EVALUASI

Monitoring dilakukan untuk mengetahui apakah pelajar telah berhasil menjalankan project Wirausaha Daur Ulang sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan guru. Tahapan monitoring dan evaluasi dilakukan melalui:

- Pengumpulan portofolio dari semua lembar kerja yang sudah dikerjakan.
- Pengisian lembar evaluasi dan penyampaian isi evaluasi.

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui apakah pelajar sudah melakukan tindakan berkaitan dengan profil pelajar pancasila, seperti: beriman, bertakwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia, bergotong royong, mandiri, dan kreatif; memiliki kesadaran untuk mengurangi sampah melalui daur ulang; serta apakah pelajar dapat memasarkan barang daur ulang yang sudah dibuatnya secara berkelompok. Tahapan dalam melakukan evaluasi adalah:

- Mengisi lembar evaluasi
- Berbagi lembar evaluasi yang telah diisi.

Bab 4 Monitoring, Evaluasi, dan Tindak Lanjut

FASE PERKEMBANGAN ELEMEN DIMENSI PROJECT P4 (RUBRIK PENILAIAN)

	Belum Berkembang	Mulai Berkembang	Berkembang Sesuai Harapan	Sangat Berkembang
Menjaga Lingkungan Sekitar	Belum mewujudkan rasa syukur dengan terbiasa berperilaku ramah lingkungan dan belum memahami akibat perbuatan tidak ramah lingkungan dalam lingkup kecil maupun besar.	Belum terbiasa berperilaku ramah lingkungan namun sudah memahami akibat perbuatan tidak ramah lingkungan dalam lingkup kecil maupun besar.	Mewujudkan rasa syukur dengan terbiasa berperilaku ramah lingkungan dan memahami akibat perbuatan tidak ramah lingkungan dalam lingkup kecil maupun besar.	Mewujudkan rasa syukur dengan terbiasa berperilaku ramah lingkung, mampu mengelola sampah, dan memahami akibat perbuatan tidak ramah lingkungan dalam lingkup kecil maupun besar.
Kerjasama	Belum menunjukkan ekspektasi (harapan) positif kepada orang lain dalam rangka mencapai tujuan kelompok di lingkungan sekitar (sekolah dan rumah).	Menunjukkan ekspektasi (harapan) positif kepada orang lain dalam rangka mencapai tujuan kelompok di lingkungan sekolah.	Menunjukkan ekspektasi (harapan) positif kepada orang lain dalam rangka mencapai tujuan kelompok di lingkungan sekitar (sekolah dan rumah).	Menunjukkan ekspektasi (harapan) positif kepada orang lain dalam rangka mencapai tujuan kelompok di lingkungan sekitar (rumah, sekolah, dan masyarakat lokal).
Menganalisis dan mengevaluasi penalaran	Belum mampu menjelaskan alasan yang relevan dan akurat dalam penyelesaian masalah dan pengambilan keputusan.	Menjelaskan alasan yang relevan namun belum akurat dalam penyelesaian masalah dan pengambilan keputusan.	Menjelaskan alasan yang relevan dan akurat dalam penyelesaian masalah dan pengambilan keputusan.	Menjelaskan alasan yang relevan dan akurat serta memberikan solusi dalam penyelesaian masalah dan pengambilan keputusan.
Menghasilkan gagasan yang orisinal	Belum mengembangkan gagasan yang ia miliki untuk membuat kombinasi hal yang baru dan imajinatif untuk mengeksplorasikan pikiran dan/atau perasaannya.	Mengembangkan gagasan untuk membuat kombinasi hal yang baru dan imajinatif namun belum sesuai dengan pikiran dan/atau perasaannya.	Mengembangkan gagasan yang ia miliki untuk membuat kombinasi hal yang baru dan imajinatif untuk mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya berdasarkan petunjuk guru.	Mengembangkan gagasan yang ia miliki untuk membuat kombinasi hal yang baru dan imajinatif untuk mengekspresikan pikiran dan/atau perasaanya tanpa petunjuk guru.

DAFTAR PUSTAKA

Video Pembelajaran:

- https://www.youtube.com/watch?v=t9TBc6EWtdg&list=LL&index=8
- https://www.youtube.com/watch?v=tVbu49X0aus&list=LL&index=9
- https://www.youtube.com/watch?v=ZicbKhobsns&list=LL&index=10
- https://www.youtube.com/watch?v=NK0qhKmhX_o&list=LL&index=11&t=81s
- https://www.youtube.com/watch?v=y1CWnzJyQfs&list=LL&index=7
- https://www.youtube.com/watch?v=gXzodPB0MFA
- https://www.youtube.com/watch?v=n8GlfSfLoNM
- https://www.youtube.com/watch?v=QGK_OudRWY8

Data Terkait Sampah:

- http://sipsn.menlhk.go.id/sipsn/

Komunitas Pengelola Sampah

- https://www.lumikasa.com/
- https://id.projectplanetid.com/
- https://www.foodcycle.id/
- https://sustaination.id/

DAFTAR PUSTAKA

Kewirausahaan :

- https://www.surveycrest.com/blog/kidpreneurs-in-business-world/
- http://chasemarch.com/teaching/AV_Response_Sheet.pdf
- https://beritapolitikhijau.com/featured/kinara-bocah-kelas-5-sd-yang-jadi-pengusaha-cilik/
- https://usergeneratededucation.files.wordpress.com/2018/04/kids-business-plan.pdf
- https://usergeneratededucation.wordpress.com/2018/05/13/elementary-social-entrepreneurship-a-perfect-steam-lesson/

Inspirasi Produk Daur Ulang:

- https://id.pinterest.com/

Pedagogi:

- https://thelearningexchange.ca/projects/knowledge-building/
- https://www.usca.edu/academic-affairs/general-education-requirements/critical-inquiry-afci-101
- https://accurate.id/bisnis-ukm/business-plan-adalah/
- https://design.tutsplus.com/id/articles/10-design-tips-to-make-a-professional-business-flyer--cms-26226
- https://www.hashmicro.com/id/blog/apa-itu-purchase-order/

LAMPIRAN 1

VIDEO RESPONSE SHEET

VIDEO RESPONSE SHEET

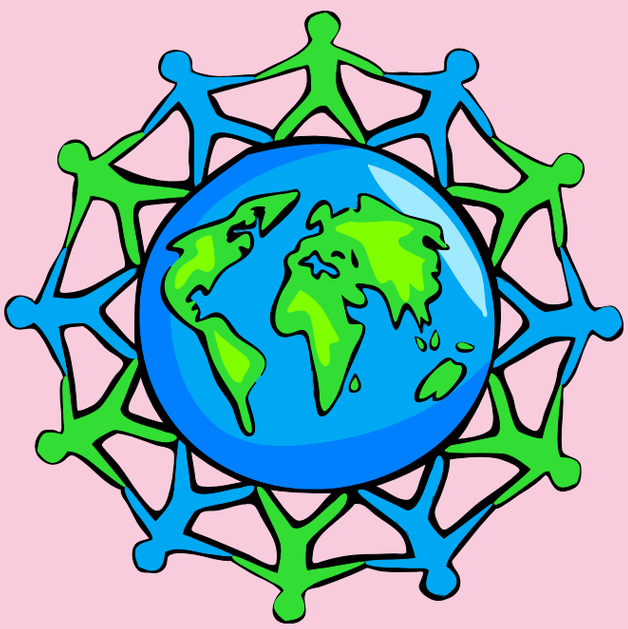
Nama : .....
Tanggal : .....
Judul Video : .....

Hal Baru Yang Kutemukan:	Saya Sangat Setuju!
	Saya Tidak Setuju
Pertanyaanku:	Mengingatku akan apa yang aku lakukan:

LAMPIRAN 2

TATA CARA BERMAIN HOT SEAT GAME

- Bagi pelajar menjadi 2 kelompok, minta anggota kelompok untuk berbaris kebelakang.
- Pelajar pertama dari masing-masing kelompok duduk di kursi yang telah di sediakan.
- Guru akan memperlihatkan kata pada kartu yang ditunjukkan hanya pada pelajar di baris kedua pada masing-masing kelompok.
- Pelajar yang duduk akan menebak tulisan pada kartu melalui pertanyaan, seperti: "apakah membutuhkan plastik? yang bisa dijawab oleh anggota kelompoknya dengan kalimat, "ya" ; "tidak" ; "bisa jadi"
- Pelajar yang berhasil menebak kata pada kartu mendapatkan point.
- Kelompok pemenang adalah yang mendapatkan point terbanyak



LAMPIRAN 3

LEMBAR REFLEKSI DIRI

LEMBAR REFLEKSI DIRI

Nama : _____ Tanggal : _____

Informasi yang mengejutkanku tentang sampah	Informasi yang kutemukan tentang *green entreprenurship*
Yang sudah kulakukan untuk mengurangi sampah	Dengan menjadi *green entrepreneur* aku bisa ....
Yang akan kulakukan untuk mengurangi sampah	Hal yang ingin kupelajari tentang *green entrepreneurship*
Kapan aku mulai bertindak untuk mengurangi sampah	Kapan aku akan mulai menjadi *green entrepreneur*

LAMPIRAN 4

RUBRIK PENILAIAN PRESENTASI

Tanggal : _____ Kelompok Yang Dinilai : _____

	Kriteria	4 – Sangat Baik	3 - Baik	2 – Cukup Baik	1 – Kurang Baik
Gestur dan Penampilan	• Menjaga kontak mata dengan pendengar • Menjaga gesture dengan baik • Percaya diri • Baju rapi	Mencapai 4 Kriteria	Mencapai 3 Kriteria	Mencapai 2 Kriteria	Mencapai 1 Kriteria
Penyampaian	• Bicara Jelas, tidak terlalu cepat/lambat • Volume dan nada suara yang fluktuatif • Menggunakan bahasa Indonesia yang baik • Jarang me	Mencapai 4 Kriteria	Mencapai 3 Kriteria	Mencapai 2 Kriteria	Mencapai 1 Kriteria
Kerjasama / Partisipasi	• Materi presentasi dibagikan secara merata • Kerjasama kelompok berlangsung sangat baik • Semua anggota berusaha menjawab pertanyaan yang diberikan • Memperhatikan atau mengenal apa yang dikatakan atau dikerjakan anggota lain	Mencapai 4 Kriteria	Mencapai 3 Kriteria	Mencapai 2 Kriteria	Mencapai 1 Kriteria
Kerjasama / Partisipasi	• Materi presentasi dibagikan secara merata • Kerjasama kelompok berlangsung sangat baik • Semua anggota berusaha menjawab pertanyaan yang diberikan • Memperhatikan atau mengenal apa yang dikatakan atau dikerjakan anggota lain	Mencapai 4 Kriteria	Mencapai 3 Kriteria	Mencapai 2 Kriteria	Mencapai 1 Kriteria
Antusiasme / Kesadaran Pendengar	• Pendengar menunjukkan ketertarikan pada topik yang dibahas • Menyadarkan pendengar akan pentingnya topik yang dibahas • Mampu menanggapi pertanyaan dengan jelas • Mengkonfirmasi pertanyaan dari peserta, mengakui kalau tidak tahu, atau menjelaskan bagaimana akan mencari jawabannya.	Mencapai 4 Kriteria	Mencapai 3 Kriteria	Mencapai 2 Kriteria	Mencapai 1 Kriteria
Komentar					**Total Score:**

Kelompok Penilai: _____

LAMPIRAN 5

TABEL DAFTAR SAMPAH

TABEL SAMPAH YANG BISA DIDAUR ULANG

No.	Nama Sampah	Produk Yang Bisa DIhasilkan	Alat dan Bahan Yang Dibutuhkan

LAMPIRAN 6

BUSINESS PLAN 1

PANDUAN UNTUK MENULIS *BUSINESS PLAN*

1. **Apa itu *business plan*?**
   Business plan adalah dokumen yang mendeskripsikan ide untuk produk atau jasa yang dijual. Didalamnya terdapat strategi penjualan yang akan dilakukan, biaya produksi, harga barang, dan keuntugan yang di dapat.
2. **Mengapa saya membutuhkan *business plan*?**
   Business plan merupakan peta gambaran besar akan wirausaha yang sedang kamu jalankan. Dengan membuat *business plan*, kamu sebagai wirausahan dapat memikirkan pembiayaan untuk memulai berwirausaha dan juga ide berwirausahamu.

IDE

1. Apa ide penjualanmu?
   Apakah kamu ingin menjual produk? Atau jasa?

   _____

2. Apa yang membuat idemu special atau unik?
   Apa yang produk lain belum miliki namun dimiliki produkmu?
   Mengapa orang harus membelinya?

   _____

PEMASARAN

1. Siapa yang akan menjadi pembelimu?
   Apakah ia orang dewasa? Remaja? Laki-laki? Perempuan? Dimana ia tinggal?
   Apakah mereka golongan menengah atau atas? Apa yang mereka suka dan tidak suka?
   Deskripsikan target pembelimu sedetail yang kamu bisa.

   _____
   _____
   _____

2. Dimana kamu akan menjual produkmu?
   Apakah kamu akan membuka stan penjualan atau menjualnya secara online?

   _____

3. Bagaimana cara kamu memberitahu orang lain akan produkmu?
   Apakah kamu akan mengkontak teman-temanmu melalui chat whatsapp atau email? Membuat poster? Membuat iklan di Koran?

   _____
   _____

4. Apa nama tokomu?
   Apa kaitan nama tokomu dengan wirausaha yang kamu lakukan?
   Apakah ini unik? Mudah untuk disebutkan? Mudah diingat?

   _____
   _____

PEMBIAYAAN

Biaya Berwirausaha

1. Berapa uang yang harus kamu miliki untuk memulai wirausaha ini?
   Apa yang harus kamu beli sebelum kamu memulai wirausaha ini? Bahan? Alat? Berapa harga bahan dan alat yang kamu beli?
   *Biaya yang kamu keluarkan tersebut disebut **stratup cost** atau **biaya awal berwirausaha**.*

   _____
   _____
   _____

2. Darimana kamu akan mendapatkan uang tersebut untuk biaya awal berwirausaha?
   Apakah kamu akan mendapatkan pinjaman dari anggota keluara? Mengambil uang tabunganmu?

   _____

LAMPIRAN 6

BUSINESS PLAN 2

Biaya Pengeluaran Per Item Produk

1. Berapa harga yang dikeluarkan untuk setiap pembuatan produk? Buatlah daftar pengeluaran dan bagi jumlah biaya pengeluaran dengan jumlah produk yang bisa kamu hasilkan, seperti:

   Produk : Biaya per produk = jumlah pengeluaran

PEMBERIAN HARGA

1. Berapa harga setiap produkmu?

   Berapa harga produkmu dibandingkan dengan produk dari toko lain? Pastikan kamu memberi harga diatas biaya produksi tiap satuan produk.

KEUNTUNGAN

1. Apa yang akan menjadi keuntunganmu dari menjual produk?

   Berapa keuntungan yang kamu dapatkan dari hasil penjualan setelah kamu kurangi dengan pengeluaran biaya produksi per item barang?

   Keuntungan = Pemasukan – Pengeluaran

Harga Penjualan	
Pengeluaran per item	-
Keuntungan	=

2. Apa yang akan kamu lakukan dengan uang yang kamu dapatkan?

   Apakah kamu akan menambah pembelian alat dan bahan? Tabungan untuk sekolah? Donasikan? Buatlah rencana untuk penggunaan, tabungan, dan donasi. Apa tujuan keuanganmu?

LAMPIRAN 7

POSTER SELEBARAN PROMOSI

Toko Go Green Selalu

Celengan Koin
Rp. 7000,00

Dompet Ciamik
Rp. 5000,00

Yuk, bantu mengurangi sampah dengan membeli produk daur ulang. Hasil penjualan akan didonasikan pada yayasan sosial.

Tunggu apalagi? Segera pesan produk pilihanmu dengan menghubungi :
Erna (5B), Uti (5B), Ides (5B), Revi (5B), atau Isti (5B)

LAMPIRAN 8

RUBRIK PENILAIAN SELEBARAN PROMOSI

	20	40	60	80	100
SELEBARAN PROMOSI	Informasi kurang lengkap dan kurang akurat, relevan, layout terlihat jelas	Beberapa bagian informasi detail dan akurat, relevan, mempunyai kutipan, ada layout.	Hampir semua informasi detail dan akurat, relevan, mempunyai kutipan, mempunyai susunan layout jelas.	Informasi detail dan akurat, relevan, mempunyai kutipan, mempunyai susunan layout.	Semua informasi detail dan akurat, relevan, mempunyai kutipan, mempunyai estetika dalam menyusun layout.
Komentar					
Score					

LAMPIRAN 10

LEMBAR EVALUASI DIRI

LEMBAR EVALUASI DIRI

Nama : _____ Tanggal : _____

NO.	PERTANYAAN	
1.	Setelah project ini selesai, apa pikiran pertamaku tentang project ini? Apakah project ini banyak mengandung topik pembahasan yang positif atau negative?	
2.	Sebutkan sisi positif dan negative dari project ini!	
3.	Apa yang menarik dari project ini?	
4.	Apa yang paling menantang dari project ini?	
5.	Pelajaran apa yang paling penting kupelajari dari project ini?	
6.	Apa yang akan kulakukan jika aku menemukan masalah yang sama?	
7.	Kapan aku menyadari kalau aku sudah menemukan solusi terbaik?	
8.	Apakah solusiku berkaitan dengan situasi dan masalah yang nyata?	
9.	Dari 1 – 10, seberapa puas aku dengan project yang aku kerjakan?	
10.	Dari 1 – 10, seberapa besar ketertarikanku untuk menjadi *green entrepreneur?*	
11.	Setelah project ini selesai, aku akan	