

SOAL EVALUASI

MATA PELATIHAN : KEWIRAUSAHAAN DALAM KEPEMIMPINAN SEKOLAH
PENGAJAR : ASMUDDIN, S.TP., M.A.P

A. PETUNJUK

1. Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti sebelum memilih jawaban.
2. Soal terdiri dari 6 pertanyaan dengan pilihan jawaban multiple choice
3. Pilihlah **satu** jawaban yang menurut Anda paling benar dengan memberikan centang (✓) atau klik pada kota yang tersedia.
4. Waktu mengerjakan soal sebanyak 25 menit.
5. Selamat Bekerja.

B. SOAL

1. Situasi di mana seseorang harus memilih antara dua pilihan yang sama-sama memiliki nilai kebajikan, namun saling bertentangan disebut sebagai...
 - ☐ Bujukan Moral
 - ☐ Persuasi Moral
 - ☐ Dilema Moral
 - ☐ Uji Legal
2. Situasi di mana seseorang harus memilih antara dua pilihan yang sama-sama memiliki nilai kebajikan, namun saling bertentangan disebut sebagai ...
 - ☐ Berpikir Berbasis Hasil Akhir (*End-Based Thinking*)
 - ☐ Berpikir Berbasis Peraturan (*Rule-Based Thinking*)
 - ☐ Berpikir Berbasis Rasa Peduli (*Care-Based Thinking*)
 - ☐ Berpikir Berbasis Keuntungan Jangka Pendek
3. Ketika seorang kepala sekolah mengambil keputusan berdasarkan empati dan mempertimbangkan perasaan serta kesejahteraan siswa, ia sedang menerapkan prinsip.....
 - ☐ Pemberi Kemanusiaan (*Humaniser*)
 - ☐ Katalisator Budaya (*Cultural Catalyst*)
 - ☐ Perantara Kekuasaan (*Power Broker*)
 - ☐ Pembangun Komunitas (*Community Builder*)

4. Manakah di bawah ini yang termasuk dalam kategori inovasi dalam Manajemen Sekolah (bukan inovasi pembelajaran)

- ☐ *Project-Based Learning* (PBL)
- ☐ *Flipped Classroom*
- ☐ Pengelolaan Keuangan Sekolah Berbasis Transparansi
- ☐ Penggunaan *Augmented Reality* (AR) dalam kelas sains

5. Dalam "Model Enam Langkah Inovasi Berbasis Desain", tahap yang menekankan pada ketahanan, komitmen penuh, dan kegigihan (*grit*) untuk bangkit dari kegagalan adalah tahap...

- ☐ Identifikasi (*Identify*)
- ☐ Menyelidiki (*Investigate*)
- ☐ Berinvestasi (*Invest*)
- ☐ Menerapkan (*Implement*)

6. Menggabungkan dua mata pelajaran, misalnya IPS dan Seni, untuk menciptakan proyek pembelajaran lintas disiplin yang baru merupakan contoh strategi SCAMPER yaitu...

- ☐ *Substitute* (Substitusi)
- ☐ *Combine* (Gabungkan)
- ☐ *Eliminate* (Eliminasi)
- ☐ *Reverse* (Balikan)