

Pendampingan Pembuatan Rancangan Proyek Terintegrasi PjBL

Pemanfaatan fitur Rumah Pendidikan untuk merancang proyek pembelajaran

PjBL • Kolaboratif • Kontekstual

Tujuan Pendampingan

1. Memahami PjBL

Peserta memahami karakteristik dan alur Project Based Learning.

2. Menemukan Referensi

Peserta mampu memanfaatkan Rumah Pendidikan sebagai sumber belajar dan inspirasi.

3. Menyusun Proyek

Peserta menghasilkan rancangan proyek yang terintegrasi dengan tujuan pembelajaran.

4. Mengintegrasikan

Menghubungkan konsep, aktivitas, teknologi, dan produk proyek.

5. Berbagi & Refleksi

Mempresentasikan rancangan, menerima umpan balik, dan melakukan perbaikan.

- Pembelajaran berpusat pada peserta didik melalui proyek yang bermakna.
- Proyek dimulai dari pertanyaan atau masalah pemantik yang kontekstual.
- Peserta didik melakukan investigasi, kolaborasi, pembuatan produk, presentasi, dan refleksi.
- Guru berperan sebagai fasilitator, pengarah, dan pemberi umpan balik.

Pertanyaan Pemantik

Apa masalah nyata yang perlu diselesaikan?

Proses

Rencanakan → kerjakan → uji → perbaiki

Produk & Refleksi

Hasil nyata + presentasi + evaluasi

Alur Mengakses Rumah Pendidikan

1

Buka Rumah Pendidikan

Akses platform Rumah Pendidikan melalui peramban.

2

Masuk ke Ruang Murid

Pilih menu/ruang yang digunakan untuk aktivitas belajar.

3

Pilih Mata Pelajaran

Buka Pilihan Mata Pelajaran sesuai kebutuhan.

4

Atur Kelas & Jenjang

Kelas dan jenjang satuan pendidikan dapat diubah.

5

Eksplorasi Materi

Gunakan materi/aktivitas sebagai referensi proyek.

6

Rancang Proyek

Tuangkan hasil eksplorasi ke dalam rancangan PjBL.

Langkah Penggunaan Fitur Rumah Pendidikan

01

Klik

Rumah Pendidikan

02

Pilih

Ruang Murid

03

Klik

Pilihan Mata Pelajaran

04

Atur

Kelas & Jenjang Satuan Pendidikan

05

Eksplorasi

Materi / aktivitas yang relevan

Catatan: pilihan kelas dan jenjang satuan pendidikan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

Memilih Mata Pelajaran, Kelas, dan Jenjang

A. Pilih Mata Pelajaran

Klik “Pilihan Mata Pelajaran”, kemudian pilih mata pelajaran yang akan digunakan sebagai konteks proyek.

B. Sesuaikan Kelas

Gunakan pilihan kelas yang tersedia. Pastikan sesuai dengan sasaran peserta didik.

C. Sesuaikan Jenjang

Pilih jenjang satuan pendidikan yang sesuai agar sumber belajar lebih relevan.

D. Eksplorasi

Catat materi, aktivitas, atau ide yang berpotensi menjadi bagian dari proyek.

E. Hubungkan dengan CP/TP

Pastikan ide proyek mendukung tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Menyusun Rancangan Proyek Terintegrasi

Komponen	Pertanyaan Panduan
Masalah / konteks	Masalah nyata apa yang dekat dengan kehidupan peserta didik?
Pertanyaan pemantik	Pertanyaan apa yang mendorong penyelidikan dan menghasilkan produk?
Tujuan pembelajaran	Kompetensi apa yang harus dicapai?
Aktivitas proyek	Langkah apa yang dilakukan peserta didik dari awal sampai akhir?
Produk	Apa artefak/solusi yang dihasilkan?
Asesmen	Bagaimana proses, produk, presentasi, dan refleksi dinilai?

Tema Proyek

“Menguji dan Merancang Solusi Sederhana untuk Kualitas Air di Lingkungan Sekitar”

Pertanyaan Pemantik

Bagaimana kita dapat mengetahui kualitas air dan merancang solusi perbaikannya?

Konsep Kimia

- Larutan & konsentrasi
- pH
- Indikator
- Pemisahan campuran

Aktivitas

- Observasi masalah
- Merancang prosedur
- Mengumpulkan data
- Analisis & perbaikan

Produk

Laporan/prototipe solusi, infografis data, dan presentasi hasil.

Integrasi

Sains + teknologi + rekayasa + matematika melalui satu proyek kontekstual.

Strategi Pendampingan Peserta

1

Demonstrasi

Fasilitator mencontohkan alur klik secara bertahap.

2

Praktik Mandiri

Peserta mengikuti alur pada perangkat masing-masing.

3

Diskusi

Peserta mengidentifikasi materi/aktivitas yang relevan.

4

Perancangan

Peserta menyusun komponen proyek secara berkelompok.

5

Umpan Balik

Rancangan ditinjau berdasarkan tujuan, aktivitas, produk, dan asesmen.

Tips

Fokus pada proyek yang realistis, bermakna, terukur, dan sesuai karakteristik peserta didik.

Checklist Rancangan Proyek

- ☐ Masalah/konteks proyek nyata dan relevan
- ☐ Pertanyaan pemantik mendorong penyelidikan
- ☐ Tujuan pembelajaran jelas dan terukur
- ☐ Aktivitas peserta didik menunjukkan proses PjBL
- ☐ Ada integrasi konsep/kompetensi yang relevan
- ☐ Produk proyek dapat diamati atau dipresentasikan
- ☐ Asesmen mencakup proses dan hasil
- ☐ Waktu, sumber daya, dan pembagian tugas realistis

Dari Eksplorasi Digital Menjadi Proyek Bermakna

Manfaatkan Rumah Pendidikan sebagai sumber inspirasi, kemudian kembangkan menjadi pengalaman belajar yang kontekstual, kolaboratif, dan berorientasi pada produk.

Rancang • Laksanakan • Refleksikan