

# PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (Project-Based Learning)



DIREKTORAT PEMBINAAN SMK  
DIREKTORAT JENDRAL PENDIDIKAN MENENGAH

# Definisi : Pembelajaran Berbasis Proyek

- Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning=PjBL*) adalah metoda pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media.
- Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar.



# PEMBELAJARAN BERBASIS PROJEK

## PERTANYAAN YANG MENDASAR ?

- ✓ Apakah Pembelajaran Berbasis Projek berbeda dengan pembelajaran konvensional pada pendekatan pembelajaran ?
- ✓ Mengapa PBP menjadi prioritas dalam pembelajaran di kelas pada kurikulum 2013.?
- ✓ Bagaimana kita merancang pembelajaran PBP dan mampu memotivasi siswa.?
- ✓ Apakah hasil penelitian PBP mampu memberikan dukungan pada metode pembelajaran ini adalah proses pembelajaran yang EFEKTIF .?
- ✓ Bagaimana proses penilaian pada pembelajaran ini ?



# TARGET PEMBELAJARAN

- ✓ Siswa bisa menjelaskan apa *Project-Based Learning* :
- ✓ Siswa memahami metode bagaimana cara untuk belajar dengan melaksanakan projek yang diberikan oleh guru.dan termotivasi untuk menyelesaikan tugas dengan baik.
- ✓ Siswa dapat merencanakan proyek yang akan dilaksanakan secara kelompok maupun secara individu
- ✓ Hasil Projek akan di presentasikan mulai dari proses menjawab pertanyaan, merancang gagasan, menetapkan projek yang akan di kerjakan, menetapkan strategi pelaksanaan, melaksanakan projek, melakukan uji coba , dan mempresentasikan hasilnya





- ✓ Menjawab pertanyaan tersebut membutuhkan pengalaman yang kompleks, menarik, dan kadang-kadang misterius atau fenomena tampaknya menjadi kejadian yang sangat alami.
- ✓ Ketika siswa menghadapi masalah aneh atau konsep yang sulit dan ide-ide nyleneh, mereka secara alami akan merumuskan pertanyaan-pertanyaan seperti, "Apa yang terjadi? Mengapa hal ini terjadi? Apa artinya ini? Apa yang akan terjadi di masa depan? "
- ✓ Jika mereka memutuskan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan ini, mereka memulai perjalanan pemikiran yang mungkin memakan waktu beberapa menit, jam, atau tahun ini di kenal dengan pemikiran "**metakognitif**"

# Contoh – Pertanyaan untuk Pembelajaran Project

- ✓ Mengapa botol bekas /botol plastik tidak bisa membusuk ?
- ✓ Apakah bekas botol botol plastik bisa di daur ulang ?
- ✓ Apa hasil daur ulang botol plastik?
- ✓ Bagaimana melakukan daur ulang botol plastik ?
- ✓ Apakah hasilnya dapat dimanfaatkan dan laku di jual?



# LIMBAH BOTOL PLASTIK



# PERAN GURU

- Berperan sebagai fasilitator .
- Berpikir dengan mengembangkan strategi pemecahan masalah secara efektif .
- Memberikan tugas secara terstruktur.
- Bekerja dengan siswa untuk menjawab pertanyaan secara sistimatis dan logis.
- Mengelola tahapan kegiatan sehari-hari untuk menghasilkan proses dan produk yang berkualitas tinggi.
- Ajarkan siswa untuk menetapkan tujuan



# PERAN SISWA

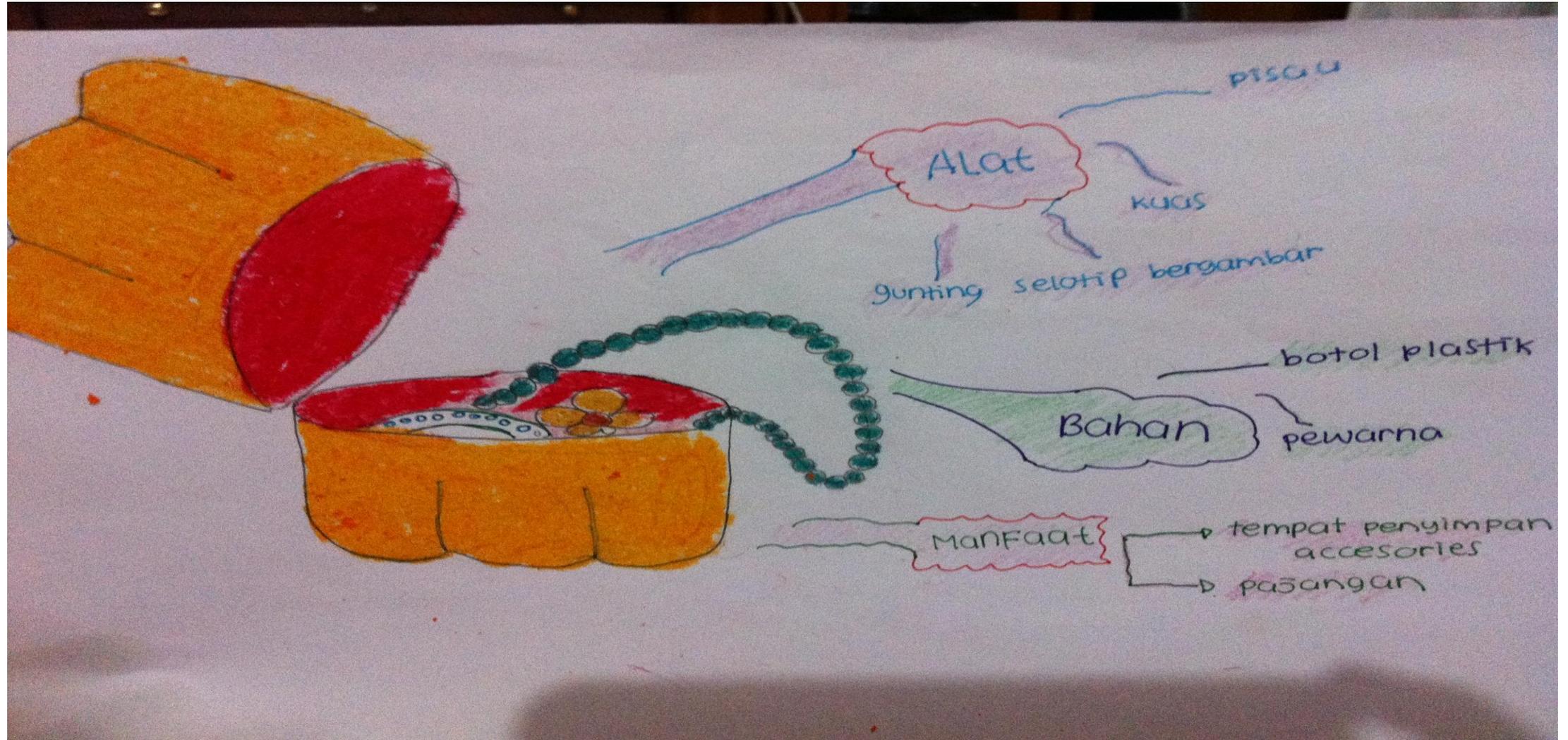
- ✓ Metapkan tujuan PROJEK !
- ✓ Melakukan eksplorasi dan menjawab pertanyaan dengan metode “BRAIN STORMING”
- ✓ Bekerja dengan baik dengan siswa lain baik secara kelompok atau perseorangan
- ✓ Tetap bertanggung jawab kepada diri sendiri, teman sebaya, dan guru untuk hasil proyek



# MENGUMPULKAN JAWABAN



# BRAIN STORMING- MAIN MAP



# HASIL JAWABAN



# HASIL PROSES DAUR ULANG BOTOL PLASTIK



# HASIL PROSES DAUR ULANG BOTOL PLASTIK



# HASIL PROSES DAUR ULANG BOTOL PLASTIK



TERIMA KASIH

LAKUKAN TUGAS PROYEK UNTUK MEMECAHKAN  
MASALAH DI LINGKUNGAN SEKOLAH DAN MASYARAKAT  
SEKITAR !