



Detil Kegiatan Proyek

"Ciptakan Masa Depanmu dengan *Automation*

Project! Ikuti proyek automation di SMA Negeri 3 Semarang dan bangun kemampuanmu di bidang teknologi masa depan."

Sequences of Project



Bagian 1: Preliminary and Define

Membuat Definisi: mengidentifikasi masalah yang akan menjadi tujuan proyek.



Waktu: 4 Hari

Bahan:

Video tentang Teknologi
Jamboard bisa digantikan dengan papan tulis dan kertas tempel (sticky note)

Peran Guru:




Penyedia informasi dan moderator diskusi



Memantik ketertarikan dengan teknologi. Siswa mengidentifikasi minat dan masalah yang akan menjadi tujuan proyek.



HARI KE-1

Kegiatan Provokasi		
	Persiapan	<ul style="list-style-type: none"> • Video tentang rekayasa teknologi dan pemanfaatannya (<i>Automation Technology</i>) • Jamboard atau kertas tempel (<i>Sticky Note</i>) • Komputer/Laptop/Smartphone dengan akses internet • Perangkat lunak desain grafis (misalnya, Canva, Adobe Photoshop, Inkscape) • Kertas dan spidol • Papan tulis atau flipchart (opsional)
	Tujuan	<ul style="list-style-type: none"> • Memicu rasa ingin tahu dan ketertarikan siswa terhadap teknologi. • Membantu siswa mengidentifikasi minat dan masalah yang dapat menjadi tujuan proyek teknologi. • Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa dalam memecahkan masalah.
2 jp	Pelaksanaan Brainstorm 1	<ul style="list-style-type: none"> • Aktivitas Icebreaker (45 menit): <ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka kegiatan proyek • Guru menjelaskan secara detil kegiatan P5 yang akan dilakukan berdasarkan file presentasi bit.ly/3WGjFYc  <ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan diawali dengan kegiatan icebreaker bersama guru (pilih salah satu aktivitas berikut) <p>Aktivitas 1: "Dua Kebenaran dan Satu Kebohongan":</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mintalah setiap siswa untuk menuliskan dua kebenaran dan satu kebohongan tentang diri mereka di selembar kertas. Ajaklah mereka untuk berkeliling kelas dan saling memperkenalkan diri dengan menebak mana yang kebohongan. <p>Aktivitas 2: "Tek-teki Teknologi":</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menunjukkan gambar atau video tentang berbagai teknologi dan mintalah siswa untuk menebak apa itu dan bagaimana cara kerjanya. <p>Berikut ini bahan gambar atau videonya:</p>  <p>PPT 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eksplorasi (45 menit): <ul style="list-style-type: none"> • Presentasi Guru (opsional): Guru dapat memberikan presentasi singkat tentang perkembangan teknologi saat ini beserta tantangan dan kendalanya.  <p>PPT 2</p>



- Guru memulai memberikan pertanyaan pemantik:
 - Bagaimana teknologi dapat membantu kita menciptakan sesuatu dan mewujudkan imajinasi?
 - Apakah teknologi dapat membantu menyelesaikan permasalahan manusia?

Curah pendapat tentang minat, inspirasi dan masalah.

4 jp

Pelaksanaan
Brainstorm 2

- **Curah Pendapat tentang Minat Teknologi (135 menit):**
 - **Brainstorming Individual:** Setiap siswa mengisi [LK1 \(Brainstrom\)](#) tentang Mencari permasalahan yang membuat prihatin, melalui berita di internet yang diperkirakan bisa diselesaikan dengan rekayasa teknologi. **Pertanyaan Pemantik:** Tuliskan pertanyaan di papan tulis atau flipchart seperti: "Apa yang kamu bayangkan ketika mendengar kata 'teknologi'?", "Teknologi apa yang kamu gunakan setiap hari?", "Bagaimana teknologi dapat membantu kita dalam kehidupan sehari-hari?".
 - Setiap siswa mempresentasikan isian LK 1 di depan kelas
 - Guru memberikan penilaian terhadap LK 1 yang dikerjakan Siswa pada lembar penilaian yang sudah disediakan
- **Identifikasi Masalah yang Lebih konkrit (45 menit):**
 - **Aktivitas "Peta Masalah":** Bagikan selembar kertas dan spidol kepada setiap kelompok (dalam 1 bangku/2 anak). Minta mereka untuk menggambar peta pikiran dengan tema "Masalah yang Dapat Diselesaikan dengan Teknologi". Ajaklah mereka untuk menuliskan di tengah peta pikiran masalah-masalah yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian, minta mereka untuk menuliskan cabang-cabang yang berisi ide-ide tentang bagaimana teknologi dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah tersebut.