



Detil Kegiatan Projek

"Ciptakan Masa Depanmu dengan Automation

Project! Ikuti projek 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 projek.



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 projek.



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 projek 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 projek• Guru menjelaskan secara detil kegiatan P5 yang akan dilakukan berdasarkan file presentasi bit.ly/3WGjFYc• Kegiatan diawali dengan kegiatan icebreaker bersama guru (pilih salah satu aktivitas berikut) Aktivitas 1: "Dua Kebenaran dan Satu Kebohongan":<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. Aktivitas 2: "Teka-teki Teknologi":<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. Berikut ini bahan gambar atau videonya: PPT 1 • 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.



		<ul style="list-style-type: none">• Guru memulai memberikan pertanyaan pemantik:<ul style="list-style-type: none">- 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	<ul style="list-style-type: none">• Curah Pendapat tentang Minat Teknologi (135 menit):<ul style="list-style-type: none">• 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 konkret (45 menit):<ul style="list-style-type: none">• 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.