

## Desain Proyek Efektif: Merencanakan Proyek **Ide-Ide Proyek**

### **Berbagai Tipe Proyek**

Proyek merupakan investigasi mendalam dari topik-topik kehidupan nyata dan masalah-masalah yang bernilai bagi para siswa untuk mengetahui dan memahami. Mereka dapat menggabungkan; cerita kreatif, konstruksi, teknologi, komunitas, dan bermacam topik kurikulum supaya para siswa belajar content dan menunjukkan apa yang mereka ketahui. Beberapa tipe proyek dapat berupa:

**Pelajaran Pelayanan:** Proyek seperti ini sering melibatkan masyarakat sekitar dan memperbolehkan para siswa untuk mengaplikasikan pelajaran yang telah dipelajari di dalam kelas pada situasi dunia nyata. Menyusun sebuah rencana untuk membersihkan saluran air di lingkungan sekitar atau merancang sebuah tempat bermain untuk taman di lingkungan sekitar merupakan beberapa contoh dari proyek pelajaran pelayanan. Lihatlah sebuah rencana proyek yang mengintegrasikan proyek pelajaran pelayanan: [Jangan Kotori Bumi](#)

**Simulasi/ Permainan Peran:** Proyek-proyek seperti ini dirancang untuk memberikan para siswa pengalaman nyata dan personal. Para siswa memerankan orang lain atau melebur dalam lingkungan yang diperankan yang menciptakan kembali sebuah tempat dan waktu tertentu. Simulasi dan sandiwara merupakan cara yang sangat baik untuk membayangkan sejarah, memperoleh perspektif yang banyak, atau menciptakan empati. Lihatlah sebuah rencana proyek yang mengintegrasikan proyek simulasi/ sandiwara: [Tujuan Amerika: Harapan Kami, Masa Depan Kami](#)

**Penyusunan dan Perancangan:** Proyek-proyek ini berdasarkan pada kebutuhan kehidupan nyata atau dapat diciptakan dengan membayangkan skenario. Proyek ini menuntut para siswa untuk membuat konstruksi sebenarnya atau merancang rencana untuk menciptakan solusi untuk masalah-masalah nyata. Lihat sebuah rencana proyek yang mengintegrasikan sebuah konstruksi dan rancangan proyek: [Go Go Gadget: Menciptakan sebuah Mesin](#)

**Pemecahan Masalah:** Ada beberapa proyek yang meminta siswa untuk menemukan solusi dari masalah dunia nyata. Proyek-proyek tersebut boleh menggunakan sebuah skenario khayalan atau sebuah dilema nyata. Masalah-masalah boleh melibatkan masalah dalam sebuah kelas atau masalah sekolah, seperti rancangan taman bermain; sebuah masalah lingkungan, seperti koservasi daerah resapan air; atau sebuah masalah dengan skala lebih besar, seperti pemanasan global. Lihat sebuah rancangan proyek yang mengintegrasikan sebuah proyek pemecahan masalah: [Bumi Bergerak di bawah Kakiku](#)

**Telekolaboratif:** Proyek-proyek ini merupakan tugas pendidikan online. Proyek ini memberikan pengalaman mempelajari dunia nyata ketika berkolaborasi secara online dengan kelas lain, para ahli, atau masyarakat. Lihat sebuah rencana proyek yang mengintegrasikan proyek telekolaboratif: [Ombak Musim Semi](#)

**Pencarian Website:** Proyek ini merupakan aktifitas berorientasi penyidikan dimana sebagian atau seluruh informasi yang digunakan oleh para pelajar diperoleh dari sumber-sumber pada internet. Proyek ini dirancang untuk tambahan pengetahuan

dan integrasi. Lihat sebuah rencana proyek yang mengintegrasikan proyek Pencarian Website: [Pahlawan Abadi](#)

#### Berbagai Tipe Produk dan Tugas Penampilan

Sebuah tugas penampilan adalah sebuah tantangan penilaian yang membutuhkan pengetahuan para siswa dan kemampuan untuk menampilkan tugas atau menciptakan produk untuk menunjukkan apa yang mereka ketahui. Jay McTighe dan Grant Wiggins, mendefinisikan kriteria untuk tugas-tugas penampilan sebagai berikut:

- gunakan latar belakang cerita nyata atau simulasi dengan beberapa macam pembatas, musik latar, pendukung, dan peluang yang dapat ditemukan orang dewasa di situasi yang sama menuntut para siswa untuk menunjuk penonton yang dikenal berdasarkan pada tujuan spesifik yang menghubungkan kepada penonton
- memberi para siswa kesempatan yang lebih luas untuk membuat tugas sesuai keinginan
- tidak pasti; tugas, kriteria, dan standar yang diketahui di awal dan panduan kerja siswa

Tugas Produk dan Pertunjukkan		
<b>P r o d u k</b>	Laporan	riset sejarah, riset sains, artikel jurnal untuk publikasi, kebijakan rekomendasi
	Desain	desain produk, desain rumah, gedung atau sekolah, cetak biru desain, alternatif transportasi
	Konstruksi	contoh, mesin, pameran, diorama
	Karangan	surat untuk editor, kolom pembaca untuk koran lokal atau edaran lingkungan, tinjauan buku dan film, menulis cerita
	Ekspresi artistik	tembikar, ukiran, puisi, ilmu seni, poster, gambar kartun, hiasan dinding, kolase, seni lukis, menyanyi, menulis naskah film
	Media cetak: buku, pamflet, brosur	panduan jalan, panduan napak tilas sejarah masyarakat, pengumuman pelayanan publik, catatan sejarah, foto perjalanan waktu, dokumentasi investigasi, iklan, pedoman pelatihan, animasi/ gambar kartun
	Multimedia: kios informasi, video, jurnal foto, slideshow, buku digital	
<b>P e n a m p i l a n</b>	Presentasi	proposal persuasif, pidato yang membangkitkan semangat, debat, ceramah informatif, riset analisis dan kesimpulan, siaran berita
	Peragaan Keahlian	proses laboratorium IPA, konstruksi, kemampuan olahraga tertentu, mengajar atau memandu adik kelas
	Penampilan artistik/ kreatif	tarian interpretif, drama, lawak; pendalaman karakter, drama dokumenter, teater pembaca, drama radio
	Simulasi	pengadilan pura-pura, rekonstruksi peristiwa bersejarah, drama