



PEDOMAN PENERAPAN

# PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK

*Pada Lembaga Kursus dan Pelatihan*



**DIREKTORAT KURSUS DAN PELATIHAN  
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN VOKASI**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET DAN TEKNOLOGI  
TAHUN 2022**

## KATA PENGANTAR

Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi menjadikan Pembelajaran Berbasis Proyek menjadi salah satu kebijakan dalam konsep “*Link and Match 8+i*”. Melalui PjBL, diharapkan satuan pendidikan vokasi mampu menghasilkan lulusan yang sesuai kebutuhan dunia kerja, yaitu tenaga kerja yang memiliki kompetensi *hard skill* dan *soft skill*. Dan Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) sebagai bagian dari satuan pendidikan vokasi juga dituntut untuk mulai mengadaptasi dan menerapkan metode pembelajaran PjBL ini, dimana peserta didik terbiasa dengan pekerjaan/proyek *riil* di dunia kerja.

Proyek *riil* yang digunakan dalam Pembelajaran Berbasis Proyek diharapkan datang dari dunia kerja agar peserta didik mengenal dengan baik produk yang dibutuhkan masyarakat. Idealnya proyek diperoleh oleh peserta didik, namun juga bisa dari instruktornya yang dalam prosesnya dilakukan bersama peserta didik. Jika tidak ada proyek atau order dari dunia kerja, maka peserta didik atau instruktur dapat menciptakan produk/jasa tertentu sesuai dengan kompetensi yang diajarkan.

Pedoman ini diharapkan dapat menginspirasi para instruktur di LKP untuk menciptakan suasana belajar yang motivatif, kolaboratif, partisipatif, dan adaptif dengan cara mengintegrasikan penumbuhan *softskills*, *hard skills*, budaya kerja, budaya mutu, dan karakter yang dibutuhkan di dunia kerja kepada peserta didik LKP. Selain itu, semoga keberadaan pedoman ini juga diharapkan akan membantu para instruktur di LKP untuk menciptakan pembelajaran yang lebih lentur, memberikan pengalaman, dan adaptif dengan kebutuhan kompetensi di dunia kerja, sebagai bentuk pelaksanaan spirit dari “Merdeka Belajar” pada satuan pendidikan LKP.

Jakarta, April 2022

Plt.Direktur Kursus dan Pelatihan



Dr. Wartanto

NIP. 19631009 198903 1 001

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	i
DAFTAR ISI .....	ii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Dasar Hukum .....	2
C. Tujuan Pedoman.....	2
D. Pengertian-Pengertian .....	3
BAB II PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK.....	4
A. Konsep Pembelajaran Berbasis Proyek.....	4
B. Karakteristik Pembelajaran Berbasis Proyek .....	4
C. Tujuan Pembelajaran Berbasis Proyek.....	5
D. Manfaat Pembelajaran Berbasis Proyek.....	5
E. Prinsip Pembelajaran Berbasis Proyek.....	6
BAB III PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DI LKP .....	7
A. Skema Penerapan.....	7
B. Prasyarat Penerapan .....	8
C. Prosedur Penerapan .....	9
D. Metode Belajar .....	12
E. Penilaian, Monitoring, dan Mentoring.....	13
F. Tindak Lanjut.....	16
G. Indikator Keberhasilan .....	17

BAB IV PRAKTIK BAIK DAN DESAIN PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK .....	19
A. Praktik Baik di LKP Dress Making.....	19
B. Contoh Desain Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Kursus Otomotif dan Tata Boga.....	22
C. Desain Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek pada Teaching Factory (TEFA) .....	24
D. Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek di Dunia Kerja .....	25
BAB IV PENUTUP .....	29
PUSTAKA ACUAN .....	30



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Penjaminan mutu pendidikan bertujuan untuk menjamin pemenuhan standar pada satuan pendidikan secara sistemik, holistik, dan berkelanjutan. Standar penjaminan mutu pendidikan vokasi di Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) mengacu pada paradigma 8 plus 1 *Link and Match* keterlibatan dunia kerja dalam semua aspek pendidikannya, satu di antaranya adalah penerapan pembelajaran berbasis proyek supaya peserta didik terbiasa dengan dinamika yang terjadi di dunia kerja, dari mulai penyiapan produksi, proses produksi, sampai dengan evaluasi mutu produk dan kepuasan pelanggan.

Pedoman ini mencoba untuk meningkatkan pengetahuan faktual dan konseptual para instruktur terkait prosedur dan kaidah penerapan pembelajaran berbasis proyek di LKP untuk mendorong terciptanya suasana belajar yang motivatif, kolaboratif, partisipatif, kreatif, dan adaptif dengan kebutuhan kompetensi di dunia kerja yang terintegrasi dengan penumbuhan dan penguatan *soft skills*, *hard skills*, dan pengembangan karakter peserta didik di LKP.



## B. Dasar Hukum

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan.
3. Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 68 tahun 1998 tentang Pembinaan Kursus dan Pelatihan.
4. Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 24).
5. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 90 Tahun 2014 Tentang Standar Kualifikasi dan Kompetensi Instruktur Kursus dan Pelatihan.
6. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter pada Satuan Pendidikan.
7. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 26 Tahun 2020 tentang Organisasi dan Tata Kerja Unit Pelaksana Teknis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
8. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 28 Tahun 2021 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

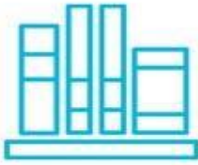
## C. Tujuan Pedoman

Tujuan penyusunan pedoman penerapan pembelajaran berbasis proyek di LKP adalah:

1. Menyediakan acuan para instruktur dan instruktur ahli (*expert*) terkait standar prosedur penerapan *PjBL* di LKP; dan
2. Acuan bagi Direktorat, serta unsur terkait untuk melakukan penjaminan mutu pengelolaan *PjBL* di LKP.



## D. Pengertian-Pengertian

**LEMBAGA KURSUS DAN PELATIHAN (LKP)**

Satuan pendidikan vokasi yang menyelenggarakan program keterampilan dan kecakapan hidup bagi masyarakat yang memerlukan peningkatan kompetensi untuk berprofesi, berwirausaha, dan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

**PEMBELAJARAN BERBASIS PROJECT**

Pendekatan pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik untuk berkolaborasi dan terlibat secara aktif bekerja sama menyelesaikan proyek-proyek yang nyata dan praktis.

**INSTRUKTUR**

Pendidik yang memberikan pelatihan teknis kepada peserta didik program kursus dan pelatihan.

**DUNIA KERJA**

Istilah yang ditujukan untuk suatu entitas yang menjalankan aktivitas ekonomi dan membutuhkan tenaga kerja untuk menjalankan aktivitas tersebut. Dunia kerja dapat berupa perusahaan/industri manufaktur, jasa atau industri lainnya, baik dalam bentuk BUMN atau BUMD, UMKM, dan usaha lainnya.

**SOFT SKILL**

Kemampuan yang dimiliki oleh individu secara alami yang mencakup kecakapan berpikir kritis, berpikir kreatif, berkomunikasi dan kerja sama dalam pembelajaran.

**HARD SKILL**

Keterampilan teknis yang diperlukan untuk melakukan suatu pekerjaan yang dapat dipelajari, diperoleh, atau ditingkatkan melalui kegiatan latihan, pengulangan, maupun pendidikan.

**KARAKTER**

Pembawaan individu berupa sifat, kepribadian, watak serta tingkah laku yang diekspresikan dalam kehidupan sehari-hari, baik di masyarakat maupun di dunia kerja.



## BAB II

# PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK

### A. Konsep Pembelajaran Berbasis Proyek

Pembelajaran berbasis proyek merupakan sebuah pendekatan yang menggabungkan manajemen produksi dengan aktivitas pembelajaran. Peserta didik belajar dari mulai menganalisis spesifikasi proyek (produk/jasa) yang dipersyaratkan oleh konsumen, menghitung biaya produksi, rencana proses produksi, penilaian produk, penjaminan mutu produk, pemasaran, hingga pelayanan purna jual, dan evaluasi proses produksi, serta peningkatan mutu secara berkelanjutan.



### B. Karakteristik Pembelajaran Berbasis Proyek

1. Melibatkan peserta didik secara langsung dalam pembelajaran;
2. Menghubungkan pembelajaran dengan dunia kerja;
3. Dilaksanakan dengan berbasis kebutuhan dunia kerja;
4. Melibatkan berbagai sumber belajar;
5. Mengintegrasikan penumbuhan dan penguatan *soft skills*, *hard skills*, dan karakter;
6. Dilakukan dari waktu ke waktu; dan
7. Diakhiri dengan produk yang dibutuhkan dunia kerja,

### C. Tujuan Pembelajaran Berbasis Proyek



### D. Manfaat Pembelajaran Berbasis Proyek

1. Peserta didik menjadi lebih tekun dalam menemukan solusi-solusi kreatif untuk menyelesaikan proyek.
2. Peserta didik menjadi lebih aktif dalam berdiskusi, menyelidiki, dan bertukar pendapat untuk memecahkan permasalahan-permasalahan yang bersifat nyata.
3. Peserta didik mempunyai pengalaman untuk mengorganisasi proyek, mengalokasikan waktu, dan mengelola sumber daya seperti alat dan bahan menyelesaikan proyek.
4. Meningkatnya kemampuan berpikir peserta didik untuk mengidentifikasi masalah, menganalisis masalah, dan mengumpulkan informasi untuk menyelesaikan proyek.
5. Tumbuhnya iklim toleran untuk mengakomodir terjadinya kekurangan gagasan/ide atau terjadinya kesalahan/perubahan selama aktivitas pembelajaran.

## E. Prinsip Pembelajaran Berbasis Proyek

Proyek yang dikerjakan bisa berupa produk atau jasa dan merupakan bagian dari kompetensi dasar yang terdapat pada kurikulum bidang kompetensi di LKP.



Mengutamakan kolaborasi dan kerja sama, serta pembagian peran dan tugas untuk menyelesaikan suatu proyek

Proyek dapat dirancang secara tematik, atau gabungan topik-topik dari dua atau lebih yang sesuai dengan bidang keterampilan di LKP



Tingkat kesulitan pengerjaan proyek disesuaikan dengan ketersediaan mesin produksi serta fasilitas yang ada atau bisa dengan cara melakukan kemitraan dengan dunia kerja untuk pemanfaatan fasilitas.

Peserta didik/instruktur/pengelela melakukan promosi atau marketing untuk mencari atau menerima order (memperhatikan permintaan pasar).



Mayoritas waktu pembelajaran diperuntukkan agar semua peserta didik bekerja sama untuk mengerjakan produk, sesuai peran masing-masing, dan berinteraksi dengan konsumen atau pemberi order

Skema pembelajaran dibuat selayaknya sebuah aktivitas produksi di dunia kerja.



Menyeimbangkan penumbuhan hard skills, soft skills, karakter, dan pengenalan budaya kerja pada aktivitas pengerjaan proyek



Melibatkan peserta didik pada penyelidikan dari mulai perancangan proyek, pengambilan keputusan, penemuan dan pemecahan masalah, pengembangan produk, sampai evaluasi produk

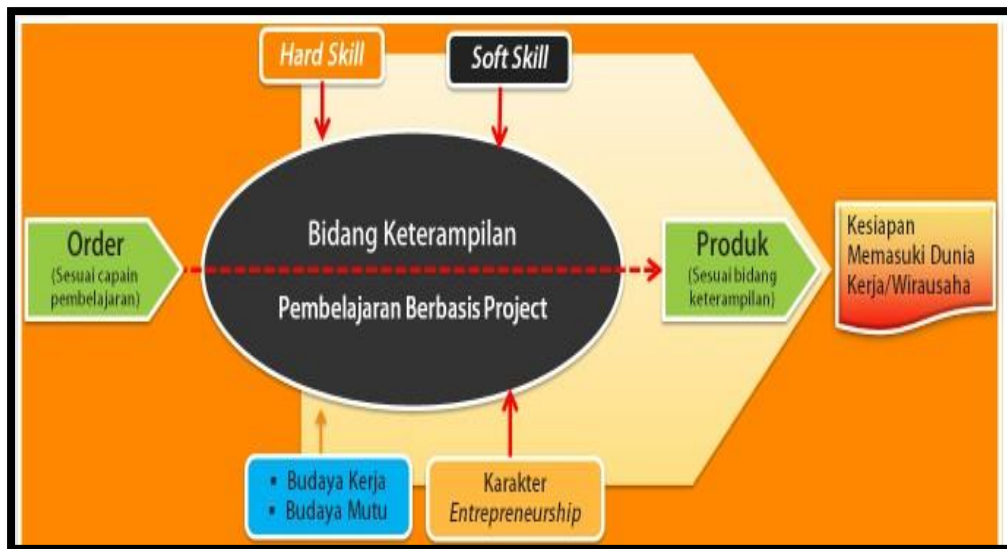


## BAB III




### PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DI LKP

#### A. Skema Penerapan

Skema penerapan pembelajaran berbasis proyek di LKP dapat dipahami pada diagram berikut.



Keterangan:

-  : Target capaian
-  : Muatan pembelajaran
-  : Pendekatan yang diterapkan

Penerapan pembelajaran berbasis proyek di LKP dimulai dengan terperolehnya order produk/jasa dari dunia kerja yang sesuai dengan bidang keterampilan di LKP. Order tersebut kemudian dijadikan sebagai penugasan untuk dilakukan oleh peserta didik secara kolaborasi di bawah dampingan dan monitoring dari instruktur dengan melibatkan pemberi order/konsumen dari dunia kerja untuk menjaga mutu produk/jasa yang akan dikreasikan.

Pada saat pelaksanaan pembuatan produk/jasa instruktur dan peserta didik terlibat interaksi dan kerja sama untuk mengoptimalkan bahan dan peralatan, serta praktik penguasaan teknis yang bersifat *hard skill*. Selain itu, dari awal pengerjaan proyek peserta didik dilibatkan dalam proses berpikir kritis dan kreatif untuk menuangkan ide/gagasan mendesain produk/jasa, serta mengomunikasikan permasalahan dan solusi untuk meningkatkan mutu proses atau hasil akhir dari produk/jasa yang dikerjakan.

Melalui penerapan pembelajaran berbasis proyek juga peserta didik di LKP mulai dikenalkan dengan dinamika keprofesian dan standar di dunia kerja, sehingga mereka sudah mulai, mengenal dan memahami budaya kerja sehingga terjadi pengembangan karakter pada diri peserta didik. Diharapkan melalui penerapan PjBL ini peserta didik akan mempunyai kesiapan untuk berprofesi di dunia kerja atau berwirausaha.

## B. Prasyarat Penerapan



C. Prosedur Penerapan

Prosedur penerapan pembelajaran berbasis proyek yang dapat dipergunakan oleh instruktur untuk mengembangkan kesiapan diri peserta didik LKP berprofesi di dunia kerja atau berwirausaa dapat dipahami pada bagan berikut:



Informasi terkait pembagian peran instruktur, peserta didik, dan unsur lain yang terlibat, serta perangkat pembelajaran yang dipergunakan untuk melaksanakan pembelajaran berbasis proyek di LKP sebagai berikut.

No	Aktivitas	Instruktur	Peserta Didik	Stakeholder/Konsumen	Perangkat Pembelajaran
1	Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Identifikasi permasalahan.</li> <li><input type="checkbox"/> Menjelaskan spesifikasi/fitur produk yang akan dibuat.</li> <li><input type="checkbox"/> Menjelaskan ruang lingkup.</li> <li><input type="checkbox"/> Menjelaskan bentuk-bentuk assessment.</li> <li><input type="checkbox"/> Menjelaskan tujuan, peluang, dan kebutuhan produk.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> mengamati penjelasan instruktur</li> <li><input type="checkbox"/> mendiskusikan produk</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Memberikan spesifikasi produk/masalah yang ingin dipecahkan.</li> <li><input type="checkbox"/> Visualisasi produk.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Format rencana pelaksanaan PjBL.</li> <li><input type="checkbox"/> Lembar analisis potensi proyek.</li> <li><input type="checkbox"/> Modul pembelajaran berbasis proyek.</li> <li><input type="checkbox"/> Job sheet.</li> </ul>
2	Persiapan	Menstimulasi munculnya ide peserta didik melalui penayangan video, memperlihatkan gambar produk, audio atau media lainnya	Membuat pertanyaan tentang apa yang belum diketahui/inovasi apa yang akan dikembangkan lebih lanjut dengan membandingkan dengan ruang lingkup.	Menyediakan sarana dan prasarana sesuai kebutuhan.	Lembar kerja peserta didik
3	Membuat produk	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Mengelompokkan peserta didik.</li> <li><input type="checkbox"/> Memberikan tugas kelompok.</li> <li><input type="checkbox"/> Meningkatkan kinerja peserta didik melalui pemberian contoh, monitoring dan mentoring</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Mencari jawaban dari bagian ruang lingkup yg blm diketahui.</li> <li><input type="checkbox"/> Membuat produk secara berkelompok meliputi design produk, kontruksi produk, dan pengujian produk</li> </ul>	Melakukan uji kesesuaian produk oleh pengguna	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Logbook-jurnal monitoring dan mentoring.</li> <li><input type="checkbox"/> Berita acara pengujian kesesuaian produk oleh pengguna.</li> <li><input type="checkbox"/> Sandar dan regulasi produk; dan</li> <li><input type="checkbox"/> Lembar pengamatan sikap.</li> </ul>

No	Aktivitas	Instruktur	Peserta Didik	Stakeholder/Konsumen	Perangkat Pembelajaran
4	Menyimpulkan proses pembuatan produk	Meningkatkan kinerja peserta didik melalui monitoring dan mentoring.	Menyimpulkan proses, bahan, dan alat yang digunakan, serta kolaborasi yang dilaksanakan selama pembuatan produk/jasa.	<input type="checkbox"/> Memberikan spesifikasi produk/masalah yang ingin dipecahkan. <input type="checkbox"/> Visualisasi produk.	lembar spesifikasi produk.
5	Membuat laporan dan memaparkan proses dan hasil proyek	Mereviu/mengevaluasi hasil laporan	Membuat pertanyaan tentang apa yang belum diketahui/inovasi apa yang akan dikembangkan lebih lanjut dengan membandingkan dengan ruang lingkup.	Membuat laporan tentang proses produksi secara menyeluruh melalui demonstrasi, presentasi dan/atau penyusunan laporan.	<input type="checkbox"/> Format penilaian keterampilan/praktik. <input type="checkbox"/> Format penilaian proyek. <input type="checkbox"/> Rubrik penilaian proyek. <input type="checkbox"/> Instrumen penilaian produk
6	Penutup	Memberikan apresiasi.	Melaksanakan refleksi berkaitan dengan langkah-langkah yang dilaksanakan selama PjBL	Memberikan umpan balik terhadap produk	Survei kepuasan pelanggan.

Instruktur dalam pembelajaran berbasis proyek berperan sebagai sumber informasi harus mampu mendorong peserta didik menganalisa informasi secara komprehensif tentang spesifikasi produk, ruang lingkup dari proyek, sampai kepada peluang, dan tujuan pembuatan produk.

Pada tahap persiapan, instruktur dituntut untuk dapat menstimulasi timbulnya ide dari peserta didik melalui berbagai media, seperti gambar atau video yang berkaitan dengan produk. Kemudian pada tahap produksi instruktur dapat mengklasifikasi kompetensi peserta didik yang menjadi bagian dari keseluruhan proyek, selain itu juga memonitoring kegiatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Aktivitas monitoring ini juga dirasa perlu dalam tahapan selanjutnya yaitu menyimpulkan proses pembuatan, untuk meningkatkan motivasi serta budaya kerja yang akan membangun kinerja peserta didik menjadi lebih baik. Sedangkan di tahap akhir, instruktur akan berperan dalam mengevaluasi hasil laporan dan produk.

Pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan peserta didik tidak hanya memahami konten, tetapi juga menumbuhkan keterampilan pada peserta



didik memahami peran di masyarakat/dunia kerja setelah mengikuti pembelajaran, dimana peserta didik diharapkan memiliki penguatan keterampilan komunikasi dan presentasi (*communication*), kerjasama dengan tim (*collaboration*), berfikir kritis (*critical thinking*). Juga memiliki keterampilan dalam manajemen organisasi dan waktu, penilaian diri dan refleksi, partisipasi kelompok dan kepemimpinan dalam menghasilkan produk/jasa/solusi yang kreatif dan inovatif.

Pada pembelajaran berbasis proyek peserta didik akan melakukan secara mandiri dengan bimbingan instruktur dalam:

1. membuat keputusan tentang sebuah kerangka kerja untuk menghasilkan produk/hasil kerja;
2. mendesain proses untuk menentukan solusi dari permasalahan atau tantangan;
3. melakukan pekerjaan secara kolaboratif bertanggungjawab untuk mengakses dan mengelola informasi untuk memecahkan permasalahan;
4. menyelesaikan permasalahan atau tantangan;
5. melakukan proses evaluasi serta refleksi diri atas aktivitas yang dilakukan dalam tim; dan
6. menghasilkan produk akhir yang sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.







#### D. Metode Belajar

Metode belajar yang dapat dipergunakan oleh instruktur untuk mendukung penerapan pembelajaran berbasis proyek di LKP:

1. Curah pendapat/brainstorming untuk menghimpun gagasan atau pendapat dari peserta didik tentang suatu permasalahan tentang produk yang akan diangkat menjadi tema proyek;
2. Simulasi bisa dipergunakan untuk mempraktikkan atau menirukan permasalahan yang berkaitan dengan proyek;
3. Ceramah dan diskusi bisa dipergunakan untuk menginformasikan tentang materi pembelajaran dan mendiskusikan tentang makna dari tema tersebut;
4. Penugasan dan presentasi bisa dipergunakan untuk menerapkan strategi pembelajaran berbasis proyek dengan cara memberikan tugas kepada peserta didik untuk membuat suatu produk atau mengemas suatu produk yang kemudian meminta peserta didik untuk mempresentasikan karyanya di hadapan peserta didik lainnya; dan
5. Praktik bisa dipilih dengan cara mengajak peserta didik mempraktikkan cara membuat suatu produk.

## E. Penilaian, Monitoring, dan Mentoring

### 1. Penilaian

#### a. Tujuan

Tujuan penilaian secara umum adalah untuk menilai pencapaian kompetensi peserta didik, memperbaiki proses pembelajaran, dan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan belajar peserta didik. Sementara itu secara khusus, tujuan penilaian untuk:

- 1) mengetahui kemajuan dan hasil belajar peserta didik;
- 2) mendiagnosis kesulitan belajar;
- 3) memberikan umpan balik/perbaikan proses belajar mengajar; dan
- 4) memotivasi belajar peserta didik dengan cara mengenal dan memahami diri dan merangsang untuk melakukan usaha perbaikan.

#### b. Prinsip penilaian

- 1) sah; didasarkan pada data yang mencerminkan kemampuan yang diukur;
- 2) objektif; didasarkan pada prosedur dan kriteria yang jelas, tidak dipengaruhi subjektivitas penilai;
- 3) terpadu; merupakan salah satu komponen yang tidak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran;
- 4) sistematis; penilaian dilakukan secara terencana dan bertahap dengan mengikuti langkah-langkah baku;
- 5) beracuan kriteria; didasarkan pada ukuran pencapaian kompetensi yang ditetapkan; dan
- 6) akuntabel; dapat dipertanggungjawabkan, baik dari segi teknik, prosedur, maupun hasilnya.





### c. Teknik dan instrumen penilaian

#### 1) penilaian proyek

Penilaian proyek merupakan kegiatan penilaian terhadap suatu tugas yang harus diselesaikan dalam periode/waktu tertentu. Penilaian proyek dilakukan pada:

- a) tahap persiapan; kemampuan merencanakan dan mengorganisasikan tugas proyek, dan kemampuan memperoleh informasi awal;
- b) tahap pelaksanaan; kemampuan bekerja dalam kelompok, kemampuan untuk melaksanakan tugas secara mandiri, kemampuan mengidentifikasi dan mengumpulkan informasi, dan kemampuan menganalisis permasalahan dan
- c) tahap pelaporan; kemampuan menganalisis dan menginterpretasikan data, kemampuan membuat laporan, dan kemampuan menyampaikan hasil.

#### 2) penilaian produk/jasa

Penilaian produk/jasa adalah penilaian terhadap proses pembuatan dan kualitas suatu produk/jasa. Penilaian produk/jasa meliputi penilaian kemampuan peserta didik membuat produk atau mempraktikkan jasa. Pengembangan produk/jasa meliputi 3 (tiga) tahap dan setiap tahap perlu diadakan penilaian yaitu:

- a) persiapan; meliputi penilaian kemampuan peserta didik dalam merencanakan, menggali, dan mengembangkan gagasan, dan mendesain produk/jasa;
  - b) pembuatan produk/praktik (proses), meliputi: penilaian kemampuan peserta didik dalam menyeleksi dan menggunakan bahan, alat, dan teknik; dan
  - c) penilaian produk, meliputi; penilaian produk/jasa yang dihasilkan peserta didik sesuai kriteria yang ditetapkan (*contoh instrumen terlampir*).
- 3) Penilaian keterampilan
- Penilaian keterampilan dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan peserta didik pada saat pelaksanaan praktik atau pembuatan produk/jasa.
- 4) Penilaian sikap
- Penilaian sikap dilakukan untuk mengetahui kedisiplinan, kerjasama, kreatifitas, tanggung jawab, kemandirian, dan etika peserta didik pada saat pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek pada program di LKP.



## 2. Monitoring dan Mentoring

Instruktur bertanggung jawab untuk memonitor aktivitas peserta didik dalam melakukan tugas proyek, mulai proses hingga penyelesaian proyek. Kegiatan monitoring dapat dilakukan dengan cara memfasilitasi peserta didik pada setiap prosesnya. Pada tahap ini instruktur berperan sebagai mentor yang mengajarkan kepada peserta didik bagaimana mengerjakan sebuah proyek.

## F. Tindak Lanjut

2. Remedial adalah kegiatan untuk mengatasi kesulitan belajar yang bertujuan untuk membantu peserta didik yang mengalami kesulitan atau belum tuntas menguasai kompetensi yang telah ditentukan. Remedial dapat dilakukan dengan cara:
  - a. Tambahan waktu belajar; penambahan alokasi waktu belajar atau penambahan frekuensi aktivitas belajar;
  - b. *Peer teaching*; meminta bantuan peserta didik yang lebih kompeten untuk membantu peserta didik yang masih mengalami kesulitan; dan
  - c. Memecahkan kesulitan peserta didik dalam menguasai materi belajar secara kelompok.
3. Pengayaan adalah kegiatan yang diberikan kepada peserta didik yang telah menyelesaikan ketuntasan belajar untuk menambah pengetahuan dan keterampilan, baik secara individu maupun kelompok yang dapat dilakukan dengan memberikan tugas-tugas tambahan.
4. Penguatan kompetensi dan *display*/promosi produk hasil peserta didik di *teaching factory* yang dimiliki LKP.
5. Melakukan koordinasi dengan dunia kerja atau konsumen untuk mempromosikan produk/jasa yang dihasilkan oleh peserta didik





## G. Indikator Keberhasilan

### 1. Peserta Didik

- a. Terbiasa untuk berpikir kritis dan berkomunikasi dengan menunjukkan kemampuan untuk mengungkapkan ide/gagasan secara jelas, memahami konteks masalah, sensitif untuk melakukan umpan balik pembelajaran, serta mampu mengevaluasi tindakan sendiri secara efektif.
- b. Berkembangnya perilaku yang terbiasa untuk berkolaborasi membuat perencanaan yang efektif, menemukan kekurakan dalam mengerjakan tugas/proyek yang diberikan, dan mampu mengkontruksi tugas dengan jelas demi terciptanya produk yang berkualitas sesuai dengan standar mutu yang berlaku di dunia kerja.
- c. Tumbuhnya kreativitas untuk merancang alat atau teknologi baru tepat guna, mendesain produk, mengkalkulasi teknis, bahan, biaya, dan membuat alat produksi untuk memecahkan masalah riil, sesuai dengan dinamika yang terjadi di dunia kerja.
- d. Terbentuknya kompetensi dan kesiapan mental peserta didik untuk mengimplementasikan hasil belajarnya di LKP pada dunia kerja atau ketika memilik untuk menjadi pelaku bisnis/*startup* di masyarakat.

## 2. Instruktur

- a. Mampu memetakan capaian dan elemen pembelajaran pada bidang keterampilan yang diampunya di LKP
- b. Mampu mengembangkan desain pembelajaran dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) bidang keterampilan di LKP dengan menggunakan pendekatan berbasis proyek.
- c. Mampu mengoptimalkan bahan, media, dan sumber belajar untuk mengelola pembelajaran berbasis proyek yang berkualitas.
- d. Mampu menerapkan berbagai macam strategi, metode, dan teknik belajar untuk mendukung aktivitas dan efektivitas pembelajaran berbasis proyek di LKP.

## 3. LKP

- a. Terdapatnya desain atau SOP pembelajaran berbasis proyek pada bidang keterampilan yang diselenggarakan di LKP.
- b. Terlaksananya pembelajaran berbasis proyek di TEFA (*Teaching Factory*) yang dimiliki LKP.
- c. Terjalannya kemitraan dan kerja sama dengan dunia kerja yang berkelanjutan untuk penerapan pembelajaran berbasis proyek di LKP.



## BAB IV

# PRAKTIK BAIK DAN DESAIN PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK

### A. Praktik Baik di LKP Dress Making

Dress Making adalah sebuah LKP yang beralamat di Jalan Sentral No.28 RT01/012 Kota Cimahi Provinsi Jawa Barat. Motto LKP Dress Making adalah “Dengan Memiliki Keterampilan, Raih Masa Depan yang Gemilang”. Sasaran peserta dari LKP ini adalah masyarakat umum untuk dilatih tata busana, desain sketsa busana, dan menjahit untuk garment sesuai dengan bidang program yang diminati.

Contoh penerapan pembelajaran berbasis proyek di LKP *Dress Making* dapat dideskripsikan sebagai berikut.

#### Pendahuluan

Pada tahap pendahuluan, instruktur menyampaikan apersepsi an menjelaskan lingkup penilaian, serta tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan yaitu membuat pola badan dengan sistem Soen.

#### Kegiatan Inti

##### Tahap 1. Penentuan proyek

1. Instruktur membagi peserta didik ke dalam kelompok dengan jumlah masing-masing kelompok 5-6 orang.
2. Instruktur menyiapkan bahan belajar berupa jobsheet, kemudian membagi *jobsheet* kepada peserta didik.
3. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengamati *jobsheet*.
4. Peserta didik menentukan tema/topik proyek berdasarkan tugas proyek yaitu membuat pola badan sistem Soen skala 1:4.
5. Peserta didik dalam kelompok dengan dipandu oleh instruktur merumuskan pertanyaan-pertanyaan tentang pola Soen, pembuatan pola badan sistem Soen, alat yang dibutuhkan untuk membuat pola badan sistem Soen, dan prosedur pembuatan pola badan sistem Soen.



### Tahap 2. Menyusun desain proyek

1. Instruktur menjelaskan tentang langkah-langkah pembelajaran pada materi pembuatan pola badan sistem Soen.
2. Peserta didik mengamati contoh pola badan sistem Soen yang sudah jadi.
3. Peserta didik menyiapkan alat dan bahan dalam hal penyelesaian proyek pembuatan pola badan sistem Soen.
4. Peserta didik duduk bersama kelompok berdiskusi tentang penyelesaian proyek yang diberikan sesuai prosedur.

### Tahap 3: Penyusunan jadwal pembuatan proyek

1. Instruktur menjelaskan jadwal pelaksanaan proyek yang harus diselesaikan selama waktu yang telah disetujui bersama.
2. Peserta didik berdiskusi dan menganalisis pembuatan pola badan sistem Soen serta mengajukan pertanyaan kepada instruktur tentang penyelesaian pembuatan pola badan sistem Soen. Instruktur mendampingi peserta didik dalam setiap kelompok secara bergantian.
3. Peserta didik diberi tugas untuk membuat pola badan sistem Soen ukuran temannya dengan segala bentuk fisiknya.



#### Tahap 4: Penyelesaian proyek dan monitoring

1. Peserta didik menyelesaikan proyek pembuatan pola badan sistem Soen.
2. Instruktur mendampingi pelaksanaan penyelesaian proyek sambil mencermati kinerja dan sikap peserta didik dalam pembuatan pola badan sistem Soen.



#### Tahap 5: Penilaian hasil proyek

1. Peserta didik dan anggota kelompoknya menganalisis hasil dan membuat laporan hasil pengerjaan proyek mereka tentang pembuatan pola badan sistem Soen.
2. Peserta didik mempresentasikan hasil analisis pembuatan pola badan dan anggota kelompok yang lain memberi umpan balik.

#### Tahap 6: Evaluasi proses dan hasil proyek

1. Simpulan; peserta didik dengan dibimbing dan difasilitasi instruktur membuat simpulan tentang komponen, alat, dan prosedur pembuatan pola badan sistem Soen.
2. Konfirmasi; instruktur menjelaskan kompetensi yang berhasil dicapai pada pembelajaran ini berdasarkan hasil simpulan dan jika belum tercapai maka instruktur menambahkan penjelasan.
3. Refleksi; instruktur meminta umpan balik pada peserta didik tentang kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung. Apakah pembelajaran menarik, menyenangkan, dan memberi wawasan lebih pada peserta didik.
4. Evaluasi; instruktur memberikan evaluasi terhadap hasil proyek berupa penegasan tentang langkah-langkah kerja yang baku pada pembuatan pola badan sistem Soen, sehingga hasil proyek dapat sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.
5. Tindak Lanjut; peserta didik diberi tugas membaca dan mendalami langkah-langkah pembuatan pola badan sistem Soen.

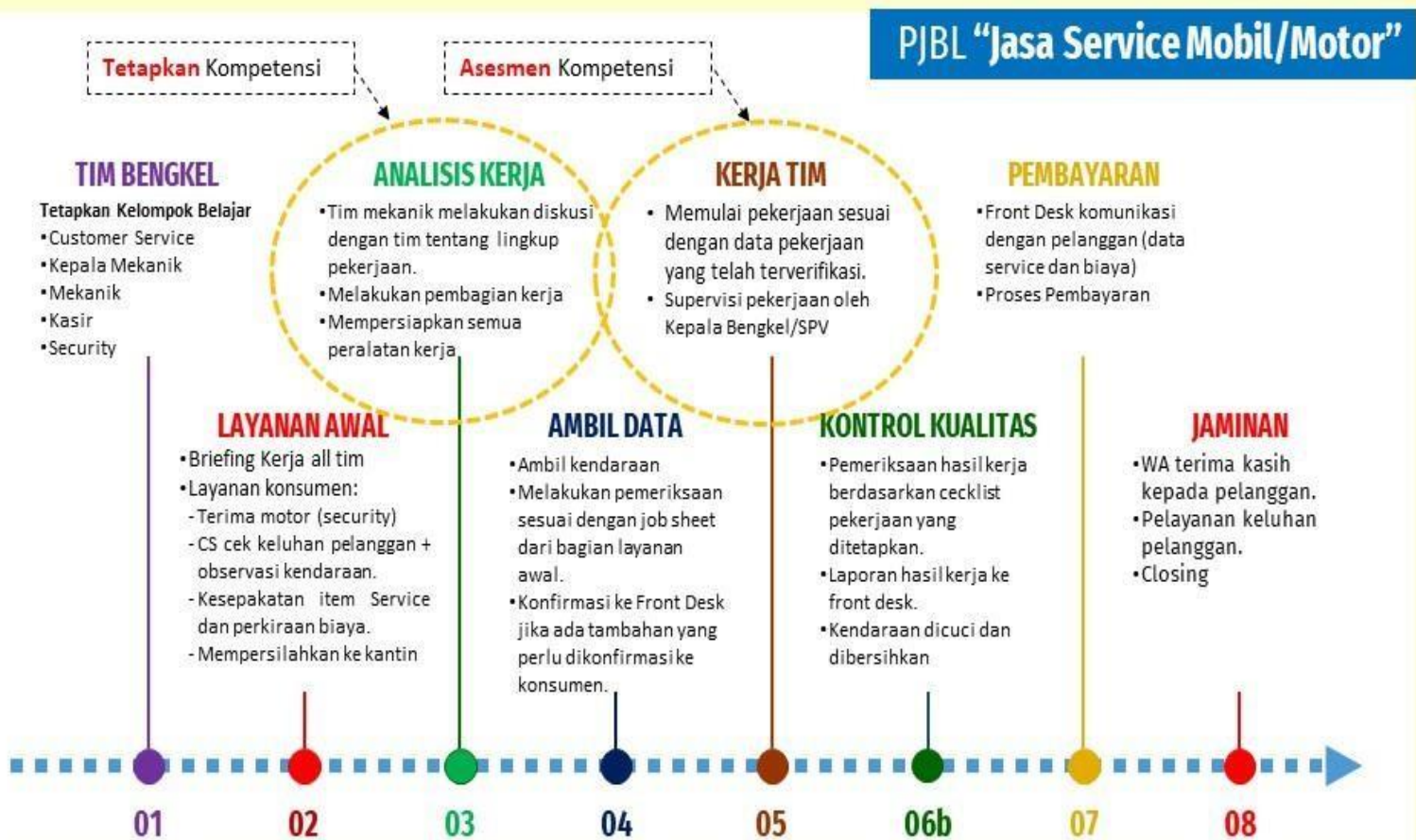
## Penutup

Instruktur mengajak peserta didik untuk berdoa dan menutup kegiatan pembelajaran, serta menjelaskan materi berikutnya yang akan dipraktikkan bersama peserta didik melalui pembelajaran berbasis proyek.

### B. Contoh Desain Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Kursus Otomotif dan Tata Boga

Sebagai sebuah pendekatan, pembelajaran berbasis proyek atau dalam bahasa Inggris disebut dengan *Proyek Based Learning* (PjBL) dapat diadaptasikan sesuai dengan potensi dan kebutuhan belajar peserta didik, serta pencapaian misi dari LKP dengan mengelaborasi berbagai strategi, metode, dan teknik belajar yang sesuai dengan desain PjBL tersebut, dengan tentunya tetap memperhatikan prinsip dan skema umum dari penerapan PjBL di LKP yang diinformasikan pada padoman ini.

Berikut merupakan contoh dari desain penerapan PjBL hasil adaptasi pada bidang keterampilan otomotif dan tata boga.



**PjBL: per kompetensi/per kelompok kompetensi/komprehensif sampai berwujud produk**

## PjBL “Pembuatan Produk Kue berdasarkan ORDER atau MENCIPTA BARU”



Dari kedua desain penerapan Proyek Based Learning (PjBL) tersebut, setidaknya dapat kita ketahui terdapat beberapa manfaat bagi peserta didik LKP, antara lain:

1. meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah proyek;
2. memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru, bukan hanya *hardskill* tetapi juga *softskill*;
3. memiliki pengalaman nyata dalam memecahkan masalah proyek yang kompleks dengan hasil produk nyata;
4. memiliki pemahaman dan strategi dalam mengelola bahan atau alat untuk menyelesaikan tugas atau proyek secara efektif dan efisien; dan
5. meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berperan dan beradaptasi dengan tim. sehingga lulusan LKP benar-benar siap untuk bekerja di dunia kerja atau berwirausaha.

### C. Desain Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek pada Teaching Factory (TEFA)

*Teaching Factory* (TEFA) adalah model pembelajaran berbasis produk (barang/jasa) melalui sinergi satuan pendidikan dengan industri untuk menghasilkan lulusan yang kompeten sesuai dengan kebutuhan industri.

Model pembelajaran tersebut bertujuan untuk meningkatkan keselarasan proses pengantaran pengembangan keterampilan (*skills*), pengetahuan (*knowledge*) dan sikap (*attitude*). Salah satu model pembelajaran TEFA adalah *Production Based Education and Training* (PBET) yaitu pendekatan pembelajaran berbasis produksi, dimana kompetensi peserta didik diperkuat dengan memberikan pengetahuan pembuatan produk nyata yang dibutuhkan dunia kerja.

LKP selain menyelenggarakan program kursus, sebagian juga memiliki unit usaha yang mendukung pelaksanaan program kursus yang diselenggarakan. Di tahun 2021 beberapa LKP mendapatkan bantuan dari Direktorat Kursus dan Pelatihan melalui program Teaching Factory dengan harapan LKP yang sudah memiliki unit usaha dapat berkembang lebih baik, dan yang belum memiliki dapat mengembangkan unit usaha yang berfungsi untuk mendukung pembelajaran dalam bentuk TEFA.

LKP yang telah memiliki TEFA sangat ideal untuk menerapkan *Proyek Based Learning*. Dengan adanya TEFA, peserta didik akan belajar dengan cara terlibat langsung dalam operasional (bisnis) TEFA, sehingga tercipta suasana industri di LKP, sehingga peserta didik sudah terbiasa dengan suasana kerja dan interaksi di dunia kerja (industri). TEFA harus bermitra dengan pihak dunia kerja sebagai pembimbing untuk memastikan budaya kerja yang diterapkan di LKP dan unit TEFA serta standar produk yang dihasilkan TEFA sesuai dengan standar dunia kerja yang sesungguhnya. Tetapi tidak selalu LKP harus memiliki TEFA untuk dapat melaksanakan PjBL.



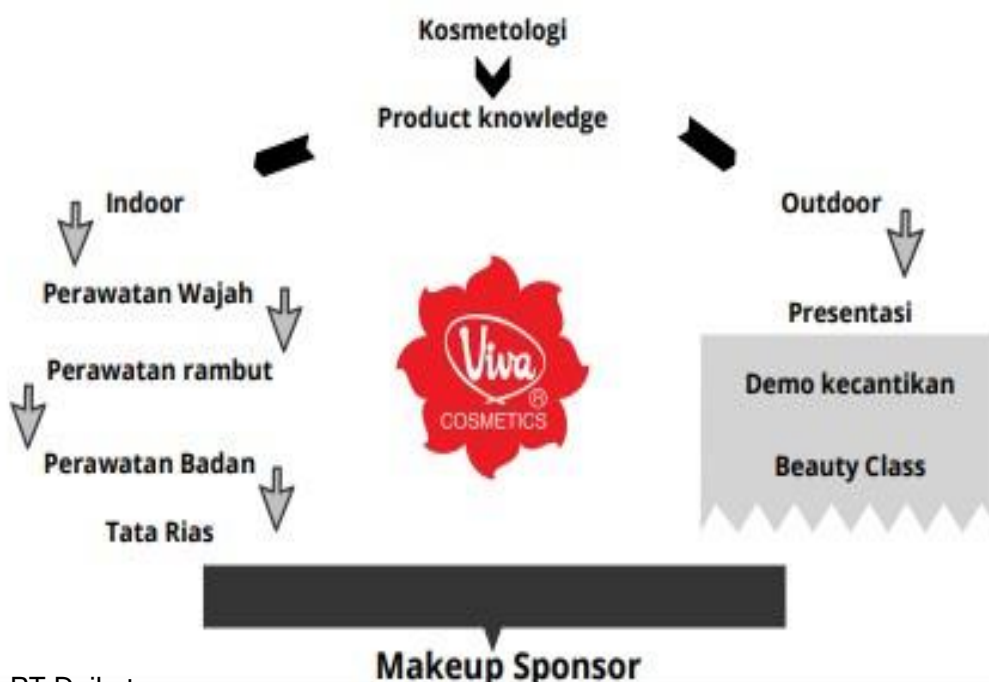
## D. Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek di Dunia Kerja

### 1. PT Vitapharm

PT Vitapharm berdiri sejak tahun 1962 yang beralamat di Jalan Panjang Jiwo Nomor 42, Tenggilis Mejoyo, Surabaya 6029. PT Vitapharm sampai saat ini telah meluncurkan rangkaian produk kosmetika yang meliputi produk perawatan kulit wajah, perawatan seluruh tubuh, perawatan rambut hingga produk-produk make up, mulai dari alas bedak, eye shadow hingga lipstik.



Dalam upaya meningkatkan kualitas dan produktivitas, proses produksi di PT Vitapharm didukung mesin-mesin berteknologi tinggi untuk menjaga konsistensi komitmennya terhadap kualitas dan profesionalisme. Selain itu, sebagai bentuk CSR PT Vitapharm konsisten menerima layanan magang bagi peserta didik dari satuan-satuan pendidikan vokasi, termasuk dari LKP. Pada saat pelaksanaan magang tersebut, *trainer* dari bagian HRD PT Vitapharm sudah sejak lama menggunakan pola pembelajaran berbasis proyek yang secara umum dapat dipahami prosedurnya sebagai berikut.



### 2. PT Daihatsu

PT Astra Daihatsu Motor atau biasa disingkat dengan ADM adalah Agen Tunggal Pemegang Merk mobil Daihatsu di Indonesia. Sebagai ATPM, ADM merupakan satu-satunya perusahaan yang berhak mengimpor, merakit dan membuat kendaraan



bermerk Daihatsu di Indonesia. ADM merupakan perusahaan joint venture antara Daihatsu Motor Company dengan Astra International yang ada sejak tahun 1978.

PT Astra Daihatsu Motor (ADM) adalah perusahaan otomotif dengan kapasitas produksi terbesar dan memiliki fasilitas *Research and Development Center* pertama di Indonesia yang antara lain secara konsisten mempergunakan pendekatan pembelajaran berbasis proyek dalam aktivitas penelitian dan pengembangan tersebut yang secara umum ditujukan untuk mengidentifikasi kebutuhan customer.

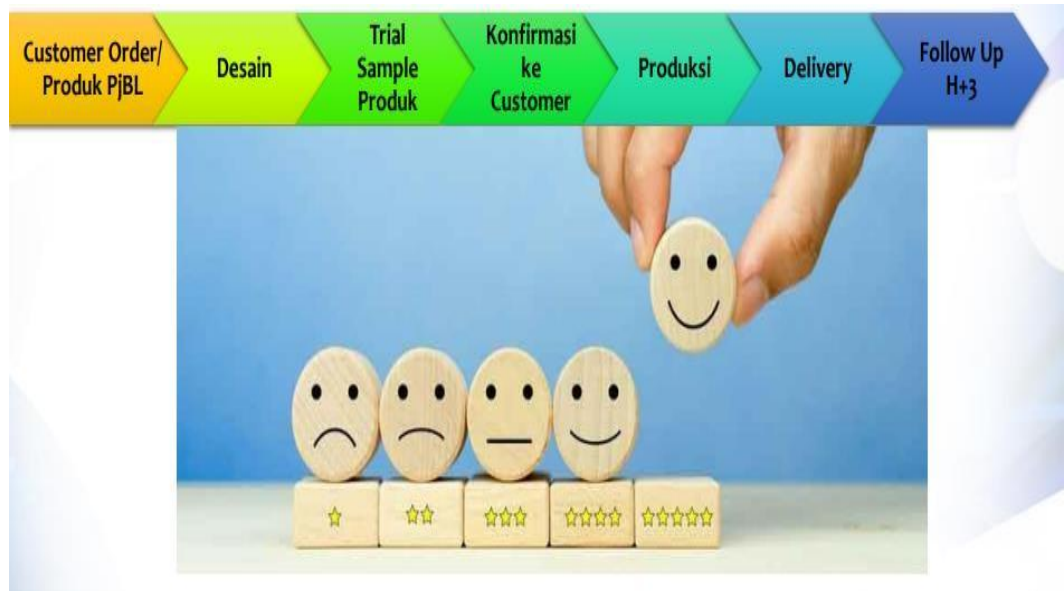
Adapun jenis pembelajaran berbasis proyek yang biasa dilakukan di PT Astra Daihatsu Motor, terbagi menjadi:

1. Jasa service dan perbaikan, terdiri dari:
  - a. Perawatan berkala kendaraan service 10 K, 20 K, 40 K; dan
  - b. Perbaikan sistem mesin, kelistrikan mesin, kelistrikan bodi, pemindah daya, dan bodi mobil.
2. Alat peraga (simulator), terdiri dari:
  - a. Simulator EPS (Electronic Power Steering);
  - b. Simulator Engine Life EFI dan Trouble Code display; dan
  - c. Simulator A/C Air Conditioner.
3. Prototype mobil berteknologi terbaru, terdiri dari:
  - a. Pembuatan model prototype mobil hybrid;
  - b. Pembuatan model prototype mobil listrik; dan
  - c. Pembuatan SST (Specialis Service Tools).:
  - d.

4. Pembuatan SST transmisi Otomatis, terdiri dari:

- a. Pembuatan smart trolley untuk perawatan berkala; dan
- b. pembuatan transmisi test bench alat test transmisi (Otomatis)

*Trainer* dari bagian PT Daihatsu sejak lama menggunakan pola pembelajaran berbasis proyek yang secara umum dapat dipahami prosedurnya sebagai berikut.



### 3. PT GOSHI

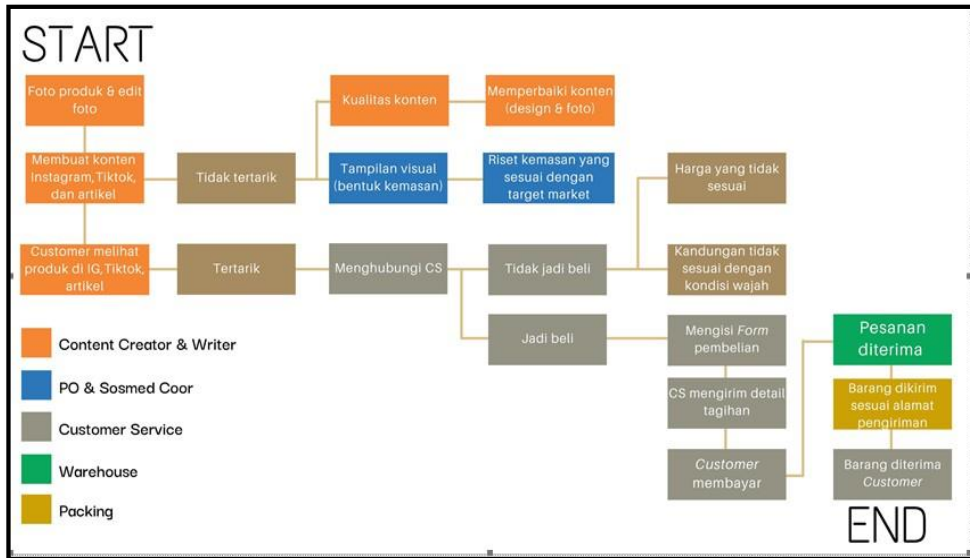
GOSHI adalah singkatan dari Go School Indonesia. GOSHI ini merupakan Lembaga Pendidikan yang bergerak di bidang Pendidikan digital marketing.

GOSHI digital entrepreneur school merupakan sekolah digital yang memfokuskan siswanya untuk menjadi entrepreneur, seorang digital expert dan lain-lain. Di GOSHI diajarkan berbagai macam hal tentang cara berbisnis terutama dalam berbisnis online dan juga diajarkan tentang digital marketing.





Penerapan *Proyek Based Learning* (PjBL) di GOSHI digital entrepreneur school dapat dipahami pada gambar berikut,

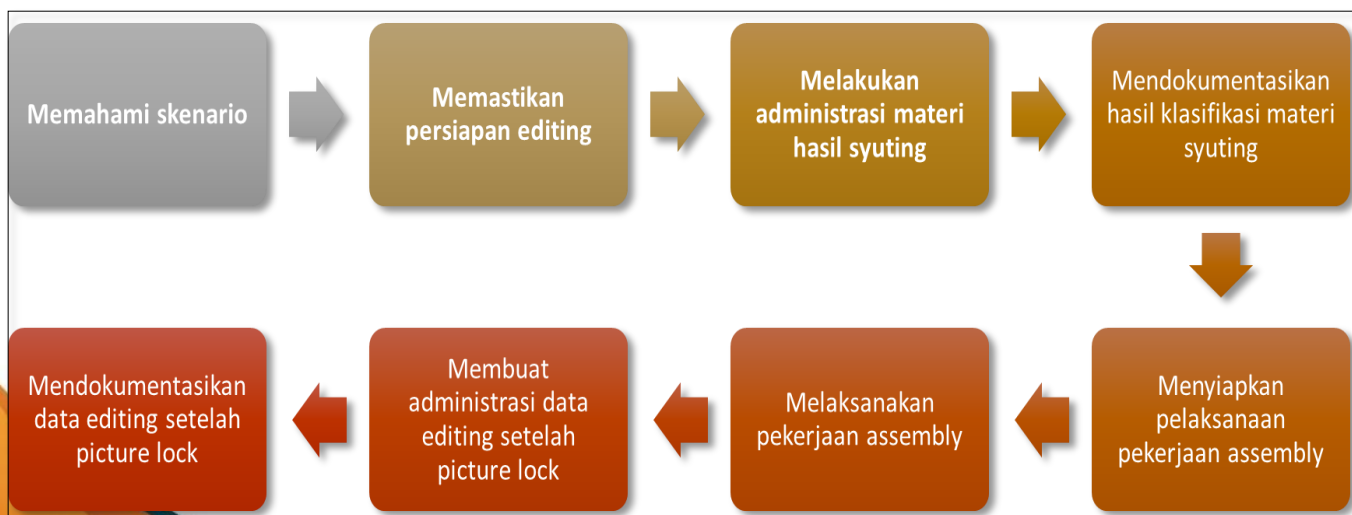


#### 4. Super8 mm Studio

Super8 mm Studio adalah perusahaan swasta yang bergerak dalam bidang pasca *production* film yang berlokasi di kompleks perumahan Darul Ma'arif, Cipete, Jakarta Selatan. Perusahaan pasca produksi atau post house production adalah sebuah instansi yang bergerak di bidang penyuntingan atau pemolesan hasil akhir dari sebuah produk audio visual. Tidak hanya produk film, Post-production Studio juga mengerjakan produk Television Commercial (TVC), Series, Music Video (MV), Public Service Announcement (PSA).



Contoh Penerapan *Proyek Based Learning* (PjBL) di Super8 mm Studio dapat dipahami pada gambar berikut:



## BAB IV

### PENUTUP

Penerapan *Project Based Learning* (PjBL) pada praktiknya harus disesuaikan dengan capaian pembelajaran pada masing-masing bidang keterampilan yang diselenggarakan di LKP. Penerapan PjBL juga harus memperhatikan kesiapan kompetensi awal dan sarana prasarana pendukung yang terdapat di LKP. Sebelum melaksanakan PjBL, instruktur harus melakukan identifikasi pemetaan kedalaman materi yang layak untuk dikelola melalui penerapan PjBL sesuai dengan jenis order yang akan diproyekkan kepada peserta didik. Informasi terkait capaian pembelajaran dan elemen kompetensi yang akan di PjBL-kan disusun oleh instruktur ke dalam bentuk desain pembelajaran, termasuk di dalamnya pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) supaya PjBL yang akan dikelola berjalan secara optimal dan terjamin mutu proses maupun produknya.

## PUSTAKA ACUAN

- Doski, Rinta, Ermaniati Ramli, dan Fatni Mufit. 2013. *Pengaruh Penerapan Model Proyek Based Learning Terhadap Hasil Belajar Fisika 3Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Batipuh Kabupaten Tanah Datar. Pillar Of Physics Education*,1: 49.
- Dwi, Rina , Nanik, Sri. 2015. Penerapan Metode Pembelajaran *Proyek Based Learning* (Pjbl) disertai dengan Peta Konsep untuk Meningkatkan Prestasi dan Aktivitas Belajar Siswa pada Materi Redoks Kelas X-3 SMA Negeri Kebakkramat Tahun Pelajaran 2013 / 2014. *Jurnal Pendidikan Kimia*.
- Hosnan, M. 2014. Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Made. I, Putu Budi & Ni Luh Putu. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Proyek Based Learning*) Terhadap Hasil Belajar Biologi Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa SMA. *E- Journal*, : Volume 4.
- Munawwaroh, R. 2012. Penerapan Model *Proyek Based Learning* dan Kooperatif Untuk Membangun Empat Pilar Pembelajaran Siswa SMP. *Unnes Physics Education Journal*: Volume 1.

## Contoh Format Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Proyek

Nama LKP : \_\_\_\_\_  
 Program Kursus : \_\_\_\_\_  
 Materi Kursus : \_\_\_\_\_ --  
 Materi Pokok : \_\_\_\_\_  
 Alokasi Waktu : \_\_\_\_\_

Capaian Pembelajaran:

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_

**Kegiatan Pembelajaran:**

1. Pertemuan-1:

Kegiatan	Sintaks PjBL	Deskripsi Kegiatan
Pendahuluan		<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Peserta didik merespon salam dari instruktur kemudian berdoa sebelum memulai pembelajaran.</li> <li>b. Peserta didik menjawab pemeriksaan kehadiran yang dilakukan oleh instruktur.</li> <li>c. Peserta didik menanggapi apersepsi yang diberikan oleh instruktur.</li> <li>d. Peserta didik menerima informasi tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai.</li> <li>e. Peserta didik mengecek kebersihan kelas sekaligus menekankan sikap peduli lingkungan.</li> </ol>
Inti	Penentuan proyek	a.

Kegiatan	Sintaks PjBL	Deskripsi Kegiatan
	Menyusun Desain Proyek	a. .... b. .... c. .... d. .... e. ....
	Menyusun dan menyepakati jadwal proyek	a. .... b. .... c. .... d. .... e. ....
	Pelaksanaan proyek	a. .... b. .... c. .... d. .... e. ....
	Monitoring Proyek	a. .... b. .... c. .... d. .... e. ....
	Penuntasan proyek	a. .... b. .... c. .... d. .... e. ....
Penutup	Penilaian Hasil Proyek	a. .... b. .... c. .... d. .... e. ....
	Evaluasi Proses dan Hasil Proyek	a. .... b. .... c. .... d. .... e. ....

**Penilaian Hasil Belajar:**

1. Penilaian Pengetahuan  
.....(deskripsikan)
2. Penilaian Keterampilan  
.....(deskripsikan)
3. Penilaian Sikap dan Budaya Kerja  
.....(deskripsikan)
4. Penilaian Proyek  
.....(deskripsikan)

\_\_\_\_\_, \_\_\_\_ - \_\_\_\_ - 2022  
Instruktur

Mengesahkan,  
Pimpinan LKP,

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## A. Identitas Kelompok

1. Nama Kelompok :
2. Anggota Kelompok :
3. Judul Proyek :
4. Hari/Tanggal kegiatan :

## B. Deskripsi Umum Proyek

## C. Tahapan Pekerjaan

No	Urutan Kerja	Waktu	Keterangan
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			

## D. Daftar Alat dan Bahan

## 1. Alat

No	Nama Alat	Spesifikasi	Keterangan
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

## 2. Bahan

No	Nama Bahan	Spesifikasi	Keterangan
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			

## E. Penilaian Hasil Proyek (bergantung jenis produk)

No	Aspek yang dinilai	Deskripsi Nilai
1.	Kualitas	Sangat baik, baik, buruk
2.		
3.		
4.		
5.		

Instruktur,

Peserta Didik,

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_





Business Model Canvas (Analisis Potensi Proyek)		Judul Proyek	Kelompok:	Tanggal	Versi
08. Key Partners	07. Key Activities	02. Value Propositions	03. Customer Relationships	01. Customer Segments	
Mitra kunci dalam bisnis anda (bahan baku, jasa paket, Grab, dll)	Agar penjualan terjadi apa yang Anda lakukan?	Mengapa orang suka dengan produk Anda (rasa, suasana, kualitas bahan baku)	Bagaimana Anda berkomunikasi dengan pelanggan (IG, fb,	Siapa Segment produk Anda? (umur, kebiasaan, komunitas, dll)	
	06. Key Resources		04. Channels		
	Apa kunci yang membuat pelanggan membeli produk anda (resep, HRD, aset)		Dimana anda jualan (platform, mall, warung, dll)		
09. Cost Structure		05. Revenue Streams			
Apa saja biaya-biaya yang harus dikeluarkan untuk bisnis anda? (apa dan berapa?)		Hasil penjualan Anda			



Contoh Logbook-Jurnal Monitoring dan Mentoring Pembelajaran Berbasis Proyek

IDENTITAS INSTRUKTUR



Nama Instruktur : \_\_\_\_\_

Bidang Keahlian : \_\_\_\_\_

Lama Mengajar : \_\_\_\_\_ tahun

Sertifikat Kompetensi : 1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

4. \_\_\_\_\_

Pelatihan yang pernah diikuti:

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

MONITORING & MENTORING  
PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK  
DI LEMBAGA KURSUS DAN PELATIHAN

**Foto Aksi  
Kelompok**

Judul Proyek : \_\_\_\_\_

Periode Pembelajaran \_\_\_\_\_ s.d \_\_\_\_\_

Lembaga Kursus dan Pelatihan  
EXCELLENCE SERVICE TRAINING

Jl. \_\_\_\_\_

Tahun 2022

DATA PROYEK

Judul Proyek : \_\_\_\_\_ Koordinator : \_\_\_\_\_

Bidang Usaha :  Jasa  Barang  \_\_\_\_\_

Periode Kerja : \_\_\_\_\_ s.d \_\_\_\_\_

Deskripsi Proyek:

Produk/Jasa :

Target Pasar :

Masalah Bisnis :

Strategi Pemasaran:

Pengelolaan Bisnis:

Pesaing Utama:

Kelebihan produk/jasa dibanding yang lain:

Tahapan Proyek:

Mitra kerja :

Jenis Pengeluaran:

Modal Awal:

Target Penjualan per hari/minggu:

Laba/Rugi:



Catatan tambahan:

JURNAL MENTORING & MENTORING  
PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK

Mentoring : ke 1 Tanggal -----

Lokasi : \_\_\_\_\_ Waktu : \_\_\_\_\_ s.d \_\_\_\_\_

Materi : \_\_\_\_\_

Hasil Monitoring:

Rekomendasi Aksi :

Paraf Mentor	Paraf Peserta
--------------	---------------

DOKUMENTASI MONITORING DAN MENTORING  
PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

Catatan umum *Feedback* Instruktur:

--

Contoh Format Penilaian Keterampilan-Praktik Pembelajaran Berbasis Proyek

Materi Kursus : \_\_\_\_\_  
 Nama Kelompok : \_\_\_\_\_  
 Periode Kursus : \_\_\_\_\_  
 Waktu Pengamatan : \_\_\_\_\_

No	Nama Peserta Didik	Budaya Kerja											
		CP-1			CP-2			CP-3			CP-4		
		ST	T	KT	ST	T	KT	ST	T	KT	ST	T	KT
1.													
2.													
3.													
4.													

**Keterangan:**

1. Bubuhkan tanda centang (✓) pada kolom sesuai hasil pengamatan.
2. Deskripsi nilai: ST = Sangat Terampil, T = Terampil, KT = Kurang Terampil
3. CP = Capaian Pembelajaran yang diukur..
4. K3 adalah Keselamatan dan Kesehatan Kerja
5. 5R adalah Rapi, Resik, Ringkas, Rajin dan Rutin.

**RUBRIK PENILAIAN:**

1. Indikator CP-1 dalam pembelajaran:

- Sangat Terampil *jika* menerapkan secara tepat .....
- Terampil *jika* menunjukkan sudah ada usaha untuk menerapkan .....
- Kurang Terampil *jika* sama sekali tidak dapat menerapkan .....

2. Indikator CP-2 dalam pembelajaran:

- Sangat Terampil jika .....
- Terampil jika .....
- Kurang Terampil jika .....

3. Indikator CP-3 dalam pembelajaran:

- Sangat Terampil jika .....
- Terampil jika .....
- Kurang Terampil jika .....

4. Indikator CP-4 dalam pembelajaran:

- Sangat Terampil jika .....
- Terampil jika .....
- Kurang Terampil jika .....

## Contoh Format Penilaian Proyek Dalam Pembelajaran Berbasis Proyek

Materi Kursus : \_\_\_\_\_

Periode Kursus : \_\_\_\_\_

Nama Kelompok : \_\_\_\_\_

Waktu Pengamatan : \_\_\_\_\_

## A. Persiapan

No	Nama Peserta Didik	Indikator/Skor			
		Desain Proyek	Tim Kerja	Alat	Bahan
5.					
6.					
7.					

## B. Proses

No	Nama Peserta Didik	Indikator/Skor					
		Penggunaan Bahan & Alat	Sistematika Kerja	Prosedur Kerja	Teknik Kerja	Efektifitas Waktu	Disiplin Tim
1.							
2.							
3.							

## C. Presentasi

No	Nama Peserta Didik	Indikator/Skor					
		Sistematika Penyampaian	Komunikasi	Kolaborasi Tim	Critical Thinking	Kreatifitas	Kejelasan Materi
1.							
2.							
3.							

## D. Hasil Produk

No	Nama Peserta Didik	Indikator/Skor					
		Penampilan Keseluruhan	Nilai Guna	Inovasi	Nilai Ekonomi		
1.							
2.							
3.							

**RUBRIK PENILAIAN:**

1. Indikator Persiapan:
2. Indikator Proses
3. Indikator Presentasi
4. Indikator Hasil produk

## Contoh Rubrik Penilaian Proyek Dalam Pembelajaran Berbasis Proyek

No	Aspek yang dinilai	Skor maks
1	Perencanaan Latar Belakang (tepat = 3; kurang tepat = 2, tidak tepat = 1) Rumusan masalah (tepat = 3; kurang tepat = 2, tidak tepat = 1)	6
2	Pelaksanaan a. Pengumpulan data/informasi (akurat = 3; kurang akurat = 2; tidak akurat = 1) b. Kelengkapan data (lengkap= 3; kurang lengkap = 2; tidak lengkap = 1) c. Pengolahan/analisis data (sesuai = 3; kurang sesuai = 2; tidak sesuai= 1) d. Kesimpulan (tepat = 3; kurang tepat = 2; tidak tepat = 1)	12
3	Pelaporan hasil a. Sistematika laporan (baik = 3; kurang baik = 2; tidak baik = 1) b. Penggunaan bahasa (sesuai kaidah= 3; kurang sesuai kaidah = 2; tidak sesuai kaidah = 1) c. Penulisan/ejaan (tepat = 3; kurang tepat = 2; tidak tepat/banyak	12
Skor maksimal		30

No	Indikator	Rubrik
1.	Menyiapkan alat dan bahan	1. Tidak menyiapkan seluruh alat dan bahan yang diperlukan 2. Menyiapkan sebagian alat dan bahan yang diperlukan
2.	Deskripsi pengamatan	1. Tidak memperoleh deskripsi hasil pengamatan kurang lengkap sesuai dengan prosedur yang ditetapkan. 2. Memperoleh deskripsi hasil pengamatan kurang lengkap sesuai dengan prosedur yang ditetapkan.



3.	Menafsirkan peristiwa yang akan terjadi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Tidak mampu memberikan penafsiran benar secara substantif</li><li>2. Mampu memberikan penafsiran kurang benar secara substantif.</li></ol>
4.	Membuat proyek	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Tidak mampu membuat proyek dengan menggunakan prosedur yang ada</li><li>2. Mampu membuat proyek dengan menggunakan <i>sebagian</i> prosedur yang ada.</li></ol>
5.	Mempresentasikan hasil proyek	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Mampu mempresentasikan hasil proyek dengan benar secara substantif, bahasa sulit dimengerti, dan disampaikan tidak percaya diri</li><li>2. Mampu mempresentasikan hasil proyek dengan benar secara substantif, bahasa mudah dimengerti, dan disampaikan kurang percaya diri.</li><li>3. Mampu mempresentasikan hasil proyek dengan</li></ol>

Kriteria Penilaian:

Nilai =  $\frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$

## Contoh Lembar Pengamatan Sikap Dalam Pembelajaran Berbasis Proyek

Materi Kursus : \_\_\_\_\_

Nama Kelompok : \_\_\_\_\_

Periode Kursus : \_\_\_\_\_

Waktu Pengamatan : \_\_\_\_\_

## 1. Nilai Sikap

No	Nama Peserta Didik	Sikap											
		Kejujuran			Tanggung-jawab			Toleransi			Percaya Diri		
		K	B	SB	K	B	SB	K	B	SB	K	B	SB
8.													
9.													
10.													
11.													

## 2. Nilai Budaya Kerja

No	Nama Peserta Didik	Budaya Kerja											
		Disiplin			Kerjasama			K3			5R		
		K	B	SB	K	B	SB	K	B	SB	K	B	SB
12.													
13.													
14.													
15.													

## Keterangan:

6. Bubuhkan tanda centang (✓) pada kolom sesuai hasil pengamatan.
7. Deskripsi nilai: KB = Kurang baik, B = Baik, SB = Sangat baik
8. K3 adalah Keselamatan dan Kesehatan Kerja
9. 5R adalah Rapi, Resik, Ringkas, Rajin dan Rutin.

RUBRIK PENILAIAN:

## A. SIKAP

## 5. Indikator Jujur dalam pembelajaran:

- Kurang baik jika .....
- Baik jika .....
- Sangat baik jika .....

## 6. Indikator Tanggungjawab dalam pembelajaran:

- Kurang baik jika .....
- Baik jika .....
- Sangat baik jika .....

## 7. Indikator Toleransi dalam pembelajaran:

- Kurang baik jika .....
- Baik jika .....
- Sangat baik jika .....

## 8. Indikator Percaya Diri dalam pembelajaran:

- Kurang baik jika .....
- Baik jika .....
- Sangat baik jika .....

## B. BUDAYA KERJA

## 1. Indikator Disiplin dalam pembelajaran:

- Kurang baik jika .....
- Baik jika .....
- Sangat baik jika .....

## 2. Indikator Kerjasama dalam pembelajaran:

- Kurang baik jika .....
- Baik jika .....
- Sangat baik jika .....

## 3. Indikator K3 dalam pembelajaran:

- Kurang baik jika .....
- Baik jika .....
- Sangat baik jika .....

## 4. Indikator 5S dalam pembelajaran:

- Kurang baik jika .....
- Baik jika .....
- Sangat baik jika .....

## Contoh Instrumen Penilaian Produk Dalam Pembelajaran Berbasis Proyek

Nama LKP :

Bidang Kompetensi :

Materi Belajar :

Alokasi Waktu :

Nama Peserta didik :

No.	Tahapan	Bobot	Skor ( 1 - 5)*
1	Tahap perencanaan bahan	20%	
2	Tahap proses pembuatan/praktik jasa a. Persiapan alat dan bahan b. Teknik pengolahan c. K3 (keselamatan kerja, keamanan dan kebersihan)	50%	
3	Tahap akhir (hasil produk/jasa) a. Bentuk fisik b. Inovasi	30%	
TOTAL SKOR			

Catatan :

\*) Skor diberikan dengan rentang skor 1 sampai dengan 5, dengan ketentuan semakin lengkap jawaban dan ketepatan dalam proses pembuatan maka semakin tinggi nilainya

