

PEMBELAJARAN BERASASKAN PROJEK (PBL)

(Versi Pengurusan PBL di Peringkat Sekolah)

**SHOBA MACINTYRE
SISC+ PPD KOTA KINABALU, SABAH**



AGENDA

01

**LATARBELAKANG
PBL**

02

**LANGKAH-LANGKAH
/KRITERIA PBL
DALAM KIT PAK21 KPM**

04

**PENDEKATAN
DAN RASIONAL
PrBL / PBL**

05

**BAHAN
SOKONGAN /
TAMBAHAN**

**03
ISU-ISU DALAM
PELAKSANAAN
PBL**

AGENDA 01

LATARBELAKANG PBL

1. John Dewey dianggap sebagai pengasas PBL oleh sesetengah penyelidik pendidikan kerana **pendekatan yang digunakan oleh Dewey adalah pembelajaran melalui perbuatan.**

Teori pembelajaran Dewey menekankan pendekatan pembelajaran sepanjang hayat di mana pembelajaran berlaku apabila pelajar berinteraksi dengan kehidupan sebenar atau persekitaran semasa melakukan sesuatu tugas .

2. **Proses PBL** telah dipelopori oleh **Barrows dan Tamblyn** di program sekolah perubatan di Universiti McMaster di Hamilton pada tahun 1960-an.

AGENDA 01

DEFINISI PBL

Project Based Learning adalah kaedah pembelajaran yang membolehkan murid mengkaji sesuatu topik yang diberi untuk menghasilkan produk pada akhir pembelajaran, menurut definisi Kit PAK21:

“MURID MENKAJI SECARA MENDALAM TENTANG SESUATU ISU ATAU TOPIK BAGI MENGHASILKAN SESUATU PRODUK”

AGENDA 01

DEFINISI PBL

Kementerian Pelajaran Malaysia (2006) mentafsirkan Pembelajaran Berasaskan Projek sebagai model aktiviti yang keluar daripada amalan bilik darjah yang biasa dan banyak melibatkan gabungan antara disiplin ilmu.

Mengikut Poh (2003), projek ditakrifkan sebagai tugas, pembinaan atau siasatan yang teratur yang akan menjurus kepada matlamat yang spesifik.

Kementerian Pelajaran Malaysia melalui "Handbook- Project Based Learning" menekankan kaedah ini sebagai strategi pembelajaran yang membawa pelajar mempelopori ilmu keluar daripada tradisi bilik darjah lama yang memfokuskan guru sebagai pemberi ilmu. Kaedah ini melibatkan penerokaan ilmu melalui pemerhatian serta kajian di lapangan atau dunia sebenar.

- Prinsip
- Model
- Pendekatan
- Langkah2

What Are The Types Of Project-Based Learning?




Place-Based Learning



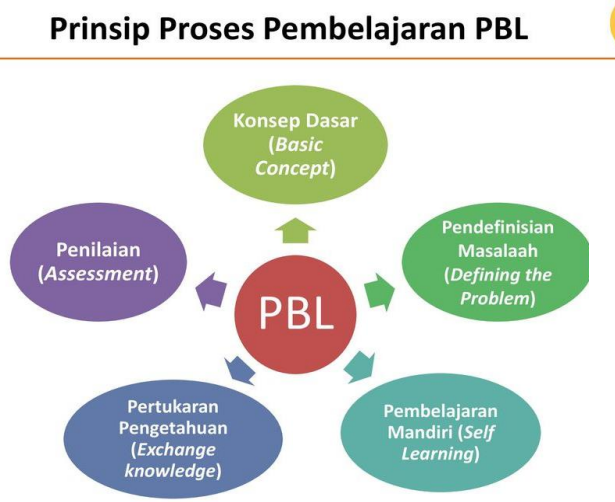
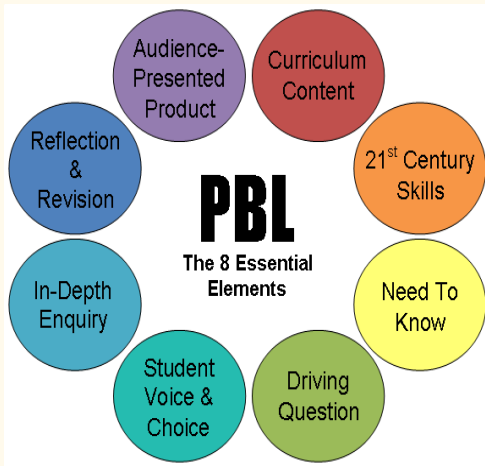
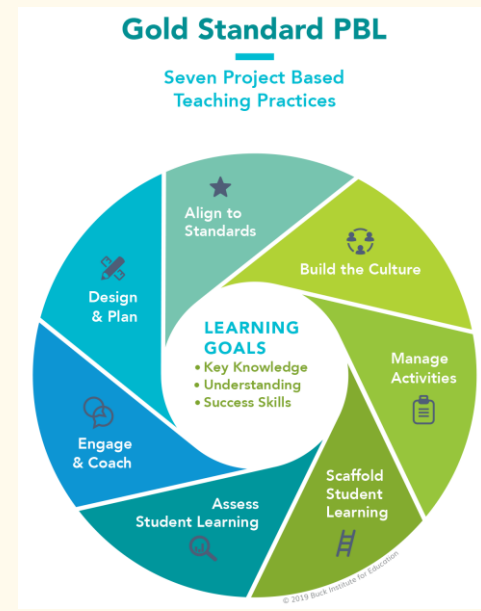
Activity-Based Learning



Challenge-Based Learning



Inquiry-Based PBL | Genius Hour-Based PBL | Gamified PBL | Scenario-Based PBL
 Teacher-Driven PBL | Student-Centered PBL | Academic PBL | Open-Ended PBL
 Guided PBL | Self-Directed PBL | Collaborative PBL | Single-Disciplinary PBL | Multidisciplinary PBL



PEMBELAJARAN BERASASKAN PROJEK

Satu aktiviti pembelajaran berpusat dimana guru memberi satu tajuk/masalah untuk dibincangkan oleh murid.

Ada 5 komponen Pembelajaran Berasaskan Projek

1. Demonstrasi
2. Aplikasi
3. Pengaktifan
4. Integrasi
5. Pemusatan Tugas

Ciri-ciri Pembelajaran Berasaskan Projek

Seorang pengkaji Nancy Kraft menyatakan beberapa ciri Pembelajaran Berasaskan Projek yang merangkumi:

- a. Membolehkan cara pembelajaran yang pelbagai
- b. Berorientasikan dunia sebenar.
- c. Persekitaran yang bebas dalam membuat pilihan berkaitan pembelajaran.
- d. Menggalakkan penggunaan kemahiran berfikir peringkat tinggi.

Ciri-ciri Pembelajaran Berasaskan Projek

- e. Menggunakan kaedah pengalaman “hands-on”.
- f. Memberi pemahaman yang tinggi.
- g. Boleh dirujuk oleh semua pelajar.
- h. Melibatkan pelbagai mod komunikasi.
- i. Pelajar bertanggungjawab ke atas pembelajaran sendiri.
- j. Pelajar merasa pembelajaran kurikulum sebagai kepunyaan sendiri.
- k. Projek menggalakkan pembelajaran yang bermakna dengan menghubungkan yang baru dengan yang lama.

KIT PENERANGAN PAK-21 KPM



Slot 4: Pedagogy

- Pembelajaran Berasaskan Inkuiri
- Pembelajaran Berasaskan Projek
- Pembelajaran Berasaskan Masalah
- Menyediakan Story Board
- Pendekatan STEM
- Aktiviti PAK21



PEMBELAJARAN BERASASKAN PROJEK

Pedagogi

Murid mengkaji secara mendalam tentang sesuatu isu atau tema untuk menghasilkan sesuatu produk.

MEMBINA SOALAN UTAMA (DRIVING QUESTION) Membentuk soalan bersifat provokatif, terbuka dan berkaitan dengan apa yang perlu dipelajari oleh murid – memberi tujuan dan cabaran.	SUARA DAN PILIHAN MURID Murid menentukan tajuk, soalan utama, sumber dan produk akan dihasilkan yang bermakna kepada mereka.
INKUIRI DAN INOVASI Bimbing murid untuk membina lebih banyak soalan berdasar soalan utama, membuat hipotesis, dan terbuka kepada idea dan perspektif baharu.	MAKLUM BALAS & SEMBUKUTAN Murid memberi pandangan berdasarkan exemplar dan maklumat untuk merembahebaik hasil. Pandangan daripada pakar digalakkan.



PEMBELAJARAN BERASASKAN MASALAH

PdP yang mencabar pemikiran murid untuk menyelesaikan masalah berdasarkan situasi sebenar.

1 PENENTUAN MASALAH Mengemukakan isu sebenar yang kompleks dan mencabar pemikiran murid	2 PEMAHAMAN MASALAH Murid mengenal pasti dan memahami masalah	3 PENYELESAIAN MASALAH Mengaplikasi kemahiran, prinsip dan teori kaedah penyelesaian masalah yang sesuai	4 PENILAIAN Menyensarai dan menilail cadangan penyelesaian masalah
---	---	--	--



PEMBELAJARAN BERASASKAN INKUIRI

Pedagogi

Proses mencari dan menyiasat masalah, membina hipotesis, meraka bentuk eksperimen, mengumpul data dan membuat kesimpulan untuk menyelesaikan masalah.

PELIBATAN	PENEROKAAN	PENERANGAN
<ul style="list-style-type: none"> • Mewujudkan persekitaran PdP yang menarik minat murid • Merangsang perasaan ingin tahu • Memibulkan • Soalan maklum balas • Mencungkil pengetahuan sedia ada 	<ul style="list-style-type: none"> • Galakkan murid kerjasama • Memerhati dan mendengar interaksi murid • Bimbing dengan soalan dari masa ke masa • Beri ruang • Pakar rujuk 	<ul style="list-style-type: none"> • Pastikan tidak terkeluar konsep menggunakan perkataan sendiri • Memberi input bagi menyemak pemahaman konsep yang telah dibentuk oleh murid • Mentaksir peningkatan pemahaman murid
PENGEMBANGAN	PENILAIAN	
<ul style="list-style-type: none"> • Pastikan tidak terkeluar daripada definisi dan konsep asal • Galakkan murid mengaplikasikan konsep asal dan kemahiran dalam situasi baharu 	<ul style="list-style-type: none"> • Mentaksir pengetahuan dan kemahiran murid • Memerhati evidens yang menunjukkan perubahan tingkah laku dan pemikiran murid • Galakkan murid menilail pemahaman dan kebolehan mereka 	

AGENDA 02 KRITERIA / LANGKAH² PBL

Pedagogi



PEMBELAJARAN BERASASKAN PROJEK

Murid mengkaji secara mendalam tentang sesuatu isu atau topik bagi menghasilkan sesuatu produk.

KIT
PAK
21
KPM
2017

MEMBINA SOALAN UTAMA (DRIVING QUESTION)

Membentuk soalan bersifat provokatif, terbuka dan berkaitan dengan apa yang perlu dipelajari oleh murid – memberi tujuan dan cabaran.

SUARA DAN PILIHAN MURID

Murid menentukan tajuk, soalan utama, sumber dan produk yang akan dihasilkan yang bermakna kepada mereka.

KEMAHIRAN ABAD KE-21

Murid bekerja secara kolaboratif, berkomunikasi dan menjana pemikiran kritis dan kreatif dalam situasi yang sebenar. Murid berpeluang meningkatkan kemahiran 4C melalui penilaian sendiri.

INKUIRI DAN INOVASI

Bimbing murid untuk membina lebih banyak soalan berdasar soalan utama, membuat hipotesis, dan terbuka kepada idea dan perspektif baharu.

MAKLUM BALAS & SEMAKAN

Murid memberi pandangan berdasarkan exemplar dan rubric untuk menambahbaik hasil produk. Pandangan daripada pakar juga digalakkan.

PEMBENTANGAN PRODUK

Murid membentangkan produk dan membuat refleksi terhadap produk kepada audien yang autentik.



APLIKASI

Tajuk	Prudent Lifestyle
Standard Kandungan	3.2 Produce a variety of texts for creative, personal, academic and functional purposes
Standard Pembelajaran	3.2.2 Write for creative and personal expressions: (iii) posters and slogans

KIT PAK 21 KPM 2017

MEMBINA SOALAN UTAMA	SUARA DAN PILIHAN MURID	KEMAHIRAN ABAD KE-21	INKUIRI DAN INOVASI	MAKLUM BALAS & SEMAKAN	PEMBENTANGAN PRODUK
Murid mengadakan sumbangan tentang cara menghasilkan poster <i>car-boot sale</i>	Murid menentukan strategi penghasilan produk : <ul style="list-style-type: none"> • Bentuk • Sumber • Kos 	Murid membentuk kumpulan dan mengagihkan tugasan mengikut kebolehan ahli kumpulan Murid menggunakan teknik <i>role play</i> dan <i>team building</i> untuk meningkat kemahiran 4K1N	Murid membina soalan spesifik berdasarkan persoalan utama untuk memahami tugasan dalam menghasilkan produk	Murid menilai produk yang dihasilkan untuk penambahbaikan	Murid mengadakan sesi <i>gallery walk</i> bagi mempamerkan poster yang dihasilkan

ISU-ISU PELAKSANAAN PBL

*Mengapakah
pembudayaan PBL di
sekolah sukar dicapai?*

Inkuiri / Tinjauan Awal PBL / Strategi Merapatkan Jurang

Guru Sudah Tahu/Buat

1. Penat mengajar / beban kerja
2. Kecerdasan dan tahap penguasaan murid adalah pelbagai
3. Pernah melaksanakan PBL tapi hasil/impak rendah
4. Saya mungkin perlu siapkan tugas PBL anak murid yang belum menguasai kerana dia mesti capai kpi.

Guru Belum Tahu/Buat

1. Kos harga modul PBL XYZ
2. Adakah murid dapat menghasilkan PBL secara sendiri?
3. Apakah reka bentuk yang sesuai untuk produk saya agar dapat mempermudah tugas PBL?

Guru Ingin Tahu/Buat

1. Cara melaksanakan PBL dengan lebih fleksibel
2. Cara membimbing pelajar apabila tidak bersemuka dan komunikasi dua-hala terganggu/terputus.
3. Analisa format yang paling sesuai untuk aras pemikiran dan minat murid.

Guru Perlu Tahu/Buat

(Aktiviti Sumbang saran / Tanya guru dll)

1. Di manakah saya hendak mencari sumber untuk....
2. Apa yang saya belum tahu?
3. Saya perlu tahu teori....
4. Saya perlu mencari maklumat tentang....

Merungkai Isu / RCA

- Melibatkan tempoh masa yang lama/panjang
- Kemahiran KBAT sedia ada murid rendah/terhad
- Deep Learning kurang sesuai dengan tahap penguasaan murid
- Obj atau KPI yang terlalu sukar dicapai / tidak realistic
- Fokus produk vs. proses
- Sukar menilai hasil individu



INTERVENSI PERANAN PENGURUS / PEMBIMBING PBL

- Mengurus dan mengawal perubahan yang perlu atau sedang berlaku.
- Bantu Selia dan bimbingan pemilihan kaedah pelaksanaan dan pentaksiran atau format PBL yang sesuai untuk digunakan

GEORGE LUCAS EDUCATIONAL FOUNDATION | Celebrating 30 years

edutopia

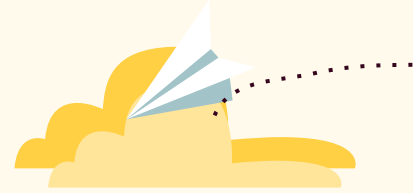
TOPICS ▾ VIDEOS OUR MISSION SIGN UP 🔍

PROJECT-BASED LEARNING (PBL)
5 PBL Pitfalls to Avoid
Project-based learning is powerful but complex, so we have solutions to some common problems teachers may encounter.

Frank McKay (2017)

AGENDA 04

PENDEKATAN YANG BOLEH DIGUNAKAN



1. From Surface Learning to Deep Learning

2. Teori Krashen $i + 1$

Learning is most effective when you meet the learners' current level and add one level of difficulty.

3. Design Thinking

TeachingEnglish 

The Natural Approach



The best methods are therefore those that supply "comprehensible input" in low anxiety situations, containing messages that students really want to hear
- Stephen Krashen

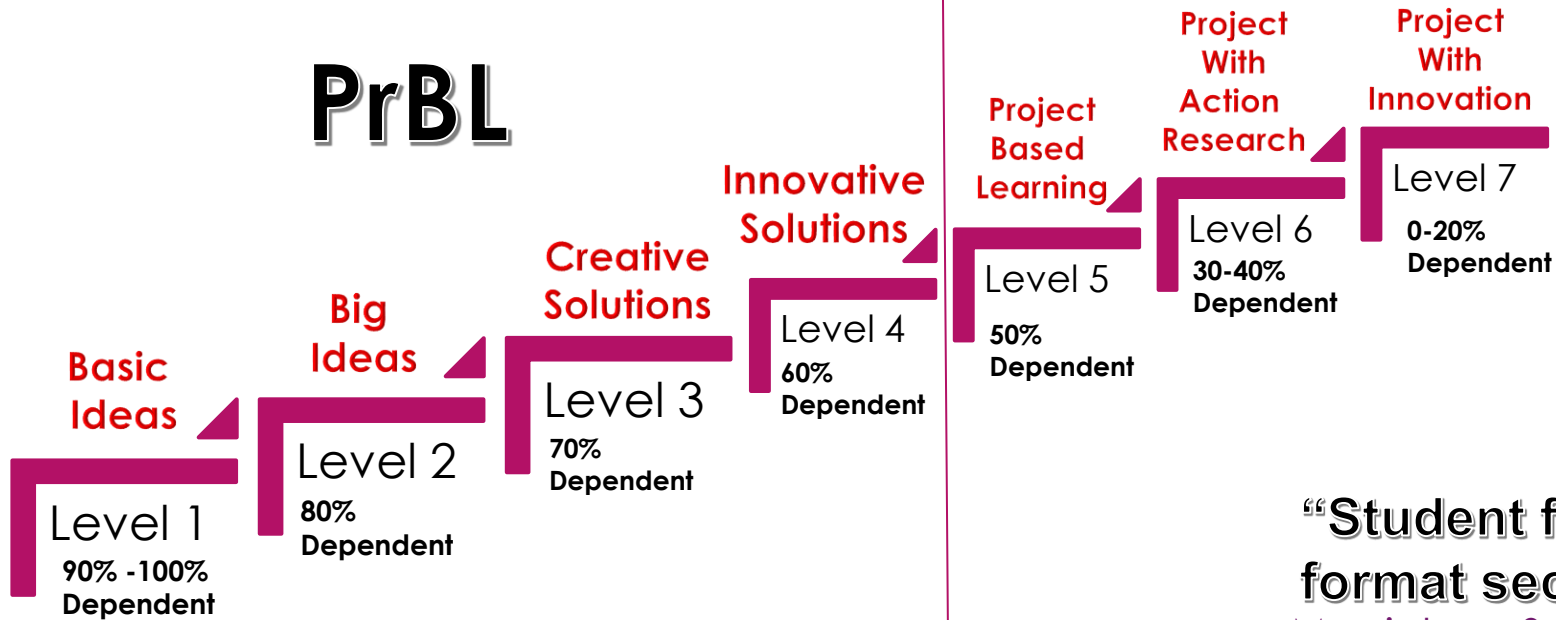
AGENDA 05: BAHAN SOKONGAN DAN PENDEKATAN BAGI PELAJAR YANG SUKAR MENGUASAI KEMAHIRAN PBL



Gradual Release Model

From Dependent to Independent
Just begin where you are...

PrBL



PBL



“Student first,
format second.”
— Macintyre, S. (2019)

PrBL Level 1 : SJKC Bong Hwa (Year 2)

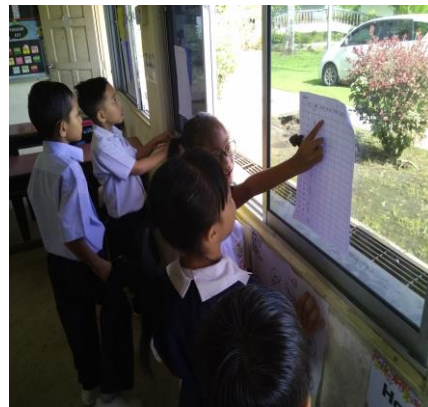
No.	STEP 1	STEP 2	STEP 3	STEP 4			STEP 5
	Problem Identification	Understanding the Problem	Problem Solving (SIMPLE PROJECT)	Evaluation			Decision Making
G U I D E	Identify the problem. E.g. - What is the problem? - Does it have a specific name? <i>Poverty, flood</i>	Give information about the problem. E.g. - What is the cause? - What are the effects? - Who will it affect?	How can you solve the problem? What can you do to help? E.g – Donation drive - Recycle	Agree/ Disagree?			Your final decision (√ / X)
				Group 1 √ / X	Group 2 √ / X	Group 3 √ / X	



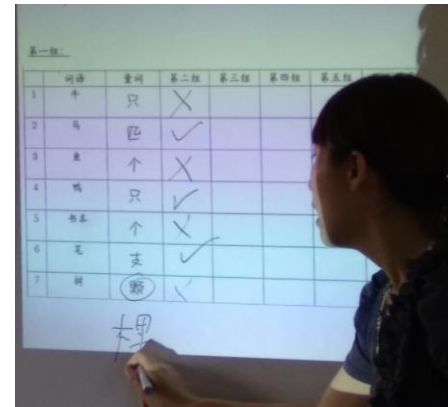
Steps 1 & 2: Teacher Centered / Q&A



Step 3: Problem Solving



Step 4 : Evaluation / Gallery Walk



Step 5 : Decision Making. Teacher helps rationalize answers with students before they make their final decision.

SmartELT21 PrBL Level 2 Template



STEP 1	STEP 2	STEP 3	STEP 4			STEP 5
Problem Identification	Understanding Your Problem	Problem Solving	Evaluation of Solution & Asking for Help			Decision Making
Identify the problem. E.g. – I do not know about the solar system. I do not know my multiplication table. (sifir)	Give more information about the problem. E.g. - What is the cause? - What are the effects? - Who will it affect? - How have you tried to solve the problem before?	How can you solve the problem? What can you do to help yourself? E.g – Ask Google - Ask teachers/friends - Read books	Ask people what they think of your solutions. Can they help you?			Your final decision.
			Feedback 1	Feedback 2	Feedback 3	Chose 1 or the best solution to try first. What are you going to do next?
STEP 6 CREATE	STEP 7 TEST	STEP 8 RETHINK IT	STEP 9 REFLECTION			STEP 10 PRESENT
1. How do you plan to carry out your solution? 2. Do you need to create, design or produce a product for your solution? 3. What materials do you need?	1. Who will you test it on? 2. Did it work? 3. What can you improve it? 4. How many times did you try? Do you want to improve it? If yes, test again. If no, move to step 4.	1. Would you like to try something else? Refer to step 4. If yes, go through steps 3 – 7 again. If no, proceed to steps 9-10.	1. Talk about your experiences during the different 'steps'. 2. Are you able to solve/help your problem?			1. Prepare your presentation materials. 2. Present your findings to your audience.

TAPAK PEMBELAJARAN BERASASKAN PROJEK

Anda boleh gunakan mana-mana tapak yang sesuai dan mengandungi elemen atau ciri-ciri PBL.



PEMBELAJARAN BERASASKAN PROJEK

Pedagogi

Murid mengkaji secara mendalam tentang sesuatu isu atau topik bagi menghasilkan sesuatu produk.

MEMBINA SOALAN UTAMA (DRIVING QUESTION)

Membentuk soalan bersifat provokatif, terbuka dan berkaitan dengan apa yang perlu dipelajari oleh murid – memberi tujuan dan cabaran.

SUARA DAN PILIHAN MURID

Murid menentukan tajuk, soalan utama, sumber dan produk yang akan dihasilkan yang bermakna kepada mereka.

KEMAHIRAN ABAD KE-21

Murid bekerja secara kolaboratif, berkomunikasi dan menjana pemikiran kritis dan kreatif dalam situasi yang sebenar. Murid berpeluang meningkatkan kemahiran 4C melalui penilaian sendiri.

INKUIRI DAN INOVASI

Bimbing murid untuk membina lebih banyak soalan berdasar soalan utama, membuat hipotesis, dan terbuka kepada idea dan perspektif baharu.

MAKLUM BALAS & SEMAKAN

Murid memberi pandangan berdasarkan exemplar dan rubric untuk menambahbaik hasil produk. Pandangan daripada pakar juga digalakkan.

PEMBENTANGAN PRODUK

Murid membentangkan produk dan membuat refleksi terhadap produk kepada audien yang autentik.

Agenda 05: PELIBATAN PENCERAMAH DALAM AKTIVITI PBL

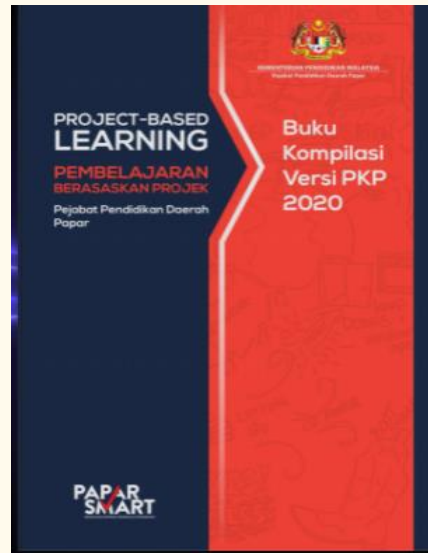
Bahan Sokongan / Tambahan



PN. TAH NIA BT. HJ. JAMAN *A.M.D, A.S.D.K*
PEGAWAI PENDIDIKAN DAERAH CEMERLANG JUSA C
PEJABAT PENDIDIKAN DAERAH KOTA KINABALU



Coming Soon



Suhaimi @ Suhaini bin Hj. Matshah
Pegawai Pendidikan Daerah Papar

Sekian, Terima Kasih Daun Keladi.

SHOBA MACINTYRE

shobamacintyre@gmail.com

