



MERANCANG PEMBELAJARAN DAN ASESMEN

Artiana, S.Pd., M.Ling

Dinas Pendidikan Provinsi Kalimantan Tengah



BRAINSTORMING

1. Apa Yang Anda Pahami Tentang Pembelajaran Dan Asesmen?
2. Mengapa Pembelajaran Dan Asesmen Itu Harus Dirancang / Direncanakan?
3. Pembelajaran Yang Seperti Apa Yang Anda Inginkan Terjadi Di Kelas Anda?

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Memahami profil lulusan sebagai tujuan akhir pembelajaran
2. Memahami prinsip pembelajaran
3. Memahami pengalaman belajar yang membantu mencapai profil lulusan
4. Memahami asesmen untuk mengukur proses dan capaian belajar
5. Merancang satu program pembelajaran
6. Merancang asesmen pembelajaran

INDIKATOR KETERCAPAIAN TUJUAN

- Profil lulusan ditentukan berdasarkan analisis DPL, CP, TP, dan pengalaman belajar
- Prinsip pembelajaran diidentifikasi dan ditentukan dalam setiap aktivitas belajar
- Pengalaman belajar dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran
- Asesmen dirancang untuk mengukur proses dan capaian hasil belajar
- Satu rancangan program pembelajaran disusun dengan memperhatikan prinsip pembelajaran

8 DIMENSI PROFIL LULUSAN

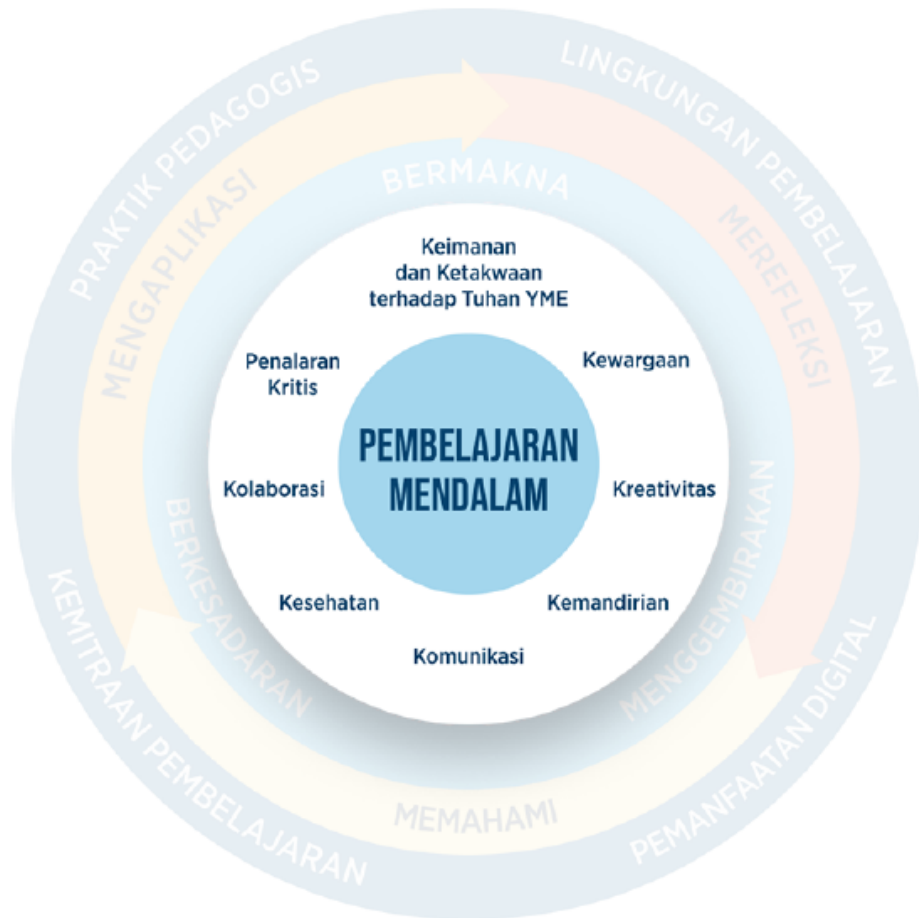
- 1. Keimanan Dan Ketakwaan Terhadap Tuhan YME**
- 2. Kewargaan**
- 3. Kreativitas**
- 4. Kemandirian**
- 5. Komunikasi**
- 6. Kesehatan**
- 7. Kolaborasi**
- 8. Penalaran Kritis**

DISKUSI

- Diskusikan secara detail 8 dimensi profil lulusan tersebut.
- Aktivitas belajar seperti apa yang dapat membantu peserta didik mencapai dimensi tersebut?

Delapan Dimensi Profil Lulusan

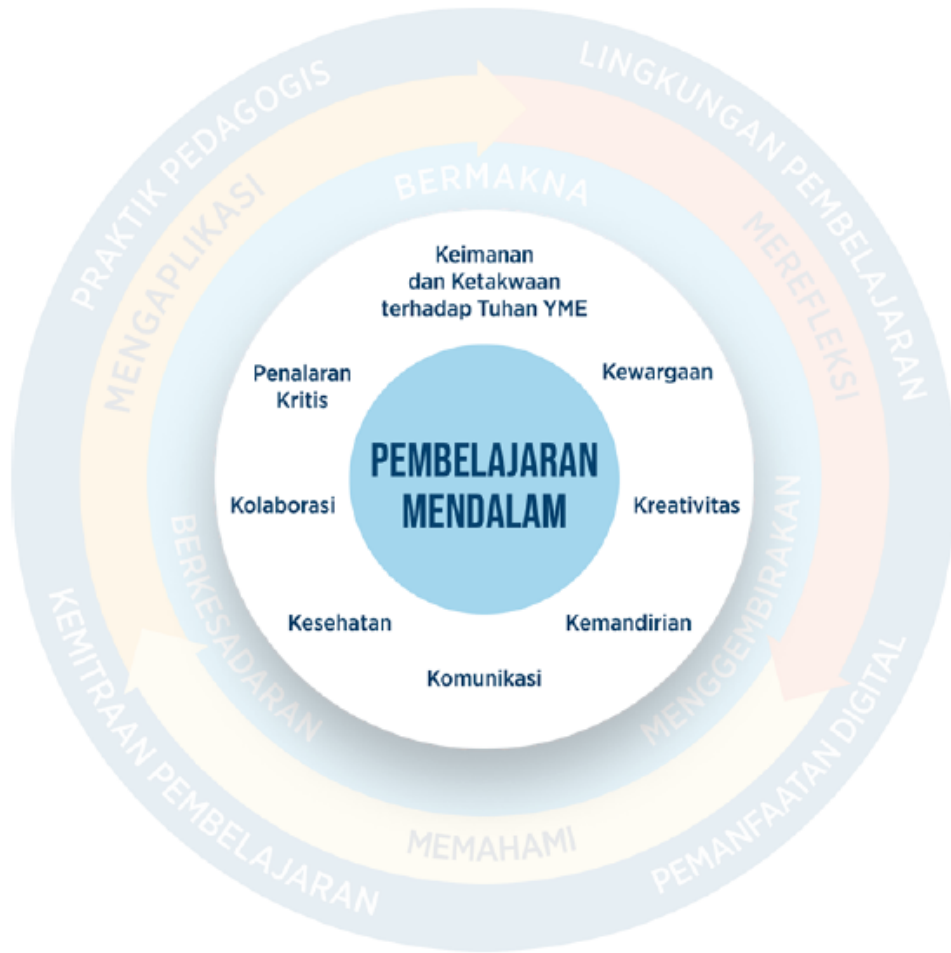
1/2



- 1 Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME**
Individu yang memiliki keyakinan teguh akan keberadaan Tuhan YME dan menghayati serta mengamalkan nilai-nilai spiritual dalam kehidupan sehari-hari.
- 2 Kewargaan**
Individu yang memiliki rasa cinta tanah air serta menghargai keberagaman budaya, mentaati aturan dan norma sosial dalam kehidupan bermasyarakat, memiliki kepedulian dan tanggung jawab sosial, serta berkomitmen untuk menyelesaikan masalah nyata yang berkaitan dengan keberlanjutan kehidupan, lingkungan, dan harmoni antarbangsa dalam konteks kebhinekaan global.
- 3 Penalaran Kritis**
Individu yang mampu berpikir secara logis, analitis, dan reflektif dalam memahami, mengevaluasi, serta memproses informasi untuk menyelesaikan masalah.
- 4 Kreativitas**
Individu yang mampu berpikir secara inovatif, fleksibel, dan orisinal dalam mengolah ide atau informasi untuk menciptakan solusi yang unik dan bermanfaat.

Delapan Dimensi Profil Lulusan

2/2



5 Kolaborasi

Individu yang mampu bekerja sama secara efektif dengan orang lain secara gotong royong untuk mencapai tujuan bersama melalui pembagian peran dan tanggung jawab.

6 Kemandirian

Individu yang mampu bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya sendiri dengan menunjukkan kemampuan untuk mengambil inisiatif, mengatasi hambatan, dan menyelesaikan tugas secara tepat tanpa bergantung pada orang lain.

7 Kesehatan

Individu yang memiliki fisik yang prima, bugar, sehat, dan mampu menjaga keseimbangan kesehatan mental dan fisik untuk mewujudkan kesejahteraan lahir dan batin (*well-being*).

8 Komunikasi

Individu yang memiliki kemampuan komunikasi intrapribadi untuk melakukan refleksi dan antarpribadi untuk menyampaikan ide, gagasan, dan informasi baik lisan maupun tulisan serta berinteraksi secara efektif dalam berbagai situasi.

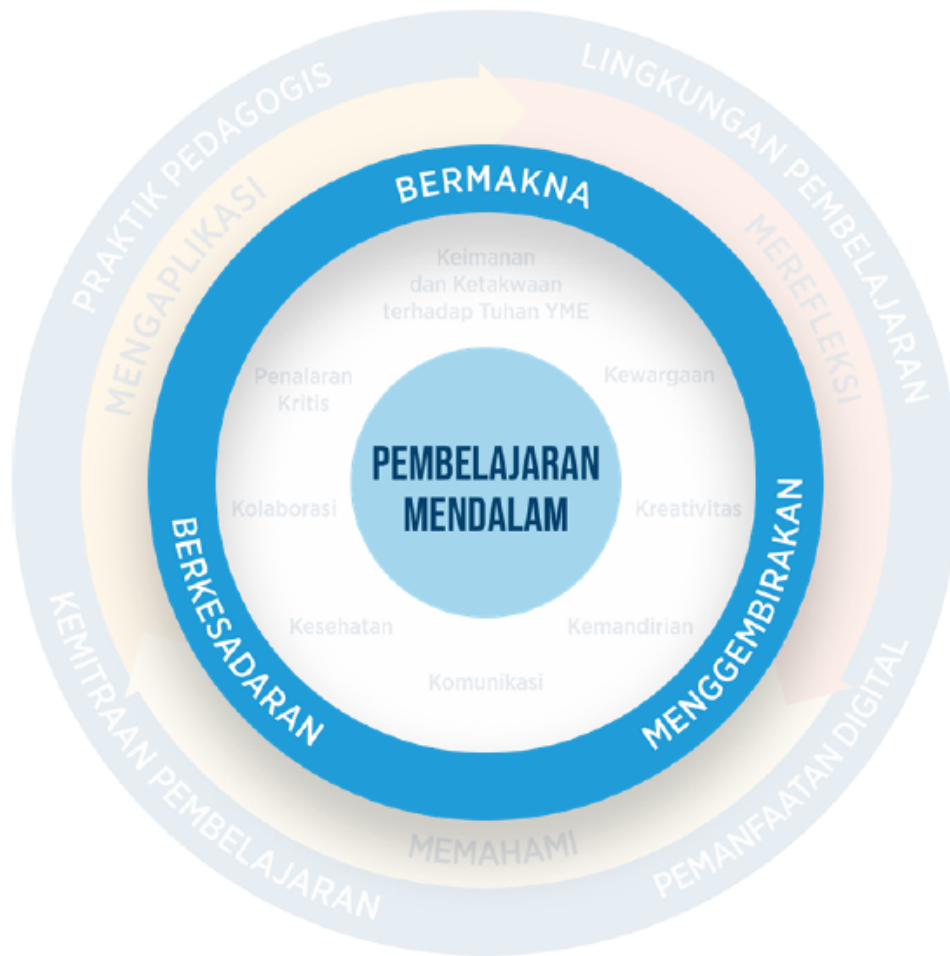
CARA MENENTUKAN DPL DALAM PEMBELAJARAN

- Pahami 8 dimensi profil lulusan (DPL)
- Identifikasi CP dan TP
- Pertimbangkan aktivitas belajar
- Tentukan dimensi profil lulusan yang menjadi sasaran
- Contoh:
 - 1. Bernalar kritis – menganalisis teks untuk menemukan gagasan utama
 - 2. Gotong royong – diskusi kelompok membahas hasil analisis
 - 3. Kreatif – membuat poster kampanye kebersihan

PRINSIP PEMBELAJARAN MENDALAM

1. Berkesadaran
2. Bermakna
3. Menggembirakan

Penerapan Prinsip Pembelajaran Mendalam



Penerapan prinsip pembelajaran mendalam dapat terjadi secara terpisah ataupun simultan dan tidak harus berurutan

Berkesadaran

- Kenyamanan peserta didik dalam belajar
- Fokus, konsentrasi, dan perhatian
- Kesadaran terhadap proses berpikir
- Kesempatan peserta didik untuk menentukan pilihan dan memiliki alasan atas pilihannya
- Keterlibatan peserta didik dalam mengembangkan strategi belajarnya
- Keterbukaan terhadap perspektif baru
- Keingintahuan terhadap pengetahuan dan pengalaman baru

Bermakna

- Kontekstual dan/atau relevan dengan kehidupan nyata
- Keterlibatan peserta didik berperan dalam pemecahan masalah/ isu terdekat di kehidupan nyata
- Keterkaitan dengan pengalaman sebelumnya
- Kebermanfaatn pengalaman belajar untuk diterapkan dalam konteks baru
- Keterkaitan dengan bidang ilmu lain
- Pembelajar sepanjang hayat

Menggembirakan

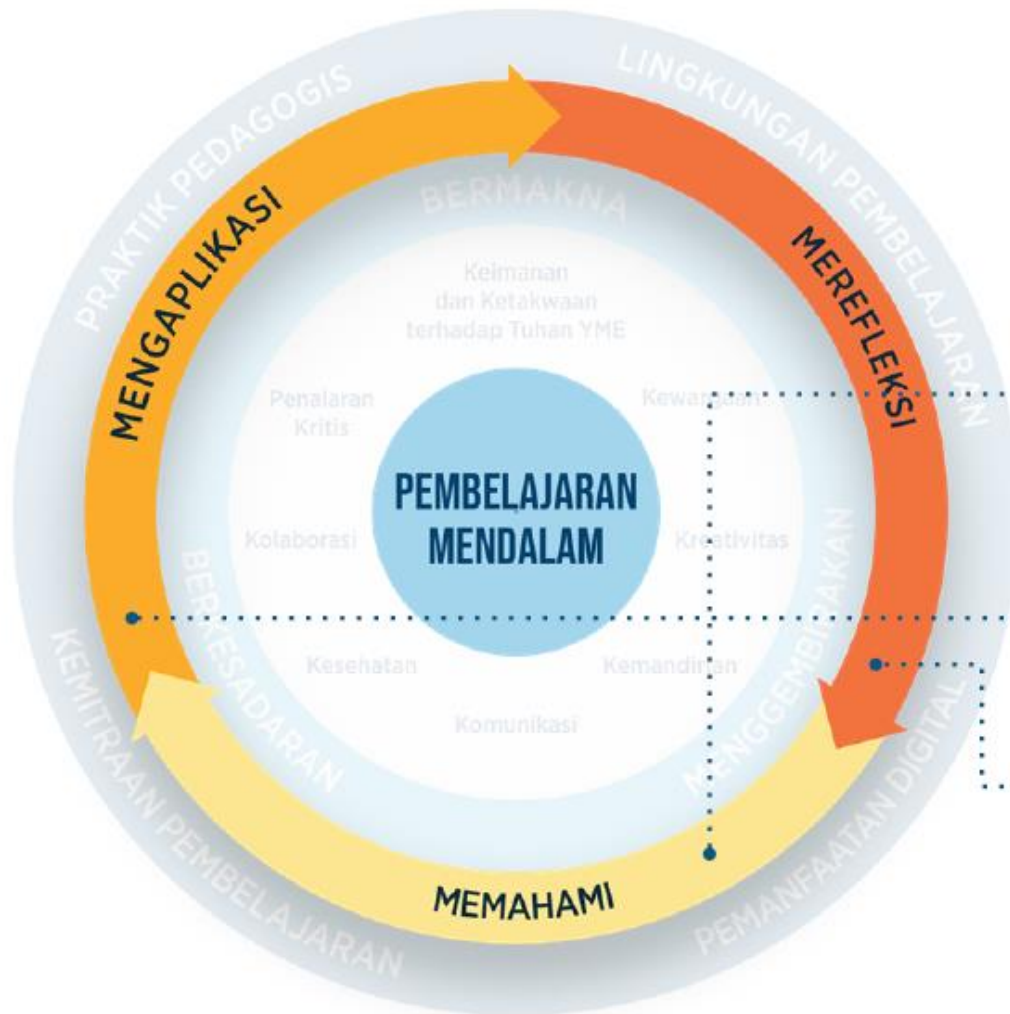
- Lingkungan pembelajaran yang interaktif
- Aktivitas pembelajaran yang menarik minat dan rasa ingin tahu
- Menginspirasi
- Tantangan yang memotivasi
- Tercapainya keberhasilan belajar (*AHA moment*)
- Memberikan ruang untuk prakarsa, kreativitas sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan

PENGALAMAN BELAJAR YANG MEMBANTU MENCAPAI PROFIL LULUSAN

1. Memahami
2. Mengaplikasi
3. Merefleksi

Pengalaman Belajar

1/2



Pengalaman belajar dilakukan secara bertahap untuk mencapai level PM

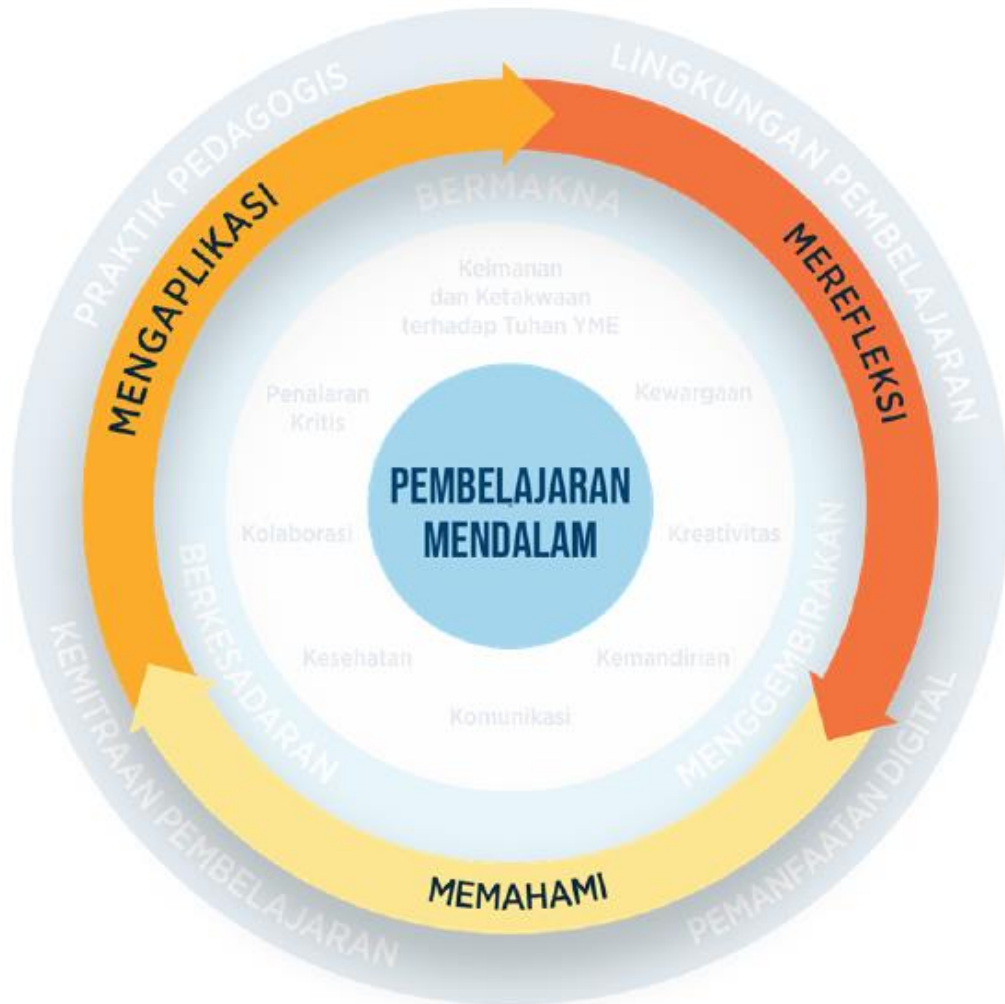
- Pengetahuan Esensial
- Pengetahuan Aplikatif
- Pengetahuan Nilai dan Karakter

Pendalaman Pengetahuan

Regulasi Diri

Pengalaman Belajar

2/2



Memahami

Tahap awal peserta didik untuk aktif **mengkonstruksi pengetahuan agar dapat memahami secara mendalam konsep atau materi dari berbagai sumber dan konteks**. Pengetahuan pada fase ini terdiri dari pengetahuan esensial, pengetahuan aplikatif, dan pengetahuan nilai dan karakter.

Mengaplikasi

Pengalaman belajar yang menunjukkan aktivitas peserta didik **mengaplikasi pengetahuan dalam kehidupan secara kontekstual**. Pengetahuan yang diperoleh oleh peserta didik melalui pendalaman pengetahuan.

Merefleksi

Proses di mana peserta didik mengevaluasi dan memaknai proses serta hasil dari tindakan atau praktik nyata yang telah mereka lakukan. **Tahap refleksi melibatkan regulasi diri sebagai kemampuan individu untuk mengelola proses belajarnya secara mandiri**, meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengawasan, dan evaluasi terhadap cara belajar mereka.

Pengalaman Belajar

► Memahami

1

Jenis Pengetahuan

- Pengetahuan Esensial
- Pengetahuan Aplikatif
- Pengetahuan Nilai dan Karakter

Karakteristik

- Menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya
- Menstimulasi proses berpikir peserta didik
- Menghubungkan dengan konteks nyata dan/atau kehidupan sehari-hari
- Memberikan kebebasan eksploratif dan kolaboratif
- Menanamkan nilai-nilai moral dan etika dan nilai positif lainnya
- Mengaitkan pembelajaran dengan pembentukan karakter peserta didik

Contoh

- Mengeksplorasi pengalaman- pengalaman peserta didik terhadap permasalahan sosial di masyarakat sebelum menyampaikan topik permasalahan sosial pada pembelajaran IPS
- Memberikan data kemiskinan di Indonesia serta meminta peserta didik untuk memahami dan memberikan tanggapan

Pengalaman Belajar

► Memahami

1

Pengetahuan Esensial

Pengetahuan dasar yang fundamental dalam suatu bidang atau disiplin ilmu, yang harus dipahami dan dikuasai untuk membangun pemahaman yang lebih kompleks dan dapat diterapkan dalam berbagai konteks

Contoh: Bahasa (Kosa kata, tata bahasa dasar, pengetahuan wacana, dan empat keterampilan berbahasa)

Pengetahuan Aplikatif

Pengetahuan yang berfokus pada penerapan konsep, teori, atau keterampilan dalam situasi nyata. Pengetahuan ini digunakan untuk menyelesaikan masalah, membuat keputusan, atau menciptakan sesuatu yang berdampak.

Contoh: Bahasa (Memahami cara menggunakan keterampilan menulis untuk membuat laporan atau bahan presentasi yang efektif)

Pengetahuan Nilai dan Karakter

Pengetahuan yang berkaitan dengan pemahaman tentang nilai-nilai moral, etika, budaya, dan kemanusiaan yang berperan penting dalam membentuk kepribadian, sikap, dan perilaku seseorang

Contoh: Bahasa (Memahami cara menggunakan bahasa untuk membangun hubungan baik, menghindari konflik, serta menunjukkan empati dan kepedulian)

Pengalaman Belajar

► Mengaplikasi

2

Pendalaman Pengetahuan

Memperluas atau mengembangkan pemahaman terhadap konsep dengan menghubungkannya ke situasi baru, pengalaman lain, atau bidang ilmu yang berbeda.

Karakteristik

- **Menghubungkan** konsep baru dengan pengetahuan sebelumnya.
- **Menerapkan** pengetahuan ke dalam situasi nyata atau bidang lain.
- **Mengembangkan** pemahaman dengan eksplorasi lebih lanjut.
- **Berpikir Kritis** dan mencari solusi inovatif berdasarkan pengetahuan yang ada.

Contoh

Topik: Persamaan Linear

- **Dasar:** Peserta didik memahami bentuk umum persamaan linear dan cara menyelesaikannya.
- **Pendalaman Pengetahuan:** Peserta didik menerapkan persamaan linear dalam masalah keuangan, seperti menghitung keuntungan bisnis atau menentukan titik impas dalam penjualan produk.

Pengalaman Belajar

► Merefleksi

3

Regulasi Diri

Individu mampu mengendalikan pikiran, emosi, dan perilaku dalam mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks pendidikan, regulasi diri sangat penting bagi peserta didik untuk mengelola proses belajar mereka secara mandiri dan efektif.

Karakteristik

- Memotivasi diri sendiri untuk terus belajar bagaimana cara belajar
- Refleksi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran (evaluasi diri)
- Menerapkan strategi berpikir
- Memiliki kemampuan metakognisi (meregulasi diri dalam pembelajaran)
- Meregulasi emosi dalam pembelajaran

Contoh

- Menyampaikan motivasi belajar sesuai pengalaman yang diperoleh
- Penilaian diri sendiri terhadap pencapaian tujuan pembelajaran
- Peserta didik dapat membuat ringkasan materi yang dipahami untuk menguji pemahaman mereka sendiri.
- Peserta didik mampu mengendalikan emosi negatif seperti kecemasan, stres, dan frustrasi saat belajar dengan strategi coping seperti bernapas dalam-dalam, istirahat sejenak, atau mencari dukungan sosial, dan lain-lain.

PM dalam Taksonomi Pembelajaran Ranah Kognitif

Taksonomi Bloom (Anderson & Krathwohl, 2001)	Taksonomi SOLO (Biggs & Collis, 1982)	Pengalaman Belajar PM	Deskripsi
<ul style="list-style-type: none">• Mencipta• Mengevaluasi	Berpikir Abstrak yang Mendalam	Merefleksi	Memperluas dan menerapkan ide
<ul style="list-style-type: none">• Menganalisis• Menerapkan	Relasional	Mengaplikasi	Menghubungkan ide-ide
Memahami	Multistruktural	Memahami	Memiliki banyak ide
Mengingat	Unistruktural		Mengingat kembali
-	Prastruktural	-	Belum Memahami

Contoh Pengalaman PM pada Ranah Kognitif

Pengalaman Belajar PM	Contoh Pengalaman Belajar pada Topik Fotosintesis
Merefleksi	Peserta didik mengaitkan fotosintesis dalam konteks yang lebih luas dan menyadari perannya terhadap isu nyata seperti ketersediaan pangan, perubahan iklim, dan sebagainya.
Mengaplikasi	Peserta didik menerapkan proses fotosintesis dan keterkaitannya dengan isu ketersediaan tanaman pangan.
Memahami	Peserta didik menjelaskan beberapa elemen yang terlibat dalam fotosintesis, namun tidak dapat mengaitkan antar proses fotosintesis.
	Peserta didik dapat memberikan definisi fotosintesis namun belum dapat menjelaskan bagaimana atau mengapa fotosintesis terjadi.

Contoh Pengalaman PM pada Ranah Afektif dan Psikomotorik

Pengalaman Belajar PM	Afektif	Psikomotorik
Merefleksi	Sikap dan perilaku dalam pembelajaran yang menunjukkan bagaimana peserta didik menerima, merespons, menghargai, mengorganisasi, dan menginternalisasi nilai-nilai dalam kehidupan mereka.	Keterampilan fisik, koordinasi gerakan, atau tindakan nyata dalam pembelajaran yang melibatkan aktivitas motorik seperti tindakan fisik dan praktik langsung.
Mengaplikasi		Contoh: peserta didik mempraktikkan keterampilan dalam situasi yang menyerupai dunia nyata, seperti simulasi jual beli di pasar atau simulasi debat.
Memahami	Contoh: Guru memfasilitasi diskusi tentang isu sosial dan meminta peserta didik untuk menuliskan refleksi tentang sikap mereka.	

1 Praktik Pedagogis

Strategi mengajar yang dipilih guru untuk mencapai tujuan belajar dalam mencapai dimensi profil lulusan. Untuk mewujudkan pembelajaran mendalam guru berfokus pada pengalaman belajar peserta didik yang autentik, mengutamakan praktik nyata, mendorong keterampilan berpikir tingkat tinggi dan kolaborasi.

3 Lingkungan Pembelajaran

Lingkungan pembelajaran menekankan integrasi antara ruang fisik, ruang virtual, dan budaya belajar untuk mendukung pembelajaran mendalam. Ruang fisik dan virtual dirancang fleksibel sebagai tempat yang mendorong kolaborasi, refleksi, eksplorasi, dan berbagi ide, sehingga dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik dengan optimal.

2 Kemitraan Pembelajaran

Kemitraan pembelajaran membentuk hubungan yang dinamis antara guru, peserta didik, orang tua, komunitas, dan mitra profesional. Pendekatan ini memindahkan kontrol pembelajaran dari guru saja menjadi kolaborasi bersama.

4 Pemanfaatan Digital

Pemanfaatan teknologi digital juga memegang peran penting sebagai katalisator untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan kontekstual. Tersedianya beragam sumber belajar menjadi peluang menciptakan pengetahuan bermakna pada peserta didik.

Pembelajaran Mendalam dapat dilaksanakan menggunakan berbagai praktik pedagogis dengan menerapkan tiga prinsip yaitu berkesadaran, bermakna, menggembirakan, contohnya:

- ✓ Pembelajaran Berbasis Inkuiri, Pembelajaran Berbasis Proyek, Pembelajaran Berbasis Masalah, Pembelajaran Kolaboratif, Pembelajaran STEM (*Science, Technology, Engineering, Mathematic*), Pembelajaran Berdiferensiasi, dan sebagainya.
-
- ✓ Diskusi, peta konsep, *advance organiser*, kerja kelompok, dan sebagainya

Kemitraan pembelajaran membentuk hubungan yang kolaboratif untuk memberikan pengalaman belajar, kebaruan informasi/ serta umpan balik kepada peserta didik melalui pengetahuan yang kontekstual dan nyata.

Contoh Kemitraan:

- ✓ **Lingkungan Sekolah:** Kepala sekolah, pengawas sekolah, guru, dan peserta didik, dan lainnya

- ✓ **Lingkungan Luar Sekolah:** MGMP, Mitra Profesional, Dunia Usaha, Dunia Industri, dan Dunia Kerja, Institusi/ lembaga Pendidikan, Media, dan lainnya

- ✓ **Masyarakat:** Orang tua, Komunitas, Tokoh Masyarakat, Organisasi Keagamaan dan/atau Budaya, dan lainnya

1

Lingkungan pembelajaran menekankan **integrasi** antara budaya belajar, ruang fisik, dan ruang virtual untuk mendukung PM

2

Lingkungan pembelajaran yang mendukung

- ✓ **budaya belajar** yang dikembangkan agar tercipta iklim belajar yang aman, nyaman, dan saling memuliakan untuk pembelajaran yang kondusif, interaktif, dan memotivasi peserta didik bereksplorasi, berekspresi, dan kolaborasi.

- ✓ optimalisasi **ruang fisik** sebagai proses interaksi langsung dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif, meningkatkan kenyamanan, serta mendukung PM seperti ruang kelas, laboratorium, ruang konseling, lingkungan sekolah, perpustakaan, lingkungan/alam sekitar, ruang seni, ruang praktik keterampilan, ruang ibadah, aula/auditorium, museum, dan lainnya

- ✓ pemanfaatan **ruang virtual** untuk interaksi, transfer ilmu, penilaian pembelajaran tanpa keterbatasan ruang fisik, seperti desain pembelajaran daring, platform pembelajaran daring/*hybrid*, dan penilaian daring, dan lainnya.

Teknologi digital dapat dimanfaatkan dalam perencanaan, pelaksanaan, dan asesmen pembelajaran. Peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan kolaboratif.

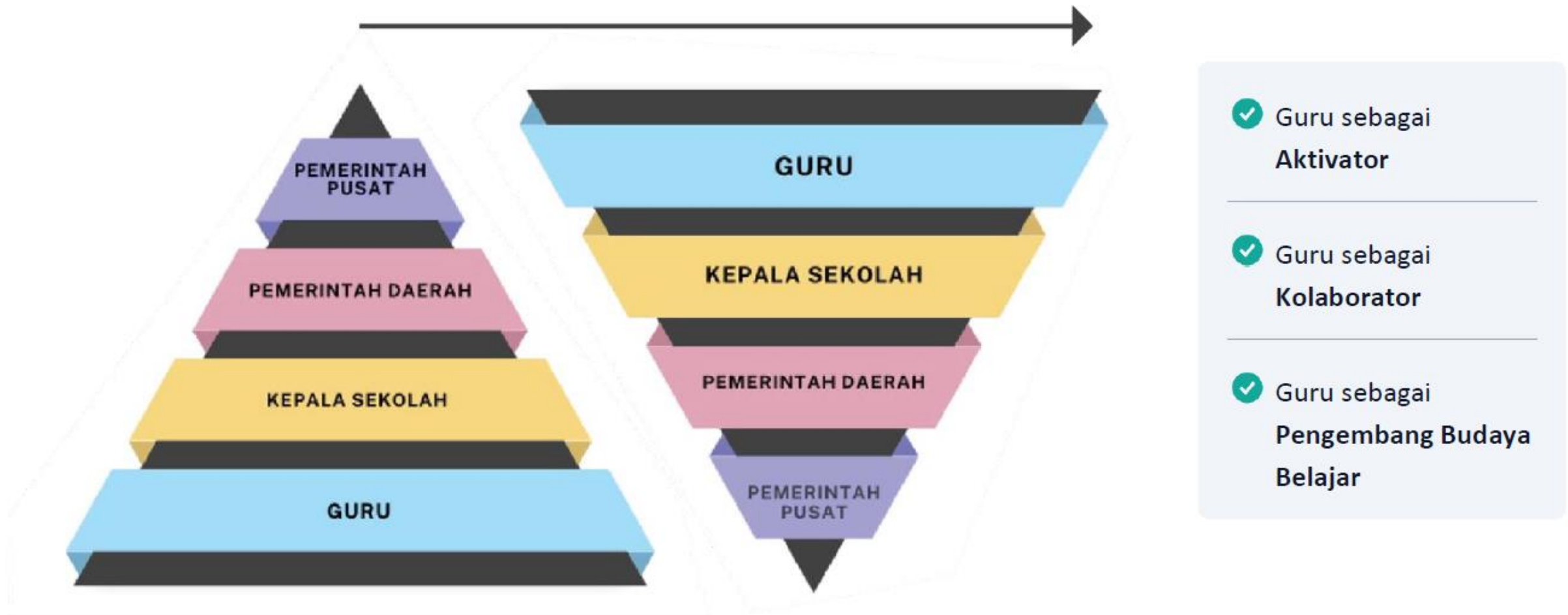
Contoh:

- ✔ **Perencanaan Pembelajaran:** merancang dan mengelola kelas digital, manajemen perencanaan pembelajaran berbasis proyek), desain bahan ajar visual dan infografis, pembuatan konten interaktif seperti kuis dan simulasi, pemanfaatan kecerdasan artifisial, serta aplikasi desain instruksional, dan perencanaan pembelajaran lainnya.

- ✔ **Pelaksanaan Pembelajaran:** pembelajaran sinkronus, kolaborasi daring, pembelajaran asinkronus, laman sumber belajar, perpustakaan digital, pemanfaatan kecerdasan artifisial, video edukasi, multimedia Interaktif, simulasi dan animasi, gamifikasi dan kuis, serta sumber lainnya.

- ✔ **Asesmen Pembelajaran:** pembuatan tes otomatis, evaluasi orisinalitas dan kualitas tulisan, tes formatif berbasis interaktif, pemanfaatan kecerdasan artifisial, pengelolaan portofolio digital, dan sebagainya.

Transformasi Peran Guru dalam Ekosistem PM



Peran Guru dalam Pembelajaran Mendalam



Aktivator

Guru menstimulasi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dan kriteria kesuksesan pembelajaran dengan berbagai strategi serta memberikan umpan balik untuk menstimulasi setiap level pencapaian yang lebih tinggi



Kolaborator

Guru membangun kolaboratif inkuiri dengan peserta didik, rekan sejawat, keluarga, masyarakat, mitra profesi dan DUDIKA, dalam mitra lainnya dalam mengembangkan dan berbagi pengalaman nyata dalam penerapan PM



Pengembang Budaya Belajar

Guru memberikan kepercayaan dan peluang mengambil resiko (*risk-taking*) kepada peserta didik untuk mengembangkan kreativitas dan berinovasi, dan melibatkan peserta didik dalam mengembangkan pengalaman belajar, serta menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung PM

KARAKTERISTIK KURIKULUM DALAM IMPLEMENTASI PM

1. Dinamis, fleksibel, dan responsif
2. Berpusat pada peserta didik
3. Pembelajaran terpadu
4. Relevan dengan kehidupan masyarakat
5. Pengembangan keterampilan tingkat tinggi
6. Pemanfaatan teknologi digital

Perencanaan Pembelajaran Mendalam

1 Identifikasi

- Mengidentifikasi kesiapan peserta didik
- Memahami karakteristik materi pelajaran
- Menentukan dimensi profil Lulusan

2 Desain Pembelajaran

- Menentukan capaian pembelajaran
- Menentukan topik pembelajaran yang kontekstual dan relevan
- Mengintegrasikan lintas disiplin ilmu yang relevan dengan topik
- Menentukan tujuan pembelajaran
- Menentukan kerangka pembelajaran (praktis pedagogis, kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, pemanfaatan digital)

4 Asesmen

- Asesmen pada awal pembelajaran
- Asesmen pada proses pembelajaran
- Asesmen pada akhir pembelajaran

3 Pengalaman Belajar

- Merancang pembelajaran dengan prinsip berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan
- Merancang tahapan pembelajaran dengan langkah-langkah kegiatan awal, inti dan penutup.
- Mendeskripsikan pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, dan merefleksi

Identifikasi

Peserta Didik: Identifikasi kesiapan peserta didik sebelum belajar, seperti pengetahuan awal, minat, latar belakang, dan kebutuhan belajar, serta aspek lainnya

Materi Pelajaran: Tuliskan analisis materi pelajaran seperti jenis pengetahuan yang akan dicapai, relevansi dengan kehidupan nyata peserta didik, tingkat kesulitan, struktur materi, serta integrasi nilai dan karakter, dan lainnya

Dimensi Profil Lulusan: Pilihlah dimensi profil lulusan yang akan dicapai dalam pembelajaran

- | | | | |
|--|---|--|---|
| <input type="checkbox"/> DPL1
Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME | <input type="checkbox"/> DPL3
Penalaran Kritis | <input type="checkbox"/> DPL5
Kolaborasi | <input type="checkbox"/> DPL7
Kesehatan |
| <input type="checkbox"/> DPL2
Kewargaan | <input type="checkbox"/> DPL4
Kreativitas | <input type="checkbox"/> DPL6
Kemandirian | <input type="checkbox"/> DPL8
Komunikasi |

Desain Pembelajaran

Capaian Pembelajaran : Tuliskan capaian pembelajaran sesuai fase

Lintas Disiplin Ilmu : Tuliskan disiplin ilmu dan/atau mata pelajaran yang relevan

Tujuan Pembelajaran : Merupakan pernyataan yang merumuskan kompetensi yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik setelah menyelesaikan suatu proses pembelajaran. Tujuan ini mencakup aspek utama, yaitu subjek belajar, pengetahuan keterampilan atau sikap yang harus dikuasai dengan kata kerja operasional yang terukur, kondisi atau konteks peserta didik mendemonstrasikan kompetensinya, serta tingkat pencapaian yang menjadi indikator keberhasilan. Jika lebih dari satu pertemuan maka tuliskan tujuan pembelajaran setiap pertemuannya

Topik Pembelajaran: Tuliskan topik pembelajaran yang relevan dengan capaian dan tujuan pembelajaran

Praktik Pedagogis: Model/Strategi/Metode yang ditentukan oleh guru untuk mencapai tujuan belajar dalam mencapai dimensi profil lulusan. Contoh: pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran inkuiri, pembelajaran kontekstual, dan sebagainya

Kemitraan Pembelajaran: Mitra kerjasama untuk berkolaborasi dan berperan dalam pembelajaran (lingkungan sekolah, lingkungan luar sekolah, masyarakat). Misalnya guru bidang studi lain, peserta didik lain, orang tua, komunitas, tokoh masyarakat, dunia usaha dan dunia industri kerja, institusi, atau mitra profesional

Lingkungan Pembelajaran: Lingkungan pembelajaran yang mengintegrasikan antara ruang fisik, ruang virtual, dan budaya belajar untuk mendukung pembelajaran mendalam. Contoh: lingkungan sekolah, *Learning Management System* (LMS), dukungan guru untuk meningkatkan keaktifan peserta didik

Pemanfaatan Digital: Pemanfaatan teknologi digital menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan kontekstual. Contoh: perpustakaan digital, forum diskusi daring, dan penilaian daring

Langkah-Langkah Pembelajaran

AWAL (tuliskan prinsip pembelajaran yang digunakan, misal berkesadaran, bermakna, menggembirakan)

Pembuka dari proses pembelajaran yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebelum memasuki inti pembelajaran. Kegiatan dalam tahap ini meliputi orientasi yang bermakna, apersepsi yang kontekstual, dan motivasi yang menggembirakan

INTI

Pada tahap ini, siswa aktif terlibat dalam pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. Guru menerapkan prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pengalaman belajar tidak harus dilaksanakan dalam satu kali pertemuan

Memahami (tuliskan prinsip pembelajaran yang digunakan, misal berkesadaran, bermakna, menggembirakan)

- 1.
- 2.

Mengaplikasi (tuliskan prinsip pembelajaran yang digunakan, misal berkesadaran, bermakna, menggembirakan)

- 1.
- 2.

Merefleksi (tuliskan prinsip pembelajaran yang digunakan, misal berkesadaran, bermakna, menggembirakan)

- 1.
- 2.

PENUTUP (Tuliskan prinsip pembelajaran yang digunakan, misal berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan)

Tahap akhir dalam proses pembelajaran yang bertujuan memberikan umpan balik yang konstruktif kepada siswa atas pengalaman belajar yang telah dilakukan, menyimpulkan pembelajaran, dan siswa terlibat dalam perencanaan pembelajaran selanjutnya.

Pengalaman Belajar

Asesmen Pembelajaran

Asesmen pada Awal Pembelajaran:

Asesmen pada Proses Pembelajaran:

Asesmen pada Akhir Pembelajaran:

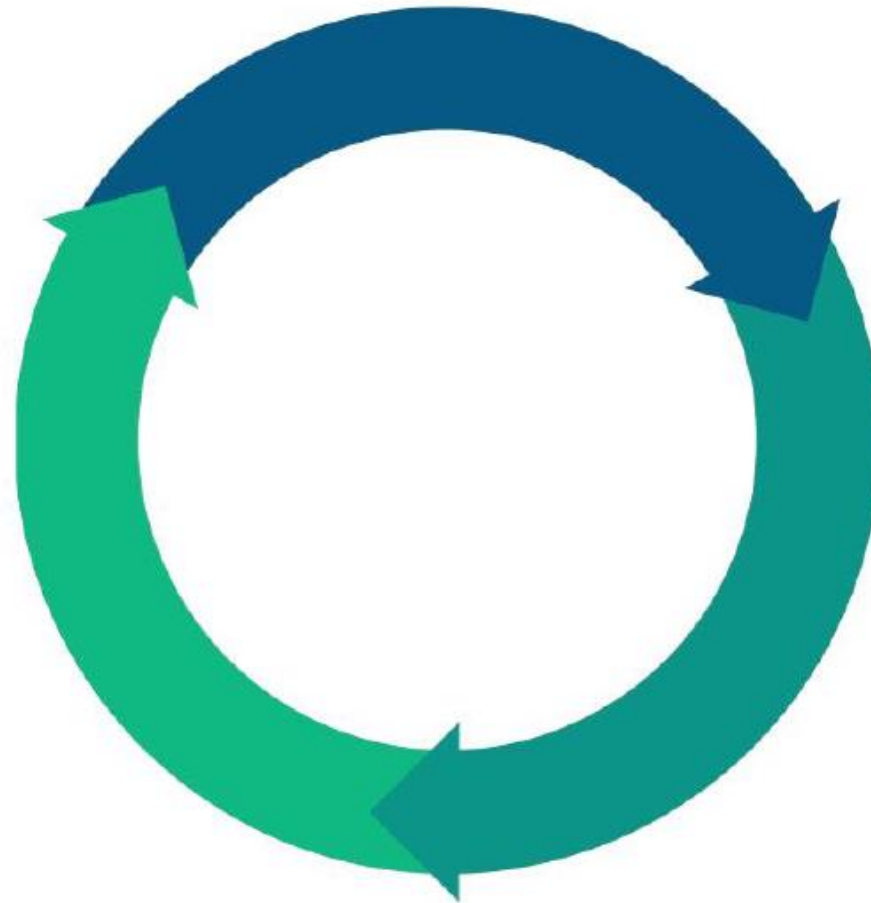
Asesmen dalam pembelajaran mendalam disesuaikan dengan *assessment as learning*, *assessment for learning*, dan *assessment of learning*. Tentukan metode atau cara yang digunakan secara komprehensif untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik. Contoh: Tes tertulis, Tes lisan, Penilaian Kinerja, Penilaian Proyek, Penilaian Produk, Observasi, Portofolio, *Peer Assessment*, *Selfi Assessment*, penilaian berbasis kelas, dan sebagainya

Implementasi Pembelajaran Mendalam

1

Perencanaan

Perencanaan PM melalui refleksi guru terhadap diri sendiri, karakteristik peserta didik, materi pelajaran, sumber daya dan mitra pembelajaran



2

Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran dengan prinsip berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan melalui pengalaman belajar memahami, merefleksi

3

Asesmen

Asesmen tidak hanya berfokus pada penguasaan teori, tetapi juga pada pemahaman konseptual yang mendalam, keterampilan berpikir kritis, serta penerapan dalam kehidupan nyata

Contoh Pelaksanaan Pembelajaran Mendalam

1/2

Keterkaitan Pengalaman Belajar, Prinsip Pembelajaran, dan adaptasi Model Pembelajaran Inkuiri

Memahami (Berkesadaran, Bermakna)

1

Orientasi

Guru memberikan stimulus untuk membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik dan mulai mengidentifikasi topik yang akan dieksplorasi (kaitkan dengan pengetahuan esensial, aplikatif, nilai dan karakter).

2

Merumuskan Masalah

Peserta didik mengidentifikasi dan merumuskan pertanyaan yang akan dijawab dalam proses inkuiri dan guru membimbing peserta didik untuk menyusun hipotesis atau dugaan awal.

3

Pengumpulan Data

Peserta didik mengumpulkan informasi dari berbagai sumber, seperti eksperimen, observasi, wawancara, atau literatur dan mencari pola atau hubungan antar konsep (menggunakan sumber lingkungan sekitar).

4

Pengolahan dan Analisis Data

Peserta didik mengorganisasi dan menafsirkan data yang telah dikumpulkan, menggunakan berbagai teknik analisis, seperti diskusi kelompok, pemetaan konsep, atau pembuatan grafik.

Contoh Pelaksanaan Pembelajaran Mendalam

2/2

Keterkaitan Pengalaman Belajar, Prinsip Pembelajaran, dan adaptasi Model Pembelajaran Inkuiri

Mengaplikasi (Bermakna, Menggembirakan)

5

Menarik Kesimpulan

Peserta didik menyusun kesimpulan berdasarkan bukti dan hasil analisis, serta menjelaskan temuan dan menghubungkannya dengan konsep atau teori yang relevan (pendalaman pengetahuan).

6

Komunikasi

Peserta didik menyampaikan hasil temuannya melalui presentasi, laporan tertulis, atau diskusi kelas.

Merefleksi (Berkesadaran, Bermakna)

7

Refleksi

Melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran: apa yang telah dipelajari, kesulitan yang dihadapi, dan bagaimana meningkatkan pemahaman lebih lanjut, serta guru memberikan umpan balik konstruktif untuk memperkaya pengalaman belajar peserta didik (stimulasi regulasi diri).

8

Aplikasi dan Tindak Lanjut

Peserta didik menerapkan hasil pembelajaran dalam konteks nyata atau proyek lanjutan dan mendorong eksplorasi lebih lanjut untuk memperdalam pemahaman konsep.

Contoh Pembelajaran Mendalam

1 Identifikasi Peserta Didik

Peserta didik memiliki pengetahuan dasar yang bervariasi mengenai isu-isu lingkungan, perlu memiliki kesadaran perannya terhadap keseimbangan ekosistem, menunjukkan minat tinggi dalam kegiatan berbasis proyek.

2 Identifikasi Materi Pelajaran

Materi ekosistem dapat mencakup pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif. Materi ini dirancang relevan dengan kehidupan nyata, seperti memahami dampak aktivitas manusia terhadap ekosistem sungai, serta aplikatif melalui kegiatan seperti proyek pengelolaan sampah.

3 Dimensi Profil Lulusan

<input type="checkbox"/> DPL1 Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME	<input type="checkbox"/> DPL2 Kewargaan	<input checked="" type="checkbox"/> DPL3 Penalaran Kritis
<input checked="" type="checkbox"/> DPL4 Kreativitas	<input checked="" type="checkbox"/> DPL5 Kolaborasi	<input type="checkbox"/> DPL6 Kemandirian
<input type="checkbox"/> DPL7 Kesehatan	<input checked="" type="checkbox"/> DPL8 Komunikasi	

4 Capaian Pembelajaran

Peserta didik menyelidiki bagaimana hubungan saling ketergantungan antar komponen biotik-abiotik dapat memengaruhi kestabilan suatu ekosistem di lingkungan sekitarnya.

5 Topik Pembelajaran

Peran Manusia dalam Menjaga Ekosistem

6 Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu:

1. Memahami pentingnya keanekaragaman hayati dalam ekosistem
2. Mengidentifikasi dampak aktivitas manusia terhadap keseimbangan ekosistem
3. Melaksanakan proyek kreatif berbasis solusi lingkungan untuk mencegah pencemaran pada ekosistem

7 Praktik Pedagogis

1. Pembelajaran Berbasis Proyek
2. Diskusi kelompok, eksplorasi lapangan, wawancara, dan presentasi

8 Mitra Pembelajaran

1. Komunitas Peduli Ciliwung (KPC)
2. Pengelola Bank Sampah Sungai Ciliwung
3. Masyarakat Sekitar Sungai Ciliwung

9 Lingkungan Pembelajaran

1. Ruang Fisik: lingkungan di sekitar Sungai Ciliwung
2. Ruang Virtual: platform daring untuk diskusi dengan teman
3. Budaya Belajar: kolaboratif, berpartisipasi aktif, dan rasa ingin tahu

10 Pemanfaatan Digital

1. Perencanaan: LMS
2. Pelaksanaan: pertemuan daring, video, perpustakaan daring
3. Asesmen: asesmen daring

11 Langkah-Langkah Pembelajaran

Awal (Berkesadaran, Bermakna)

- 1 Guru membuka pelajaran dengan salam, doa bersama, dan sapaan ramah untuk menciptakan suasana positif
- 2 Guru menerapkan teknik permainan pemusatan konsentrasi
- 3 Guru memulai dengan video singkat perbedaan kondisi sungai yang bersih dan tercemar
- 4 Guru memberikan pertanyaan pemantik "*Bagaimana kondisi makhluk hidup pada kedua sungai tersebut?*" untuk menstimulasi empati peserta didik
- 5 Peserta didik melakukan literasi melalui bahan bacaan pada websites tentang Sungai Ciliwung yang Tercemar
- 6 Guru tanya jawab dengan peserta didik mengenai bahan bacaan untuk menumbuhkan kesadaran pencemaran sungai akibat sampah sehingga berdampak pada kondisi makhluk hidup di sungai
"Apa penyebab terjadinya pencemaran sungai?"
"Apakah sungai yang tercemar mempengaruhi kondisi makhluk hidup di sana?"
- 7 Memaparkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan menghubungkan dengan peran peserta didik
"Apa yang bisa kita lakukan untuk melestarikan sungai kita?"

1 Langkah-Langkah Pembelajaran

Inti (bermakna, menggembirakan)

Memahami

- 1 Berdiskusi, membaca artikel, eksplorasi sumber informasi pada buku, *e-book*, artikel, dan *websites* melalui internet tentang keanekaragaman hayati dan ekosistem sungai
 - a. Apa definisi ekosistem?
 - b. Apa saja macam-macam ekosistem?
 - c. Apa definisi keanekaragaman hayati?
 - d. Mengapa keanekaragaman hayati penting bagi kelangsungan ekosistem?
 - e. Apakah aktivitas manusia mempengaruhi kelangsungan ekosistem sungai?
- 2 Membuat peta konsep tentang ekosistem, keanekaragaman hayati, dan kelangsungan ekosistem sungai

Mengaplikasi

- 1 Peserta didik melakukan kunjungan lapangan ke Sungai Ciliwung untuk mengidentifikasi masalah kelangsungan ekosistem sungai
- 2 Peserta didik melakukan interview dengan masyarakat di sekitar sungai ciliwung
- 3 Peserta didik menyimak penjelasan dari Komunitas Peduli Ciliwung dan Pengelola Bank Sampah
- 4 Guru dan narasumber menumbuhkan kesadaran kepada Peserta didik tercemarnya sungai akibat sampah yang tidak dikelola dengan baik
- 5 Peserta didik berdiskusi dengan teman melalui zoom dan guru pendamping untuk merancang proyek pengelolaan sampah
- 6 Peserta didik mengembangkan proyek pengelolaan sampah di sekolah contohnya: membuat tempat sampah berdasarkan jenisnya, ecobrick, 3R, bank sampah, dan sebagainya (dilakukan diferensiasi produk/ide)

Contoh Pembelajaran Mendalam

11 Langkah-Langkah Pembelajaran

Inti (bermakna, menggembirakan)

Merefleksi (berkesadaran, bermakna)

- 1 Peserta didik melakukan uji coba proyek dan atau mempresentasikan hasil proyeknya
- 2 Peserta didik mendapatkan umpan balik dari teman, guru, dan salah satu narasumber dari Komunitas Peduli Ciliwung dan Pengelola Bank Sampah
- 3 Peserta didik membuat jurnal refleksi individu terhadap proyek yang telah dilakukan
- 4 Peserta didik melakukan evaluasi diri terhadap pencapaian tujuan pembelajaran
- 5 Peserta didik menemukan solusi dan atau peran lanjutan mereka setelah belajar

Penutup (berkesadaran)

- 1 Guru dan Peserta didik menyimpulkan pembelajaran
- 2 Guru mengajak peserta didik merencanakan pembelajaran selanjutnya dan strategi belajar yang akan digunakan (contoh: topik yang akan dipelajari, mitra yang akan diundang, eksperimen yang akan dilakukan, sumber/media pembelajaran yang digunakan)
- 3 Guru memuliakan peserta didik dengan menghargai pencapaian proyeknya

Contoh Pembelajaran Mendalam

6/6

12 Asesmen Pembelajaran

Asesmen pada Awal Pembelajaran

Kuis singkat pengetahuan awal tentang ekosistem dan hubungannya dengan aktivitas manusia

Asesmen pada Proses Pembelajaran

Peta konsep, presentasi, asesmen proyek pengelolaan sampah

Asesmen pada Akhir Pembelajaran

Jurnal reflektif, tes tertulis



MENGEMBANGKAN PERANGKAT ASESMEN

01

Asesmen
Formatif

02

Asesmen
Sumatif

Prinsip Asesmen Pembelajaran Mendalam

Pembelajaran menekankan pentingnya umpan balik dan asesmen autentik yang mencakup tiga fungsi asesmen sebagai berikut:

Asesmen sebagai Pembelajaran (*Assessment as Learning*)

Asesmen untuk refleksi proses pembelajaran dan refleksi diri peserta didik

Contoh:

Jurnal reflektif, *self-assessment*, *peer assessment*, *checklist* kemajuan belajar, dan lainnya

Asesmen untuk Pembelajaran (*Assessment for Learning*)

Asesmen untuk perbaikan proses pembelajaran berfungsi sebagai umpan balik membantu peserta didik memahami progres belajar mereka, serta refleksi guru mengajar

Contoh:

Peta konsep, umpan balik formatif, observasi, pertanyaan diagnostik, dan lainnya

Asesmen dalam Pembelajaran (*Assessment of Learning*)

Asesmen untuk mengukur capaian pembelajaran peserta didik pada akhir pembelajaran

Contoh:

Tes lisan, tes tertulis, laporan, penilaian proyek, portofolio, dan lainnya

MENGEVALUASI PROSES



**Refleksi
Diri**

01



**Refleksi
Sesama
Pendidik**

02



**Refleksi
Oleh
Kepala
Satuan
Pendidikan**

03



**Refleksi
Oleh
Peserta
Didik**

04

PENUGASAN

- BUATLAH RPP YANG MENCANTUMKAN:

- DIMENSI PROFIL LULUSAN
- TUJUAN PEMBELAJARAN
- INDIKATOR KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN
- AKTIVITAS

Pengalaman / Aktivitas Belajar	Prinsip Pembelajaran yang diterapkan (Berkesadaran, Bermakna, Menyenangkan)
Memahami	
Mengaplikasi	
Merefleksi	

- ASESMEN CAPAIAN HASIL BELAJAR

TERIMA KASIH

**Tetap sehat
dan
semangat**

