



Perencanaan Pembelajaran Mendalam

Strategi Implementasi Pembelajaran Mendalam

Implementasi PM meliputi penggunaan beberapa strategi, yang memiliki implikasi pada beberapa aspek pembelajaran: kurikulum, proses pembelajaran, asesmen, ekosistem, peran guru, kepala sekolah dan pengawas, serta manajemen dan pengawasan. Bagian ini juga merupakan gambaran yang menjelaskan tentang peluang, tantangan, dan implementasi PM di jenjang pendidikan mulai dari Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sampai dengan pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Pada tahap awal, Kemendikdasmen menerapkan PM pada jenjang pendidikan dasar dan pendidikan menengah.

Karakteristik kurikulum yang digunakan dalam implementasi PM adalah sebagai berikut.

1 Dinamis, Fleksibel, dan Responsif

Kurikulum bersifat dinamis, fleksibel dan responsif, sehingga memungkinkan adanya pembaruan berdasarkan kebutuhan masyarakat yang berkembang sesuai dengan kemajuan teknologi. Kurikulum yang dinamis, fleksibel dan responsif terhadap perkembangan teknologi dan sosial budaya akan meningkatkan relevansi pembelajaran dengan kehidupan masyarakat. Dengan demikian, sekolah dapat mengimplementasikan kurikulum yang disesuaikan dengan konteks sekolah.

2 Berpusat pada Peserta Didik

Kurikulum yang responsif terhadap minat, motivasi, renjana (*passion*), dan bakat peserta didik memberikan kesempatan untuk personalisasi dan memberi ruang bagi peserta didik untuk menjadi agen dalam perjalanan pembelajaran mereka. Kurikulum yang berpusat pada peserta didik akan mendukung pengembangan potensi setiap individu dan memungkinkan mereka belajar sesuai dengan gaya serta ritme masing-masing.

3 Pembelajaran Terpadu

Kurikulum memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengikuti pembelajaran terpadu multidisiplin dan antardisiplin. Pembelajaran terpadu menyiapkan peserta didik agar dapat menghubungkan pengetahuan antar bidang ilmu dan menerapkannya dalam kehidupan masyarakat.

4 Relevan dan Peduli dengan Kehidupan Masyarakat

Kurikulum memuat substansi pelajaran terkait dengan isu-isu dan tantangan kehidupan, mendorong peserta didik untuk mampu hidup, memiliki penghidupan, dan berkontribusi pada kehidupan. Peserta didik terlibat dalam proyek-proyek belajar yang berhubungan dengan antara lain kehidupan sosial, kesehatan masyarakat, politik, perubahan iklim, energi, dan inovasi teknologi. Pembelajaran yang relevan dengan kehidupan masyarakat akan memberi kesempatan peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif yang kontekstual.

5 Pengembangan Keterampilan Tingkat Tinggi

Kurikulum berorientasi pada pengembangan keterampilan tingkat tinggi, seperti kreativitas, pemecahan masalah, kolaborasi, dan berpikir kritis. Oleh karena itu, desain kurikulum harus berfokus pada pengembangan keterampilan-keterampilan itu melalui pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis penyelidikan, dan pembelajaran berbasis pengalaman.

6 Pemanfaatan Teknologi Digital

Karakteristik pedagogi PM memberi perhatian yang besar terhadap interaksi antar peserta didik, peserta didik dengan guru, peserta didik dengan mitra belajar dan pemangku kepentingan lainnya. Interaksi memberi umpan balik pada proses pembelajaran yg mencirikan PM. Interaksi akan lebih optimal terjadi jika pembelajaran memanfaatkan teknologi digital. Pemanfaatan teknologi digital bahkan untuk wilayah yang belum terjangkau fasilitas internet dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti sekarang, termasuk *Semi Online*, atau *Internet Offline (Digital Library)*, WAN, LAN dan sebagainya.

Implementasi PM mendorong partisipasi aktif murid dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Guru berperan sebagai aktivator dan motivator yang membantu peserta didik mengeksplorasi, berkreasi, dan mengaitkan hubungan antar konsep. Beberapa karakteristik pendekatan PM dengan prinsip berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan antara lain pembelajaran aktif, kolaboratif, pembelajaran terdiferensiasi. Dengan demikian, guru harus memahami karakteristik murid dengan berbagai strategi pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan.

Pembelajaran Mendalam mendorong murid untuk bertanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri dan merefleksikan kemajuan mereka sehingga mereka mampu melakukan asesmen diri, merefleksi capaian pembelajaran mereka sendiri dan menetapkan tujuan pribadi. Hal ini membantu peserta didik mengembangkan keterampilan metakognitif dan mendorong mereka untuk lebih proaktif dalam pembelajaran mereka. Asesmen dalam PM relevan dengan pencapaian profil lulusan yang mendukung pengembangan kompetensi peserta didik secara menyeluruh.

Perencanaan Pembelajaran Mendalam

1 Identifikasi

- a. Mengidentifikasi kesiapan murid
- b. Memahami karakteristik materi pelajaran
- c. Menentukan dimensi profil Lulusan

2 Desain Pembelajaran

- a. Menentukan tujuan pembelajaran
- b. Menentukan kerangka pembelajaran (praktis pedagogis, kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, pemanfaatan digital)

4 Asesmen

- a. Asesmen pada awal pembelajaran
- b. Asesmen pada proses pembelajaran
- c. Asesmen pada akhir pembelajaran

3 Pengalaman Belajar

- a. Merancang pembelajaran dengan prinsip berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan
- b. Mendeskripsikan pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, dan merefleksi



Perencanaan Pembelajaran Mendalam



1 Identifikasi

- a. Mengidentifikasi kesiapan murid
- b. Memahami karakteristik materi pelajaran
- c. Menentukan dimensi profil Lulusan



- 1. Analisis Pengetahuan Awal.** Guru dapat menggunakan pre-test, diskusi awal, pertanyaan pemantik, dll. untuk mengetahui pemahaman awal murid terhadap konsep yang akan dipelajari lalu gunakan hasilnya untuk mengidentifikasi kesenjangan pemahaman yang mungkin muncul dan menjadi hambatan dalam pembelajaran.
- 2. Observasi dan Refleksi.** Amati bagaimana murid merespon pertanyaan terbuka, tantangan berpikir kritis, atau tugas eksploratif. Perhatikan tingkat keterlibatan, rasa ingin tahu, dan kemampuan mereka dalam menghubungkan konsep baru dengan pengalaman sebelumnya.
- 3. Inventarisasi Gaya Belajar dan Minat.** Gunakan angket atau wawancara singkat untuk mengetahui gaya belajar dan minat murid. Guru dapat menyesuaikan strategi pembelajaran agar lebih relevan dan menarik bagi mereka.
- 4. Analisis Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS).** Berikan tugas berbasis pemecahan masalah atau proyek kecil untuk melihat sejauh mana murid dapat mengambil keputusan untuk menemukan solusi dari suatu permasalahan. Identifikasi murid yang membutuhkan pendampingan lebih lanjut.
- 5. Konteks Sosial dan Emosional.** Perhatikan faktor sosial dan emosional yang dapat memengaruhi kesiapan belajar, seperti rasa percaya diri, motivasi, atau hambatan psikologis dalam proses pembelajaran. Gunakan pendekatan diferensiasi untuk menyesuaikan strategi pembelajaran dengan kebutuhan individu maupun kelompok.

Dengan mengidentifikasi kesiapan murid secara komprehensif, guru dapat menyusun perencanaan pembelajaran mendalam yang lebih efektif, memastikan bahwa setiap peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna, berkesadaran, dan menggembirakan sesuai dengan potensi mereka yang beragam.



Mengidentifikasi Karakteristik Mata Pelajaran

- Mengenal sifat dasar mata pelajaran, apakah menekankan konsep, keterampilan, atau karakter.
- Menganalisis kompetensi (pengetahuan esensial dan aplikatif).
- Memastikan bahwa tujuan pembelajaran mendorong eksplorasi konsep, bukan sekadar hafalan.
- Mengidentifikasi keterkaitan setiap mata pelajaran dengan kehidupan nyata agar peserta didik melihat relevansi pembelajaran.
- Mengidentifikasi potensi mata pelajaran terhadap pencapaian **8 Dimensi Profil Lulusan**.
- Memilih strategi pembelajaran yang mendorong murid merancang proyek, melakukan penelitian, atau menyelesaikan tantangan berbasis data sesuai mata pelajaran.





Menentukan Dimensi Profil Lulusan

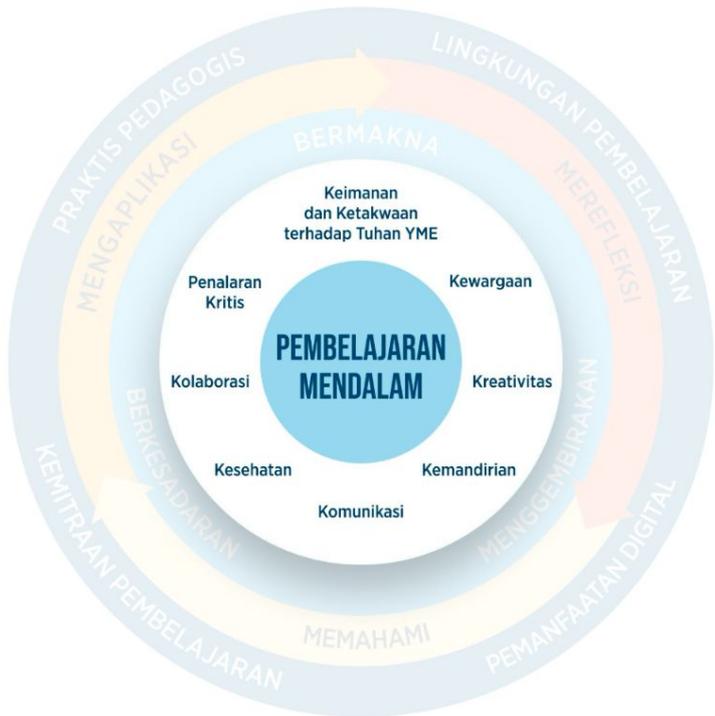
Menentukan dimensi profil lulusan berdasarkan hasil identifikasi mata pelajaran. Menerapkan prinsip pembelajaran mendalam, yaitu bermakna, berkesadaran, dan menggembirakan untuk mencapai dimensi profil lulusan. Pilih dimensi yang relevan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik mata pelajaran yang diajarkan.





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.

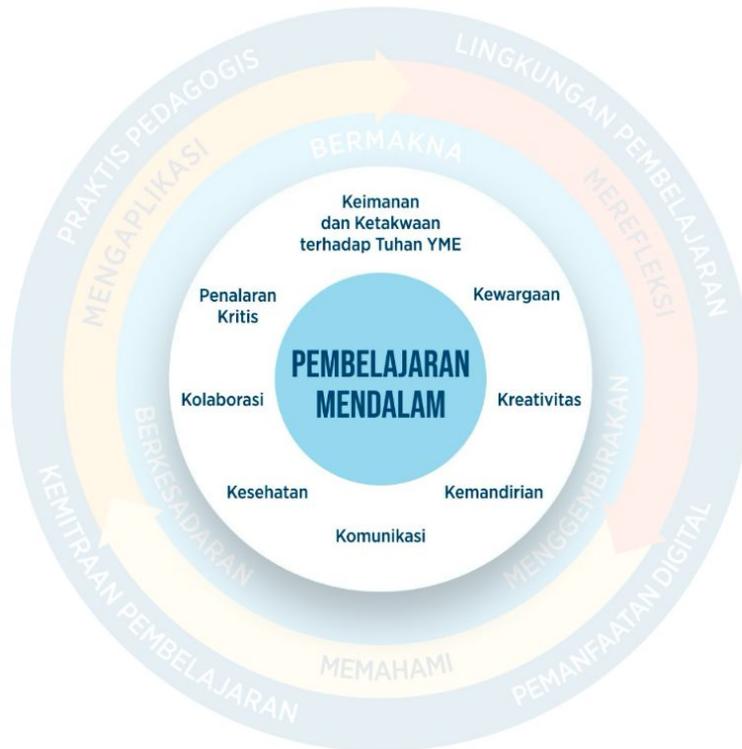
4 Kreativitas

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.



Perencanaan Pembelajaran Mendalam



2 Desain Pembelajaran

- a. Menentukan tujuan pembelajaran
- b. Menentukan kerangka pembelajaran (praktis pedagogis, kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, pemanfaatan digital)



Desain Pembelajaran: Menentukan tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran diturunkan dari Capaian Pembelajaran. Penulisan tujuan pembelajaran sebaiknya memuat 2 komponen utama, yaitu:

1. Kompetensi, kemampuan murid sebagai hasil dari proses pembelajaran. Tujuan disusun dengan menggunakan kata kerja operasional yang relevan.

Pertanyaan panduan yang dapat digunakan guru, antara lain:

- Secara konkret, kemampuan apa yang perlu murid tunjukkan?
- Tahap berpikir apa yang perlu murid tunjukkan?

2. konten pada lingkup materi berupa pengetahuan esensial dan pengetahuan aplikatif yang perlu dipahami pada akhir satu unit pembelajaran.

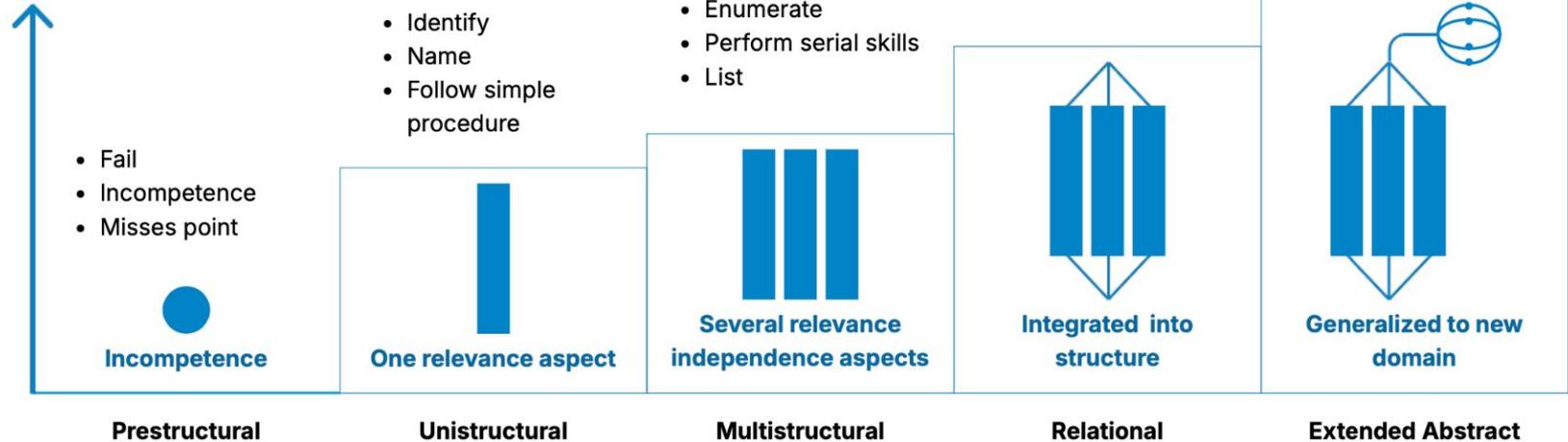




The SOLO Taxonomy

(Structure of Observed Learning Outcomes)

Competence





Kata Kerja Operasional untuk Taksonomi SOLO

Tingkatan	Kata kerja
Uni-struktural	Menghafal, mengidentifikasi, mengenali, menghitung, mendefinisikan, menggambar, menemukan, memberi label, mencocokkan, menyebutkan, mengutip, mengingat, membacakan, mengurutkan, memberi tahu, menulis, meniru
Multi-struktural	Klasifikasikan, jelaskan, daftar, laporkan, diskusikan, ilustrasikan, pilih, ceritakan, hitung, urutkan, buat garis besar, pisahkan
Relasional	Menerapkan, memadukan, menganalisis, menjelaskan, memprediksi, menyimpulkan, meringkas (ringkasan), meninjau, mendebat, mentransfer, membuat rencana, mencirikan, membandingkan, mengontraskan, membedakan, mengatur, memperdebatkan, membuat kasus, menyusun, meninjau dan menulis ulang, memeriksa, menerjemahkan, memparafrasekan, memecahkan masalah
Abstrak meluas	Berteori, berhipotesis, menggeneralisasi, merefleksikan, menghasilkan, menciptakan, menyusun, menemukan, mengawali, membuktikan dengan prinsip dasar, membuat kasus orisinal, memecahkan dengan prinsip dasar



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">MenciptaMengevaluasi	Berpikir Abstrak yang Mendalam	Merefleksi	Memperluas dan menerapkan ide
<ul style="list-style-type: none">MenganalisisMenerapkan	Relasional	Mengaplikasi	Menghubungkan ide-ide
Memahami	Multistruktural	Memahami	Memiliki banyak ide
Mengingat	Unistruktural		Mengingat kembali
-	Prastruktural	-	Belum Memahami



Desain Pembelajaran:



Menentukan kerangka pembelajaran (praktis pedagogis, kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, pemanfaatan digital)

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.





Desain Pembelajaran:

Menentukan kerangka pembelajaran (praktis pedagogis, kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, pemanfaatan digital)

Menentukan kerangka pembelajaran dalam pembelajaran mendalam mencakup beberapa aspek penting:

1. **Praktik Pedagogis** – Memilih model/strategi/metode yang mendorong eksplorasi dan pemecahan masalah, untuk mencapai tujuan pembelajaran agar murid aktif membangun pemahaman mendalam, misalnya pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran inkuiri, dsb.
2. **Kemitraan Pembelajaran** – Melibatkan berbagai pihak seperti guru lintas mata pelajaran, orang tua, industri, atau komunitas untuk memperkaya pengalaman belajar. Kolaborasi ini dapat dilakukan melalui diskusi, mentoring, atau kunjungan lapangan, dll.
3. **Lingkungan Pembelajaran** – Menciptakan ruang belajar yang mendukung eksplorasi dan kolaborasi, baik dalam bentuk fisik (kelas interaktif, laboratorium, ruang kreatif) maupun virtual (forum diskusi, platform LMS).
4. **Pemanfaatan Digital** – Menggunakan teknologi seperti **e-learning**, **simulasi**, **augmented reality (AR)**, dan **kecerdasan buatan (AI)** untuk meningkatkan aksesibilitas, interaktivitas, dan personalisasi pembelajaran sesuai kebutuhan murid.



Perencanaan Pembelajaran Mendalam



3 Pengalaman Belajar

- a. Merancang pembelajaran dengan prinsip berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan
- b. Mendeskripsikan pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, dan merefleksi



Nilai Memuliakan dalam PM

Penerapan PM wajib dijiwai dengan nilai **saling memuliakan** dari awal sampai akhir, dengan **saling menghargai dan mengangkat martabat (guru-murid, murid-guru, murid-murid), dan mengakui potensi setiap peserta didik secara utuh**, baik aspek kognitif, afektif, spiritual, dan fisik. Saling memuliakan ini akan menciptakan suasana belajar yang aman, nyaman, dan mendidik sehingga dapat tercipta budaya belajar yang kondusif di mana setiap orang dapat belajar dari siapapun, di manapun, dan dengan cara apapun.

Saling memuliakan dapat diwujudkan dalam tindakan-tindakan berikut.

- **Menghormati perbedaan** latar belakang, cara belajar, dan karakter murid.
- **Memberi ruang partisipasi aktif** dan otonomi dalam proses belajar.
- **Membangun relasi yang hangat dan bermakna** antara guru dan murid.
- **Mendorong siswa menyadari dan mengembangkan potensi terbaiknya**, bukan sekadar mencapai nilai akademik.
- **Menggunakan bahasa verbal dan nonverbal yang baik, benar, dan sesuai** (tepat secara kontekstual).

Singkat kata, nilai memuliakan menjadi fondasi untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif untuk mencapai 8 dimensi profil lulusan.



Prinsip Pembelajaran Mendalam



Berkesadaran

Pengalaman belajar peserta didik yang diperoleh ketika mereka memiliki kesadaran untuk menjadi pembelajar yang aktif dan mampu meregulasi diri. Peserta didik memahami tujuan pembelajaran, termotivasi secara intrinsik untuk belajar, serta aktif mengembangkan strategi belajar untuk mencapai tujuan.



Bermakna

Peserta didik dapat merasakan manfaat dan relevansi dari hal-hal yang dipelajari untuk kehidupan. Peserta didik mampu mengkonstruksi pengetahuan baru berdasarkan pengetahuan lama dan menerapkan pengetahuannya dalam kehidupan nyata.



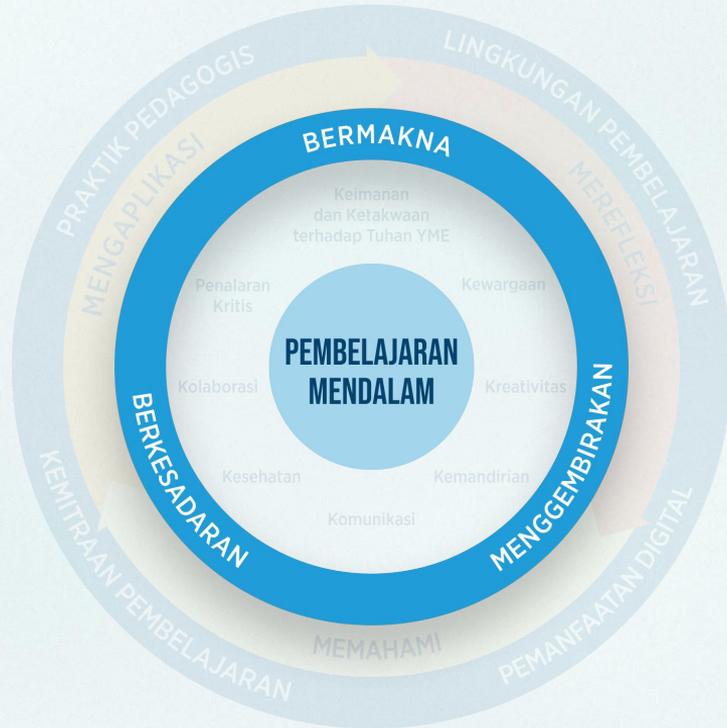
Menggembirakan

Pembelajaran yang menggembirakan merupakan suasana belajar yang positif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi. Peserta didik merasa dihargai atas keterlibatan dan kontribusinya pada proses pembelajaran. Peserta didik terhubung secara emosional, sehingga lebih mudah memahami, mengingat, dan menerapkan pengetahuan.



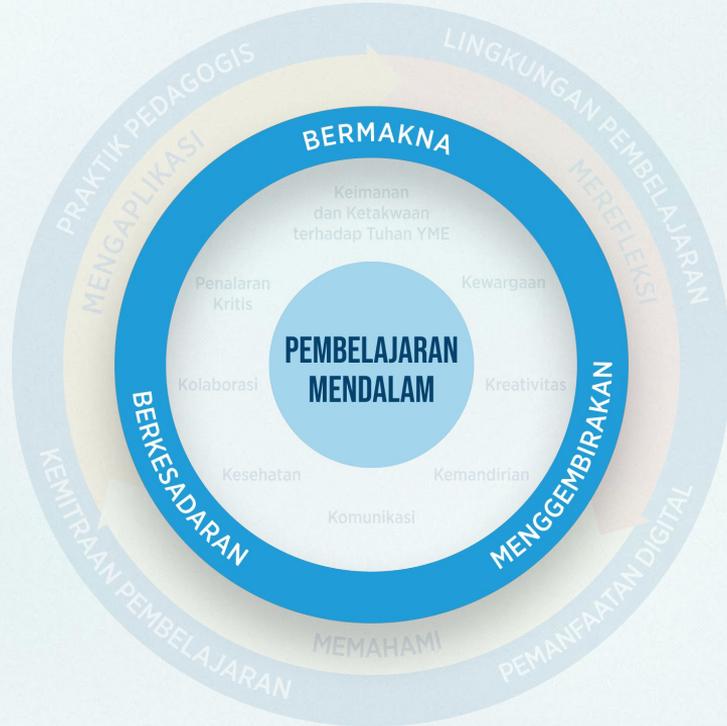
Prinsip Berkesadaran

- 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





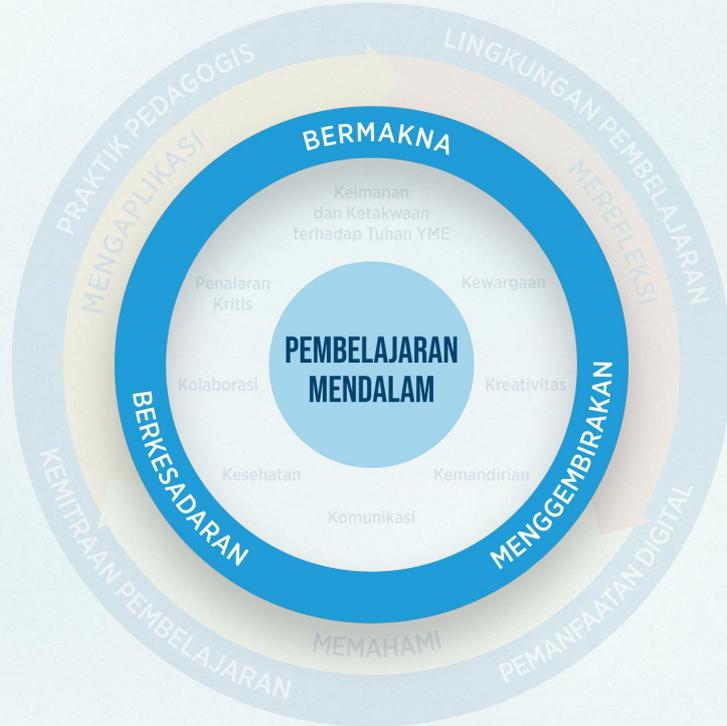
Prinsip Bermakna



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



Prinsip 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



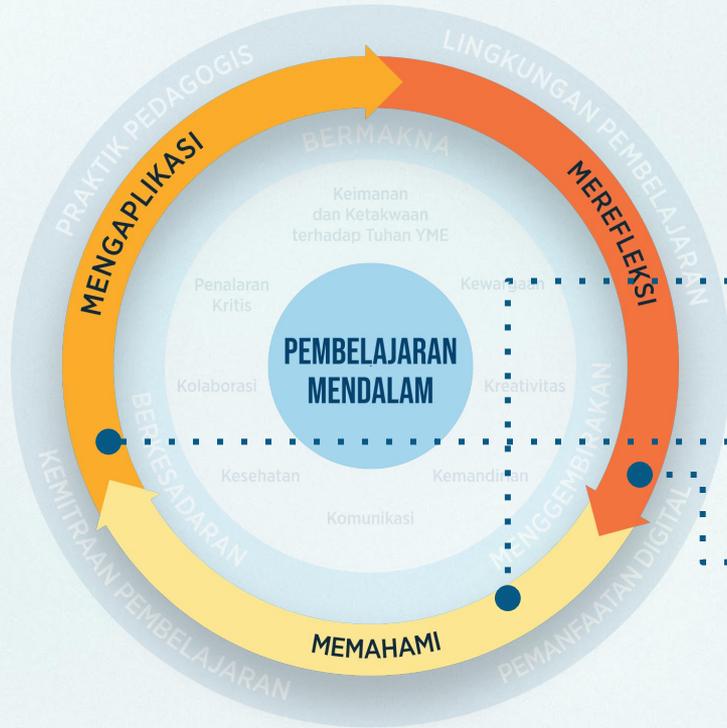
Bagaimana menerapkan prinsip PM dalam perencanaan?

1. **Berkesadaran** diterapkan dengan merencanakan kegiatan yang memberikan kenyamanan peserta didik dalam belajar, Fokus, konsentrasi, dan perhatian. Melalui prinsip ini dapat melibatkan proses berpikir yang terbuka terhadap perspektif baru serta membangun keingintahuan terhadap pengetahuan dan pengalaman baru.
2. **Bermakna** diterapkan dengan merancang pembelajaran yang kontekstual dan/atau relevan dengan kehidupan nyata, terkait dengan pengalaman sebelumnya, bermanfaat pengalaman belajar untuk diterapkan dalam konteks baru, dan terkait dengan bidang ilmu lain untuk menjadi pembelajar sepanjang hayat.
3. **Menggembarikan** diterapkan dengan memastikan bahwa proses pembelajaran berlangsung secara interaktif dengan aktivitas pembelajaran yang menarik, menginspirasi, menantang dan memotivasi, serta menunjukkan keberhasilan belajar.





Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah



Pengalaman belajar dilakukan secara bertahap untuk mencapai level PM

- Pengetahuan Esensial
- Pengetahuan Aplikatif
- Pengetahuan Nilai dan Karakter

Pendalaman Pengetahuan

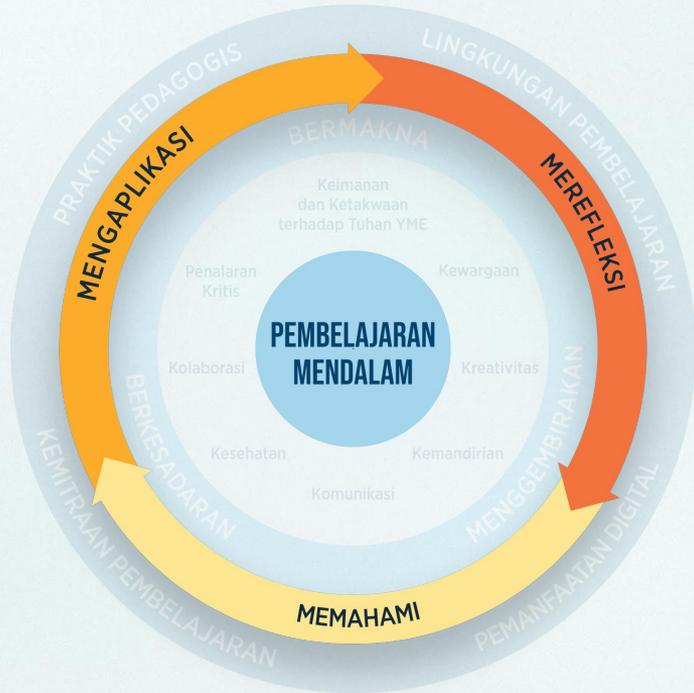
Regulasi Diri



PENGALAMAN BELAJAR

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. Dengan pendekatan aktif dan konstruktif, peserta didik tidak hanya menerima pengetahuan secara pasif, sehingga membentuk fondasi pemahaman yang menjadi dasar untuk mengaplikasi pengetahuan dalam situasi kontekstual atau tahapan selanjutnya.

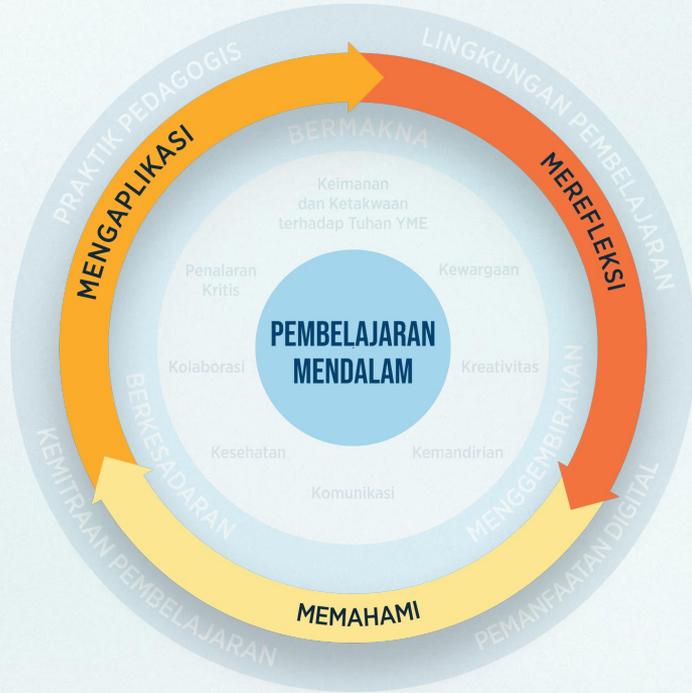




PENGALAMAN BELAJAR

Mengaplikasi

Pengalaman belajar yang menunjukkan aktivitas peserta didik **mengaplikasi pengetahuan dalam kehidupan secara kontekstual**. Pengetahuan yang diperoleh peserta didik pada tahapan memahami diaplikasikan sebagai proses perluasan pengetahuan. Peserta didik mampu menghubungkan ide-ide, menganalisis, membangun solusi kreatif kreatif dan inovatif dalam pemecahan masalah konkret, yang hasilnya dapat berupa produk/ kinerja peserta didik.

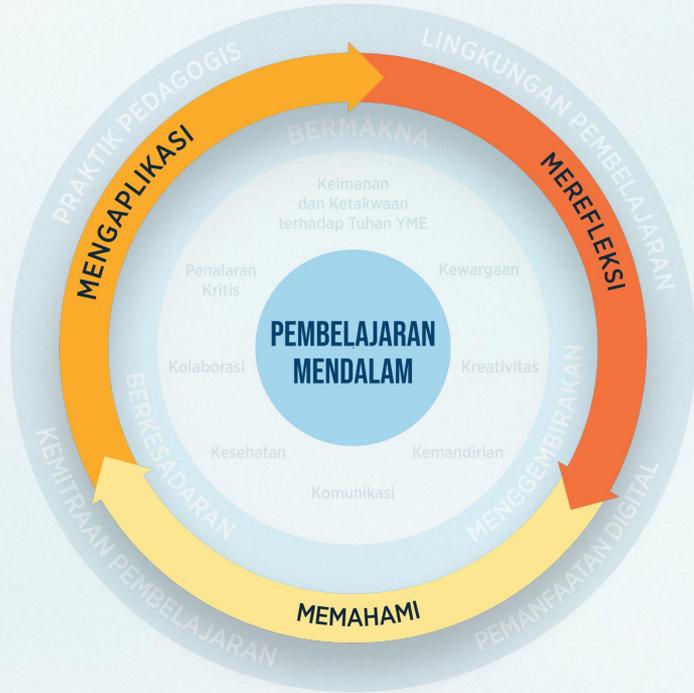




PENGALAMAN BELAJAR

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. Merefleksikan pengetahuan artinya peserta didik memperluas dan menerapkan ide atau solusi baru.





Perencanaan Pembelajaran Mendalam



4 Asesmen

- a. Asesmen pada awal pembelajaran
- b. Asesmen pada proses pembelajaran
- c. Asesmen pada akhir pembelajaran



Asesmen Pembelajaran



1. **Asesmen pada Awal Pembelajaran perlu direncanakan** untuk mendapatkan bukti kesiapan belajar secara emosional dan mental, pengetahuan awal, dan kebutuhan belajar murid (tuntutan capaian pembelajaran dalam kurikulum, tingkat pemenuhan prasyarat dari CP, dan minat atau keinginan). Metode: analisis pencapaian CP sebelumnya, pre-test, diskusi awal, kuesioner, dll.
2. **Asesmen selama Proses Pembelajaran** direncanakan untuk memantau perkembangan belajar murid, memberikan **umpan balik untuk perbaikan kontinyu** (baik dari guru ke murid, maupun dari murid ke guru), melalui beragam teknik, antara lain: observasi, refleksi, diskusi, kuis, atau jurnal pembelajaran.
3. **Asesmen hasil Pembelajaran** direncanakan untuk mengukur pencapaian kompetensi sebagai bukti keberhasilan pembelajaran dengan beragam cara, antara lain: tes, portofolio, proyek, presentasi, dsb.

Asesmen harus dipastikan selaras dengan tujuan pembelajaran dan pengalaman belajar yang didesain.



Proses penyusunan perencanaan pembelajaran



Catatan: Proses perancangan kegiatan pembelajaran ini diperuntukkan bagi pendidik yang akan merencanakan pembelajaran secara mandiri.

Komponen Minimum Perencanaan pembelajaran

Identifikasi

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

- | | | | |
|--|---|--|---|
| <input type="checkbox"/> DPL1
Keimanan dan Ketakwaanan 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

Tujuan Pembelajaran : Tuliskan tujuan pembelajaran yang mencakup kompetensi dan konten pada ruang lingkup materi dengan menggunakan kata kerja operasional yang relevan.

Praktik Pedagogis: Tuliskan Model/Strategi/Metode pembelajaran yang dipilih untuk mencapai tujuan belajar, seperti pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran inkuiri, pembelajaran kontekstual, dan sebagainya.

Kemitraan Pembelajaran (opsional): Tuliskan kegiatan kemitraan atau kolaborasi dalam dan/atau luar lingkup sekolah, seperti kemitraan antar guru lintas mata pelajaran, antar murid lintas kelas, antar guru lintas sekolah, orang tua, komunitas, tokoh masyarakat, dunia usaha dan dunia industri kerja, institusi, atau mitra profesional.

Lingkungan Pembelajaran: Tuliskan lingkungan pembelajaran yang ingin dikembangkan dalam budaya belajar, ruang fisik dan/atau ruang virtual. Budaya belajar dikembangkan agar tercipta iklim belajar yang aman, nyaman, dan saling memuliakan. Contoh: memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya dalam ruang kelas dan forum diskusi pada *platform* daring (ruang virtual bersifat opsional).

Pemanfaatan Digital (opsional): Tuliskan pemanfaatan teknologi digital untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan kontekstual. Contoh: video pembelajaran, platform pembelajaran, perpustakaan digital, forum diskusi daring, aplikasi penilaian, dan sebagainya.

Langkah-Langkah Pembelajaran

Pada tahap ini, peserta didik aktif terlibat dalam pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, dan merefleksi dalam suasana yang saling memuliakan. Guru menerapkan prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pengalaman belajar dapat dilaksanakan dalam beberapa kali pertemuan.

Memahami (tuliskan prinsip pembelajaran yang digunakan: berkesadaran, bermakna, dan/atau menggembirakan)

Tuliskan kegiatan pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik untuk terlibat aktif mengonstruksi 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 (tuliskan prinsip pembelajaran yang digunakan: berkesadaran, bermakna, dan/atau menggembirakan)

Tuliskan kegiatan yang mengondisikan pengalaman belajar yang menunjukkan aktivitas peserta didik mengaplikasi pemahaman secara kontekstual atau kehidupan nyata (hidup, kehidupan, dan/atau penghidupan). Proses mengaplikasi ini merupakan bagian dari pendalaman pengetahuan untuk menghasilkan pengembangan kompetensi.

Merefleksi (tuliskan prinsip pembelajaran yang digunakan: berkesadaran, bermakna, dan/atau menggembirakan)

Tuliskan kegiatan yang mampu memfasilitasi peserta didik:

- a. mengevaluasi dan memaknai proses serta hasil dari tindakan atau praktik nyata yang telah mereka lakukan dan menentukan tindakan lanjut ke depan.
- b. mengelola proses belajarnya secara mandiri, dengan meneruskan dan mengembangkan strategi belajar yang berhasil dan memperbaiki yang belum berhasil dengan tetap meningkatkan motivasi belajar dan kepercayaan diri.

Pengalaman Belajar

Asesmen Pembelajaran

Tuliskan teknik dan instrumen penilaian yang digunakan pada awal, proses, dan akhir pembelajaran. Asesmen dalam pembelajaran mendalam dilaksanakan melalui asesmen sebagai pembelajaran (*assessment as learning*) yang menekankan pada penilaian diri dan penilaian sejawat, asesmen untuk pembelajaran (*assessment for learning*) yang menekankan pada umpan balik, dan asesmen hasil pembelajaran (*assessment of learning*) yang menekankan pada pencapaian dan tindak lanjut dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik. Contoh: Penilaian Sejawat, Penilaian Diri, Penilaian Proyek, Penilaian Produk, Observasi, Portofolio, Penilaian Berbasis Kelas, Penilaian Kinerja, Tes tertulis, Tes lisan, dan sebagainya.