

	<b>KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI</b> <b>UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA</b> <b>FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN</b>	
	Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116 Laman: <a href="https://fip.undiksha.ac.id">https://fip.undiksha.ac.id</a> – Surel: <a href="mailto:fip@undiksha.ac.id">fip@undiksha.ac.id</a>	
Nomor	: 7935/UN48.10.6/LT/2025	Singaraja, 2 Juni 2025
Lampiran	: -	
Hal	: Observasi Awal	
Yth. Kepala Sekolah SD Muhammadiyah SD Lab. Undiksha SDN 4 Banyuasri SDK Karya Singaraja SDN 1 Banyuasri SDN 3 Banyuasri di tempat		
Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.		
Nama	: I Wayan Agus Ariasa	
NIM	: 2211031649	
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar	
Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.		
- Ketua Jurusan  Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd. NIP. 198408202012121004		
		



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,  
DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116  
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id  
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 891/UN48.10.1/PK.01.03/2026 Singaraja, 19 Januari 2026  
Lampiran : -  
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Yth.  
Kepala Gugus IV Buleleng  
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima untuk melaksanakan pengumpulan data Seminar Hasil di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : I Wayan Agus Ariasa  
NIM : 2211031649  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan I,



Kadek Suranata  
NIP. 198208162008121002



Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

## Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG**  
**DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI 4 BANYUASRI**  
*Alamat : Jl. Teleng No. 6 Singaraja ☎ (0362) 21927*

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 423.3/340/Pendas/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SDN. 4 Banyuasri, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : I Wayan Agus Ariasa  
Nim : 2211031649  
Keterangan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendas

Memang benar mahasiswa diatas telah melakukan syarat – syarat perkuliahan mata kuliah Seminar Hasil, Program studi Pendidikan guru sekolah dasar, Pada Sekolah Dasar Negeri 4 Banyuasri, kecamatan buleleng, Kabupaten Buleleng.

Demikian surat Keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan dengan semestinya.

Singaraja, 21 Januari 2026  
Kepala SDN. 4 Banyuasri  
  
**NI Made Sudarmi, S.Pd., SD**  
NIP. 19660707 198804 2 004



**PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG  
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA  
SEKOLAH DASAR NEGERI 3 BANYUASRI**

Alamat: Jalan Lingga Gang III Banyuasri, Email: sdn3\_banyuasri@yahoo.co.id

**SURAT KETERANGAN**

NOMOR: 045.2/06/SDN3Banyuasri/1/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : I Nyoman Sunendra, S.Pd.,M.Pd  
NIP : 197709161998031003  
Pangkat/ Golongan : Pembina, IV/a  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Satuan/ Unit Kerja : SD Negeri 3 Banyuasri

Menerangkan bahwa mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : I Wayan Agus Ariasa  
NIM : 2211031649

Memang benar mahasiswa tersebut telah melaksanakan pengumpulan data Seminar Hasil di SD Negeri 3 Banyuasri

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.





**YAYASAN UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**  
 Akta Notaris Nomor : 18 Tanggal 9 Oktober 2015  
**SEKOLAH DASAR (TERAKREDITASI A)**  
**LABORATORIUM UNDIKSHA**

Sk. Kakanwil Depdikbud Propinsi Bali No. 144/L.19/Kep/L.1993 Tanggal 6 Desember 1993  
 ALAMAT : JALAN JATAYU No. 10 Singaraja TELEPON NO. : (0362) 22389

**SURAT KETERANGAN**

No : 015/SD/Lab. UNDIKSHA/TU/I/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SD Laboratorium UNDIKSHA :


Nama : Nyoman Suryasmini, S.Pd.  
 N P Y : 707 163  
 Jabatan : Kepala Sekolah  
 Tempat Tugas : SD Lab. UNDIKSHA

menerangkan bahwa nama mahasiswa di bawah ini :

Nama : I Wayan Agus Ariasa  
 NIM : 2211031649  
 Fakultas : Ilmu Pendidikan  
 Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Memang benar mahasiswa tersebut diatas telah melakukan Penelitian (Skripsi) di SD Lab. UNDIKSHA, pada tanggal 21 Januari 2026.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 21 Januari 2026  
 Kepala SD Lab. UNDIKSHA,  
  
 Nyoman Suryasmini, S.Pd.  
 NPY. 707 163



**PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG**  
**DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI 1 BANYUASRI**

*Jalan Ahmad Yani No. 101 Singaraja, Telp. (0362) 31596*  
*Website : <https://sdn1banyuasri.sch.id/>*



SURAT KETERANGAN  
NO. 423.1 / 16/Ket /I/ 2026

Yang bertanda tangan dibawah ini , Kepala Sekolah Dasar Negeri 1 Banyuasri  
Menerangkan dengan sebenarnya, bahwa anak yang tercantum dibawah ini :

Nama : I Wayan Agus Ariasa  
NIM : 2211031649  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Jurusan : Pendidikan Dasar

Memang benar nama tersebut diatas telah melaksanakan Pengumpulan data Seminar  
Hasil di SD Negeri 1 Banyuasri.

Demikian surat keterangan ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana  
mestinya.

Singaraja, 20 Januari 2026

Kepala SD Negeri 1 Banyuasri



**Pande Made Ayu Sudarminingsih, S.Pd., M.Pd**  
NIP. 19750724 199803 2 005



YAYASAN INSAN MANDIRI DENPASAR

## SDK KARYA SINGARAJA

STATUS TERAKREDITASI "A"

Alamat: Jalan Kamboja 3A Singaraja

telp. (0362) 21082 , Fax. (0362) 21082, e-mail : sdkatolik\_karya@yahoo.co.id

### SURAT KETERANGAN

Nomor: 131/SDK/DP.19/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar Katolik Karya Singaraja, menerangkan bahwa :

N a m a : I Wayan Agus Ariasa  
 NIM : 2211031649  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Jurusan : Pendidikan Dasar/PENDAS  
 Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar mahasiswa tersebut di atas telah melaksanakan pengumpulan data siswa kelas I, II dan III SDK Karya Singaraja untuk keperluan penyusunan Skripsi pada Rabu, 21 Januari 2026.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Singaraja, 21 Januari 2026  
Kepala SDK Karya

Putu Virma Andari Dewi, S.Pd  
Nips. 1083



## Lampiran 4. Surat Uji jugdes



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,  
DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116  
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id  
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 552/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 12 Januari 2026  
Lampiran :-  
Hal : Uji Judges

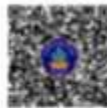
Yth.  
Dr. Gede Hendri Ari Susila, S.Pd. M.Or.  
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Uji Instrumen Penelitian, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrumen (sebagai judges) penelitian. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : I Wayan Agus Ariasa  
NIM : 2211031649  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar /PENDAS  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Pt. Ketua Jurusan,



I Gede Margunayasa  
NIP. 198504022009121009



Catatan :  
 • UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"  
 • Dokumen ini tertanda/ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSE.  
 • Surat ini dapat dibuktikan keabsahannya dengan menggunakan qr code yang telah tersedia



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,  
DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116

Telepon. (0362) 22570 Email: [fip@undiksha.ac.id](mailto:fip@undiksha.ac.id)

Laman: [www.fip.undiksha.ac.id](http://www.fip.undiksha.ac.id)

Nomor : 551/UN48.10.6/PK.01.03/2026  
Lampiran : -  
Hal : Uji Judges

Singaraja, 12 Januari 2026

Yth.  
Dr. I Putu Pasek Suryawan, S.Pd.,  
M.Pd. di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Uji Instrumen Penelitian, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrumen (sebagai judges) penelitian. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : I Wayan Agus Ariasa  
NIM : 2211031649  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar /PENDAS  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Plt. Ketua Jurusan,



I Gede Margunayasa  
NIP. 198504022009121009



Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

## Lampiran 5. Uji jugdes

## LEMBAR UJI JUDGES

## Petunjuk:


1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan ceklis (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Dimohonkan Bapak/Ibu mengisi kolom catatan apabila memiliki masukan atau saran.

## Penilaian:

No.	Penilaian		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		Loka di kondusya Pala dan paku feker ts baik maka ya ke jasa.
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		

Singaraja, 13 Januari 2026

Aji,



Dr. Gede Hendri Ari Susila, S. Pd., M.Or.

NIP. 1989060420231001079

**LEMBAR UJI JUDGES**

**Petunjuk:**

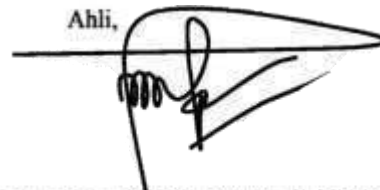
1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan ceklis (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Dimohonkan Bapak/Ibu mengisi kolom catatan apabila memiliki masukan atau saran.

**Penilaian:**

No.	Penilaian		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		

Singaraja, 13 Januari 2026

Ahli,



Dr. I Putu Pasek Suryawan, S. Pd., M.Pd

NIP. 198806172014041001

## Lampiran 6. Instrumen Penelitian

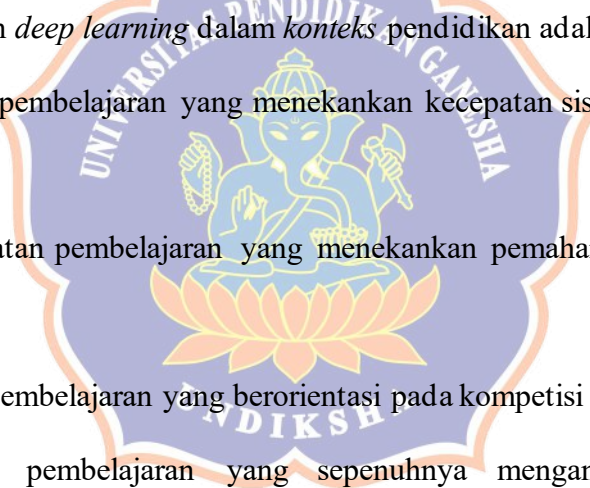
**INSTRUMEN PENELITIAN****Jumlah Soal : 15 soal****Waktu : 35 menit**

---

**Petunjuk**

1. **Tulislah identitas terlebih dahulu pada lembar jawaban yang disediakan!**
2. **Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap benar dengan memberikan tanda silang (X) opsi a, b, c, atau d!**

**\*\*\*Selamat bekerja \*\*\***

- 
- 
1. Pendekatan *deep learning* dalam konteks pendidikan adalah ...
    - a. Strategi pembelajaran yang menekankan kecepatan siswa dalam menghafal fakta.
    - b. Pendekatan pembelajaran yang menekankan pemahaman mendalam serta keterkaitan
    - c. Model pembelajaran yang berorientasi pada kompetisi akademik antarsiswa.
    - d. Teknik pembelajaran yang sepenuhnya mengandalkan penggunaan perangkat digital.
  2. Berikut ini yang merupakan ciri utama pendekatan *deep learning* adalah....
    - a. Fokus pada hafalan jangka pendek.
    - b. Pembelajaran satu arah dari guru ke siswa.
    - c. Mendorong refleksi dan hubungan antar ide.
    - d. Mengutamakan hasil daripada proses.

3. Manfaat utama pendekatan deep learning di kelas awal adalah membantu siswa untuk...
  - a. Menghafal fakta dan informasi dalam jumlah yang lebih banyak.
  - b. Menyelesaikan tugas sekolah dengan waktu yang lebih singkat
  - c. Memperoleh nilai tinggi pada setiap pelaksanaan ulangan.
  - d. Mengembangkan pemahaman konsep yang mendalam dan saling terhubung.
4. Pasangan elemen deep learning dengan makna yang paling sesuai Adalah...
  - a. Menggembirakan (Joyful) – Suasana belajar yang menumbuhkan rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas siswa.
  - b. Berkesadaran (Conscious) – Suasana belajar yang berfokus pada aktivitas bermain dan hiburan semata.
  - c. Bermakna (Meaningful) – Proses belajar yang menekankan refleksi diri tanpa keterkaitan konteks nyata.
  - d. Berkesadaran (Conscious) – Kemampuan siswa menghubungkan pembelajaran dengan isu nyata dan tujuan hidupnya. Ibu Guru ingin mengajarkan konsep daur hidup kupu-kupu secara bermakna.
5. Ibu Guru ingin mengajarkan konsep daur hidup kupu-kupu secara bermakna. Kegiatan yang paling tepat adalah ...
  - a. Siswa mencatat dan menghafal tahapan daur hidup kupu-kupu dari buku teks.
  - b. Siswa mengamati ulat secara langsung, mencatat perubahannya, dan merancang upaya konservasi sederhana.
  - c. Siswa menonton video animasi lalu menjawab soal latihan pada lembar kerja.
  - d. Siswa mewarnai gambar kupu-kupu dan memajangnya di dinding kelas.

6. Untuk menerapkan deep learning melalui masalah otentik tentang kebersihan, model yang paling tepat adalah ...
  - a. Pembelajaran langsung dengan penjelasan aturan kebersihan oleh guru.
  - b. Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw melalui pembagian teks bacaan kebersihan.
  - c. Pembelajaran berbasis masalah dengan penyelidikan sebab dan solusi kreatif.
  - d. Latihan dan pengulangan melalui penulisan slogan kebersihan secara rutin.
7. Kerangka pembelajaran deep learning didasarkan pada empat komponen desain pembelajaran, yaitu ...
  - a. Kemitraan orang tua, konten kurikulum, lingkungan belajar, dan ujian akhir.
  - b. Kemitraan pembelajaran, lingkungan belajar, praktik pedagogis, dan teknologi digital.
  - c. Pembelajaran langsung, pembelajaran mandiri, teknologi digital, dan evaluasi hasil.
  - d. Penilaian diagnostik, formatif, sumatif, dan penilaian akhir semester.
8. Pendekatan deep learning menekankan bahwa siswa tidak hanya mengetahui “apa”, tetapi juga “mengapa” dan “bagaimana”, yaitu ...
  - a. Kecepatan dalam menyelesaikan berbagai tugas akademik.
  - b. Penguasaan pengetahuan yang bersifat dangkal dan sementara.
  - c. Transfer pengetahuan serta penerapannya dalam berbagai konteks.
  - d. Persaingan antarsiswa untuk memperoleh nilai tertinggi.
9. Dalam deep learning, peran guru bergeser menjadi ...
  - a. Pengendali utama kelas dan penentu seluruh materi pelajaran.
  - b. Fasilitator dan penanya yang mendorong eksplorasi serta kolaborasi.

- c. Penguji yang berfokus pada penilaian hasil belajar akhir.
  - d. Pengawas yang memastikan keseragaman dan ketepatan waktu tugas.
10. Salah satu manfaat penting deep learning bagi keterampilan abad ke-21 adalah siswa mampu ...
- a. Mengikuti instruksi guru secara tepat tanpa banyak bertanya.
  - b. Mencatat seluruh materi pelajaran secara rapi dan lengkap.
  - c. Berpikir kritis, memecahkan masalah, dan berkolaborasi efektif.
  - d. Menghindari kesalahan teknis dalam mengerjakan pekerjaan rumah.
11. Pasangan elemen deep learning dan makna intinya yang paling tepat adalah ...
- a. Berkesadaran (*Conscious*) – Koneksi terhadap isu global otentik.
  - b. Menggembirakan (*Joyful*) – Hubungan positif dan iklim belajar yang sehat.
  - c. Bermakna (*Meaningful*) – Kepemilikan dan agensi siswa dalam belajar.
  - d. Bermakna (*Meaningful*) – Kegiatan refleksi tanpa keterkaitan konteks.
- Roni ingin agar
12. *Deep learning* efektif mengembangkan keterampilan abad ke-21 karena mendorong siswa untuk ...
- a. Menganalisis informasi, bertanya kritis, dan menemukan solusi kreatif.
  - b. Bekerja secara individual dan kompetitif untuk meraih nilai tertinggi.
  - c. Mengikuti instruksi guru tanpa mempertanyakan proses belajar.
  - d. Menghabiskan sebagian besar waktu menonton media pembelajaran.
13. Elemen deep learning yang memastikan pembelajaran memiliki relevansi dan nilai bagi kehidupan siswa adalah ...
- a. Bermakna (*Meaningful*)
  - b. Menggembirakan (*Joyful*)
  - c. Berkesadaran (*Conscious*)
  - d. Kontekstual (*Contextual*)
14. Dalam pendekatan deep learning, siswa didorong untuk aktif menemukan konsep melalui kegiatan pengamatan dan percobaan sederhana. Model pembelajaran yang mendorong siswa untuk menemukan konsep sendiri melalui eksplorasi tersebut disebut ...

- a. Pembelajaran langsung (*direct instruction*).
  - b. Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*).
  - c. Pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*).
  - d. Pembelajaran inkuiri atau penemuan (*inquiry/discovery learning*).
- 15 .Untuk menciptakan pembelajaran IPS yang menggembirakan, kegiatan yang paling efektif adalah ...
- a. Mendengarkan ceramah tentang keberagaman budaya sambil mencatat.
  - b. Mengerjakan latihan soal tertulis tentang pakaian adat daerah.
  - c. Melaksanakan proyek museum mini budaya dengan diorama dan lagu daerah.
  - d. Membaca materi keberagaman budaya sebagai tugas rumah mandiri.



## Lampiran 7. Responden Guru

## INSTRUMEN PENELITIAN

Jumlah Soal : 15 soal

Waktu : 35 menit

---

**Petunjuk**

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada lembar jawaban yang disediakan!
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap benar dengan memberikan tanda silang (X) opsi a, b, c, atau d!

\*\*\*Selamat bekerja \*\*\*

---

1. Pendekatan *deep learning* dalam konteks pendidikan adalah....
  - a. Pembelajaran yang berfokus pada kecepatan siswa menghafal fakta sehingga materi lebih terserap .
  - b. Pembelajaran yang menekankan pemahaman mendalam dan keterkaitan antar konsep.
  - c. Pendekatan pembelajaran berbasis kompetisi antarsiswa yang menuntut siswa memiliki daya saing.
  - d. Pendekatan pembelajaran menggunakan perangkat digital sepenuhnya sehingga siswa bisa belajar mandiri.
2. Berikut ini yang merupakan ciri utama pendekatan *deep learning* adalah....
  - a. Fokus pada hafalan jangka pendek siswa.
  - b. Pembelajaran satu arah dari guru ke siswa.
  - c. Mendorong refleksi dan hubungan antar ide.
  - d. Mengutamakan hasil belajar daripada proses belajar.
3. Manfaat utama pendekatan pembelajaran *deep learning* di kelas awal adalah untuk membantu siswa....
  - a. Menghafal lebih banyak fakta dan informasi dalam pembelajaran.
  - b. Menyelesaikan tugas sekolah dengan waktu yang lebih singkat.
  - c. Mendapat nilai yang memuaskan pada saat ulangan akhir semester.
  - d. Mengembangkan pemahaman konsep dan mnghubungkan ide-ide.

4. Pasangan elemen *deep learning* dengan makna yang paling sesuai adalah ....
- Menggembirakan (*Joyful*) - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas, menciptakan energi positif yang mendorong eksplorasi dan inovasi.
  - b. Berkesadaran - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas.
  - c. Bermakna (*Meaningful*) - Siswa secara aktif terlibat dalam proses metakognitif, refleksi diri, dan penentuan tujuan belajar mereka sendiri, sehingga mereka menjadi agen (pemilik) pembelajaran.
  - d. Berkesadaran (*Conscious*) - Siswa mampu menghubungkan proses belajarnya dengan isu-isu otentik di dunia nyata, memahami tujuan pembelajaran, dan relevansinya bagi masa depan mereka.
5. Seorang guru kelas 1 memulai pelajaran matematika dengan mengajak siswa bermain peran menjadi pembeli dan penjual di 'Toko Kelas'. Aktivitas ini mencerminkan elemen *deep learning* yaitu....
- a. Berkesadaran dan menggembirakan
  - Menggembirakan dan Bermakna
  - c. Bermakna dan berkesadaran
  - d. Menggembirakan dan berkesadaran
6. Indikator yang menunjukkan bahwa sebuah pembelajaran kelas awal telah memenuhi elemen *Joyful* adalah....
- Siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif tanpa paksaan.
  - b. Siswa bersorak karena jam pelajaran berakhir lebih cepat.
  - c. Kelas sangat tenang karena semua siswa menyalin dari papan tulis.
  - d. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran karena takut ditunjuk jika pasif.
7. Kerangka pembelajaran mendalam (*deep learning*) didasarkan pada empat komponen desain pembelajaran yang saling berhubungan. Empat komponen tersebut adalah...
- a. Kemitraan orang tua, konten kurikulum, lingkungan pembelajaran dan ujian akhir.
  - Kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, pemanfaatan teknologi digital dan praktik pedagogis.
  - c. Pembelajaran kooperatif, pembelajaran langsung, pemanfaatan teknologi digital dan pembelajaran mandiri.
  - d. Penilaian diagnostik, penilaian sumatif, penilaian formatif, dan penilaian otentik.

8. Pendekatan *deep learning* bertujuan agar peserta didik tidak hanya tahu "apa" tetapi juga "mengapa" dan "bagaimana". Hal ini berarti *deep learning* menekankan pada....
- Kecepatan menyelesaikan tugas.
  - Pengetahuan permukaan dan sementara.
  - Transfer pengetahuan dan aplikasi dalam berbagai konteks.
  - Persaingan antar siswa untuk mendapatkan nilai tertinggi.
9. Salah satu ciri *deep learning* adalah peran guru bergeser dari sekedar penyampaian informasi menjadi....
- Penentu tunggal materi pelajaran dan pengontrol disiplin kelas.
  - Penanya dan fasilitator yang mendorong eksplorasi dan kolaborasi siswa.
  - Penguji dan fokus pada penilaian hasil akhir berupa skor tinggi.
  - Pengawas yang memastikan semua tugas diselesaikan tepat waktu dan seragam.
10. Salah satu manfaat penting dari *deep learning* yang berfokus pada pengembangan keterampilan abad ke- 21 bahwa siswa akan lebih mampu untuk....
- Mengikuti instruksi guru secara mandiri dan tepat tanpa bertanya.
  - Mencatat materi pelajaran dengan rapi dan lengkap.
  - Masalah, dan berkolaborasi berpikir kritis, memecahkan.
  - Menghindari kesalahan dalam pekerjaan rumah mereka.
11. Pasangan yang secara tepat menghubungkan elemen *deep learning* dengan makna Intinya adalah....
- Berkesadaran (*conscious*) - koneksi ke isu global otentik.
  - Menggembirakan (*joyful*) - kualitas hubungan dan iklim positif.
  - Bermakna (*meaningful*) - pemilik dan agensi pembelajaran.
  - Bermakna (*meaningful*) - refleksi dan metakognisi.
12. Strategi yang menggabungkan elemen *Joyful* dan *Meaningful* secara bersamaan adalah....
- Memberikan pekerjaan rumah (PR) agar siswa bisa berdiskusi bersama orang tua.
  - Pembelajaran berbasis proyek nyata yang relevan dengan minat siswa.
  - Memberikan tugas individu berupa soal yang bisa dikerjakan dengan berdiskusi.
  - Membaca nyaring secara bergantian selama dua jam di kelas.
13. Jika Bu Indi diminta untuk menyusun daftar komponen *Deep Learning* yang berkaitan dengan interaksi antara siswa, guru, orang tua, dan masyarakat, komponen yang akan dipilih adalah....
- Pemanfaatan teknologi digital
  - Kemitraan pembelajaran

- c. Lingkungan pembelajaran
  - d. Praktik pedagogis
14. Elemen *deep learning* yang memiliki makna utama, yaitu memastikan siswa memahami alasan dan relevansi dari apa yang mereka pelajari, sehingga pembelajaran tersebut bernilai bagi kehidupan mereka adalah....
- a. Bermakna (*Meaningful*)
  - b. Menggembirakan (*Joyful*)
  - c. Berkesadaran (*Conscious*)
  - d. Kontekstual (*Contextual*)
15. *Deep learning* adalah pembelajaran yang menuntut siswa memiliki pengetahuan awal yang berperan sebagai....
- a. Dasar untuk mengaitkan konsep baru sehingga terbentuk pemahaman yang lebih kompleks.
  - b. Digunakan sebagai alat untuk membandingkan siapa siswa yang paling pintar di kelas dan bodoh.
  - c. Dasar untuk mengaitkan konsep baru dengan teori belajar yang ada pada buku siswa agar lebih mudah dipahami.
  - d. Pemahaman dasar yang tidak perlu dikaitkan lagi dengan pengetahuan baru yang diperoleh siswa.

Singaraja 19 Januari 2026  
Guru



Ni Puhi Menaka Dewi, S.Pd.  
1973032920052006.

**INSTRUMEN PENELITIAN****Jumlah Soal** : 15 soal**Waktu** : 35 menit**Petunjuk**

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada lembar jawaban yang disediakan!
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap benar dengan memberikan tanda silang (X) opsi a, b, c, atau d!

**\*\*\*Selamat bekerja \*\*\***

- 
1. Pendekatan *deep learning* dalam konteks pendidikan adalah...
    - a. Pembelajaran yang berfokus pada kecepatan siswa menghafal fakta sehingga materi lebih terserap .
    - b. Pembelajaran yang menekankan pemahaman mendalam dan keterkaitan antar konsep.
    - c. Pendekatan pembelajaran berbasis kompetisi antarsiswa yang menuntut siswa memiliki daya saing.
    - d. Pendekatan pembelajaran menggunakan perangkat digital sepenuhnya sehingga siswa bisa belajar mandiri.
  2. Berikut ini yang merupakan ciri utama pendekatan *deep learning* adalah....
    - a. Fokus pada hafalan jangka pendek siswa.
    - b. Pembelajaran satu arah dari guru ke siswa.
    - c. Mendorong refleksi dan hubungan antar ide.
    - d. Mengutamakan hasil belajar daripada proses belajar.
  3. Manfaat utama pendekatan pembelajaran *deep learning* di kelas awal adalah untuk membantu siswa....
    - a. Menghafal lebih banyak fakta dan informasi dalam pembelajaran.
    - b. Menyelesaikan tugas sekolah dengan waktu yang lebih singkat.
    - c. Mendapat nilai yang memuaskan pada saat ulangan akhir semester.
    - d. Mengembangkan pemahaman konsep dan menghubungkan ide-ide.

4. Pasangan elemen *deep learning* dengan makna yang paling sesuai adalah ....
- Menggembirakan (*Joyful*) - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas, menciptakan energi positif yang mendorong eksplorasi dan inovasi.
  - b. Berkesadaran - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas.
  - c. Bermakna (*Meaningful*) - Siswa secara aktif terlibat dalam proses metakognitif, refleksi diri, dan penentuan tujuan belajar mereka sendiri, sehingga mereka menjadi agen (pemilik) pembelajaran.
  - d. Berkesadaran (*Conscious*) - Siswa mampu menghubungkan proses belajarnya dengan isu-isu otentik di dunia nyata, memahami tujuan pembelajaran, dan relevansinya bagi masa depan mereka.
5. Seorang guru kelas 1 memulai pelajaran matematika dengan mengajak siswa bermain peran menjadi pembeli dan penjual di 'Toko Kelas'. Aktivitas ini mencerminkan elemen *deep learning* yaitu....
- a. Berkesadaran dan menggembirakan
  - Menggembirakan dan Bermakna
  - c. Bermakna dan berkesadaran
  - d. Menggembirakan dan berkesadaran
6. Indikator yang menunjukkan bahwa sebuah pembelajaran kelas awal telah memenuhi elemen *Joyful* adalah....
- Siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif tanpa paksaan.
  - b. Siswa bersorak karena jam pelajaran berakhir lebih cepat.
  - c. Kelas sangat tenang karena semua siswa menyalin dari papan tulis.
  - d. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran karena takut ditunjuk jika pasif.
7. Kerangka pembelajaran mendalam (*deep learning*) didasarkan pada empat komponen desain pembelajaran yang saling berhubungan. Empat komponen tersebut adalah...
- a. Kemitraan orang tua, konten kurikulum, lingkungan pembelajaran dan ujian akhir.
  - Kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, pemanfaatan teknologi digital dan praktik pedagogis.
  - c. Pembelajaran kooperatif, pembelajaran langsung, pemanfaatan teknologi digital dan pembelajaran mandiri.
  - d. Penilaian diagnostik, penilaian sumatif, penilaian formatif, dan penilaian otentik.

8. Pendekatan *deep learning* bertujuan agar peserta didik tidak hanya tahu "apa" tetapi juga "mengapa" dan "bagaimana". Hal ini berarti *deep learning* menekankan pada....
- Kecepatan menyelesaikan tugas.
  - Pengetahuan permukaan dan sementara.
  - Transfer pengetahuan dan aplikasi dalam berbagai konteks.
  - Persaingan antar siswa untuk mendapatkan nilai tertinggi.
9. Salah satu ciri *deep learning* adalah peran guru bergeser dari sekedar penyampaian informasi menjadi....
- Penentu tunggal materi pelajaran dan pengontrol disiplin kelas.
  - Penanya dan fasilitator yang mendorong eksplorasi dan kolaborasi siswa.
  - Penguji dan fokus pada penilaian hasil akhir berupa skor tinggi.
  - Pengawas yang memastikan semua tugas diselesaikan tepat waktu dan seragam.
10. Salah satu manfaat penting dari *deep learning* yang berfokus pada pengembangan keterampilan abad ke- 21 bahwa siswa akan lebih mampu untuk....
- Mengikuti instruksi guru secara mandiri dan tepat tanpa bertanya.
  - Mencatat materi pelajaran dengan rapi dan lengkap.
  - Masalah, dan berkolaborasi berpikir kritis, memecahkan.
  - Menghindari kesalahan dalam pekerjaan rumah mereka.
11. Pasangan yang secara tepat menghubungkan elemen *deep learning* dengan makna Intinya adalah....
- Berkesadaran (*conscious*) - koneksi ke isu global otentik.
  - Menggembirakan (*joyful*) - kualitas hubungan dan iklim positif.
  - Bermakna (*meaningful*) - pemilik dan agensi pembelajaran.
  - Bermakna (*meaningful*) - refleksi dan metakognisi.
12. Strategi yang menggabungkan elemen *Joyful* dan *Meaningful* secara bersamaan adalah....
- Memberikan pekerjaan rumah (PR) agar siswa bisa berdiskusi bersama orang tua.
  - Pembelajaran berbasis proyek nyata yang relevan dengan minat siswa.
  - Memberikan tugas individu berupa soal yang bisa dikerjakan dengan berdiskusi.
  - Membaca nyaring secara bergantian selama dua jam di kelas.
13. Jika Bu Indi diminta untuk menyusun daftar komponen *Deep Learning* yang berkaitan dengan interaksi antara siswa, guru, orang tua, dan masyarakat, komponen yang akan dipilih adalah....
- Pemanfaatan teknologi digital
  - Kemitraan pembelajaran

- c. Lingkungan pembelajaran
  - d. Praktik pedagogis
14. Elemen *deep learning* yang memiliki makna utama, yaitu memastikan siswa memahami alasan dan relevansi dari apa yang mereka pelajari, sehingga pembelajaran tersebut bernilai bagi kehidupan mereka adalah....
- a. Bermakna (*Meaningful*)
  - b. Menggembirakan (*Joyful*)
  - c. Berkesadaran (*Conscious*)
  - d. Kontekstual (*Contextual*)
15. *Deep learning* adalah pembelajaran yang menuntut siswa memiliki pengetahuan awal yang berperan sebagai....
- a. Dasar untuk mengaitkan konsep baru sehingga terbentuk pemahaman yang lebih kompleks.
  - b. Digunakan sebagai alat untuk membandingkan siapa siswa yang paling pintar di kelas dan bodoh.
  - c. Dasar untuk mengaitkan konsep baru dengan teori belajar yang ada pada buku siswa agar lebih mudah dipahami.
  - d. Pemahaman dasar yang tidak perlu dikaitkan lagi dengan pengetahuan baru yang diperoleh siswa.

Singaraja 19 Januari 2026  
Guru

Mada Dony Martia Atmaja, S.Pd.

**INSTRUMEN PENELITIAN****Jumlah Soal** : 15 soal**Waktu** : 35 menit**Petunjuk**

1. Tulistah identitas terlebih dahulu pada lembar jawaban yang disediakan!
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap benar dengan memberikan tanda silang (X) opsi a, b, c, atau d!

**\*\*\*Selamat bekerja \*\*\***

- 
1. Pendekatan *deep learning* dalam konteks pendidikan adalah....
    - a. Pembelajaran yang berfokus pada kecepatan siswa menghafal fakta sehingga materi lebih terserap.
    - b. Pembelajaran yang menekankan pemahaman mendalam dan keterkaitan antar konsep.
    - c. Pendekatan pembelajaran berbasis kompetisi antarsiswa yang menuntut siswa memiliki daya saing.
    - d. Pendekatan pembelajaran menggunakan perangkat digital sepenuhnya sehingga siswa bisa belajar mandiri.
  2. Berikut ini yang merupakan ciri utama pendekatan *deep learning* adalah....
    - a. Fokus pada hafalan jangka pendek siswa.
    - b. Pembelajaran satu arah dari guru ke siswa.
    - c. Mendorong refleksi dan hubungan antar ide.
    - d. Mengutamakan hasil belajar daripada proses belajar.
  3. Manfaat utama pendekatan pembelajaran *deep learning* di kelas awal adalah untuk membantu siswa....
    - a. Menghafal lebih banyak fakta dan informasi dalam pembelajaran.
    - b. Menyelesaikan tugas sekolah dengan waktu yang lebih singkat.
    - c. Mendapat nilai yang memuaskan pada saat ulangan akhir semester.
    - d. Mengembangkan pemahaman konsep dan menghubungkan ide-ide.

4. Pasangan elemen *deep learning* dengan makna yang paling sesuai adalah ....
- ✗ Menggembirakan (*Joyful*) - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas, menciptakan energi positif yang mendorong eksplorasi dan inovasi.
  - b. Berkesadaran - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas.
  - c. Bermakna (*Meaningful*) - Siswa secara aktif terlibat dalam proses metakognitif, refleksi diri, dan penentuan tujuan belajar mereka sendiri, sehingga mereka menjadi agen (pemilik) pembelajaran.
  - d. Berkesadaran (*Conscious*) - Siswa mampu menghubungkan proses belajarnya dengan isu-isu otentik di dunia nyata, memahami tujuan pembelajaran, dan relevansinya bagi masa depan mereka.
5. Seorang guru kelas 1 memulai pelajaran matematika dengan mengajak siswa bermain peran menjadi pembeli dan penjual di 'Toko Kelas'. Aktivitas ini mencerminkan elemen *deep learning* yaitu....
- a. Berkesadaran dan menggembirakan
  - ✗ Menggembirakan dan Bermakna
  - c. Bermakna dan berkesadaran
  - d. Menggembirakan dan berkesadaran
6. Indikator yang menunjukkan bahwa sebuah pembelajaran kelas awal telah memenuhi elemen *Joyful* adalah....
- ✗ Siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif tanpa paksaan.
  - b. Siswa bersorak karena jam pelajaran berakhir lebih cepat.
  - c. Kelas sangat tenang karena semua siswa menyalin dari papan tulis.
  - d. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran karena takut ditunjuk jika pasif.
7. Kerangka pembelajaran mendalam (*deep learning*) didasarkan pada empat komponen desain pembelajaran yang saling berhubungan. Empat komponen tersebut adalah...
- a. Kemitraan orang tua, konten kurikulum, lingkungan pembelajaran dan ujian akhir.
  - ✗ Kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, pemanfaatan teknologi digital dan praktik pedagogis.
  - c. Pembelajaran kooperatif, pembelajaran langsung, pemanfaatan teknologi digital dan pembelajaran mandiri.
  - d. Penilaian diagnostik, penilaian sumatif, penilaian formatif, dan penilaian otentik.

8. Pendekatan *deep learning* bertujuan agar peserta didik tidak hanya tahu "apa" tetapi juga "mengapa" dan "bagaimana". Hal ini berarti *deep learning* menekankan pada....
- Kecepatan menyelesaikan tugas.
  - Pengetahuan permukaan dan sementara.
  - Transfer pengetahuan dan aplikasi dalam berbagai konteks.
  - Persaingan antar siswa untuk mendapatkan nilai tertinggi.
9. Salah satu ciri *deep learning* adalah peran guru bergeser dari sekedar penyampaian informasi menjadi....
- Penentu tunggal materi pelajaran dan pengontrol disiplin kelas.
  - Penanya dan fasilitator yang mendorong eksplorasi dan kolaborasi siswa.
  - Penguji dan fokus pada penilaian hasil akhir berupa skor tinggi.
  - Pengawas yang memastikan semua tugas diselesaikan tepat waktu dan seragam.
10. Salah satu manfaat penting dari *deep learning* yang berfokus pada pengembangan keterampilan abad ke- 21 bahwa siswa akan lebih mampu untuk....
- Mengikuti instruksi guru secara mandiri dan tepat tanpa bertanya.
  - Mencatat materi pelajaran dengan rapi dan lengkap.
  - Masalah, dan berkolaborasi berpikir kritis, memecahkan.
  - Menghindari kesalahan dalam pekerjaan rumah mereka.
11. Pasangan yang secara tepat menghubungkan elemen *deep learning* dengan makna Intinya adalah....
- Berkesadaran (*conscious*) - koneksi ke isu global otentik.
  - Menggembirakan (*joyful*) - kualitas hubungan dan iklim positif.
  - Bermakna (*meaningful*) - pemilik dan agensi pembelajaran.
  - Bermakna (*meaningful*) - refleksi dan metakognisi.
12. Strategi yang menggabungkan elemen *Joyful* dan *Meaningful* secara bersamaan adalah....
- Memberikan pekerjaan rumah (PR) agar siswa bisa berdiskusi bersama orang tua.
  - Pembelajaran berbasis proyek nyata yang relevan dengan minat siswa.
  - Memberikan tugas individu berupa soal yang bisa dikerjakan dengan berdiskusi.
  - Membaca nyaring secara bergantian selama dua jam di kelas.
13. Jika Bu Indi diminta untuk menyusun daftar komponen *Deep Learning* yang berkaitan dengan interaksi antara siswa, guru, orang tua, dan masyarakat, komponen yang akan dipilih adalah....
- Pemanfaatan teknologi digital
  - Kemitraan pembelajaran

c. Lingkungan pembelajaran

d. Praktik pedagogis

14. Elemen *deep learning* yang memiliki makna utama, yaitu memastikan siswa memahami alasan dan relevansi dari apa yang mereka pelajari, sehingga pembelajaran tersebut bernilai bagi kehidupan mereka adalah....

a. Bermakna (*Meaningful*)

b. Menggembirakan (*Joyful*)

c. Berkesadaran (*Conscious*)

d. Kontekstual (*Contextual*)

15. *Deep learning* adalah pembelajaran yang menuntut siswa memiliki pengetahuan awal yang berperan sebagai....

a. Dasar untuk mengaitkan konsep baru sehingga terbentuk pemahaman yang lebih kompleks.

b. Digunakan sebagai alat untuk membandingkan siapa siswa yang paling pintar di kelas dan bodoh.

c. Dasar untuk mengaitkan konsep baru dengan teori belajar yang ada pada buku siswa agar lebih mudah dipahami.

d. Pemahaman dasar yang tidak perlu dikaitkan lagi dengan pengetahuan baru yang diperoleh siswa.

Singaraja 19 Januari 2026  
Guru



(Gusti Ayu H. Ari Suantini, S.Pd.)

Wali kelas. 2 Dakwa

### INSTRUMEN PENELITIAN

Jumlah Soal : 15 soal

Waktu : 35 menit

#### Petunjuk

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada lembar jawaban yang disediakan!
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap benar dengan memberikan tanda silang (X) opsi a, b, c, atau d!

\*\*\*Selamat bekerja\*\*\*

1. Pendekatan *deep learning* dalam konteks pendidikan adalah....
  - a. Pembelajaran yang berfokus pada kecepatan siswa menghafal fakta sehingga materi lebih terserap.
  - b. Pembelajaran yang menekankan pemahaman mendalam dan keterkaitan antar konsep.
  - c. Pendekatan pembelajaran berbasis kompetisi antarsiswa yang menuntut siswa memiliki daya saing.
  - d. Pendekatan pembelajaran menggunakan perangkat digital sepenuhnya sehingga siswa bisa belajar mandiri.
2. Berikut ini yang merupakan ciri utama pendekatan *deep learning* adalah....
  - a. Fokus pada hafalan jangka pendek siswa.
  - b. Pembelajaran satu arah dari guru ke siswa.
  - c. Mendorong refleksi dan hubungan antar ide.
  - d. Mengutamakan hasil belajar daripada proses belajar.
3. Manfaat utama pendekatan pembelajaran *deep learning* di kelas awal adalah untuk membantu siswa....
  - a. Menghafal lebih banyak fakta dan informasi dalam pembelajaran.
  - b. Menyelesaikan tugas sekolah dengan waktu yang lebih singkat.
  - c. Mendapat nilai yang memuaskan pada saat ulangan akhir semester.
  - d. Mengembangkan pemahaman konsep dan menghubungkan ide-ide.

4. Pasangan elemen *deep learning* dengan makna yang paling sesuai adalah ....

- a. Menggembirakan (*Joyful*) - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas, menciptakan energi positif yang mendorong eksplorasi dan inovasi.
- b. Berkesadaran - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas.
- c. Bermakna (*Meaningful*) - Siswa secara aktif terlibat dalam proses metakognitif, refleksi diri, dan penentuan tujuan belajar mereka sendiri, sehingga mereka menjadi agen (pemilik) pembelajaran.
- d. Berkesadaran (*Conscious*) - Siswa mampu menghubungkan proses belajarnya dengan isu-isu otentik di dunia nyata, memahami tujuan pembelajaran, dan relevansinya bagi masa depan mereka.

5. Seorang guru kelas 1 memulai pelajaran matematika dengan mengajak siswa bermain peran menjadi pembeli dan penjual di 'Toko Kelas'. Aktivitas ini mencerminkan elemen *deep learning* yaitu....

- a. Berkesadaran dan menggembirakan
- b. Menggembirakan dan Bermakna
- c. Bermakna dan berkesadaran
- d. Menggembirakan dan berkesadaran

6. Indikator yang menunjukkan bahwa sebuah pembelajaran kelas awal telah memenuhi elemen *Joyful* adalah....

- a. Siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif tanpa paksaan.
- b. Siswa bersorak karena jam pelajaran berakhir lebih cepat.
- c. Kelas sangat tenang karena semua siswa menyalin dari papan tulis.
- d. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran karena takut ditunjuk jika pasif.

7. Kerangka pembelajaran mendalam (*deep learning*) didasarkan pada empat komponen desain pembelajaran yang saling berhubungan. Empat komponen tersebut adalah...

- a. Kemitraan orang tua, konten kurikulum, lingkungan pembelajaran dan ujian akhir.
- b. Kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, pemanfaatan teknologi digital dan praktik pedagogis.
- c. Pembelajaran kooperatif, pembelajaran langsung, pemanfaatan teknologi digital dan pembelajaran mandiri.
- d. Penilaian diagnostik, penilaian sumatif, penilaian formatif, dan penilaian otentik.

8. Pendekatan *deep learning* bertujuan agar peserta didik tidak hanya tahu "apa" tetapi juga "mengapa" dan "bagaimana". Hal ini berarti *deep learning* menekankan pada....
- Kecepatan menyelesaikan tugas.
  - Pengetahuan permukaan dan sementara.
  - Transfer pengetahuan dan aplikasi dalam berbagai konteks.
  - Persaingan antar siswa untuk mendapatkan nilai tertinggi.
9. Salah satu ciri *deep learning* adalah peran guru bergeser dari sekedar penyampaian informasi menjadi....
- Penentu tunggal materi pelajaran dan pengontrol disiplin kelas.
  - Penanya dan fasilitator yang mendorong eksplorasi dan kolaborasi siswa.
  - Penguji dan fokus pada penilaian hasil akhir berupa skor tinggi.
  - Pengawas yang memastikan semua tugas diselesaikan tepat waktu dan seragam.
10. Salah satu manfaat penting dari *deep learning* yang berfokus pada pengembangan keterampilan abad ke- 21 bahwa siswa akan lebih mampu untuk....
- Mengikuti instruksi guru secara mandiri dan tepat tanpa bertanya.
  - Mencatat materi pelajaran dengan rapi dan lengkap.
  - Masalah, dan berkolaborasi berpikir kritis, memecahkan.
  - Menghindari kesalahan dalam pekerjaan rumah mereka.
11. Pasangan yang secara tepat menghubungkan elemen *deep learning* dengan makna Intinya adalah....
- Berkesadaran (*conscious*) - koneksi ke isu global otentik.
  - Menggembirakan (*joyful*) - kualitas hubungan dan iklim positif.
  - Bermakna (*meaningful*) - pemilik dan agensi pembelajaran.
  - Bermakna (*meaningful*) - refleksi dan metakognisi.
12. Strategi yang menggabungkan elemen *Joyful* dan *Meaningful* secara bersamaan adalah....
- Memberikan pekerjaan rumah (PR) agar siswa bisa berdiskusi bersama orang tua.
  - Pembelajaran berbasis proyek nyata yang relevan dengan minat siswa.
  - Memberikan tugas individu berupa soal yang bisa dikerjakan dengan berdiskusi.
  - Membaca *nyaring* secara bergantian selama dua jam di kelas.
13. Jika Bu Indi diminta untuk menyusun daftar komponen *Deep Learning* yang berkaitan dengan interaksi antara siswa, guru, orang tua, dan masyarakat, komponen yang akan dipilih adalah....
- Pemanfaatan teknologi digital
  - Kemitraan pembelajaran

c. Lingkungan pembelajaran

d. Praktik pedagogis

14. Elemen *deep learning* yang memiliki makna utama, yaitu memastikan siswa memahami alasan dan relevansi dari apa yang mereka pelajari, sehingga pembelajaran tersebut bernilai bagi kehidupan mereka adalah....

a. Bermakna (*Meaningful*)

b. Menggembirakan (*Joyful*)

c. Berkesadaran (*Conscious*)

d. Kontekstual (*Contextual*)

15. *Deep learning* adalah pembelajaran yang menuntut siswa memiliki pengetahuan awal yang berperan sebagai....

a. Dasar untuk mengaitkan konsep baru sehingga terbentuk pemahaman yang lebih kompleks.

b. Digunakan sebagai alat untuk membandingkan siapa siswa yang paling pintar di kelas dan bodoh.

c. Dasar untuk mengaitkan konsep baru dengan teori belajar yang ada pada buku siswa agar lebih mudah dipahami.

d. Pemahaman dasar yang tidak perlu dikaitkan lagi dengan pengetahuan baru yang diperoleh siswa.

Singaraja 19 Januari 2026

Guru

  
(Siti Yeni Berkah.....)

3A

## INSTRUMEN PENELITIAN

Jumlah Soal : 15 soal

Waktu : 35 menit

## Petunjuk

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada lembar jawaban yang disediakan!
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap benar dengan memberikan tanda silang (X) opsi a, b, c, atau d!

\*\*\*Selamat bekerja \*\*\*

- 
1. Pendekatan *deep learning* dalam konteks pendidikan adalah....
    - a. Pembelajaran yang berfokus pada kecepatan siswa menghafal fakta sehingga materi lebih terserap .
    - Pembelajaran yang menekankan pemahaman mendalam dan keterkaitan antar konsep.
    - c. Pendekatan pembelajaran berbasis kompetisi antarsiswa yang menuntut siswa memiliki daya saing.
    - d. Pendekatan pembelajaran menggunakan perangkat digital sepenuhnya sehingga siswa bisa belajar mandiri.
  2. Berikut ini yang merupakan ciri utama pendekatan *deep learning* adalah....
    - a. Fokus pada hafalan jangka pendek siswa.
    - b. Pembelajaran satu arah dari guru ke siswa.
    - Mendorong refleksi dan hubungan antar ide.
    - d. Mengutamakan hasil belajar daripada proses belajar.
  3. Manfaat utama pendekatan pembelajaran *deep learning* di kelas awal adalah untuk membantu siswa....
    - a. Menghafal lebih banyak fakta dan informasi dalam pembelajaran.
    - b. Menyelesaikan tugas sekolah dengan waktu yang lebih singkat.
    - c. Mendapat nilai yang memuaskan pada saat ulangan akhir semester.
    - Mengembangkan pemahaman konsep dan menghubungkan ide-ide.

4. Pasangan elemen *deep learning* dengan makna yang paling sesuai adalah ....
- Menggembirakan (*Joyful*) - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas, menciptakan energi positif yang mendorong eksplorasi dan inovasi.
  - b. Berkesadaran - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas.
  - c. Bermakna (*Meaningful*) - Siswa secara aktif terlibat dalam proses metakognitif, refleksi diri, dan penentuan tujuan belajar mereka sendiri, sehingga mereka menjadi agen (pemilik) pembelajaran.
  - d. Berkesadaran (*Conscious*) - Siswa mampu menghubungkan proses belajarnya dengan isu-isu otentik di dunia nyata, memahami tujuan pembelajaran, dan relevansinya bagi masa depan mereka.
5. Seorang guru kelas I memulai pelajaran matematika dengan mengajak siswa bermain peran menjadi pembeli dan penjual di 'Toko Kelas'. Aktivitas ini mencerminkan elemen *deep learning* yaitu....
- a. Berkesadaran dan menggembirakan
  - Menggembirakan dan Bermakna
  - c. Bermakna dan berkesadaran
  - d. Menggembirakan dan berkesadaran
6. Indikator yang menunjukkan bahwa sebuah pembelajaran kelas awal telah memenuhi elemen *Joyful* adalah....
- Siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif tanpa paksaan.
  - b. Siswa bersorak karena jam pelajaran berakhir lebih cepat.
  - c. Kelas sangat tenang karena semua siswa menyalin dari papan tulis.
  - d. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran karena takut ditunjuk jika pasif.
7. Kerangka pembelajaran mendalam (*deep learning*) didasarkan pada empat komponen desain pembelajaran yang saling berhubungan. Empat komponen tersebut adalah...
- a. Kemitraan orang tua, konten kurikulum, lingkungan pembelajaran dan ujian akhir.
  - Kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, pemanfaatan teknologi digital dan praktik pedagogis.
  - c. Pembelajaran kooperatif, pembelajaran langsung, pemanfaatan teknologi digital dan pembelajaran mandiri.
  - d. Penilaian diagnostik, penilaian sumatif, penilaian formatif, dan penilaian otentik.

8. Pendekatan *deep learning* bertujuan agar peserta didik tidak hanya tahu "apa" tetapi juga "mengapa" dan "bagaimana". Hal ini berarti *deep learning* menekankan pada....
- Kecepatan menyelesaikan tugas.
  - Pengetahuan permukaan dan sementara.
  - Transfer pengetahuan dan aplikasi dalam berbagai konteks.
  - Persaingan antar siswa untuk mendapatkan nilai tertinggi.
9. Salah satu ciri *deep learning* adalah peran guru bergeser dari sekedar penyampaian informasi menjadi....
- Penentu tunggal materi pelajaran dan pengontrol disiplin kelas.
  - Penanya dan fasilitator yang mendorong eksplorasi dan kolaborasi siswa.
  - Penguji dan fokus pada penilaian hasil akhir berupa skor tinggi.
  - Pengawas yang memastikan semua tugas diselesaikan tepat waktu dan seragam.
10. Salah satu manfaat penting dari *deep learning* yang berfokus pada pengembangan keterampilan abad ke- 21 bahwa siswa akan lebih mampu untuk....
- Mengikuti instruksi guru secara mandiri dan tepat tanpa bertanya.
  - Mencatat materi pelajaran dengan rapi dan lengkap.
  - Masalah, dan berkolaborasi berpikir kritis, memecahkan.
  - Menghindari kesalahan dalam pekerjaan rumah mereka.
11. Pasangan yang secara tepat menghubungkan elemen *deep learning* dengan makna intinya adalah....
- Berkesadaran (*conscious*) - koneksi ke isu global otentik.
  - Menggembirakan (*joyful*) - kualitas hubungan dan iklim positif.
  - Bermakna (*meaningful*) - pemilik dan agensi pembelajaran.
  - Bermakna (*meaningful*) - refleksi dan metakognisi.
12. Strategi yang menggabungkan elemen *Joyful* dan *Meaningful* secara bersamaan adalah....
- Memberikan pekerjaan rumah (PR) agar siswa bisa berdiskusi bersama orang tua.
  - Pembelajaran berbasis proyek nyata yang relevan dengan minat siswa.
  - Memberikan tugas individu berupa soal yang bisa dikerjakan dengan berdiskusi.
  - Membaca nyaring secara bergantian selama dua jam di kelas.
13. Jika Bu Indi diminta untuk menyusun daftar komponen *Deep Learning* yang berkaitan dengan interaksi antara siswa, guru, orang tua, dan masyarakat, komponen yang akan dipilih adalah....
- Pemanfaatan teknologi digital
  - Kemitraan pembelajaran

- c. Lingkungan pembelajaran  
d. Praktik pedagogis
14. Elemen *deep learning* yang memiliki makna utama, yaitu memastikan siswa memahami alasan dan relevansi dari apa yang mereka pelajari, sehingga pembelajaran tersebut bernilai bagi kehidupan mereka adalah....
- a. Bermakna (*Meaningful*)
  - b. Menggembirakan (*Joyful*)
  - c. Berkesadaran (*Conscious*)
  - d. Kontekstual (*Contextual*)
15. *Deep learning* adalah pembelajaran yang menuntut siswa memiliki pengetahuan awal yang berperan sebagai....
- a. Dasar untuk mengaitkan konsep baru sehingga terbentuk pemahaman yang lebih kompleks.
  - b. Digunakan sebagai alat untuk membandingkan siapa siswa yang paling pintar di kelas dan bodoh.
  - c. Dasar untuk mengaitkan konsep baru dengan teori belajar yang ada pada buku siswa agar lebih mudah dipahami.
  - d. Pemahaman dasar yang tidak perlu dikaitkan lagi dengan pengetahuan baru yang diperoleh siswa.

Singaraja 19 Januari 2026  
Guru



(Putu Zody Wirayana, S. Pd....)

3B

## INSTRUMEN PENELITIAN

Jumlah Soal : 15 soal

Waktu : 35 menit

## Petunjuk

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada lembar jawaban yang disediakan!
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap benar dengan memberikan tanda silang (X) opsi a, b, c, atau d!

\*\*\*Selamat bekerja\*\*\*

- 
1. Pendekatan *deep learning* dalam konteks pendidikan adalah....
    - a. Pembelajaran yang berfokus pada kecepatan siswa menghafal fakta sehingga materi lebih terserap .
    - b. Pembelajaran yang menekankan pemahaman mendalam dan keterkaitan antar konsep.
    - c. Pendekatan pembelajaran berbasis kompetisi antarsiswa yang menuntut siswa memiliki daya saing.
    - d. Pendekatan pembelajaran menggunakan perangkat digital sepenuhnya sehingga siswa bisa belajar mandiri.
  2. Berikut ini yang merupakan ciri utama pendekatan *deep learning* adalah....
    - a. Fokus pada hafalan jangka pendek siswa.
    - b. Pembelajaran satu arah dari guru ke siswa.
    - c. Mendorong refleksi dan hubungan antar ide.
    - d. Mengutamakan hasil belajar daripada proses belajar.
  3. Manfaat utama pendekatan pembelajaran *deep learning* di kelas awal adalah untuk membantu siswa....
    - a. Menghafal lebih banyak fakta dan informasi dalam pembelajaran.
    - b. Menyelesaikan tugas sekolah dengan waktu yang lebih singkat.
    - c. Mendapat nilai yang memuaskan pada saat ulangan akhir semester.
    - d. Mengembangkan pemahaman konsep dan menghubungkan ide-ide.

4. Pasangan elemen *deep learning* dengan makna yang paling sesuai adalah ....
- a. Menggembirakan (*Joyful*) - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas, menciptakan energi positif yang mendorong eksplorasi dan inovasi.
  - b. Berkesadaran - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas.
  - c. Bermakna (*Meaningful*) - Siswa secara aktif terlibat dalam proses metakognitif, refleksi diri, dan penentuan tujuan belajar mereka sendiri, sehingga mereka menjadi agen (pemilik) pembelajaran.
  - d. Berkesadaran (*Conscious*) - Siswa mampu menghubungkan proses belajarnya dengan isu-isu otentik di dunia nyata, memahami tujuan pembelajaran, dan relevansinya bagi masa depan mereka.
5. Seorang guru kelas 1 memulai pelajaran matematika dengan mengajak siswa bermain peran menjadi pembeli dan penjual di 'Toko Kelas'. Aktivitas ini mencerminkan elemen *deep learning* yaitu....
- a. Berkesadaran dan menggembirakan
  - b. Menggembirakan dan Bermakna
  - c. Bermakna dan berkesadaran
  - d. Menggembirakan dan berkesadaran
6. Indikator yang menunjukkan bahwa sebuah pembelajaran kelas awal telah memenuhi elemen *Joyful* adalah....
- a. Siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif tanpa paksaan.
  - b. Siswa bersorak karena jam pelajaran berakhir lebih cepat.
  - c. Kelas sangat tenang karena semua siswa menyalin dari papan tulis.
  - d. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran karena takut ditunjuk jika pasif.
7. Kerangka pembelajaran mendalam (*deep learning*) didasarkan pada empat komponen desain pembelajaran yang saling berhubungan. Empat komponen tersebut adalah...
- a. Kemitraan orang tua, konten kurikulum, lingkungan pembelajaran dan ujian akhir.
  - b. Kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, pemanfaatan teknologi digital dan praktik pedagogis.
  - c. Pembelajaran kooperatif, pembelajaran langsung, pemanfaatan teknologi digital dan pembelajaran mandiri.
  - d. Penilaian diagnostik, penilaian sumatif, penilaian formatif, dan penilaian otentik.

8. Pendekatan *deep learning* bertujuan agar peserta didik tidak hanya tahu “apa” tetapi juga “mengapa” dan “bagaimana”. Hal ini berarti *deep learning* menekankan pada....
- Kecepatan menyelesaikan tugas.
  - Pengetahuan permukaan dan sementara.
  - Transfer pengetahuan dan aplikasi dalam berbagai konteks.
  - Persaingan antar siswa untuk mendapatkan nilai tertinggi.
9. Salah satu ciri *deep learning* adalah peran guru bergeser dari sekedar penyampaian informasi menjadi....
- Penentu tunggal materi pelajaran dan pengontrol disiplin kelas.
  - Penanya dan fasilitator yang mendorong eksplorasi dan kolaborasi siswa.
  - Penguji dan fokus pada penilaian hasil akhir berupa skor tinggi.
  - Pengawas yang memastikan semua tugas diselesaikan tepat waktu dan seragam.
10. Salah satu manfaat penting dari *deep learning* yang berfokus pada pengembangan keterampilan abad ke- 21 bahwa siswa akan lebih mampu untuk....
- Mengikuti instruksi guru secara mandiri dan tepat tanpa bertanya.
  - Mencatat materi pelajaran dengan rapi dan lengkap.
  - Masalah, dan berkolaborasi berpikir kritis, memecahkan.
  - Menghindari kesalahan dalam pekerjaan rumah mereka.
11. Pasangan yang secara tepat menghubungkan elemen *deep learning* dengan makna lntinya adalah....
- Berkesadaran (*conscious*) - koneksi ke isu global otentik.
  - Menggembirakan (*joyful*) - kualitas hubungan dan iklim positif.
  - Bermakna (*meaningful*) - pemilik dan agensi pembelajaran.
  - Bermakna (*meaningful*) - refleksi dan metakognisi.
12. Strategi yang menggabungkan elemen *Joyful* dan *Meaningful* secara bersamaan adalah....
- Memberikan pekerjaan rumah (PR) agar siswa bisa berdiskusi bersama orang tua.
  - Pembelajaran berbasis proyek nyata yang relevan dengan minat siswa.
  - Memberikan tugas individu berupa soal yang bisa dikerjakan dengan berdiskusi.
  - Membaca nyaring secara bergantian selama dua jam di kelas.
13. Jika Bu Indi diminta untuk menyusun daftar komponen *Deep Learning* yang berkaitan dengan interaksi antara siswa, guru, orang tua, dan masyarakat, komponen yang akan dipilih adalah....
- Pemanfaatan teknologi digital
  - Kemitraan pembelajaran

- c. Lingkungan pembelajaran
  - d. Praktik pedagogis
14. Elemen *deep learning* yang memiliki makna utama, yaitu memastikan siswa memahami alasan dan relevansi dari apa yang mereka pelajari, sehingga pembelajaran tersebut bernilai bagi kehidupan mereka adalah....
- a. Bermakna (*Meaningful*)
  - b. Menggembirakan (*Joyful*)
  - c. Berkesadaran (*Conscious*)
  - d. Kontekstual (*Contextual*)
15. *Deep learning* adalah pembelajaran yang menuntut siswa memiliki pengetahuan awal yang berperan sebagai....
- a. Dasar untuk mengaitkan konsep baru sehingga terbentuk pemahaman yang lebih kompleks.
  - b. Digunakan sebagai alat untuk membandingkan siapa siswa yang paling pintar di kelas dan bodoh.
  - c. Dasar untuk mengaitkan konsep baru dengan teori belajar yang ada pada buku siswa agar lebih mudah dipahami.
  - d. Pemahaman dasar yang tidak perlu dikaitkan lagi dengan pengetahuan baru yang diperoleh siswa.

Singaraja 19 Januari 2026  
Guru



(A. A. Ayu Srimulan Sari, S.Pd.)

— Wali Kelas & Dahlia.

#### INSTRUMEN PENELITIAN

Jumlah Soal : 15 soal

Waktu : 35 menit

---

#### Petunjuk

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada lembar jawaban yang disediakan!
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap benar dengan memberikan tanda silang (X) opsi a, b, c, atau d!

\*\*\*Selamat bekerja\*\*\*

---

1. Pendekatan *deep learning* dalam konteks pendidikan adalah....
  - a. Pembelajaran yang berfokus pada kecepatan siswa menghafal fakta sehingga materi lebih terserap.
  - b. Pembelajaran yang menekankan pemahaman mendalam dan keterkaitan antar konsep.
  - c. Pendekatan pembelajaran berbasis kompetisi antarsiswa yang menuntut siswa memiliki daya saing.
  - d. Pendekatan pembelajaran menggunakan perangkat digital sepenuhnya sehingga siswa bisa belajar mandiri.
2. Berikut ini yang merupakan ciri utama pendekatan *deep learning* adalah....
  - a. Fokus pada hafalan jangka pendek siswa.
  - b. Pembelajaran satu arah dari guru ke siswa.
  - c. Mendorong refleksi dan hubungan antar ide.
  - d. Mengutamakan hasil belajar daripada proses belajar.
3. Manfaat utama pendekatan pembelajaran *deep learning* di kelas awal adalah untuk membantu siswa....
  - a. Menghafal lebih banyak fakta dan informasi dalam pembelajaran.
  - b. Menyelesaikan tugas sekolah dengan waktu yang lebih singkat.
  - c. Mendapat nilai yang memuaskan pada saat ulangan akhir semester.
  - d. Mengembangkan pemahaman konsep dan menghubungkan ide-ide.

4. Pasangan elemen *deep learning* dengan makna yang paling sesuai adalah ....
- Menggembirakan (*Joyful*) - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas, menciptakan energi positif yang mendorong eksplorasi dan inovasi.
  - b. Berkesadaran - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas.
  - c. Bermakna (*Meaningful*) - Siswa secara aktif terlibat dalam proses metakognitif, refleksi diri, dan penentuan tujuan belajar mereka sendiri, sehingga mereka menjadi agen (pemilik) pembelajaran.
  - d. Berkesadaran (*Conscious*) - Siswa mampu menghubungkan proses belajarnya dengan isu-isu otentik di dunia nyata, memahami tujuan pembelajaran, dan relevansinya bagi masa depan mereka.
5. Seorang guru kelas 1 memulai pelajaran matematika dengan mengajak siswa bermain peran menjadi pembeli dan penjual di 'Toko Kelas'. Aktivitas ini mencerminkan elemen *deep learning* yaitu....
- a. Berkesadaran dan menggembirakan
  - Menggembirakan dan Bermakna
  - c. Bermakna dan berkesadaran
  - d. Menggembirakan dan berkesadaran
6. Indikator yang menunjukkan bahwa sebuah pembelajaran kelas awal telah memenuhi elemen *Joyful* adalah....
- Siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif tanpa paksaan.
  - b. Siswa bersorak karena jam pelajaran berakhir lebih cepat.
  - c. Kelas sangat tenang karena semua siswa menyalin dari papan tulis.
  - d. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran karena takut ditunjuk jika pasif.
7. Kerangka pembelajaran mendalam (*deep learning*) didasarkan pada empat komponen desain pembelajaran yang saling berhubungan. Empat komponen tersebut adalah....
- a. Kemitraan orang tua, konten kurikulum, lingkungan pembelajaran dan ujian akhir.
  - Kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, pemanfaatan teknologi digital dan praktik pedagogis.
  - c. Pembelajaran kooperatif, pembelajaran langsung, pemanfaatan teknologi digital dan pembelajaran mandiri.
  - d. Penilaian diagnostik, penilaian sumatif, penilaian formatif, dan penilaian otentik.

8. Pendekatan *deep learning* bertujuan agar peserta didik tidak hanya tahu "apa" tetapi juga "mengapa" dan "bagaimana". Hal ini berarti *deep learning* menekankan pada....
- Kecepatan menyelesaikan tugas.
  - Pengetahuan permukaan dan sementara.
  - Transfer pengetahuan dan aplikasi dalam berbagai konteks.
  - Persaingan antar siswa untuk mendapatkan nilai tertinggi.
9. Salah satu ciri *deep learning* adalah peran guru bergeser dari sekedar penyampaian informasi menjadi....
- Penentu tunggal materi pelajaran dan pengontrol disiplin kelas.
  - Penanya dan fasilitator yang mendorong eksplorasi dan kolaborasi siswa.
  - Penguji dan fokus pada penilaian hasil akhir berupa skor tinggi.
  - Pengawas yang memastikan semua tugas diselesaikan tepat waktu dan seragam.
10. Salah satu manfaat penting dari *deep learning* yang berfokus pada pengembangan keterampilan abad ke- 21 bahwa siswa akan lebih mampu untuk....
- Mengikuti instruksi guru secara mandiri dan tepat tanpa bertanya.
  - Mencatat materi pelajaran dengan rapi dan lengkap.
  - Masalah, dan berkolaborasi berpikir kritis, memecahkan.
  - Menghindari kesalahan dalam pekerjaan rumah mereka.
11. Pasangan yang secara tepat menghubungkan elemen *deep learning* dengan makna Intinya adalah....
- Berkesadaran (*conscious*) - koneksi ke isu global otentik.
  - Menggembirakan (*joyful*) - kualitas hubungan dan iklim positif.
  - Bermakna (*meaningful*) - pemilik dan agensi pembelajaran.
  - Bermakna (*meaningful*) - refleksi dan metakognisi.
12. Strategi yang menggabungkan elemen *Joyful* dan *Meaningful* secara bersamaan adalah....
- Memberikan pekerjaan rumah (PR) agar siswa bisa berdiskusi bersama orang tua.
  - Pembelajaran berbasis proyek nyata yang relevan dengan minat siswa.
  - Memberikan tugas individu berupa soal yang bisa dikerjakan dengan berdiskusi.
  - Membaca nyaring secara bergantian selama dua jam di kelas.
13. Jika Bu Indi diminta untuk menyusun daftar komponen *Deep Learning* yang berkaitan dengan interaksi antara siswa, guru, orang tua, dan masyarakat, komponen yang akan dipilih adalah....
- Pemanfaatan teknologi digital
  - Kemitraan pembelajaran

c. Lingkungan pembelajaran

d. Praktik pedagogis

14. Elemen *deep learning* yang memiliki makna utama, yaitu memastikan siswa memahami alasan dan relevansi dari apa yang mereka pelajari, sehingga pembelajaran tersebut bernilai bagi kehidupan mereka adalah....

a. Bermakna (*Meaningful*)

b. Menggembirakan (*Joyful*)

c. Berkesadaran (*Conscious*)

d. Kontekstual (*Contextual*)

15. *Deep learning* adalah pembelajaran yang menuntut siswa memiliki pengetahuan awal yang berperan sebagai....

a. Dasar untuk mengaitkan konsep baru sehingga terbentuk pemahaman yang lebih kompleks.

b. Digunakan sebagai alat untuk membandingkan siapa siswa yang paling pintar di kelas dan bodoh.

c. Dasar untuk mengaitkan konsep baru dengan teori belajar yang ada pada buku siswa agar lebih mudah dipahami.

d. Pemahaman dasar yang tidak perlu dikaitkan lagi dengan pengetahuan baru yang diperoleh siswa.

Singaraja 19 Januari 2026

Guru

  
(MASITHAH ARIANTINI, S.pd.)

### INSTRUMEN PENELITIAN

Jumlah Soal : 15 soal

Waktu : 35 menit

---

**Petunjuk**

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada lembar jawaban yang disediakan!
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap benar dengan memberikan tanda silang (X) opsi a, b, c, atau d!

\*\*\*Selamat bekerja\*\*\*

---

1. Pendekatan *deep learning* dalam konteks pendidikan adalah...
  - a. Pembelajaran yang berfokus pada kecepatan siswa menghafal fakta sehingga materi lebih terserap .
  - b. Pembelajaran yang menekankan pemahaman mendalam dan keterkaitan antar konsep.
  - c. Pendekatan pembelajaran berbasis kompetisi antarsiswa yang menuntut siswa memiliki daya saing.
  - d. Pendekatan pembelajaran menggunakan perangkat digital sepenuhnya sehingga siswa bisa belajar mandiri.
2. Berikut ini yang merupakan ciri utama pendekatan *deep learning* adalah....
  - a. Fokus pada hafalan jangka pendek siswa.
  - b. Pembelajaran satu arah dari guru ke siswa.
  - c. Mendorong refleksi dan hubungan antar ide.
  - d. Mengutamakan hasil belajar daripada proses belajar.
3. Manfaat utama pendekatan pembelajaran *deep learning* di kelas awal adalah untuk membantu siswa....
  - a. Menghafal lebih banyak fakta dan informasi dalam pembelajaran.
  - b. Menyelesaikan tugas sekolah dengan waktu yang lebih singkat.
  - c. Mendapat nilai yang memuaskan pada saat ulangan akhir semester.
  - d. Mengembangkan pemahaman konsep dan mnghubungkan ide-ide.

4. Pasangan elemen *deep learning* dengan makna yang paling sesuai adalah ....
- a. Menggembirakan (*Joyful*) - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas, menciptakan energi positif yang mendorong eksplorasi dan inovasi.
  - b. Berkesadaran - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas.
  - c. Bermakna (*Meaningful*) - Siswa secara aktif terlibat dalam proses metakognitif, refleksi diri, dan penentuan tujuan belajar mereka sendiri, sehingga mereka menjadi agen (pemilik) pembelajaran.
  - d. Berkesadaran (*Conscious*) - Siswa mampu menghubungkan proses belajarnya dengan isu-isu otentik di dunia nyata, memahami tujuan pembelajaran, dan relevansinya bagi masa depan mereka.
5. Seorang guru kelas 1 memulai pelajaran matematika dengan mengajak siswa bermain peran menjadi pembeli dan penjual di 'Toko Kelas'. Aktivitas ini mencerminkan elemen *deep learning* yaitu....
- a. Berkesadaran dan menggembirakan
  - b. Menggembirakan dan Bermakna
  - c. Bermakna dan berkesadaran
  - d. Menggembirakan dan berkesadaran
6. Indikator yang menunjukkan bahwa sebuah pembelajaran kelas awal telah memenuhi elemen *Joyful* adalah....
- a. Siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif tanpa paksaan.
  - b. Siswa bersorak karena jam pelajaran berakhir lebih cepat.
  - c. Kelas sangat tenang karena semua siswa menyalin dari papan tulis.
  - d. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran karena takut ditunjuk jika pasif.
7. Kerangka pembelajaran mendalam (*deep learning*) didasarkan pada empat komponen desain pembelajaran yang saling berhubungan. Empat komponen tersebut adalah...
- a. Kemitraan orang tua, konten kurikulum, lingkungan pembelajaran dan ujian akhir.
  - b. Kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, pemanfaatan teknologi digital dan praktik pedagogis.
  - c. Pembelajaran kooperatif, pembelajaran langsung, pemanfaatan teknologi digital dan pembelajaran mandiri.
  - d. Penilaian diagnostik, penilaian sumatif, penilaian formatif, dan penilaian otentik.

8. Pendekatan *deep learning* bertujuan agar peserta didik tidak hanya tahu “apa” tetapi juga “mengapa” dan “bagaimana”. Hal ini berarti *deep learning* menekankan pada....
- Kecepatan menyelesaikan tugas.
  - Pengetahuan permukaan dan sementara.
  - Transfer pengetahuan dan aplikasi dalam berbagai konteks.
  - Persaingan antar siswa untuk mendapatkan nilai tertinggi.
9. Salah satu ciri *deep learning* adalah peran guru bergeser dari sekedar penyampaian informasi menjadi....
- Penentu tunggal materi pelajaran dan pengontrol disiplin kelas.
  - Penanya dan fasilitator yang mendorong eksplorasi dan kolaborasi siswa.
  - Penguji dan fokus pada penilaian hasil akhir berupa skor tinggi.
  - Pengawas yang memastikan semua tugas diselesaikan tepat waktu dan seragam.
10. Salah satu manfaat penting dari *deep learning* yang berfokus pada pengembangan keterampilan abad ke- 21 bahwa siswa akan lebih mampu untuk....
- Mengikuti instruksi guru secara mandiri dan tepat tanpa bertanya.
  - Mencatat materi pelajaran dengan rapi dan lengkap.
  - Masalah, dan berkolaborasi berpikir kritis, memecahkan.
  - Menghindari kesalahan dalam pekerjaan rumah mereka.
11. Pasangan yang secara tepat menghubungkan elemen *deep learning* dengan makna Intinya adalah....
- Berkesadaran (*conscious*) - koneksi ke isu global otentik.
  - Menggembirakan (*joyful*) - kualitas hubungan dan iklim positif.
  - Bermakna (*meaningful*) - pemilik dan agensi pembelajaran.
  - Bermakna (*meaningful*) - refleksi dan metakognisi.
12. Strategi yang menggabungkan elemen *Joyful* dan *Meaningful* secara bersamaan adalah....
- Memberikan pekerjaan rumah (PR) agar siswa bisa berdiskusi bersama orang tua.
  - Pembelajaran berbasis proyek nyata yang relevan dengan minat siswa.
  - Memberikan tugas individu berupa soal yang bisa dikerjakan dengan berdiskusi.
  - Membaca nyaring secara bergantian selama dua jam di kelas.
13. Jika Bu Indi diminta untuk menyusun daftar komponen *Deep Learning* yang berkaitan dengan interaksi antara siswa, guru, orang tua, dan masyarakat, komponen yang akan dipilih adalah....
- Pemanfaatan teknologi digital
  - Kemitraan pembelajaran

- c. Lingkungan pembelajaran
  - d. Praktik pedagogis
14. Elemen *deep learning* yang memiliki makna utama, yaitu memastikan siswa memahami alasan dan relevansi dari apa yang mereka pelajari, sehingga pembelajaran tersebut bernilai bagi kehidupan mereka adalah....
- a. Bermakna (*Meaningful*)
  - b. Menggembirakan (*Joyful*)
  - c. Berkesadaran (*Conscious*)
  - d. Kontekstual (*Contextual*)
15. *Deep learning* adalah pembelajaran yang menuntut siswa memiliki pengetahuan awal yang berperan sebagai....
- a. Dasar untuk mengaitkan konsep baru sehingga terbentuk pemahaman yang lebih kompleks.
  - b. Digunakan sebagai alat untuk membandingkan siapa siswa yang paling pintar di kelas dan bodoh.
  - c. Dasar untuk mengaitkan konsep baru dengan teori belajar yang ada pada buku siswa agar lebih mudah dipahami.
  - d. Pemahaman dasar yang tidak perlu dikaitkan lagi dengan pengetahuan baru yang diperoleh siswa.

Singaraja 19 Januari 2026  
Guru

  
(.....Hermawati.....)

**INSTRUMEN PENELITIAN****Jumlah Soal : 15 soal****Waktu : 35 menit****Petunjuk**

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada lembar jawaban yang disediakan!
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap benar dengan memberikan tanda silang (X) opsi a, b, c, atau d!

**\*\*\*Selamat bekerja \*\*\***

- 
1. Pendekatan *deep learning* dalam konteks pendidikan adalah....
    - a. Pembelajaran yang berfokus pada kecepatan siswa menghafal fakta sehingga materi lebih terserap.
    - b. Pembelajaran yang menekankan pemahaman mendalam dan keterkaitan antar konsep.
    - c. Pendekatan pembelajaran berbasis kompetisi antarsiswa yang menuntut siswa memiliki daya saing.
    - d. Pendekatan pembelajaran menggunakan perangkat digital sepenuhnya sehingga siswa bisa belajar mandiri.
  2. Berikut ini yang merupakan ciri utama pendekatan *deep learning* adalah....
    - a. Fokus pada hafalan jangka pendek siswa.
    - b. Pembelajaran satu arah dari guru ke siswa.
    - c. Mendorong refleksi dan hubungan antar ide.
    - d. Mengutamakan hasil belajar daripada proses belajar.
  3. Manfaat utama pendekatan pembelajaran *deep learning* di kelas awal adalah untuk membantu siswa....
    - a. Menghafal lebih banyak fakta dan informasi dalam pembelajaran.
    - b. Menyelesaikan tugas sekolah dengan waktu yang lebih singkat.
    - c. Mendapat nilai yang memuaskan pada saat ulangan akhir semester.
    - d. Mengembangkan pemahaman konsep dan menghubungkan ide-ide.

4. Pasangan elemen *deep learning* dengan makna yang paling sesuai adalah ....
- Menggembirakan (*Joyful*) - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas, menciptakan energi positif yang mendorong eksplorasi dan inovasi.
  - b. Berkesadaran - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas.
  - c. Bermakna (*Meaningful*) - Siswa secara aktif terlibat dalam proses metakognitif, refleksi diri, dan penentuan tujuan belajar mereka sendiri, sehingga mereka menjadi agen (pemilik) pembelajaran.
  - d. Berkesadaran (*Conscious*) - Siswa mampu menghubungkan proses belajarnya dengan isu-isu otentik di dunia nyata, memahami tujuan pembelajaran, dan relevansinya bagi masa depan mereka.
5. Seorang guru kelas 1 memulai pelajaran matematika dengan mengajak siswa bermain peran menjadi pembeli dan penjual di 'Toko Kelas'. Aktivitas ini mencerminkan elemen *deep learning* yaitu....
- a. Berkesadaran dan menggembirakan
  - Menggembirakan dan Bermakna
  - c. Bermakna dan berkesadaran
  - d. Menggembirakan dan berkesadaran
6. Indikator yang menunjukkan bahwa sebuah pembelajaran kelas awal telah memenuhi elemen *Joyful* adalah....
- Siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif tanpa paksaan.
  - b. Siswa bersorak karena jam pelajaran berakhir lebih cepat.
  - c. Kelas sangat tenang karena semua siswa menyalin dari papan tulis.
  - d. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran karena takut ditunjuk jika pasif.
7. Kerangka pembelajaran mendalam (*deep learning*) didasarkan pada empat komponen desain pembelajaran yang saling berhubungan. Empat komponen tersebut adalah...
- a. Kemitraan orang tua, konten kurikulum, lingkungan pembelajaran dan ujian akhir.
  - Kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, pemanfaatan teknologi digital dan praktik pedagogis.
  - c. Pembelajaran kooperatif, pembelajaran langsung, pemanfaatan teknologi digital dan pembelajaran mandiri.
  - d. Penilaian diagnostik, penilaian sumatif, penilaian formatif, dan penilaian otentik.

8. Pendekatan *deep learning* bertujuan agar peserta didik tidak hanya tahu “apa” tetapi juga “mengapa” dan “bagaimana”. Hal ini berarti *deep learning* menekankan pada....
- Kecepatan menyelesaikan tugas.
  - Pengetahuan permukaan dan sementara.
  - Transfer pengetahuan dan aplikasi dalam berbagai konteks.
  - Persaingan antar siswa untuk mendapatkan nilai tertinggi.
9. Salah satu ciri *deep learning* adalah peran guru bergeser dari sekedar penyampaian informasi menjadi....
- Penentu tunggal materi pelajaran dan pengontrol disiplin kelas.
  - Penanya dan fasilitator yang mendorong eksplorasi dan kolaborasi siswa.
  - Penguji dan fokus pada penilaian hasil akhir berupa skor tinggi.
  - Pengawas yang memastikan semua tugas diselesaikan tepat waktu dan seragam.
10. Salah satu manfaat penting dari *deep learning* yang berfokus pada pengembangan keterampilan abad ke- 21 bahwa siswa akan lebih mampu untuk....
- Mengikuti instruksi guru secara mandiri dan tepat tanpa bertanya.
  - Mencatat materi pelajaran dengan rapi dan lengkap.
  - Masalah, dan berkolaborasi berpikir kritis, memecahkan.
  - Menghindari kesalahan dalam pekerjaan rumah mereka.
11. Pasangan yang secara tepat menghubungkan elemen *deep learning* dengan makna Intinya adalah....
- Berkesadaran (*conscious*) - koneksi ke isu global otentik.
  - Menggembirakan (*joyful*) - kualitas hubungan dan iklim positif.
  - Bermakna (*meaningful*) - pemilik dan agensi pembelajaran.
  - Bermakna (*meaningful*) - refleksi dan metakognisi.
12. Strategi yang menggabungkan elemen *Joyful* dan *Meaningful* secara bersamaan adalah....
- Memberikan pekerjaan rumah (PR) agar siswa bisa berdiskusi bersama orang tua.
  - Pembelajaran berbasis proyek nyata yang relevan dengan minat siswa.
  - Memberikan tugas individu berupa soal yang bisa dikerjakan dengan berdiskusi.
  - Membaca nyaring secara bergantian selama dua jam di kelas.
13. Jika Bu Indi diminta untuk menyusun daftar komponen *Deep Learning* yang berkaitan dengan interaksi antara siswa, guru, orang tua, dan masyarakat, komponen yang akan dipilih adalah....
- Pemanfaatan teknologi digital
  - Kemitraan pembelajaran

- c. Lingkungan pembelajaran
  - d. Praktik pedagogis
14. Elemen *deep learning* yang memiliki makna utama, yaitu memastikan siswa memahami alasan dan relevansi dari apa yang mereka pelajari, sehingga pembelajaran tersebut bernilai bagi kehidupan mereka adalah....
- Bermakna (*Meaningful*)
  - b. Menggembirakan (*Joyful*)
  - c. Berkesadaran (*Conscious*)
  - d. Kontekstual (*Contextual*)
15. *Deep learning* adalah pembelajaran yang menuntut siswa memiliki pengetahuan awal yang berperan sebagai....
- Dasar untuk mengaitkan konsep baru sehingga terbentuk pemahaman yang lebih kompleks.
  - b. Digunakan sebagai alat untuk membandingkan siapa siswa yang paling pintar di kelas dan bodoh.
  - c. Dasar untuk mengaitkan konsep baru dengan teori belajar yang ada pada buku siswa agar lebih mudah dipahami.
  - d. Pemahaman dasar yang tidak perlu dikaitkan lagi dengan pengetahuan baru yang diperoleh siswa.

Singaraja 19 Januari 2026  
Guru



(Ni Putu Prema Sosmiliasari, S.Pd.)

## INSTRUMEN PENELITIAN

18

Jumlah Soal : 15 soal

Waktu : 35 menit

## Petunjuk

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada lembar jawaban yang disediakan!
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap benar dengan memberikan tanda silang (X) opsi a, b, c, atau d!

\*\*\*Selamat bekerja \*\*\*

- 
1. Pendekatan *deep learning* dalam konteks pendidikan adalah....
    - a. Pembelajaran yang berfokus pada kecepatan siswa menghafal fakta sehingga materi lebih terserap.
    - b. Pembelajaran yang menekankan pemahaman mendalam dan keterkaitan antar konsep.
    - c. Pendekatan pembelajaran berbasis kompetisi antarsiswa yang menuntut siswa memiliki daya saing.
    - d. Pendekatan pembelajaran menggunakan perangkat digital sepenuhnya sehingga siswa bisa belajar mandiri.
  2. Berikut ini yang merupakan ciri utama pendekatan *deep learning* adalah....
    - a. Fokus pada hafalan jangka pendek siswa.
    - b. Pembelajaran satu arah dari guru ke siswa.
    - c. Mendorong refleksi dan hubungan antar ide.
    - d. Mengutamakan hasil belajar daripada proses belajar.
  3. Manfaat utama pendekatan pembelajaran *deep learning* di kelas awal adalah untuk membantu siswa....
    - a. Menghafal lebih banyak fakta dan informasi dalam pembelajaran.
    - b. Menyelesaikan tugas sekolah dengan waktu yang lebih singkat.
    - c. Mendapat nilai yang memuaskan pada saat ulangan akhir semester.
    - d. Mengembangkan pemahaman konsep dan menghubungkan ide-ide.

4. Pasangan elemen *deep learning* dengan makna yang paling sesuai adalah ....
- Menggembirakan (*Joyful*) - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas, menciptakan energi positif yang mendorong eksplorasi dan inovasi.
  - b. Berkesadaran - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas.
  - c. Bermakna (*Meaningful*) - Siswa secara aktif terlibat dalam proses metakognitif, refleksi diri, dan penentuan tujuan belajar mereka sendiri, sehingga mereka menjadi agen (pemilik) pembelajaran.
  - d. Berkesadaran (*Conscious*) - Siswa mampu menghubungkan proses belajarnya dengan isu-isu otentik di dunia nyata, memahami tujuan pembelajaran, dan relevansinya bagi masa depan mereka.
5. Seorang guru kelas 1 memulai pelajaran matematika dengan mengajak siswa bermain peran menjadi pembeli dan penjual di 'Toko Kelas'. Aktivitas ini mencerminkan elemen *deep learning* yaitu....
- a. Berkesadaran dan menggembirakan
  - Menggembirakan dan Bermakna
  - c. Bermakna dan berkesadaran
  - d. Menggembirakan dan berkesadaran
6. Indikator yang menunjukkan bahwa sebuah pembelajaran kelas awal telah memenuhi elemen *Joyful* adalah....
- Siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif tanpa paksaan.
  - b. Siswa bersorak karena jam pelajaran berakhir lebih cepat.
  - c. Kelas sangat tenang karena semua siswa menyalin dari papan tulis.
  - d. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran karena takut ditunjuk jika pasif.
7. Kerangka pembelajaran mendalam (*deep learning*) didasarkan pada empat komponen desain pembelajaran yang saling berhubungan. Empat komponen tersebut adalah...
- a. Kemitraan orang tua, konten kurikulum, lingkungan pembelajaran dan ujian akhir.
  - Kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, pemanfaatan teknologi digital dan praktik pedagogis.
  - c. Pembelajaran kooperatif, pembelajaran langsung, pemanfaatan teknologi digital dan pembelajaran mandiri.
  - d. Penilaian diagnostik, penilaian sumatif, penilaian formatif, dan penilaian otentik.

8. Pendekatan *deep learning* bertujuan agar peserta didik tidak hanya tahu “apa” tetapi juga “mengapa” dan “bagaimana”. Hal ini berarti *deep learning* menekankan pada....
- Kecepatan menyelesaikan tugas.
  - Pengetahuan permukaan dan sementara.
  - Transfer pengetahuan dan aplikasi dalam berbagai konteks.
  - Persaingan antar siswa untuk mendapatkan nilai tertinggi.
9. Salah satu ciri *deep learning* adalah peran guru bergeser dari sekedar penyampaian informasi menjadi....
- Penentu tunggal materi pelajaran dan pengontrol disiplin kelas.
  - Penanya dan fasilitator yang mendorong eksplorasi dan kolaborasi siswa.
  - Penguji dan fokus pada penilaian hasil akhir berupa skor tinggi.
  - Pengawas yang memastikan semua tugas diselesaikan tepat waktu dan seragam.
10. Salah satu manfaat penting dari *deep learning* yang berfokus pada pengembangan keterampilan abad ke- 21 bahwa siswa akan lebih mampu untuk....
- Mengikuti instruksi guru secara mandiri dan tepat tanpa bertanya.
  - Mencatat materi pelajaran dengan rapi dan lengkap.
  - Masalah, dan berkolaborasi berpikir kritis, memecahkan.
  - Menghindari kesalahan dalam pekerjaan rumah mereka.
11. Pasangan yang secara tepat menghubungkan elemen *deep learning* dengan makna Intinya adalah....
- Berkesadaran (*conscious*) - koneksi ke isu global otentik.
  - Menggembirakan (*joyful*) - kualitas hubungan dan iklim positif.
  - Bermakna (*meaningful*) - pemilik dan agensi pembelajaran.
  - Bermakna (*meaningful*) - refleksi dan metakognisi.
12. Strategi yang menggabungkan elemen *Joyful* dan *Meaningful* secara bersamaan adalah....
- Memberikan pekerjaan rumah (PR) agar siswa bisa berdiskusi bersama orang tua.
  - Pembelajaran berbasis proyek nyata yang relevan dengan minat siswa.
  - Memberikan tugas individu berupa soal yang bisa dikerjakan dengan berdiskusi.
  - Membaca nyaring secara bergantian selama dua jam di kelas.
13. Jika Bu Indi diminta untuk menyusun daftar komponen *Deep Learning* yang berkaitan dengan interaksi antara siswa, guru, orang tua, dan masyarakat, komponen yang akan dipilih adalah....
- Pemanfaatan teknologi digital
  - Kemitraan pembelajaran

- c. Lingkungan pembelajaran
  - d. Praktik pedagogis
14. Elemen *deep learning* yang memiliki makna utama, yaitu memastikan siswa memahami alasan dan relevansi dari apa yang mereka pelajari, sehingga pembelajaran tersebut bernilai bagi kehidupan mereka adalah....
- a. Bermakna (*Meaningful*)
  - b. Menggembirakan (*Joyful*)
  - c. Berkesadaran (*Conscious*)
  - d. Kontekstual (*Contextual*)
15. *Deep learning* adalah pembelajaran yang menuntut siswa memiliki pengetahuan awal yang berperan sebagai....
- a. Dasar untuk mengaitkan konsep baru sehingga terbentuk pemahaman yang lebih kompleks.
  - b. Digunakan sebagai alat untuk membandingkan siapa siswa yang paling pintar di kelas dan bodoh.
  - c. Dasar untuk mengaitkan konsep baru dengan teori belajar yang ada pada buku siswa agar lebih mudah dipahami.
  - d. Pemahaman dasar yang tidak perlu dikaitkan lagi dengan pengetahuan baru yang diperoleh siswa.

Singaraja 19 Januari 2026  
Guru



(Made Intan Kusuma Dewi, S.Pd)

## INSTRUMEN PENELITIAN

Jumlah Soal : 15 soal

Waktu : 35 menit

---

**Petunjuk**

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada lembar jawaban yang disediakan!
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap benar dengan memberikan tanda silang (X) opsi a, b, c, atau d!

**\*\*\*Selamat bekerja \*\*\***

---

1. Pendekatan *deep learning* dalam konteks pendidikan adalah....
  - a. Pembelajaran yang berfokus pada kecepatan siswa menghafal fakta sehingga materi lebih terserap .
  - b. Pembelajaran yang menekankan pemahaman mendalam dan keterkaitan antar konsep.
  - c. Pendekatan pembelajaran berbasis kompetisi antarsiswa yang menuntut siswa memiliki daya saing.
  - d. Pendekatan pembelajaran menggunakan perangkat digital sepenuhnya sehingga siswa bisa belajar mandiri.
2. Berikut ini yang merupakan ciri utama pendekatan *deep learning* adalah....
  - a. Fokus pada hafalan jangka pendek siswa.
  - b. Pembelajaran satu arah dari guru ke siswa.
  - c. Mendorong refleksi dan hubungan antar ide.
  - d. Mengutamakan hasil belajar daripada proses belajar.
3. Manfaat utama pendekatan pembelajaran *deep learning* di kelas awal adalah untuk membantu siswa....
  - a. Menghafal lebih banyak fakta dan informasi dalam pembelajaran.
  - b. Menyelesaikan tugas sekolah dengan waktu yang lebih singkat.
  - c. Mendapat nilai yang memuaskan pada saat ulangan akhir semester.
  - d. Mengembangkan pemahaman konsep dan menghubungkan ide-ide.

4. Pasangan elemen *deep learning* dengan makna yang paling sesuai adalah ....
- Menggembirakan (*Joyful*) - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas, menciptakan energi positif yang mendorong eksplorasi dan inovasi.
  - b. Berkesadaran - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas.
  - c. Bermakna (*Meaningful*) - Siswa secara aktif terlibat dalam proses metakognitif, refleksi diri, dan penentuan tujuan belajar mereka sendiri, sehingga mereka menjadi agen (pemilik) pembelajaran.
  - d. Berkesadaran (*Conscious*) - Siswa mampu menghubungkan proses belajarnya dengan isu-isu otentik di dunia nyata, memahami tujuan pembelajaran, dan relevansinya bagi masa depan mereka.
5. Seorang guru kelas 1 memulai pelajaran matematika dengan mengajak siswa bermain peran menjadi pembeli dan penjual di 'Toko Kelas'. Aktivitas ini mencerminkan elemen *deep learning* yaitu....
- a. Berkesadaran dan menggembirakan
  - Menggembirakan dan Bermakna
  - c. Bermakna dan berkesadaran
  - d. Menggembirakan dan berkesadaran
6. Indikator yang menunjukkan bahwa sebuah pembelajaran kelas awal telah memenuhi elemen *Joyful* adalah....
- Siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif tanpa paksaan.
  - b. Siswa bersorak karena jam pelajaran berakhir lebih cepat.
  - c. Kelas sangat tenang karena semua siswa menyalin dari papan tulis.
  - d. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran karena takut ditunjuk jika pasif.
7. Kerangka pembelajaran mendalam (*deep learning*) didasarkan pada empat komponen desain pembelajaran yang saling berhubungan. Empat komponen tersebut adalah...
- a. Kemitraan orang tua, konten kurikulum, lingkungan pembelajaran dan ujian akhir.
  - Kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, pemanfaatan teknologi digital dan praktik pedagogis.
  - c. Pembelajaran kooperatif, pembelajaran langsung, pemanfaatan teknologi digital dan pembelajaran mandiri.
  - d. Penilaian diagnostik, penilaian sumatif, penilaian formatif, dan penilaian otentik.

8. Pendekatan *deep learning* bertujuan agar peserta didik tidak hanya tahu "apa" tetapi juga "mengapa" dan "bagaimana". Hal ini berarti *deep learning* menekankan pada....
- Kecepatan menyelesaikan tugas.
  - Pengetahuan permukaan dan sementara.
  - Transfer pengetahuan dan aplikasi dalam berbagai konteks.
  - Persaingan antar siswa untuk mendapatkan nilai tertinggi.
9. Salah satu ciri *deep learning* adalah peran guru bergeser dari sekedar penyampaian informasi menjadi....
- Penentu tunggal materi pelajaran dan pengontrol disiplin kelas.
  - Penanya dan fasilitator yang mendorong eksplorasi dan kolaborasi siswa.
  - Penguji dan fokus pada penilaian hasil akhir berupa skor tinggi.
  - Pengawas yang memastikan semua tugas diselesaikan tepat waktu dan seragam.
10. Salah satu manfaat penting dari *deep learning* yang berfokus pada pengembangan keterampilan abad ke- 21 bahwa siswa akan lebih mampu untuk....
- Mengikuti instruksi guru secara mandiri dan tepat tanpa bertanya.
  - Mencatat materi pelajaran dengan rapi dan lengkap.
  - Masalah, dan berkolaborasi berpikir kritis, memecahkan.
  - Menghindari kesalahan dalam pekerjaan rumah mereka.
11. Pasangan yang secara tepat menghubungkan elemen *deep learning* dengan makna Intinya adalah....
- Berkesadaran (*conscious*) - koneksi ke isu global otentik.
  - Menggembirakan (*joyful*) - kualitas hubungan dan iklim positif.
  - Bermakna (*meaningful*) - pemilik dan agensi pembelajaran.
  - Bermakna (*meaningful*) - refleksi dan metakognisi.
12. Strategi yang menggabungkan elemen *Joyful* dan *Meaningful* secara bersamaan adalah....
- Memberikan pekerjaan rumah (PR) agar siswa bisa berdiskusi bersama orang tua.
  - Pembelajaran berbasis proyek nyata yang relevan dengan minat siswa.
  - Memberikan tugas individu berupa soal yang bisa dikerjakan dengan berdiskusi.
  - Membaca nyaring secara bergantian selama dua jam di kelas.
13. Jika Bu Indi diminta untuk menyusun daftar komponen *Deep Learning* yang berkaitan dengan interaksi antara siswa, guru, orang tua, dan masyarakat, komponen yang akan dipilih adalah....
- Pemanfaatan teknologi digital
  - Kemitraan pembelajaran

- c. Lingkungan pembelajaran
  - d. Praktik pedagogis
14. Elemen *deep learning* yang memiliki makna utama, yaitu memastikan siswa memahami alasan dan relevansi dari apa yang mereka pelajari, sehingga pembelajaran tersebut bernilai bagi kehidupan mereka adalah....
- a. Bermakna (*Meaningful*)
  - b. Menggembirakan (*Joyful*)
  - c. Berkesadaran (*Conscious*)
  - d. Kontekstual (*Contextual*)
15. *Deep learning* adalah pembelajaran yang menuntut siswa memiliki pengetahuan awal yang berperan sebagai....
- a. Dasar untuk mengaitkan konsep baru sehingga terbentuk pemahaman yang lebih kompleks.
  - b. Digunakan sebagai alat untuk membandingkan siapa siswa yang paling pintar di kelas dan bodoh.
  - c. Dasar untuk mengaitkan konsep baru dengan teori belajar yang ada pada buku siswa agar lebih mudah dipahami.
  - d. Pemahaman dasar yang tidak perlu dikaitkan lagi dengan pengetahuan baru yang diperoleh siswa.

Singaraja 19 Januari 2026  
Guru



(Luh Putu Eka Wulandari, S.Pd, G.)  
NIP. 1993 10 11 2023 212027

Wali kelas 1. Siskus

## INSTRUMEN PENELITIAN

Jumlah Soal : 15 soal

Waktu : 35 menit

## Petunjuk

1. Tulistah identitas terlebih dahulu pada lembar jawaban yang disediakan!
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap benar dengan memberikan tanda silang (X) opsi a, b, c, atau d!

\*\*\*Selamat bekerja\*\*\*

- 
1. Pendekatan *deep learning* dalam konteks pendidikan adalah...
    - a. Pembelajaran yang berfokus pada kecepatan siswa menghafal fakta sehingga materi lebih terserap.
    - Pembelajaran yang menekankan pemahaman mendalam dan keterkaitan antar konsep.
    - c. Pendekatan pembelajaran berbasis kompetisi antarsiswa yang menuntut siswa memiliki daya saing.
    - d. Pendekatan pembelajaran menggunakan perangkat digital sepenuhnya sehingga siswa bisa belajar mandiri.
  2. Berikut ini yang merupakan ciri utama pendekatan *deep learning* adalah...
    - a. Fokus pada hafalan jangka pendek siswa.
    - b. Pembelajaran satu arah dari guru ke siswa.
    - Mendorong refleksi dan hubungan antar ide.
    - d. Mengutamakan hasil belajar daripada proses belajar.
  3. Manfaat utama pendekatan pembelajaran *deep learning* di kelas awal adalah untuk membantu siswa...
    - a. Menghafal lebih banyak fakta dan informasi dalam pembelajaran.
    - b. Menyelesaikan tugas sekolah dengan waktu yang lebih singkat.
    - c. Mendapat nilai yang memuaskan pada saat ulangan akhir semester.
    - Mengembangkan pemahaman konsep dan mnghubungkan ide-ide.

4. Pasangan elemen *deep learning* dengan makna yang paling sesuai adalah ...
- a. Menggembirakan (*Joyful*) - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas, menciptakan energi positif yang mendorong eksplorasi dan inovasi.
  - b. Berkesadaran - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas.
  - c. Bermakna (*Meaningful*) - Siswa secara aktif terlibat dalam proses metakognitif, refleksi diri, dan penentuan tujuan belajar mereka sendiri, sehingga mereka menjadi agen (pemilik) pembelajaran.
  - d. Berkesadaran (*Conscious*) - Siswa mampu menghubungkan proses belajarnya dengan isu-isu otentik di dunia nyata, memahami tujuan pembelajaran, dan relevansinya bagi masa depan mereka.
5. Seorang guru kelas 1 memulai pelajaran matematika dengan mengajak siswa bermain peran menjadi pembeli dan penjual di 'Toko Kelas'. Aktivitas ini mencerminkan elemen *deep learning* yaitu....
- a. Berkesadaran dan menggembirakan
  - b. Menggembirakan dan Bermakna
  - c. Bermakna dan berkesadaran
  - d. Menggembirakan dan berkesadaran
6. Indikator yang menunjukkan bahwa sebuah pembelajaran kelas awal telah memenuhi elemen *Joyful* adalah....
- a. Siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif tanpa paksaan.
  - b. Siswa bersorak karena jam pelajaran berakhir lebih cepat.
  - c. Kelas sangat tenang karena semua siswa menyalin dari papan tulis.
  - d. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran karena takut ditunjuk jika pasif.
7. Kerangka pembelajaran mendalam (*deep learning*) didasarkan pada empat komponen desain pembelajaran yang saling berhubungan. Empat komponen tersebut adalah...
- a. Kemitraan orang tua, konten kurikulum, lingkungan pembelajaran dan ujian akhir.
  - b. Kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, pemanfaatan teknologi digital dan praktik pedagogis.
  - c. Pembelajaran kooperatif, pembelajaran langsung, pemanfaatan teknologi digital dan pembelajaran mandiri.
  - d. Penilaian diagnostik, penilaian sumatif, penilaian formatif, dan penilaian otentik.

8. Pendekatan *deep learning* bertujuan agar peserta didik tidak hanya tahu "apa" tetapi juga "mengapa" dan "bagaimana". Hal ini berarti *deep learning* menekankan pada....
- Kecepatan menyelesaikan tugas.
  - Pengetahuan permukaan dan sementara.
  - Transfer pengetahuan dan aplikasi dalam berbagai konteks.
  - Persaingan antar siswa untuk mendapatkan nilai tertinggi.
9. Salah satu ciri *deep learning* adalah peran guru bergeser dari sekedar penyampaian informasi menjadi....
- Penentu tunggal materi pelajaran dan pengontrol disiplin kelas.
  - Penanya dan fasilitator yang mendorong eksplorasi dan kolaborasi siswa.
  - Penguji dan fokus pada penilaian hasil akhir berupa skor tinggi.
  - Pengawas yang memastikan semua tugas diselesaikan tepat waktu dan seragam.
10. Salah satu manfaat penting dari *deep learning* yang berfokus pada pengembangan keterampilan abad ke- 21 bahwa siswa akan lebih mampu untuk....
- Mengikuti instruksi guru secara mandiri dan tepat tanpa bertanya.
  - Mencatat materi pelajaran dengan rapi dan lengkap.
  - Masalah, dan berkolaborasi berpikir kritis, memecahkan.
  - Menghindari kesalahan dalam pekerjaan rumah mereka.
11. Pasangan yang secara tepat menghubungkan elemen *deep learning* dengan makna Intinya adalah....
- Berkesadaran (*conscious*) - koneksi ke isu global otentik.
  - Menggembirakan (*joyful*) - kualitas hubungan dan iklim positif.
  - Bermakna (*meaningful*) - pemilik dan agensi pembelajaran.
  - Bermakna (*meaningful*) - refleksi dan metakognisi.
12. Strategi yang menggabungkan elemen *Joyful* dan *Meaningful* secara bersamaan adalah....
- Memberikan pekerjaan rumah (PR) agar siswa bisa berdiskusi bersama orang tua.
  - Pembelajaran berbasis proyek nyata yang relevan dengan minat siswa.
  - Memberikan tugas individu berupa soal yang bisa dikerjakan dengan berdiskusi.
  - Membaca nyaring secara bergantian selama dua jam di kelas.
13. Jika Bu Indi diminta untuk menyusun daftar komponen *Deep Learning* yang berkaitan dengan interaksi antara siswa, guru, orang tua, dan masyarakat, komponen yang akan dipilih adalah....
- Pemanfaatan teknologi digital
  - Kemitraan pembelajaran

- c. Lingkungan pembelajaran
  - d. Praktik pedagogis
14. Elemen *deep learning* yang memiliki makna utama, yaitu memastikan siswa memahami alasan dan relevansi dari apa yang mereka pelajari, sehingga pembelajaran tersebut bernilai bagi kehidupan mereka adalah....
- a. Bermakna (*Meaningful*)
  - b. Menggembirakan (*Joyful*)
  - c. Berkesadaran (*Conscious*)
  - d. Kontekstual (*Contextual*)
15. *Deep learning* adalah pembelajaran yang menuntut siswa memiliki pengetahuan awal yang berperan sebagai....
- a. Dasar untuk mengaitkan konsep baru sehingga terbentuk pemahaman yang lebih kompleks.
  - b. Digunakan sebagai alat untuk membandingkan siapa siswa yang paling pintar di kelas dan bodoh.
  - c. Dasar untuk mengaitkan konsep baru dengan teori belajar yang ada pada buku siswa agar lebih mudah dipahami.
  - d. Pemahaman dasar yang tidak perlu dikaitkan lagi dengan pengetahuan baru yang diperoleh siswa.

Singaraja 19 Januari 2026  
Guru

  
(Edul Khairunnisa, S.Pd.)

Wali kelas 1 Muwar

### INSTRUMEN PENELITIAN

Jumlah Soal : 15 soal

Waktu : 35 menit

#### Petunjuk

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada lembar jawaban yang disediakan!
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap benar dengan memberikan tanda silang (X) opsi a, b, c, atau d!

\*\*\*Selamat bekerja\*\*\*

1. Pendekatan *deep learning* dalam konteks pendidikan adalah....
  - a. Pembelajaran yang berfokus pada kecepatan siswa menghafal fakta sehingga materi lebih terserap.
  - b. Pembelajaran yang menekankan pemahaman mendalam dan keterkaitan antar konsep.
  - c. Pendekatan pembelajaran berbasis kompetisi antarsiswa yang menuntut siswa memiliki daya saing.
  - d. Pendekatan pembelajaran menggunakan perangkat digital sepenuhnya sehingga siswa bisa belajar mandiri.
2. Berikut ini yang merupakan ciri utama pendekatan *deep learning* adalah....
  - a. Fokus pada hafalan jangka pendek siswa.
  - b. Pembelajaran satu arah dari guru ke siswa.
  - c. Mendorong refleksi dan hubungan antar ide.
  - d. Mengutamakan hasil belajar daripada proses belajar.
3. Manfaat utama pendekatan pembelajaran *deep learning* di kelas awal adalah untuk membantu siswa....
  - a. Menghafal lebih banyak fakta dan informasi dalam pembelajaran.
  - b. Menyelesaikan tugas sekolah dengan waktu yang lebih singkat.
  - c. Mendapat nilai yang memuaskan pada saat ulangan akhir semester.
  - d. Mengembangkan pemahaman konsep dan menghubungkan ide-ide.

4. Pasangan elemen *deep learning* dengan makna yang paling sesuai adalah ....
- a. Menggembirakan (*Joyful*) - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas, menciptakan energi positif yang mendorong eksplorasi dan inovasi.
  - b. Berkesadaran - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas.
  - c. Bermakna (*Meaningful*) - Siswa secara aktif terlibat dalam proses metakognitif, refleksi diri, dan penentuan tujuan belajar mereka sendiri, sehingga mereka menjadi agen (pemilik) pembelajaran.
  - d. Berkesadaran (*Conscious*) - Siswa mampu menghubungkan proses belajarnya dengan isu-isu otentik di dunia nyata, memahami tujuan pembelajaran, dan relevansinya bagi masa depan mereka.
5. Seorang guru kelas 1 memulai pelajaran matematika dengan mengajak siswa bermain peran menjadi pembeli dan penjual di 'Toko Kelas'. Aktivitas ini mencerminkan elemen *deep learning* yaitu....
- a. Berkesadaran dan menggembirakan
  - b. Menggembirakan dan Bermakna
  - c. Bermakna dan berkesadaran
  - d. Menggembirakan dan berkesadaran
6. Indikator yang menunjukkan bahwa sebuah pembelajaran kelas awal telah memenuhi elemen *Joyful* adalah...
- a. Siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif tanpa paksaan.
  - b. Siswa bersorak karena jam pelajaran berakhir lebih cepat.
  - c. Kelas sangat tenang karena semua siswa menyalin dari papan tulis.
  - d. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran karena takut ditunjuk jika pasif.
7. Kerangka pembelajaran mendalam (*deep learning*) didasarkan pada empat komponen desain pembelajaran yang saling berhubungan. Empat komponen tersebut adalah...
- a. Kemitraan orang tua, konten kurikulum, lingkungan pembelajaran dan ujian akhir.
  - b. Kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, pemanfaatan teknologi digital dan praktik pedagogis.
  - c. Pembelajaran kooperatif, pembelajaran langsung, pemanfaatan teknologi digital dan pembelajaran mandiri.
  - d. Penilaian diagnostik, penilaian sumatif, penilaian formatif, dan penilaian otentik.

8. Pendekatan *deep learning* bertujuan agar peserta didik tidak hanya tahu “apa” tetapi juga “mengapa” dan “bagaimana”. Hal ini berarti *deep learning* menekankan pada....
- Kecepatan menyelesaikan tugas.
  - Pengetahuan permukaan dan sementara.
  - Transfer pengetahuan dan aplikasi dalam berbagai konteks.
  - Persaingan antar siswa untuk mendapatkan nilai tertinggi.
9. Salah satu ciri *deep learning* adalah peran guru bergeser dari sekedar penyampaian informasi menjadi....
- Penentu tunggal materi pelajaran dan pengontrol disiplin kelas.
  - Penanya dan fasilitator yang mendorong eksplorasi dan kolaborasi siswa.
  - Penguji dan fokus pada penilaian hasil akhir berupa skor tinggi.
  - Pengawas yang memastikan semua tugas diselesaikan tepat waktu dan seragam.
10. Salah satu manfaat penting dari *deep learning* yang berfokus pada pengembangan keterampilan abad ke- 21 bahwa siswa akan lebih mampu untuk....
- Mengikuti instruksi guru secara mandiri dan tepat tanpa bertanya.
  - Mencatat materi pelajaran dengan rapi dan lengkap.
  - Masalah, dan berkolaborasi berpikir kritis, memecahkan,
  - Menghindari kesalahan dalam pekerjaan rumah mereka.
11. Pasangan yang secara tepat menghubungkan elemen *deep learning* dengan makna lntinya adalah....
- Berkesadaran (*conscious*) - koneksi ke isu global otentik.
  - Menggembirakan (*joyful*) - kualitas hubungan dan iklim positif.
  - Bermakna (*meaningful*) - pemilik dan agensi pembelajaran.
  - Bermakna (*meaningful*) - refleksi dan metakognisi.
12. Strategi yang menggabungkan elemen *Joyful* dan *Meaningful* secara bersamaan adalah....
- Memberikan pekerjaan rumah (PR) agar siswa bisa berdiskusi bersama orang tua.
  - Pembelajaran berbasis proyek nyata yang relevan dengan minat siswa.
  - Memberikan tugas individu berupa soal yang bisa dikerjakan dengan berdiskusi.
  - Membaca nyaring secara bergantian selama dua jam di kelas.
13. Jika Bu Indi diminta untuk menyusun daftar komponen *Deep Learning* yang berkaitan dengan interaksi antara siswa, guru, orang tua, dan masyarakat, komponen yang akan dipilih adalah....
- Pemanfaatan teknologi digital
  - Kemitraan pembelajaran

- c. Lingkungan pembelajaran
- d. Praktik pedagogis
14. Elemen *deep learning* yang memiliki makna utama, yaitu memastikan siswa memahami alasan dan relevansi dari apa yang mereka pelajari, sehingga pembelajaran tersebut bernilai bagi kehidupan mereka adalah....
- a. Bermakna (*Meaningful*)
  - b. Menggembirakan (*Joyful*)
  - c. Berkesadaran (*Conscious*)
  - d. Kontekstual (*Contextual*)
15. *Deep learning* adalah pembelajaran yang menuntut siswa memiliki pengetahuan awal yang berperan sebagai....
- a. Dasar untuk mengaitkan konsep baru sehingga terbentuk pemahaman yang lebih kompleks.
  - b. Digunakan sebagai alat untuk membandingkan siapa siswa yang paling pintar di kelas dan bodoh.
  - c. Dasar untuk mengaitkan konsep baru dengan teori belajar yang ada pada buku siswa agar lebih mudah dipahami.
  - d. Pemahaman dasar yang tidak perlu dikaitkan lagi dengan pengetahuan baru yang diperoleh siswa.

Singaraja 19 Januari 2026  
Guru



(Emy Sab'awati S.Pd, Et.....)

Wati Katar 2 Sakura

**INSTRUMEN PENELITIAN**

**Jumlah Soal : 15 soal**

**Waktu : 35 menit**

**Petunjuk**

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada lembar jawaban yang disediakan!
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap benar dengan memberikan tanda silang (X) opsi a, b, c, atau d!

**\*\*\*Selamat bekerja \*\*\***

- 
1. Pendekatan *deep learning* dalam konteks pendidikan adalah....
    - a. Pembelajaran yang berfokus pada kecepatan siswa menghafal fakta sehingga materi lebih terserap .
    - b. Pembelajaran yang menekankan pemahaman mendalam dan keterkaitan antar konsep.
    - c. Pendekatan pembelajaran berbasis kompetisi antarsiswa yang menuntut siswa memiliki daya saing.
    - d. Pendekatan pembelajaran menggunakan perangkat digital sepenuhnya sehingga siswa bisa belajar mandiri.
  2. Berikut ini yang merupakan ciri utama pendekatan *deep learning* adalah....
    - a. Fokus pada hafalan jangka pendek siswa.
    - b. Pembelajaran satu arah dari guru ke siswa.
    - c. Mendorong refleksi dan hubungan antar ide.
    - d. Mengutamakan hasil belajar daripada proses belajar.
  3. Manfaat utama pendekatan pembelajaran *deep learning* di kelas awal adalah untuk membantu siswa....
    - a. Menghafal lebih banyak fakta dan informasi dalam pembelajaran.
    - b. Menyelesaikan tugas sekolah dengan waktu yang lebih singkat.
    - c. Mendapat nilai yang memuaskan pada saat ulangan akhir semester.
    - d. Mengembangkan pemahaman konsep dan mnghubungkan ide-ide.

4. Pasangan elemen *deep learning* dengan makna yang paling sesuai adalah ....
- a. Menggembirakan (*Joyful*) - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas, menciptakan energi positif yang mendorong eksplorasi dan inovasi.
  - b. Berkesadaran - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas.
  - c. Bermakna (*Meaningful*) - Siswa secara aktif terlibat dalam proses metakognitif, refleksi diri, dan penentuan tujuan belajar mereka sendiri, sehingga mereka menjadi agen (pemilik) pembelajaran.
  - d. Berkesadaran (*Conscious*) - Siswa mampu menghubungkan proses belajarnya dengan isu-isu otentik di dunia nyata, memahami tujuan pembelajaran, dan relevansinya bagi masa depan mereka.
5. Seorang guru kelas 1 memulai pelajaran matematika dengan mengajak siswa bermain peran menjadi pembeli dan penjual di 'Toko Kelas'. Aktivitas ini mencerminkan elemen *deep learning* yaitu....
- a. Berkesadaran dan menggembirakan
  - b. Menggembirakan dan Bermakna
  - c. Bermakna dan berkesadaran
  - d. Menggembirakan dan berkesadaran
6. Indikator yang menunjukkan bahwa sebuah pembelajaran kelas awal telah memenuhi elemen *Joyful* adalah....
- a. Siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif tanpa paksaan.
  - b. Siswa bersorak karena jam pelajaran berakhir lebih cepat.
  - c. Kelas sangat tenang karena semua siswa menyalin dari papan tulis.
  - d. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran karena takut ditunjuk jika pasif.
7. Kerangka pembelajaran mendalam (*deep learning*) didasarkan pada empat komponen desain pembelajaran yang saling berhubungan. Empat komponen tersebut adalah...
- a. Kemitraan orang tua, konten kurikulum, lingkungan pembelajaran dan ujian akhir.
  - b. Kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, pemanfaatan teknologi digital dan praktik pedagogis.
  - c. Pembelajaran kooperatif, pembelajaran langsung, pemanfaatan teknologi digital dan pembelajaran mandiri.
  - d. Penilaian diagnostik, penilaian sumatif, penilaian formatif, dan penilaian otentik.

8. Pendekatan *deep learning* bertujuan agar peserta didik tidak hanya tahu "apa" tetapi juga "mengapa" dan "bagaimana". Hal ini berarti *deep learning* menekankan pada....
- Kecepatan menyelesaikan tugas.
  - Pengetahuan permukaan dan sementara.
  - Transfer pengetahuan dan aplikasi dalam berbagai konteks.
  - Persaingan antar siswa untuk mendapatkan nilai tertinggi.
9. Salah satu ciri *deep learning* adalah peran guru bergeser dari sekedar penyampaian informasi menjadi....
- Penentu tunggal materi pelajaran dan pengontrol disiplin kelas.
  - Penanya dan fasilitator yang mendorong eksplorasi dan kolaborasi siswa.
  - Penguji dan fokus pada penilaian hasil akhir berupa skor tinggi.
  - Pengawas yang memastikan semua tugas diselesaikan tepat waktu dan seragam.
10. Salah satu manfaat penting dari *deep learning* yang berfokus pada pengembangan keterampilan abad ke- 21 bahwa siswa akan lebih mampu untuk....
- Mengikuti instruksi guru secara mandiri dan tepat tanpa bertanya.
  - Mencatat materi pelajaran dengan rapi dan lengkap.
  - Masalah, dan berkolaborasi berpikir kritis, memecahkan.
  - Menghindari kesalahan dalam pekerjaan rumah mereka.
11. Pasangan yang secara tepat menghubungkan elemen *deep learning* dengan makna Intinya adalah....
- Berkesadaran (*conscious*) - koneksi ke isu global otentik.
  - Menggembirakan (*joyful*) - kualitas hubungan dan iklim positif.
  - Bermakna (*meaningful*) - pemilik dan agensi pembelajaran.
  - Bermakna (*meaningful*) - refleksi dan metakognisi.
12. Strategi yang menggabungkan elemen *Joyful* dan *Meaningful* secara bersamaan adalah....
- Memberikan pekerjaan rumah (PR) agar siswa bisa berdiskusi bersama orang tua.
  - Pembelajaran berbasis proyek nyata yang relevan dengan minat siswa.
  - Memberikan tugas individu berupa soal yang bisa dikerjakan dengan berdiskusi.
  - Membaca nyaring secara bergantian selama dua jam di kelas.
13. Jika Bu Indi diminta untuk menyusun daftar komponen *Deep Learning* yang berkaitan dengan interaksi antara siswa, guru, orang tua, dan masyarakat, komponen yang akan dipilih adalah....
- Pemanfaatan teknologi digital
  - Kemitraan pembelajaran

c. Lingkungan pembelajaran

d. Praktik pedagogis

14. Elemen *deep learning* yang memiliki makna utama, yaitu memastikan siswa memahami alasan dan relevansi dari apa yang mereka pelajari, sehingga pembelajaran tersebut bernilai bagi kehidupan mereka adalah....

a. Bermakna (*Meaningful*)

b. Menggembirakan (*Joyful*)

c. Berkesadaran (*Conscious*)

d. Kontekstual (*Contextual*)

15. *Deep learning* adalah pembelajaran yang menuntut siswa memiliki pengetahuan awal yang berperan sebagai....

a. Dasar untuk mengaitkan konsep baru sehingga terbentuk pemahaman yang lebih kompleks.

b. Digunakan sebagai alat untuk membandingkan siapa siswa yang paling pintar di kelas dan bodoh.

c. Dasar untuk mengaitkan konsep baru dengan teori belajar yang ada pada buku siswa agar lebih mudah dipahami.

d. Pemahaman dasar yang tidak perlu dikaitkan lagi dengan pengetahuan baru yang diperoleh siswa.

Singaraja 19 Januari 2026  
Guru

  
(...Evi Apriyanti, S.Pd, Gkr....)

Wali kelas 3

### INSTRUMEN PENELITIAN

Jumlah Soal : 15 soal

Waktu : 35 menit

#### Petunjuk

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada lembar jawaban yang disediakan!
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap benar dengan memberikan tanda silang (X) opsi a, b, c, atau d!

\*\*\*Selamat bekerja\*\*\*

- 
1. Pendekatan *deep learning* dalam konteks pendidikan adalah....
    - a. Pembelajaran yang berfokus pada kecepatan siswa menghafal fakta sehingga materi lebih terserap .
    - b. Pembelajaran yang menekankan pemahaman mendalam dan keterkaitan antar konsep.
    - c. Pendekatan pembelajaran berbasis kompetisi antarsiswa yang menuntut siswa memiliki daya saing.
    - d. Pendekatan pembelajaran menggunakan perangkat digital sepenuhnya sehingga siswa bisa belajar mandiri.
  2. Berikut ini yang merupakan ciri utama pendekatan *deep learning* adalah....
    - a. Fokus pada hafalan jangka pendek siswa.
    - b. Pembelajaran satu arah dari guru ke siswa.
    - c. Mendorong refleksi dan hubungan antar ide.
    - d. Mengutamakan hasil belajar daripada proses belajar.
  3. Manfaat utama pendekatan pembelajaran *deep learning* di kelas awal adalah untuk membantu siswa....
    - a. Menghafal lebih banyak fakta dan informasi dalam pembelajaran.
    - b. Menyelesaikan tugas sekolah dengan waktu yang lebih singkat.
    - c. Mendapat nilai yang memuaskan pada saat ulangan akhir semester.
    - d. Mengembangkan pemahaman konsep dan menghubungkan ide-ide.

4. Pasangan elemen *deep learning* dengan makna yang paling sesuai adalah ....
- a. Menggembirakan (*Joyful*) - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas, menciptakan energi positif yang mendorong eksplorasi dan inovasi.
  - b. Berkesadaran - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas.
  - c. Bermakna (*Meaningful*) - Siswa secara aktif terlibat dalam proses metakognitif, refleksi diri, dan penentuan tujuan belajar mereka sendiri, sehingga mereka menjadi agen (pemilik) pembelajaran.
  - d. Berkesadaran (*Conscious*) - Siswa mampu menghubungkan proses belajarnya dengan isu-isu otentik di dunia nyata, memahami tujuan pembelajaran, dan relevansinya bagi masa depan mereka.
5. Seorang guru kelas I memulai pelajaran matematika dengan mengajak siswa bermain peran menjadi pembeli dan penjual di 'Toko Kelas'. Aktivitas ini mencerminkan elemen *deep learning* yaitu....
- a. Berkesadaran dan menggembirakan
  - b. Menggembirakan dan Bermakna
  - c. Bermakna dan berkesadaran
  - d. Menggembirakan dan berkesadaran
6. Indikator yang menunjukkan bahwa sebuah pembelajaran kelas awal telah memenuhi elemen *Joyful* adalah....
- a. Siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif tanpa paksaan.
  - b. Siswa bersorak karena jam pelajaran berakhir lebih cepat.
  - c. Kelas sangat tenang karena semua siswa menyalin dari papan tulis.
  - d. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran karena takut ditunjuk jika pasif.
7. Kerangka pembelajaran mendalam (*deep learning*) didasarkan pada empat komponen desain pembelajaran yang saling berhubungan. Empat komponen tersebut adalah...
- a. Kemitraan orang tua, konten kurikulum, lingkungan pembelajaran dan ujian akhir.
  - b. Kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, pemanfaatan teknologi digital dan praktik pedagogis.
  - c. Pembelajaran kooperatif, pembelajaran langsung, pemanfaatan teknologi digital dan pembelajaran mandiri.
  - d. Penilaian diagnostik, penilaian sumatif, penilaian formatif, dan penilaian otentik.

8. Pendekatan *deep learning* bertujuan agar peserta didik tidak hanya tahu "apa" tetapi juga "mengapa" dan "bagaimana". Hal ini berarti *deep learning* menekankan pada....
- Kecepatan menyelesaikan tugas.
  - Pengetahuan permukaan dan sementara.
  - Transfer pengetahuan dan aplikasi dalam berbagai konteks.
  - Persaingan antar siswa untuk mendapatkan nilai tertinggi.
9. Salah satu ciri *deep learning* adalah peran guru bergeser dari sekedar penyampaian informasi menjadi....
- Penentu tunggal materi pelajaran dan pengontrol disiplin kelas.
  - Penanya dan fasilitator yang mendorong eksplorasi dan kolaborasi siswa.
  - Penguji dan fokus pada penilaian hasil akhir berupa skor tinggi.
  - Pengawas yang memastikan semua tugas diselesaikan tepat waktu dan seragam.
10. Salah satu manfaat penting dari *deep learning* yang berfokus pada pengembangan keterampilan abad ke-21 bahwa siswa akan lebih mampu untuk....
- Mengikuti instruksi guru secara mandiri dan tepat tanpa bertanya.
  - Mencatat materi pelajaran dengan rapi dan lengkap.
  - Masalah, dan berkolaborasi berpikir kritis, memecahkan.
  - Menghindari kesalahan dalam pekerjaan rumah mereka.
11. Pasangan yang secara tepat menghubungkan elemen *deep learning* dengan makna Intinya adalah....
- Berkesadaran (*conscious*) - koneksi ke isu global otentik.
  - Menggembirakan (*joyful*) - kualitas hubungan dan iklim positif.
  - Bermakna (*meaningful*) - pemilik dan agensi pembelajaran.
  - Bermakna (*meaningful*) - refleksi dan metakognisi.
12. Strategi yang menggabungkan elemen *Joyful* dan *Meaningful* secara bersamaan adalah....
- Memberikan pekerjaan rumah (PR) agar siswa bisa berdiskusi bersama orang tua.
  - Pembelajaran berbasis proyek nyata yang relevan dengan minat siswa.
  - Memberikan tugas individu berupa soal yang bisa dikerjakan dengan berdiskusi.
  - Membaca nyaring secara bergantian selama dua jam di kelas.
13. Jika Bu Indi diminta untuk menyusun daftar komponen *Deep Learning* yang berkaitan dengan interaksi antara siswa, guru, orang tua, dan masyarakat, komponen yang akan dipilih adalah....
- Pemanfaatan teknologi digital
  - Kemitraan pembelajaran

- c. Lingkungan pembelajaran
  - d. Praktik pedagogis
14. Elemen *deep learning* yang memiliki makna utama, yaitu memastikan siswa memahami alasan dan relevansi dari apa yang mereka pelajari, sehingga pembelajaran tersebut bermilai bagi kehidupan mereka adalah....
- a. Bermakna (*Meaningful*)
  - b. Menggembirakan (*Joyful*)
  - c. Berkesadaran (*Conscious*)
  - d. Kontekstual (*Contextual*)
15. *Deep learning* adalah pembelajaran yang menuntut siswa memiliki pengetahuan awal yang berperan sebagai....
- a. Dasar untuk mengaitkan konsep baru sehingga terbentuk pemahaman yang lebih kompleks.
  - b. Digunakan sebagai alat untuk membandingkan siapa siswa yang paling pintar di kelas dan bodoh.
  - c. Dasar untuk mengaitkan konsep baru dengan teori belajar yang ada pada buku siswa agar lebih mudah dipahami.
  - d. Pemahaman dasar yang tidak perlu dikaitkan lagi dengan pengetahuan baru yang diperoleh siswa.

Singaraja 19 Januari 2026  
Guru



(MA NURMATUL HASANAH, S.Pd, Gc.)

1A

## INSTRUMEN PENELITIAN

Jumlah Soal : 15 soal

Waktu : 35 menit

## Petunjuk

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada lembar jawaban yang disediakan!
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap benar dengan memberikan tanda silang (X) opsi a, b, c, atau d!

\*\*\*Selamat bekerja\*\*\*

- 
1. Pendekatan *deep learning* dalam konteks pendidikan adalah...
    - a. Pembelajaran yang berfokus pada kecepatan siswa menghafal fakta sehingga materi lebih terserap .
    - b. Pembelajaran yang menekankan pemahaman mendalam dan keterkaitan antar konsep.
    - c. Pendekatan pembelajaran berbasis kompetisi antarsiswa yang menuntut siswa memiliki daya saing.
    - d. Pendekatan pembelajaran menggunakan perangkat digital sepenuhnya sehingga siswa bisa belajar mandiri.
  2. Berikut ini yang merupakan ciri utama pendekatan *deep learning* adalah...
    - a. Fokus pada hafalan jangka pendek siswa.
    - b. Pembelajaran satu arah dari guru ke siswa.
    - c. Mendorong refleksi dan hubungan antar ide.
    - d. Mengutamakan hasil belajar daripada proses belajar.
  3. Manfaat utama pendekatan pembelajaran *deep learning* di kelas awal adalah untuk membantu siswa....
    - a. Menghafal lebih banyak fakta dan informasi dalam pembelajaran.
    - b. Menyelesaikan tugas sekolah dengan waktu yang lebih singkat.
    - c. Mendapat nilai yang memuaskan pada saat ulangan akhir semester.
    - d. Mengembangkan pemahaman konsep dan menghubungkan ide-ide.

4. Pasangan elemen *deep learning* dengan makna yang paling sesuai adalah ....
- Menggembirakan (*Joyful*) - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas, menciptakan energi positif yang mendorong eksplorasi dan inovasi.
  - b. Berkesadaran - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas.
  - c. Bermakna (*Meaningful*) - Siswa secara aktif terlibat dalam proses metakognitif, refleksi diri, dan penentuan tujuan belajar mereka sendiri, sehingga mereka menjadi agen (pemilik) pembelajaran.
  - d. Berkesadaran (*Conscious*) - Siswa mampu menghubungkan proses belajarnya dengan isu-isu otentik di dunia nyata, memahami tujuan pembelajaran, dan relevansinya bagi masa depan mereka.
5. Seorang guru kelas I memulai pelajaran matematika dengan mengajak siswa bermain peran menjadi pembeli dan penjual di 'Toko Kelas'. Aktivitas ini mencerminkan elemen *deep learning* yaitu....
- a. Berkesadaran dan menggembirakan
  - Menggembirakan dan Bermakna
  - c. Bermakna dan berkesadaran
  - d. Menggembirakan dan berkesadaran
6. Indikator yang menunjukkan bahwa sebuah pembelajaran kelas awal telah memenuhi elemen *Joyful* adalah....
- Siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif tanpa paksaan.
  - b. Siswa bersorak karena jam pelajaran berakhir lebih cepat.
  - c. Kelas sangat tenang karena semua siswa menyalin dari papan tulis.
  - d. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran karena takut ditunjuk jika pasif.
7. Kerangka pembelajaran mendalam (*deep learning*) didasarkan pada empat komponen desain pembelajaran yang saling berhubungan. Empat komponen tersebut adalah...
- a. Kemitraan orang tua, konten kurikulum, lingkungan pembelajaran dan ujian akhir.
  - Kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, pemanfaatan teknologi digital dan praktik pedagogis.
  - c. Pembelajaran kooperatif, pembelajaran langsung, pemanfaatan teknologi digital dan pembelajaran mandiri.
  - d. Penilaian diagnostik, penilaian sumatif, penilaian formatif, dan penilaian otentik.

8. Pendekatan *deep learning* bertujuan agar peserta didik tidak hanya tahu “apa” tetapi juga “mengapa” dan “bagaimana”. Hal ini berarti *deep learning* menekankan pada....
- Kecepatan menyelesaikan tugas.
  - Pengetahuan permukaan dan sementara.
  - Transfer pengetahuan dan aplikasi dalam berbagai konteks.
  - Persaingan antar siswa untuk mendapatkan nilai tertinggi.
9. Salah satu ciri *deep learning* adalah peran guru bergeser dari sekedar penyampaian informasi menjadi....
- Penentu tunggal materi pelajaran dan pengontrol disiplin kelas.
  - Penanya dan fasilitator yang mendorong eksplorasi dan kolaborasi siswa.
  - Penguji dan fokus pada penilaian hasil akhir berupa skor tinggi.
  - Pengawas yang memastikan semua tugas diselesaikan tepat waktu dan seragam.
10. Salah satu manfaat penting dari *deep learning* yang berfokus pada pengembangan keterampilan abad ke- 21 bahwa siswa akan lebih mampu untuk....
- Mengikuti instruksi guru secara mandiri dan tepat tanpa bertanya.
  - Mencatat materi pelajaran dengan rapi dan lengkap.
  - Masalah, dan berkolaborasi berpikir kritis, memecahkan.
  - Menghindari kesalahan dalam pekerjaan rumah mereka.
11. Pasangan yang secara tepat menghubungkan elemen *deep learning* dengan makna Intinya adalah....
- Berkesadaran (*conscious*) - koneksi ke isu global otentik.
  - Menggembirakan (*joyful*) - kualitas hubungan dan iklim positif.
  - Bermakna (*meaningful*) - pemilik dan agensi pembelajaran.
  - Bermakna (*meaningful*) - refleksi dan metakognisi.
12. Strategi yang menggabungkan elemen *Joyful* dan *Meaningful* secara bersamaan adalah....
- Memberikan pekerjaan rumah (PR) agar siswa bisa berdiskusi bersama orang tua.
  - Pembelajaran berbasis proyek nyata yang relevan dengan minat siswa.
  - Memberikan tugas individu berupa soal yang bisa dikerjakan dengan berdiskusi.
  - Membaca nyaring secara bergantian selama dua jam di kelas.
13. Jika Bu Indi diminta untuk menyusun daftar komponen *Deep Learning* yang berkaitan dengan interaksi antara siswa, guru, orang tua, dan masyarakat, komponen yang akan dipilih adalah....
- Pemanfaatan teknologi digital
  - Kemitraan pembelajaran

- c. Lingkungan pembelajaran
  - d. Praktik pedagogis
14. Elemen *deep learning* yang memiliki makna utama, yaitu memastikan siswa memahami alasan dan relevansi dari apa yang mereka pelajari, sehingga pembelajaran tersebut bernilai bagi kehidupan mereka adalah....
- a. Bermakna (*Meaningful*)
  - b. Menggembirakan (*Joyful*)
  - c. Berkesadaran (*Conscious*)
  - d. Kontekstual (*Contextual*)
15. *Deep learning* adalah pembelajaran yang menuntut siswa memiliki pengetahuan awal yang berperan sebagai....
- a. Dasar untuk mengaitkan konsep baru sehingga terbentuk pemahaman yang lebih kompleks.
  - b. Digunakan sebagai alat untuk membandingkan siapa siswa yang paling pintar di kelas dan bodoh.
  - c. Dasar untuk mengaitkan konsep baru dengan teori belajar yang ada pada buku siswa agar lebih mudah dipahami.
  - d. Pemahaman dasar yang tidak perlu dikaitkan lagi dengan pengetahuan baru yang diperoleh siswa.

Singaraja 19 Januari 2026  
Guru



(Puji Lanny Kristina Putri, S.Pd.)

**INSTRUMEN PENELITIAN****Jumlah Soal : 15 soal****Waktu : 35 menit****Petunjuk**

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada lembar jawaban yang disediakan!
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap benar dengan memberikan tanda silang (X) opsi a, b, c, atau d!

**\*\*\*Selamat bekerja \*\*\***

- 
1. Pendekatan *deep learning* dalam konteks pendidikan adalah....
    - a. Pembelajaran yang berfokus pada kecepatan siswa menghafal fakta sehingga materi lebih terserap .
    - b. Pembelajaran yang menekankan pemahaman mendalam dan keterkaitan antar konsep.
    - c. Pendekatan pembelajaran berbasis kompetisi antarsiswa yang menuntut siswa memiliki daya saing.
    - d. Pendekatan pembelajaran menggunakan perangkat digital sepenuhnya sehingga siswa bisa belajar mandiri.
  2. Berikut ini yang merupakan ciri utama pendekatan *deep learning* adalah....
    - a. Fokus pada hafalan jangka pendek siswa.
    - b. Pembelajaran satu arah dari guru ke siswa.
    - c. Mendorong refleksi dan hubungan antar ide.
    - d. Mengutamakan hasil belajar daripada proses belajar.
  3. Manfaat utama pendekatan pembelajaran *deep learning* di kelas awal adalah untuk membantu siswa....
    - a. Menghafal lebih banyak fakta dan informasi dalam pembelajaran.
    - b. Menyelesaikan tugas sekolah dengan waktu yang lebih singkat.
    - c. Mendapat nilai yang memuaskan pada saat ulangan akhir semester.
    - d. Mengembangkan pemahaman konsep dan menghubungkan ide-ide.

4. Pasangan elemen *deep learning* dengan makna yang paling sesuai adalah ....
- Menggembirakan (*Joyful*) - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas, menciptakan energi positif yang mendorong eksplorasi dan inovasi.
  - b. Berkesadaran - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas.
  - c. Bermakna (*Meaningful*) - Siswa secara aktif terlibat dalam proses metakognitif, refleksi diri, dan penentuan tujuan belajar mereka sendiri, sehingga mereka menjadi agen (pemilik) pembelajaran.
  - d. Berkesadaran (*Conscious*) - Siswa mampu menghubungkan proses belajarnya dengan isu-isu otentik di dunia nyata, memahami tujuan pembelajaran, dan relevansinya bagi masa depan mereka.
5. Seorang guru kelas 1 memulai pelajaran matematika dengan mengajak siswa bermain peran menjadi pembeli dan penjual di 'Toko Kelas'. Aktivitas ini mencerminkan elemen *deep learning* yaitu....
- a. Berkesadaran dan menggembirakan
  - Menggembirakan dan Bermakna
  - c. Bermakna dan berkesadaran
  - d. Menggembirakan dan berkesadaran
6. Indikator yang menunjukkan bahwa sebuah pembelajaran kelas awal telah memenuhi elemen *Joyful* adalah....
- Siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif tanpa paksaan.
  - b. Siswa bersorak karena jam pelajaran berakhir lebih cepat.
  - c. Kelas sangat tenang karena semua siswa menyalin dari papan tulis.
  - d. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran karena takut ditunjuk jika pasif.
7. Kerangka pembelajaran mendalam (*deep learning*) didasarkan pada empat komponen desain pembelajaran yang saling berhubungan. Empat komponen tersebut adalah...
- a. Kemitraan orang tua, konten kurikulum, lingkungan pembelajaran dan ujian akhir.
  - Kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, pemanfaatan teknologi digital dan praktik pedagogis.
  - c. Pembelajaran kooperatif, pembelajaran langsung, pemanfaatan teknologi digital dan pembelajaran mandiri.
  - d. Penilaian diagnostik, penilaian sumatif, penilaian formatif, dan penilaian otentik.

8. Pendekatan *deep learning* bertujuan agar peserta didik tidak hanya tahu "apa" tetapi juga "mengapa" dan "bagaimana". Hal ini berarti *deep learning* menekankan pada....
- a. Kecepatan menyelesaikan tugas.
  - b. Pengetahuan permukaan dan sementara.
  - c. Transfer pengetahuan dan aplikasi dalam berbagai konteks.
  - d. Persaingan antar siswa untuk mendapatkan nilai tertinggi.
9. Salah satu ciri *deep learning* adalah peran guru bergeser dari sekedar penyampaian informasi menjadi....
- a. Penentu tunggal materi pelajaran dan pengontrol disiplin kelas.
  - b. Penanya dan fasilitator yang mendorong eksplorasi dan kolaborasi siswa.
  - c. Penguji dan fokus pada penilaian hasil akhir berupa skor tinggi.
  - d. Pengawas yang memastikan semua tugas diselesaikan tepat waktu dan seragam.
10. Salah satu manfaat penting dari *deep learning* yang berfokus pada pengembangan keterampilan abad ke- 21 bahwa siswa akan lebih mampu untuk....
- a. Mengikuti instruksi guru secara mandiri dan tepat tanpa bertanya.
  - b. Mencatat materi pelajaran dengan rapi dan lengkap.
  - c. Menemukan, dan berkolaborasi berpikir kritis, memecahkan.
  - d. Menghindari kesalahan dalam pekerjaan rumah mereka.
11. Pasangan yang secara tepat menghubungkan elemen *deep learning* dengan makna Intinya adalah....
- a. Berkesadaran (*conscious*) - koneksi ke isu global otentik.
  - b. Menggembirakan (*joyful*) - kualitas hubungan dan iklim positif.
  - c. Bermakna (*meaningful*) - pemilik dan agensi pembelajaran.
  - d. Bermakna (*meaningful*) - refleksi dan metakognisi.
12. Strategi yang menggabungkan elemen *Joyful* dan *Meaningful* secara bersamaan adalah....
- a. Memberikan pekerjaan rumah (PR) agar siswa bisa berdiskusi bersama orang tua.
  - b. Pembelajaran berbasis proyek nyata yang relevan dengan minat siswa.
  - c. Memberikan tugas individu berupa soal yang bisa dikerjakan dengan berdiskusi.
  - d. Membaca nyaring secara bergantian selama dua jam di kelas.
13. Jika Bu Indi diminta untuk menyusun daftar komponen *Deep Learning* yang berkaitan dengan interaksi antara siswa, guru, orang tua, dan masyarakat, komponen yang akan dipilih adalah....
- a. Pemanfaatan teknologi digital
  - b. Kemitraan pembelajaran

c. Lingkungan pembelajaran

d. Praktik pedagogis

14. Elemen *deep learning* yang memiliki makna utama, yaitu memastikan siswa memahami alasan dan relevansi dari apa yang mereka pelajari, sehingga pembelajaran tersebut bernilai bagi kehidupan mereka adalah....

- a. Bermakna (*Meaningful*)
- b. Menggembirakan (*Joyful*)
- c. Berkesadaran (*Conscious*)
- d. Kontekstual (*Contextual*)

15. *Deep learning* adalah pembelajaran yang menuntut siswa memiliki pengetahuan awal yang berperan sebagai....

- a. Dasar untuk mengaitkan konsep baru sehingga terbentuk pemahaman yang lebih kompleks.
- b. Digunakan sebagai alat untuk membandingkan siapa siswa yang paling pintar di kelas dan bodoh.
- c. Dasar untuk mengaitkan konsep baru dengan teori belajar yang ada pada buku siswa agar lebih mudah dipahami.
- d. Pemahaman dasar yang tidak perlu dikaitkan lagi dengan pengetahuan baru yang diperoleh siswa.

Singaraja 19 Januari 2026  
Guru



Niya Suartini, S.Pd., SD

**INSTRUMEN PENELITIAN****Jumlah Soal : 15 soal****Waktu : 35 menit****Petunjuk**

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada lembar jawaban yang disediakan!
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap benar dengan memberikan tanda silang (X) opsi a, b, c, atau d!

**\*\*\*Selamat bekerja \*\*\***

- 
1. Pendekatan *deep learning* dalam konteks pendidikan adalah....
    - a. Pembelajaran yang berfokus pada kecepatan siswa menghafal fakta sehingga materi lebih terserap .
    - Pembelajaran yang menekankan pemahaman mendalam dan keterkaitan antar konsep.
    - c. Pendekatan pembelajaran berbasis kompetisi antarsiswa yang menuntut siswa memiliki daya saing.
    - d. Pendekatan pembelajaran menggunakan perangkat digital sepenuhnya sehingga siswa bisa belajar mandiri.
  2. Berikut ini yang merupakan ciri utama pendekatan *deep learning* adalah....
    - a. Fokus pada hafalan jangka pendek siswa.
    - b. Pembelajaran satu arah dari guru ke siswa.
    - Mendorong refleksi dan hubungan antar ide.
    - d. Mengutamakan hasil belajar daripada proses belajar.
  3. Manfaat utama pendekatan pembelajaran *deep learning* di kelas awal adalah untuk membantu siswa....
    - a. Menghafal lebih banyak fakta dan informasi dalam pembelajaran.
    - b. Menyelesaikan tugas sekolah dengan waktu yang lebih singkat.
    - c. Mendapat nilai yang memuaskan pada saat ulangan akhir semester.
    - Mengembangkan pemahaman konsep dan menghubungkan ide-ide.

4. Pasangan elemen *deep learning* dengan makna yang paling sesuai adalah ....
- Menggembirakan (*Joyful*) - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas, menciptakan energi positif yang mendorong eksplorasi dan inovasi.
  - b. Berkesadaran - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas.
  - c. Bermakna (*Meaningful*) - Siswa secara aktif terlibat dalam proses metakognitif, refleksi diri, dan penentuan tujuan belajar mereka sendiri, sehingga mereka menjadi agen (pemilik) pembelajaran.
  - d. Berkesadaran (*Conscious*) - Siswa mampu menghubungkan proses belajarnya dengan isu-isu otentik di dunia nyata, memahami tujuan pembelajaran, dan relevansinya bagi masa depan mereka.
5. Seorang guru kelas 1 memulai pelajaran matematika dengan mengajak siswa bermain peran menjadi pembeli dan penjual di 'Toko Kelas'. Aktivitas ini mencerminkan elemen *deep learning* yaitu....
- a. Berkesadaran dan menggembirakan
  - Menggembirakan dan Bermakna
  - c. Bermakna dan berkesadaran
  - d. Menggembirakan dan berkesadaran
6. Indikator yang menunjukkan bahwa sebuah pembelajaran kelas awal telah memenuhi elemen *Joyful* adalah....
- Siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif tanpa paksaan.
  - b. Siswa bersorak karena jam pelajaran berakhir lebih cepat.
  - c. Kelas sangat tenang karena semua siswa menyalin dari papan tulis.
  - d. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran karena takut ditunjuk jika pasif.
7. Kerangka pembelajaran mendalam (*deep learning*) didasarkan pada empat komponen desain pembelajaran yang saling berhubungan. Empat komponen tersebut adalah...
- a. Kemitraan orang tua, konten kurikulum, lingkungan pembelajaran dan ujian akhir.
  - Kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, pemanfaatan teknologi digital dan praktik pedagogis.
  - c. Pembelajaran kooperatif, pembelajaran langsung, pemanfaatan teknologi digital dan pembelajaran mandiri.
  - d. Penilaian diagnostik, penilaian sumatif, penilaian formatif, dan penilaian otentik.

8. Pendekatan *deep learning* bertujuan agar peserta didik tidak hanya tahu "apa" tetapi juga "mengapa" dan "bagaimana". Hal ini berarti *deep learning* menekankan pada....
- Kecepatan menyelesaikan tugas.
  - Pengetahuan permukaan dan sementara.
  - Transfer pengetahuan dan aplikasi dalam berbagai konteks.
  - Persaingan antar siswa untuk mendapatkan nilai tertinggi.
9. Salah satu ciri *deep learning* adalah peran guru bergeser dari sekedar penyampaian informasi menjadi....
- Penentu tunggal materi pelajaran dan pengontrol disiplin kelas.
  - Penanya dan fasilitator yang mendorong eksplorasi dan kolaborasi siswa.
  - Penguji dan fokus pada penilaian hasil akhir berupa skor tinggi.
  - Pengawas yang memastikan semua tugas diselesaikan tepat waktu dan seragam.
10. Salah satu manfaat penting dari *deep learning* yang berfokus pada pengembangan keterampilan abad ke- 21 bahwa siswa akan lebih mampu untuk....
- Mengikuti instruksi guru secara mandiri dan tepat tanpa bertanya.
  - Mencatat materi pelajaran dengan rapi dan lengkap.
  - Masalah, dan berkolaborasi berpikir kritis, memecahkan.
  - Menghindari kesalahan dalam pekerjaan rumah mereka.
11. Pasangan yang secara tepat menghubungkan elemen *deep learning* dengan makna Intinya adalah....
- Berkesadaran (*conscious*) - koneksi ke isu global otentik.
  - Menggembirakan (*joyful*) - kualitas hubungan dan iklim positif.
  - Bermakna (*meaningful*) - pemilik dan agensi pembelajaran.
  - Bermakna (*meaningful*) - refleksi dan metakognisi.
12. Strategi yang menggabungkan elemen *Joyful* dan *Meaningful* secara bersamaan adalah....
- Memberikan pekerjaan rumah (PR) agar siswa bisa berdiskusi bersama orang tua.
  - Pembelajaran berbasis proyek nyata yang relevan dengan minat siswa.
  - Memberikan tugas individu berupa soal yang bisa dikerjakan dengan berdiskusi.
  - Membaca nyaring secara bergantian selama dua jam di kelas.
13. Jika Bu Indi diminta untuk menyusun daftar komponen *Deep Learning* yang berkaitan dengan interaksi antara siswa, guru, orang tua, dan masyarakat, komponen yang akan dipilih adalah....
- Pemanfaatan teknologi digital
  - Kemitraan pembelajaran

- c. Lingkungan pembelajaran
- d. Praktik pedagogis

14. Elemen *deep learning* yang memiliki makna utama, yaitu memastikan siswa memahami alasan dan relevansi dari apa yang mereka pelajari, sehingga pembelajaran tersebut bernilai bagi kehidupan mereka adalah....

- a. Bermakna (*Meaningful*)
- b. Menggembirakan (*Joyful*)
- c. Berkesadaran (*Conscious*)
- d. Kontekstual (*Contextual*)

15. *Deep learning* adalah pembelajaran yang menuntut siswa memiliki pengetahuan awal yang berperan sebagai....

- a. Dasar untuk mengaitkan konsep baru sehingga terbentuk pemahaman yang lebih kompleks.
- b. Digunakan sebagai alat untuk membandingkan siapa siswa yang paling pintar di kelas dan bodoh.
- c. Dasar untuk mengaitkan konsep baru dengan teori belajar yang ada pada buku siswa agar lebih mudah dipahami.
- d. Pemahaman dasar yang tidak perlu dikaitkan lagi dengan pengetahuan baru yang diperoleh siswa.

Singaraja 19 Januari 2026  
Guru



Putu Arik Indah Pertiwi, S.Pd., Gr.

## INSTRUMEN PENELITIAN

Jumlah Soal : 15 soal

Waktu : 35 menit

---

**Petunjuk**

1. Tulistah identitas terlebih dahulu pada lembar jawaban yang disediakan!
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap benar dengan memberikan tanda silang (X) opsi a, b, c, atau d!

**\*\*\*Selamat bekerja \*\*\***

---

1. Pendekatan *deep learning* dalam konteks pendidikan adalah....
  - a. Pembelajaran yang berfokus pada kecepatan siswa menghafal fakta sehingga materi lebih terserap.
  - b. Pembelajaran yang menekankan pemahaman mendalam dan keterkaitan antar konsep.
  - c. Pendekatan pembelajaran berbasis kompetisi antarsiswa yang menuntut siswa memiliki daya saing.
  - d. Pendekatan pembelajaran menggunakan perangkat digital sepenuhnya sehingga siswa bisa belajar mandiri.
2. Berikut ini yang merupakan ciri utama pendekatan *deep learning* adalah....
  - a. Fokus pada hafalan jangka pendek siswa.
  - b. Pembelajaran satu arah dari guru ke siswa.
  - c. Mendorong refleksi dan hubungan antar ide.
  - d. Mengutamakan hasil belajar daripada proses belajar.
3. Manfaat utama pendekatan pembelajaran *deep learning* di kelas awal adalah untuk membantu siswa....
  - a. Menghafal lebih banyak fakta dan informasi dalam pembelajaran.
  - b. Menyelesaikan tugas sekolah dengan waktu yang lebih singkat.
  - c. Mendapat nilai yang memuaskan pada saat ulangan akhir semester.
  - d. Mengembangkan pemahaman konsep dan menghubungkan ide-ide.

4. Pasangan elemen *deep learning* dengan makna yang paling sesuai adalah ....
- Menggembirakan (*Joyful*) - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas, menciptakan energi positif yang mendorong eksplorasi dan inovasi.
  - b. Berkesadaran - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas.
  - c. Bermakna (*Meaningful*) - Siswa secara aktif terlibat dalam proses metakognitif, refleksi diri, dan penentuan tujuan belajar mereka sendiri, sehingga mereka menjadi agen (pemilik) pembelajaran.
  - d. Berkesadaran (*Conscious*) - Siswa mampu menghubungkan proses belajarnya dengan isu-isu otentik di dunia nyata, memahami tujuan pembelajaran, dan relevansinya bagi masa depan mereka.
5. Seorang guru kelas 1 memulai pelajaran matematika dengan mengajak siswa bermain peran menjadi pembeli dan penjual di 'Toko Kelas'. Aktivitas ini mencerminkan elemen *deep learning* yaitu....
- a. Berkesadaran dan menggembirakan
  - Menggembirakan dan Bermakna
  - c. Bermakna dan berkesadaran
  - d. Menggembirakan dan berkesadaran
6. Indikator yang menunjukkan bahwa sebuah pembelajaran kelas awal telah memenuhi elemen *Joyful* adalah....
- Siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif tanpa paksaan.
  - b. Siswa bersorak karena jam pelajaran berakhir lebih cepat.
  - c. Kelas sangat tenang karena semua siswa menyalin dari papan tulis.
  - d. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran karena takut ditunjuk jika pasif.
7. Kerangka pembelajaran mendalam (*deep learning*) didasarkan pada empat komponen desain pembelajaran yang saling berhubungan. Empat komponen tersebut adalah...
- a. Kemitraan orang tua, konten kurikulum, lingkungan pembelajaran dan ujian akhir.
  - Kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, pemanfaatan teknologi digital dan praktik pedagogis.
  - c. Pembelajaran kooperatif, pembelajaran langsung, pemanfaatan teknologi digital dan pembelajaran mandiri.
  - d. Penilaian diagnostik, penilaian sumatif, penilaian formatif, dan penilaian otentik.

8. Pendekatan *deep learning* bertujuan agar peserta didik tidak hanya tahu “apa” tetapi juga “mengapa” dan “bagaimana”. Hal ini berarti *deep learning* menekankan pada....
- Kecepatan menyelesaikan tugas.
  - Pengetahuan permukaan dan sementara.
  - Transfer pengetahuan dan aplikasi dalam berbagai konteks.
  - Persaingan antar siswa untuk mendapatkan nilai tertinggi.
9. Salah satu ciri *deep learning* adalah peran guru bergeser dari sekedar penyampaian informasi menjadi....
- Penentu tunggal materi pelajaran dan pengontrol disiplin kelas.
  - Penanya dan fasilitator yang mendorong eksplorasi dan kolaborasi siswa.
  - Penguji dan fokus pada penilaian hasil akhir berupa skor tinggi.
  - Pengawas yang memastikan semua tugas diselesaikan tepat waktu dan seragam.
10. Salah satu manfaat penting dari *deep learning* yang berfokus pada pengembangan keterampilan abad ke- 21 bahwa siswa akan lebih mampu untuk....
- Mengikuti instruksi guru secara mandiri dan tepat tanpa bertanya.
  - Mencatat materi pelajaran dengan rapi dan lengkap.
  - Masalah, dan berkolaborasi berpikir kritis, memecahkan.
  - Menghindari kesalahan dalam pekerjaan rumah mereka.
11. Pasangan yang secara tepat menghubungkan elemen *deep learning* dengan makna Intinya adalah....
- Berkesadaran (*conscious*) - koneksi ke isu global otentik.
  - Menggembirakan (*joyful*) - kualitas hubungan dan iklim positif.
  - Bermakna (*meaningful*) - pemilik dan agensi pembelajaran.
  - Bermakna (*meaningful*) - refleksi dan metakognisi.
12. Strategi yang menggabungkan elemen *Joyful* dan *Meaningful* secara bersamaan adalah....
- Memberikan pekerjaan rumah (PR) agar siswa bisa berdiskusi bersama orang tua.
  - Pembelajaran berbasis proyek nyata yang relevan dengan minat siswa.
  - Memberikan tugas individu berupa soal yang bisa dikerjakan dengan berdiskusi.
  - Membaca nyaring secara bergantian selama dua jam di kelas.
13. Jika Bu Indi diminta untuk menyusun daftar komponen *Deep Learning* yang berkaitan dengan interaksi antara siswa, guru, orang tua, dan masyarakat, komponen yang akan dipilih adalah....
- Pemanfaatan teknologi digital
  - Kemitraan pembelajaran

- c. Lingkungan pembelajaran
  - d. Praktik pedagogis
14. Elemen *deep learning* yang memiliki makna utama, yaitu memastikan siswa memahami alasan dan relevansi dari apa yang mereka pelajari, sehingga pembelajaran tersebut bernilai bagi kehidupan mereka adalah....
- a. Bermakna (*Meaningful*)
  - b. Menggembirakan (*Joyful*)
  - c. Berkesadaran (*Conscious*)
  - d. Kontekstual (*Contextual*)
15. *Deep learning* adalah pembelajaran yang menuntut siswa memiliki pengetahuan awal yang berperan sebagai....
- a. Dasar untuk mengaitkan konsep baru sehingga terbentuk pemahaman yang lebih kompleks.
  - b. Digunakan sebagai alat untuk membandingkan siapa siswa yang paling pintar di kelas dan bodoh.
  - c. Dasar untuk mengaitkan konsep baru dengan teori belajar yang ada pada buku siswa agar lebih mudah dipahami.
  - d. Pemahaman dasar yang tidak perlu dikaitkan lagi dengan pengetahuan baru yang diperoleh siswa.

Singaraja 19 Januari 2026  
Guru



(Ni Luh Muliasih, S.Pd. S.D.)  
NIP. 1967071919104 2001

**INSTRUMEN PENELITIAN****Jumlah Soal : 15 soal****Waktu : 35 menit****Petunjuk**

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada lembar jawaban yang disediakan!
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap benar dengan memberikan tanda silang (X) opsi a, b, c, atau d!

**\*\*\*Selamat bekerja \*\*\***

- 
1. Pendekatan *deep learning* dalam konteks pendidikan adalah...
    - a. Pembelajaran yang berfokus pada kecepatan siswa menghafal fakta sehingga materi lebih terserap .
    - b. Pembelajaran yang menekankan pemahaman mendalam dan keterkaitan antar konsep.
    - c. Pendekatan pembelajaran berbasis kompetisi antarsiswa yang menuntut siswa memiliki daya saing.
    - d. Pendekatan pembelajaran menggunakan perangkat digital sepenuhnya sehingga siswa bisa belajar mandiri.
  2. Berikut ini yang merupakan ciri utama pendekatan *deep learning* adalah....
    - a. Fokus pada hafalan jangka pendek siswa.
    - b. Pembelajaran satu arah dari guru ke siswa.
    - c. Mendorong refleksi dan hubungan antar ide.
    - d. Mengutamakan hasil belajar daripada proses belajar.
  3. Manfaat utama pendekatan pembelajaran *deep learning* di kelas awal adalah untuk membantu siswa....
    - a. Menghafal lebih banyak fakta dan informasi dalam pembelajaran.
    - b. Menyelesaikan tugas sekolah dengan waktu yang lebih singkat.
    - c. Mendapat nilai yang memuaskan pada saat ulangan akhir semester.
    - d. Mengembangkan pemahaman konsep dan menghubungkan ide-ide.
- © Reproduksi dengan Izin

4. Pasangan elemen *deep learning* dengan makna yang paling sesuai adalah ....
- Menggembirakan (*Joyful*) - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas, menciptakan energi positif yang mendorong eksplorasi dan inovasi.
  - Berkesadaran - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas.
  - Bermakna (*Meaningful*) - Siswa secara aktif terlibat dalam proses metakognitif, refleksi diri, dan penentuan tujuan belajar mereka sendiri, sehingga mereka menjadi agen (pemilik) pembelajaran.
  - Berkesadaran (*Conscious*) - Siswa mampu menghubungkan proses belajarnya dengan isu-isu otentik di dunia nyata, memahami tujuan pembelajaran, dan relevansinya bagi masa depan mereka.
5. Seorang guru kelas 1 memulai pelajaran matematika dengan mengajak siswa bermain peran menjadi pembeli dan penjual di 'Toko Kelas'. Aktivitas ini mencerminkan elemen *deep learning* yaitu....
- a. Berkesadaran dan menggembirakan
  - b. Menggembirakan dan Bermakna
  - c. Bermakna dan berkesadaran
  - d. Menggembirakan dan berkesadaran
6. Indikator yang menunjukkan bahwa sebuah pembelajaran kelas awal telah memenuhi elemen *Joyful* adalah....
- a. Siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif tanpa paksaan.
  - b. Siswa bersorak karena jam pelajaran berakhir lebih cepat.
  - c. Kelas sangat tenang karena semua siswa menyalin dari papan tulis.
  - d. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran karena takut ditunjuk jika pasif.
7. Kerangka pembelajaran mendalam (*deep learning*) didasarkan pada empat komponen desain pembelajaran yang saling berhubungan. Empat komponen tersebut adalah...
- a. Kemitraan orang tua, konten kurikulum, lingkungan pembelajaran dan ujian akhir.
  - b. Kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, pemanfaatan teknologi digital dan praktik pedagogis.
  - c. Pembelajaran kooperatif, pembelajaran langsung, pemanfaatan teknologi digital dan pembelajaran mandiri.
  - d. Penilaian diagnostik, penilaian sumatif, penilaian formatif, dan penilaian otentik.

8. Pendekatan *deep learning* bertujuan agar peserta didik tidak hanya tahu “apa” tetapi juga “mengapa” dan “bagaimana”. Hal ini berarti *deep learning* menekankan pada....
- Kecepatan menyelesaikan tugas.
  - Pengetahuan permukaan dan sementara.
  - Transfer pengetahuan dan aplikasi dalam berbagai konteks.
  - Persaingan antar siswa untuk mendapatkan nilai tertinggi.
9. Salah satu ciri *deep learning* adalah peran guru bergeser dari sekedar penyampaian informasi menjadi....
- Penentu tunggal materi pelajaran dan pengontrol disiplin kelas.
  - Penanya dan fasilitator yang mendorong eksplorasi dan kolaborasi siswa.
  - Penguji dan fokus pada penilaian hasil akhir berupa skor tinggi.
  - Pengawas yang memastikan semua tugas diselesaikan tepat waktu dan seragam.
10. Salah satu manfaat penting dari *deep learning* yang berfokus pada pengembangan keterampilan abad ke- 21 bahwa siswa akan lebih mampu untuk....
- Mengikuti instruksi guru secara mandiri dan tepat tanpa bertanya.
  - Mencatat materi pelajaran dengan rapi dan lengkap.
  - Masalah, dan berkolaborasi berpikir kritis, memecahkan.
  - Menghindari kesalahan dalam pekerjaan rumah mereka.
11. Pasangan yang secara tepat menghubungkan elemen *deep learning* dengan makna Intinya adalah....
- Berkesadaran (*conscious*) - koneksi ke isu global otentik.
  - Menggembirakan (*joyful*) - kualitas hubungan dan iklim positif.
  - Bermakna (*meaningful*) - pemilik dan agensi pembelajaran.
  - Bermakna (*meaningful*) - refleksi dan metakognisi.
12. Strategi yang menggabungkan elemen *Joyful* dan *Meaningful* secara bersamaan adalah....
- Memberikan pekerjaan rumah (PR) agar siswa bisa berdiskusi bersama orang tua.
  - Pembelajaran berbasis proyek nyata yang relevan dengan minat siswa.
  - Memberikan tugas individu berupa soal yang bisa dikerjakan dengan berdiskusi.
  - Membaca nyaring secara bergantian selama dua jam di kelas.
13. Jika Bu Indi diminta untuk menyusun daftar komponen *Deep Learning* yang berkaitan dengan interaksi antara siswa, guru, orang tua, dan masyarakat, komponen yang akan dipilih adalah....
- Pemanfaatan teknologi digital
  - Kemitraan pembelajaran

- c. Lingkungan pembelajaran
  - d. Praktik pedagogis
14. Elemen *deep learning* yang memiliki makna utama, yaitu memastikan siswa memahami alasan dan relevansi dari apa yang mereka pelajari, sehingga pembelajaran tersebut bernilai bagi kehidupan mereka adalah....
- a. Bermakna (*Meaningful*)
  - b. Menggembirakan (*Joyful*)
  - c. Berkesadaran (*Conscious*)
  - d. Kontekstual (*Contextual*)
15. *Deep learning* adalah pembelajaran yang menuntut siswa memiliki pengetahuan awal yang berperan sebagai....
- a. Dasar untuk mengaitkan konsep baru sehingga terbentuk pemahaman yang lebih kompleks.
  - b. Digunakan sebagai alat untuk membandingkan siapa siswa yang paling pintar di kelas dan bodoh.
  - c. Dasar untuk mengaitkan konsep baru dengan teori belajar yang ada pada buku siswa agar lebih mudah dipahami.
  - d. Pemahaman dasar yang tidak perlu dikaitkan lagi dengan pengetahuan baru yang diperoleh siswa.

Singaraja 19 Januari 2026  
Guru



(Ali Nyoman Saini, S.Pd.)  
NIP. 19860708 201001 2 023

**INSTRUMEN PENELITIAN****Jumlah Soal : 15 soal****Waktu : 35 menit****Petunjuk**

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada lembar jawaban yang disediakan!
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap benar dengan memberikan tanda silang (X) opsi a, b, c, atau d!

**\*\*\*Selamat bekerja \*\*\***

- 
1. Pendekatan *deep learning* dalam konteks pendidikan adalah...
    - a. Pembelajaran yang berfokus pada kecepatan siswa menghafal fakta sehingga materi lebih terserap .
    - b. Pembelajaran yang menekankan pemahaman mendalam dan keterkaitan antar konsep.
    - c. Pendekatan pembelajaran berbasis kompetisi antarsiswa yang menuntut siswa memiliki daya saing.
    - d. Pendekatan pembelajaran menggunakan perangkat digital sepenuhnya sehingga siswa bisa belajar mandiri.
  2. Berikut ini yang merupakan ciri utama pendekatan *deep learning* adalah...
    - a. Fokus pada hafalan jangka pendek siswa.
    - b. Pembelajaran satu arah dari guru ke siswa.
    - c. Mendorong refleksi dan hubungan antar ide.
    - d. Mengutamakan hasil belajar daripada proses belajar.
  3. Manfaat utama pendekatan pembelajaran *deep learning* di kelas awal adalah untuk membantu siswa...
    - a. Menghafal lebih banyak fakta dan informasi dalam pembelajaran.
    - b. Menyelesaikan tugas sekolah dengan waktu yang lebih singkat.
    - c. Mendapat nilai yang memuaskan pada saat ulangan akhir semester.
    - d. Mengembangkan pemahaman konsep dan mnghubungkan ide-ide.

4. Pasangan elemen *deep learning* dengan makna yang paling sesuai adalah ....
- Menggembirakan (*Joyful*) - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas, menciptakan energi positif yang mendorong eksplorasi dan inovasi.
  - b. Berkesadaran - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas.
  - c. Bermakna (*Meaningful*) - Siswa secara aktif terlibat dalam proses metakognitif, refleksi diri, dan penentuan tujuan belajar mereka sendiri, sehingga mereka menjadi agen (pemilik) pembelajaran.
  - d. Berkesadaran (*Conscious*) - Siswa mampu menghubungkan proses belajarnya dengan isu-isu otentik di dunia nyata, memahami tujuan pembelajaran, dan relevansinya bagi masa depan mereka.
5. Seorang guru kelas 1 memulai pelajaran matematika dengan mengajak siswa bermain peran menjadi pembeli dan penjual di 'Toko Kelas'. Aktivitas ini mencerminkan elemen *deep learning* yaitu....
- a. Berkesadaran dan menggembirakan
  - Menggembirakan dan Bermakna
  - c. Bermakna dan berkesadaran
  - d. Menggembirakan dan berkesadaran
6. Indikator yang menunjukkan bahwa sebuah pembelajaran kelas awal telah memenuhi elemen *Joyful* adalah....
- Siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif tanpa paksaan.
  - b. Siswa bersorak karena jam pelajaran berakhir lebih cepat.
  - c. Kelas sangat tenang karena semua siswa menyalin dari papan tulis.
  - d. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran karena takut ditunjuk jika pasif.
7. Kerangka pembelajaran mendalam (*deep learning*) didasarkan pada empat komponen desain pembelajaran yang saling berhubungan. Empat komponen tersebut adalah...
- a. Kemitraan orang tua, konten kurikulum, lingkungan pembelajaran dan ujian akhir.
  - Kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, pemanfaatan teknologi digital dan praktik pedagogis.
  - c. Pembelajaran kooperatif, pembelajaran langsung, pemanfaatan teknologi digital dan pembelajaran mandiri.
  - d. Penilaian diagnostik, penilaian sumatif, penilaian formatif, dan penilaian otentik.

8. Pendekatan *deep learning* bertujuan agar peserta didik tidak hanya tahu “apa” tetapi juga “mengapa” dan “bagaimana”. Hal ini berarti *deep learning* menekankan pada....
- Kecepatan menyelesaikan tugas.
  - Pengetahuan permukaan dan sementara.
  - Transfer pengetahuan dan aplikasi dalam berbagai konteks.
  - Persaingan antar siswa untuk mendapatkan nilai tertinggi.
9. Salah satu ciri *deep learning* adalah peran guru bergeser dari sekedar penyampaian informasi menjadi....
- Penentu tunggal materi pelajaran dan pengontrol disiplin kelas.
  - Penanya dan fasilitator yang mendorong eksplorasi dan kolaborasi siswa.
  - Penguji dan fokus pada penilaian hasil akhir berupa skor tinggi.
  - Pengawas yang memastikan semua tugas diselesaikan tepat waktu dan seragam.
10. Salah satu manfaat penting dari *deep learning* yang berfokus pada pengembangan keterampilan abad ke- 21 bahwa siswa akan lebih mampu untuk....
- Mengikuti instruksi guru secara mandiri dan tepat tanpa bertanya.
  - Mencatat materi pelajaran dengan rapi dan lengkap.
  - Masalah, dan berkolaborasi berpikir kritis, memecahkan.
  - Menghindari kesalahan dalam pekerjaan rumah mereka.
11. Pasangan yang secara tepat menghubungkan elemen *deep learning* dengan makna lntinya adalah....
- Berkesadaran (*conscious*) - koneksi ke isu global otentik.
  - Menggembirakan (*joyful*) - kualitas hubungan dan iklim positif.
  - Bermakna (*meaningful*) - pemilik dan agensi pembelajaran.
  - Bermakna (*meaningful*) - refleksi dan metakognisi.
12. Strategi yang menggabungkan elemen *Joyful* dan *Meaningful* secara bersamaan adalah....
- Memberikan pekerjaan rumah (PR) agar siswa bisa berdiskusi bersama orang tua.
  - Pembelajaran berbasis proyek nyata yang relevan dengan minat siswa.
  - Memberikan tugas individu berupa soal yang bisa dikerjakan dengan berdiskusi.
  - Membaca nyaring secara bergantian selama dua jam di kelas.
13. Jika Bu Indi diminta untuk menyusun daftar komponen *Deep Learning* yang berkaitan dengan interaksi antara siswa, guru, orang tua, dan masyarakat, komponen yang akan dipilih adalah....
- Pemanfaatan teknologi digital
  - Kemitraan pembelajaran

- c. Lingkungan pembelajaran
  - d. Praktik pedagogis
14. Elemen *deep learning* yang memiliki makna utama, yaitu memastikan siswa memahami alasan dan relevansi dari apa yang mereka pelajari, sehingga pembelajaran tersebut bernilai bagi kehidupan mereka adalah....
- Bermakna (*Meaningful*)
  - b. Menggembirakan (*Joyful*)
  - c. Berkesadaran (*Conscious*)
  - d. Kontekstual (*Contextual*)
15. *Deep learning* adalah pembelajaran yang menuntut siswa memiliki pengetahuan awal yang berperan sebagai....
- Dasar untuk mengaitkan konsep baru sehingga terbentuk pemahaman yang lebih kompleks.
  - b. Digunakan sebagai alat untuk membandingkan siapa siswa yang paling pintar di kelas dan bodoh.
  - c. Dasar untuk mengaitkan konsep baru dengan teori belajar yang ada pada buku siswa agar lebih mudah dipahami.
  - d. Pemahaman dasar yang tidak perlu dikaitkan lagi dengan pengetahuan baru yang diperoleh siswa.

Singaraja 19 Januari 2026  
Guru



Ari Puji Menaka Dewi S. Pd.  
1973032920052006

**INSTRUMEN PENELITIAN****Jumlah Soal : 15 soal****Waktu : 35 menit****Petunjuk**

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada lembar jawaban yang disediakan!
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap benar dengan memberikan tanda silang (X) opsi a, b, c, atau d!

**\*\*\*Selamat bekerja \*\*\***

- 
1. Pendekatan *deep learning* dalam konteks pendidikan adalah....
    - a. Pembelajaran yang berfokus pada kecepatan siswa menghafal fakta sehingga materi lebih terserap .
    - b. Pembelajaran yang menekankan pemahaman mendalam dan keterkaitan antar konsep.
    - c. Pendekatan pembelajaran berbasis kompetisi antarsiswa yang menuntut siswa memiliki daya saing.
    - d. Pendekatan pembelajaran menggunakan perangkat digital sepenuhnya sehingga siswa bisa belajar mandiri.
  2. Berikut ini yang merupakan ciri utama pendekatan *deep learning* adalah....
    - a. Fokus pada hafalan jangka pendek siswa.
    - b. Pembelajaran satu arah dari guru ke siswa.
    - c. Mendorong refleksi dan hubungan antar ide.
    - d. Mengutamakan hasil belajar daripada proses belajar.
  3. Manfaat utama pendekatan pembelajaran *deep learning* di kelas awal adalah untuk membantu siswa....
    - a. Menghafal lebih banyak fakta dan informasi dalam pembelajaran.
    - b. Menyelesaikan tugas sekolah dengan waktu yang lebih singkat.
    - c. Mendapat nilai yang memuaskan pada saat ulangan akhir semester.
    - d. Mengembangkan pemahaman konsep dan mnghubungkan ide-ide.

4. Pasangan elemen *deep learning* dengan makna yang paling sesuai adalah ....
- a. Menggembirakan (*Joyful*) - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas, menciptakan energi positif yang mendorong eksplorasi dan inovasi.
  - b. Berkesadaran - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas.
  - c. Bermakna (*Meaningful*) - Siswa secara aktif terlibat dalam proses metakognitif, refleksi diri, dan penentuan tujuan belajar mereka sendiri, sehingga mereka menjadi agen (pemilik) pembelajaran.
  - d. Berkesadaran (*Conscious*) - Siswa mampu menghubungkan proses belajarnya dengan isu-isu otentik di dunia nyata, memahami tujuan pembelajaran, dan relevansinya bagi masa depan mereka.
5. Seorang guru kelas 1 memulai pelajaran matematika dengan mengajak siswa bermain peran menjadi pembeli dan penjual di 'Toko Kelas'. Aktivitas ini mencerminkan elemen *deep learning* yaitu....
- a. Berkesadaran dan menggembirakan
  - b. Menggembirakan dan Bermakna
  - c. Bermakna dan berkesadaran
  - d. Menggembirakan dan berkesadaran
6. Indikator yang menunjukkan bahwa sebuah pembelajaran kelas awal telah memenuhi elemen *Joyful* adalah....
- a. Siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif tanpa paksaan.
  - b. Siswa bersorak karena jam pelajaran berakhir lebih cepat.
  - c. Kelas sangat tenang karena semua siswa menyalin dari papan tulis.
  - d. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran karena takut ditunjuk jika pasif.
7. Kerangka pembelajaran mendalam (*deep learning*) didasarkan pada empat komponen desain pembelajaran yang saling berhubungan. Empat komponen tersebut adalah...
- a. Kemitraan orang tua, konten kurikulum, lingkungan pembelajaran dan ujian akhir.
  - b. Kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, pemanfaatan teknologi digital dan praktik pedagogis.
  - c. Pembelajaran kooperatif, pembelajaran langsung, pemanfaatan teknologi digital dan pembelajaran mandiri.
  - d. Penilaian diagnostik, penilaian sumatif, penilaian formatif, dan penilaian otentik.

8. Pendekatan *deep learning* bertujuan agar peserta didik tidak hanya tahu “apa” tetapi juga “mengapa” dan “bagaimana”. Hal ini berarti *deep learning* menekankan pada....
- Kecepatan menyelesaikan tugas.
  - Pengetahuan permukaan dan sementara.
  - Transfer pengetahuan dan aplikasi dalam berbagai konteks.
  - Persaingan antar siswa untuk mendapatkan nilai tertinggi.
9. Salah satu ciri *deep learning* adalah peran guru bergeser dari sekedar penyampaian informasi menjadi....
- Penentu tunggal materi pelajaran dan pengontrol disiplin kelas.
  - Penanya dan fasilitator yang mendorong eksplorasi dan kolaborasi siswa.
  - Penguji dan fokus pada penilaian hasil akhir berupa skor tinggi.
  - Pengawas yang memastikan semua tugas diselesaikan tepat waktu dan seragam.
10. Salah satu manfaat penting dari *deep learning* yang berfokus pada pengembangan keterampilan abad ke- 21 bahwa siswa akan lebih mampu untuk....
- Mengikuti instruksi guru secara mandiri dan tepat tanpa bertanya.
  - Mencatat materi pelajaran dengan rapi dan lengkap.
  - Masalah, dan berkolaborasi berpikir kritis, memecahkan.
  - Menghindari kesalahan dalam pekerjaan rumah mereka.
11. Pasangan yang secara tepat menghubungkan elemen *deep learning* dengan makna Intinya adalah....
- Berkesadaran (*conscious*) - koneksi ke isu global otentik.
  - Menggembirakan (*joyful*) - kualitas hubungan dan iklim positif.
  - Bermakna (*meaningful*) - pemilik dan agensi pembelajaran.
  - Bermakna (*meaningful*) - refleksi dan metakognisi.
12. Strategi yang menggabungkan elemen *Joyful* dan *Meaningful* secara bersamaan adalah....
- Memberikan pekerjaan rumah (PR) agar siswa bisa berdiskusi bersama orang tua.
  - Pembelajaran berbasis proyek nyata yang relevan dengan minat siswa.
  - Memberikan tugas individu berupa soal yang bisa dikerjakan dengan berdiskusi.
  - Membaca nyaring secara bergantian selama dua jam di kelas.
13. Jika Bu Indi diminta untuk menyusun daftar komponen *Deep Learning* yang berkaitan dengan interaksi antara siswa, guru, orang tua, dan masyarakat, komponen yang akan dipilih adalah....
- Pemanfaatan teknologi digital
  - Kemitraan pembelajaran

- c. Lingkungan pembelajaran
  - d. Praktik pedagogis
14. Elemen *deep learning* yang memiliki makna utama, yaitu memastikan siswa memahami alasan dan relevansi dari apa yang mereka pelajari, sehingga pembelajaran tersebut bernilai bagi kehidupan mereka adalah....
- Bermakna (*Meaningful*)
  - b. Menggembirakan (*Joyful*)
  - c. Berkesadaran (*Conscious*)
  - d. Kontekstual (*Contextual*)
15. *Deep learning* adalah pembelajaran yang menuntut siswa memiliki pengetahuan awal yang berperan sebagai....
- Dasar untuk mengaitkan konsep baru sehingga terbentuk pemahaman yang lebih kompleks.
  - b. Digunakan sebagai alat untuk membandingkan siapa siswa yang paling pintar di kelas dan bodoh.
  - c. Dasar untuk mengaitkan konsep baru dengan teori belajar yang ada pada buku siswa agar lebih mudah dipahami.
  - d. Pemahaman dasar yang tidak perlu dikaitkan lagi dengan pengetahuan baru yang diperoleh siswa.

Singaraja 19 Januari 2026  
Guru



(Ketut Kasri S. Pd.....)

**INSTRUMEN PENELITIAN****Jumlah Soal : 15 soal****Waktu : 35 menit****Petunjuk**

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada lembar jawaban yang disediakan!
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap benar dengan memberikan tanda silang (X) opsi a, b, c, atau d!

**\*\*\*Selamat bekerja \*\*\***

- 
1. Pendekatan *deep learning* dalam konteks pendidikan adalah....
    - a. Pembelajaran yang berfokus pada kecepatan siswa menghafal fakta sehingga materi lebih terserap.
    - b. Pembelajaran yang menekankan pemahaman mendalam dan keterkaitan antar konsep.
    - c. Pendekatan pembelajaran berbasis kompetisi antarsiswa yang menuntut siswa memiliki daya saing.
    - d. Pendekatan pembelajaran menggunakan perangkat digital sepenuhnya sehingga siswa bisa belajar mandiri.
  2. Berikut ini yang merupakan ciri utama pendekatan *deep learning* adalah....
    - a. Fokus pada hafalan jangka pendek siswa.
    - b. Pembelajaran satu arah dari guru ke siswa.
    - c. Mendorong refleksi dan hubungan antar ide.
    - d. Mengutamakan hasil belajar daripada proses belajar.
  3. Manfaat utama pendekatan pembelajaran *deep learning* di kelas awal adalah untuk membantu siswa....
    - a. Menghafal lebih banyak fakta dan informasi dalam pembelajaran.
    - b. Menyelesaikan tugas sekolah dengan waktu yang lebih singkat.
    - c. Mendapat nilai yang memuaskan pada saat ulangan akhir semester.
    - d. Mengembangkan pemahaman konsep dan menghubungkan ide-ide.

4. Pasangan elemen *deep learning* dengan makna yang paling sesuai adalah ....
- a. Menggembirakan (*Joyful*) - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas, menciptakan energi positif yang mendorong eksplorasi dan inovasi.
  - b. Berkesadaran - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas.
  - c. Bermakna (*Meaningful*) - Siswa secara aktif terlibat dalam proses metakognitif, refleksi diri, dan penentuan tujuan belajar mereka sendiri, sehingga mereka menjadi agen (pemilik) pembelajaran.
  - d. Berkesadaran (*Conscious*) - Siswa mampu menghubungkan proses belajarnya dengan isu-isu otentik di dunia nyata, memahami tujuan pembelajaran, dan relevansinya bagi masa depan mereka.
5. Seorang guru kelas 1 memulai pelajaran matematika dengan mengajak siswa bermain peran menjadi pembeli dan penjual di 'Toko Kelas'. Aktivitas ini mencerminkan elemen *deep learning* yaitu....
- a. Berkesadaran dan menggembirakan
  - b. Menggembirakan dan Bermakna
  - c. Bermakna dan berkesadaran
  - d. Menggembirakan dan berkesadaran
6. Indikator yang menunjukkan bahwa sebuah pembelajaran kelas awal telah memenuhi elemen *Joyful* adalah....
- a. Siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif tanpa paksaan.
  - b. Siswa bersorak karena jam pelajaran berakhir lebih cepat.
  - c. Kelas sangat tenang karena semua siswa menyalin dari papan tulis.
  - d. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran karena takut ditunjuk jika pasif.
7. Kerangka pembelajaran mendalam (*deep learning*) didasarkan pada empat komponen desain pembelajaran yang saling berhubungan. Empat komponen tersebut adalah...
- a. Kemitraan orang tua, konten kurikulum, lingkungan pembelajaran dan ujian akhir.
  - b. Kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, pemanfaatan teknologi digital dan praktik pedagogis.
  - c. Pembelajaran kooperatif, pembelajaran langsung, pemanfaatan teknologi digital dan pembelajaran mandiri.
  - d. Penilaian diagnostik, penilaian sumatif, penilaian formatif, dan penilaian otentik.

8. Pendekatan *deep learning* bertujuan agar peserta didik tidak hanya tahu “apa” tetapi juga “mengapa” dan “bagaimana”. Hal ini berarti *deep learning* menekankan pada....
- Kecepatan menyelesaikan tugas.
  - Pengetahuan permukaan dan sementara.
  - Transfer pengetahuan dan aplikasi dalam berbagai konteks.
  - Persaingan antar siswa untuk mendapatkan nilai tertinggi.
9. Salah satu ciri *deep learning* adalah peran guru bergeser dari sekedar penyampaian informasi menjadi....
- Penentu tunggal materi pelajaran dan pengontrol disiplin kelas.
  - Penanya dan fasilitator yang mendorong eksplorasi dan kolaborasi siswa.
  - Penguji dan fokus pada penilaian hasil akhir berupa skor tinggi.
  - Pengawas yang memastikan semua tugas diselesaikan tepat waktu dan seragam.
10. Salah satu manfaat penting dari *deep learning* yang berfokus pada pengembangan keterampilan abad ke- 21 bahwa siswa akan lebih mampu untuk....
- Mengikuti instruksi guru secara mandiri dan tepat tanpa bertanya.
  - Mencatat materi pelajaran dengan rapi dan lengkap.
  - Masalah, dan berkolaborasi berpikir kritis, memecahkan.
  - Menghindari kesalahan dalam pekerjaan rumah mereka.
11. Pasangan yang secara tepat menghubungkan elemen *deep learning* dengan makna Intinya adalah....
- Berkesadaran (*conscious*) - koneksi ke isu global otentik.
  - Menggembirakan (*joyful*) - kualitas hubungan dan iklim positif.
  - Bermakna (*meaningful*) - pemilik dan agensi pembelajaran.
  - Bermakna (*meaningful*) - refleksi dan metakognisi.
12. Strategi yang menggabungkan elemen *Joyful* dan *Meaningful* secara bersamaan adalah....
- Memberikan pekerjaan rumah (PR) agar siswa bisa berdiskusi bersama orang tua.
  - Pembelajaran berbasis proyek nyata yang relevan dengan minat siswa.
  - Memberikan tugas individu berupa soal yang bisa dikerjakan dengan berdiskusi.
  - Membaca nyaring secara bergantian selama dua jam di kelas.
13. Jika Bu Indi diminta untuk menyusun daftar komponen *Deep Learning* yang berkaitan dengan interaksi antara siswa, guru, orang tua, dan masyarakat, komponen yang akan dipilih adalah....
- Pemanfaatan teknologi digital
  - Kemitraan pembelajaran

- e. Lingkungan pembelajaran
  - d. Praktik pedagogis
14. Elemen *deep learning* yang memiliki makna utama, yaitu memastikan siswa memahami alasan dan relevansi dari apa yang mereka pelajari, sehingga pembelajaran tersebut bernilai bagi kehidupan mereka adalah....
- a. Bermakna (*Meaningful*)
  - b. Menggembirakan (*Joyful*)
  - c. Berkesadaran (*Conscious*)
  - d. Kontekstual (*Contextual*)
15. *Deep learning* adalah pembelajaran yang menuntut siswa memiliki pengetahuan awal yang berperan sebagai....
- a. Dasar untuk mengaitkan konsep baru sehingga terbentuk pemahaman yang lebih kompleks.
  - b. Digunakan sebagai alat untuk membandingkan siapa siswa yang paling pintar di kelas dan bodoh.
  - c. Dasar untuk mengaitkan konsep baru dengan teori belajar yang ada pada buku siswa agar lebih mudah dipahami.
  - d. Pemahaman dasar yang tidak perlu dikaitkan lagi dengan pengetahuan baru yang diperoleh siswa.

Singaraja 19 Januari 2026  
Guru

(Made purnami S.p.d. SD...)

2B

## INSTRUMEN PENELITIAN

Jumlah Soal : 15 soal

Waktu : 35 menit

## Petunjuk

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada lembar jawaban yang disediakan!
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap benar dengan memberikan tanda silang (X) opsi a, b, c, atau d!

\*\*\*Selamat bekerja\*\*\*

- 
1. Pendekatan *deep learning* dalam konteks pendidikan adalah....
    - a. Pembelajaran yang berfokus pada kecepatan siswa menghafal fakta sehingga materi lebih terserap.
    - b. Pembelajaran yang menekankan pemahaman mendalam dan keterkaitan antar konsep.
    - c. Pendekatan pembelajaran berbasis kompetisi antarsiswa yang menuntut siswa memiliki daya saing.
    - d. Pendekatan pembelajaran menggunakan perangkat digital sepenuhnya sehingga siswa bisa belajar mandiri.
  2. Berikut ini yang merupakan ciri utama pendekatan *deep learning* adalah....
    - a. Fokus pada hafalan jangka pendek siswa.
    - b. Pembelajaran satu arah dari guru ke siswa.
    - c. Mendorong refleksi dan hubungan antar ide.
    - d. Mengutamakan hasil belajar daripada proses belajar.
  3. Manfaat utama pendekatan pembelajaran *deep learning* di kelas awal adalah untuk membantu siswa....
    - a. Menghafal lebih banyak fakta dan informasi dalam pembelajaran.
    - b. Menyelesaikan tugas sekolah dengan waktu yang lebih singkat.
    - c. Mendapat nilai yang memuaskan pada saat ulangan akhir semester.
    - d. Mengembangkan pemahaman konsep dan menghubungkan ide-ide.

4. Pasangan elemen *deep learning* dengan makna yang paling sesuai adalah ....
- Menggembirakan (*Joyful*) - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas, menciptakan energi positif yang mendorong eksplorasi dan inovasi.
  - b. Berkesadaran - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas.
  - c. Bermakna (*Meaningful*) - Siswa secara aktif terlibat dalam proses metakognitif, refleksi diri, dan penentuan tujuan belajar mereka sendiri, sehingga mereka menjadi agen (pemilik) pembelajaran.
  - d. Berkesadaran (*Conscious*) - Siswa mampu menghubungkan proses belajarnya dengan isu-isu otentik di dunia nyata, memahami tujuan pembelajaran, dan relevansinya bagi masa depan mereka.
5. Seorang guru kelas 1 memulai pelajaran matematika dengan mengajak siswa bermain peran menjadi pembeli dan penjual di 'Toko Kelas'. Aktivitas ini mencerminkan elemen *deep learning* yaitu....
- a. Berkesadaran dan menggembirakan
  - Menggembirakan dan Bermakna
  - c. Bermakna dan berkesadaran
  - d. Menggembirakan dan berkesadaran
6. Indikator yang menunjukkan bahwa sebuah pembelajaran kelas awal telah memenuhi elemen *Joyful* adalah....
- Siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif tanpa paksaan.
  - b. Siswa bersorak karena jam pelajaran berakhir lebih cepat.
  - c. Kelas sangat tenang karena semua siswa menyalin dari papan tulis.
  - d. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran karena takut ditunjuk jika pasif.
7. Kerangka pembelajaran mendalam (*deep learning*) didasarkan pada empat komponen desain pembelajaran yang saling berhubungan. Empat komponen tersebut adalah...
- a. Kemitraan orang tua, konten kurikulum, lingkungan pembelajaran dan ujian akhir.
  - Kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, pemanfaatan teknologi digital dan praktik pedagogis.
  - c. Pembelajaran kooperatif, pembelajaran langsung, pemanfaatan teknologi digital dan pembelajaran mandiri.
  - d. Penilaian diagnostik, penilaian sumatif, penilaian formatif, dan penilaian otentik.

8. Pendekatan *deep learning* bertujuan agar peserta didik tidak hanya tahu “apa” tetapi juga “mengapa” dan “bagaimana”. Hal ini berarti *deep learning* menekankan pada....
- Kecepatan menyelesaikan tugas.
  - Pengetahuan permukaan dan sementara.
  - Transfer pengetahuan dan aplikasi dalam berbagai konteks.
  - Persaingan antar siswa untuk mendapatkan nilai tertinggi.
9. Salah satu ciri *deep learning* adalah peran guru bergeser dari sekedar penyampaian informasi menjadi....
- Penentu tunggal materi pelajaran dan pengontrol disiplin kelas.
  - Penanya dan fasilitator yang mendorong eksplorasi dan kolaborasi siswa.
  - Penguji dan fokus pada penilaian hasil akhir berupa skor tinggi.
  - Pengawas yang memastikan semua tugas diselesaikan tepat waktu dan seragam.
10. Salah satu manfaat penting dari *deep learning* yang berfokus pada pengembangan keterampilan abad ke- 21 bahwa siswa akan lebih mampu untuk....
- Mengikuti instruksi guru secara mandiri dan tepat tanpa bertanya.
  - Mencatat materi pelajaran dengan rapi dan lengkap.
  - Masalah, dan berkolaborasi berpikir kritis, memecahkan.
  - Menghindari kesalahan dalam pekerjaan rumah mereka.
11. Pasangan yang secara tepat menghubungkan elemen *deep learning* dengan makna Intinya adalah....
- Berkesadaran (*conscious*) - koneksi ke isu global otentik.
  - Menggembirakan (*joyful*) - kualitas hubungan dan iklim positif.
  - Bermakna (*meaningful*) - pemilik dan agensi pembelajaran.
  - Bermakna (*meaningful*) - refleksi dan metakognisi.
12. Strategi yang menggabungkan elemen *Joyful* dan *Meaningful* secara bersamaan adalah....
- Memberikan pekerjaan rumah (PR) agar siswa bisa berdiskusi bersama orang tua.
  - Pembelajaran berbasis proyek nyata yang relevan dengan minat siswa.
  - Memberikan tugas individu berupa soal yang bisa dikerjakan dengan berdiskusi.
  - Membaca nyaring secara bergantian selama dua jam di kelas.
13. Jika Bu Indi diminta untuk menyusun daftar komponen *Deep Learning* yang berkaitan dengan interaksi antara siswa, guru, orang tua, dan masyarakat, komponen yang akan dipilih adalah....
- Pemanfaatan teknologi digital
  - Kemitraan pembelajaran

c. Lingkungan pembelajaran

d. Praktik pedagogis

14. Elemen *deep learning* yang memiliki makna utama, yaitu memastikan siswa memahami alasan dan relevansi dari apa yang mereka pelajari, sehingga pembelajaran tersebut bernilai bagi kehidupan mereka adalah....

a. Bermakna (*Meaningful*)

b. Menggembirakan (*Joyful*)

c. Berkesadaran (*Conscious*)

d. Kontekstual (*Contextual*)

15. *Deep learning* adalah pembelajaran yang menuntut siswa memiliki pengetahuan awal yang berperan sebagai....

a. Dasar untuk mengaitkan konsep baru sehingga terbentuk pemahaman yang lebih kompleks.

b. Digunakan sebagai alat untuk membandingkan siapa siswa yang paling pintar di kelas dan bodoh.

c. Dasar untuk mengaitkan konsep baru dengan teori belajar yang ada pada buku siswa agar lebih mudah dipahami.

d. Pemahaman dasar yang tidak perlu dikaitkan lagi dengan pengetahuan baru yang diperoleh siswa.

Singaraja 19 Januari 2026  
Guru

Putu Yogi Arshita Dewij, S.Pd.

2A

## INSTRUMEN PENELITIAN

Jumlah Soal : 15 soal

Waktu : 35 menit

## Petunjuk

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada lembar jawaban yang disediakan!
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap benar dengan memberikan tanda silang (X) opsi a, b, c, atau d!

\*\*\*Selamat bekerja \*\*\*

- 
1. Pendekatan *deep learning* dalam konteks pendidikan adalah...
    - a. Pembelajaran yang berfokus pada kecepatan siswa menghafal fakta sehingga materi lebih terserap .
    - b. Pembelajaran yang menekankan pemahaman mendalam dan keterkaitan antar konsep.
    - c. Pendekatan pembelajaran berbasis kompetisi antarsiswa yang menuntut siswa memiliki daya saing.
    - d. Pendekatan pembelajaran menggunakan perangkat digital sepenuhnya sehingga siswa bisa belajar mandiri.
  2. Berikut ini yang merupakan ciri utama pendekatan *deep learning* adalah...
    - a. Fokus pada hafalan jangka pendek siswa.
    - b. Pembelajaran satu arah dari guru ke siswa.
    - c. Mendorong refleksi dan hubungan antar ide.
    - d. Mengutamakan hasil belajar daripada proses belajar.
  3. Manfaat utama pendekatan pembelajaran *deep learning* di kelas awal adalah untuk membantu siswa...
    - a. Menghafal lebih banyak fakta dan informasi dalam pembelajaran.
    - b. Menyelesaikan tugas sekolah dengan waktu yang lebih singkat.
    - c. Mendapat nilai yang memuaskan pada saat ulangan akhir semester.
    - d. Mengembangkan pemahaman konsep dan menghubungkan ide-ide.

4. Pasangan elemen *deep learning* dengan makna yang paling sesuai adalah ....
- a. Menggembirakan (*Joyful*) - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas, menciptakan energi positif yang mendorong eksplorasi dan inovasi.
  - b. Berkesadaran - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas.
  - c. Bermakna (*Meaningful*) - Siswa secara aktif terlibat dalam proses metakognitif, refleksi diri, dan penentuan tujuan belajar mereka sendiri, sehingga mereka menjadi agen (pemilik) pembelajaran.
  - d. Berkesadaran (*Conscious*) - Siswa mampu menghubungkan proses belajarnya dengan isu-isu otentik di dunia nyata, memahami tujuan pembelajaran, dan relevansinya bagi masa depan mereka.
5. Seorang guru kelas I memulai pelajaran matematika dengan mengajak siswa bermain peran menjadi pembeli dan penjual di 'Toko Kelas'. Aktivitas ini mencerminkan elemen *deep learning* yaitu....
- a. Berkesadaran dan menggembirakan
  - b. Menggembirakan dan Bermakna
  - c. Bermakna dan berkesadaran
  - d. Menggembirakan dan berkesadaran
6. Indikator yang menunjukkan bahwa sebuah pembelajaran kelas awal telah memenuhi elemen *Joyful* adalah....
- a. Siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif tanpa paksaan.
  - b. Siswa bersorak karena jam pelajaran berakhir lebih cepat.
  - c. Kelas sangat tenang karena semua siswa menyalin dari papan tulis.
  - d. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran karena takut ditunjuk jika pasif.
7. Kerangka pembelajaran mendalam (*deep learning*) didasarkan pada empat komponen desain pembelajaran yang saling berhubungan. Empat komponen tersebut adalah...
- a. Kemitraan orang tua, konten kurikulum, lingkungan pembelajaran dan ujian akhir.
  - b. Kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, pemanfaatan teknologi digital dan praktik pedagogis.
  - c. Pembelajaran kooperatif, pembelajaran langsung, pemanfaatan teknologi digital dan pembelajaran mandiri.
  - d. Penilaian diagnostik, penilaian sumatif, penilaian formatif, dan penilaian otentik.

8. Pendekatan *deep learning* bertujuan agar peserta didik tidak hanya tahu "apa" tetapi juga "mengapa" dan "bagaimana". Hal ini berarti *deep learning* menekankan pada....
- Kecepatan menyelesaikan tugas.
  - Pengetahuan permukaan dan sementara.
  - Transfer pengetahuan dan aplikasi dalam berbagai konteks.
  - Persaingan antar siswa untuk mendapatkan nilai tertinggi.
9. Salah satu ciri *deep learning* adalah peran guru bergeser dari sekedar penyampaian informasi menjadi....
- Penentu tunggal materi pelajaran dan pengontrol disiplin kelas.
  - Penanya dan fasilitator yang mendorong eksplorasi dan kolaborasi siswa.
  - Penguji dan fokus pada penilaian hasil akhir berupa skor tinggi.
  - Pengawas yang memastikan semua tugas diselesaikan tepat waktu dan seragam.
10. Salah satu manfaat penting dari *deep learning* yang berfokus pada pengembangan keterampilan abad ke- 21 bahwa siswa akan lebih mampu untuk....
- Mengikuti instruksi guru secara mandiri dan tepat tanpa bertanya.
  - Mencatat materi pelajaran dengan rapi dan lengkap.
  - Masalah, dan berkolaborasi berpikir kritis, memecahkan.
  - Menghindari kesalahan dalam pekerjaan rumah mereka.
11. Pasangan yang secara tepat menghubungkan elemen *deep learning* dengan makna Intinya adalah....
- Berkesadaran (*conscious*) - koneksi ke isu global otentik.
  - Menggembirakan (*joyful*) - kualitas hubungan dan iklim positif.
  - Bermakna (*meaningful*) - pemilik dan agensi pembelajaran.
  - Bermakna (*meaningful*) - refleksi dan metakognisi.
12. Strategi yang menggabungkan elemen *Joyful* dan *Meaningful* secara bersamaan adalah....
- Memberikan pekerjaan rumah (PR) agar siswa bisa berdiskusi bersama orang tua.
  - Pembelajaran berbasis proyek nyata yang relevan dengan minat siswa.
  - Memberikan tugas individu berupa soal yang bisa dikerjakan dengan berdiskusi.
  - Membaca nyaring secara bergantian selama dua jam di kelas.
13. Jika Bu Indi diminta untuk menyusun daftar komponen *Deep Learning* yang berkaitan dengan interaksi antara siswa, guru, orang tua, dan masyarakat, komponen yang akan dipilih adalah....
- Pemanfaatan teknologi digital
  - Kemitraan pembelajaran

c. Lingkungan pembelajaran

d. Praktik pedagogis

14. Elemen *deep learning* yang memiliki makna utama, yaitu memastikan siswa memahami alasan dan relevansi dari apa yang mereka pelajari, sehingga pembelajaran tersebut bernilai bagi kehidupan mereka adalah....

- a. Bermakna (*Meaningful*)
- b. Menggembirakan (*Joyful*)
- c. Berkesadaran (*Conscious*)
- d. Kontekstual (*Contextual*)

15. *Deep learning* adalah pembelajaran yang menuntut siswa memiliki pengetahuan awal yang berperan sebagai....

- a. Dasar untuk mengaitkan konsep baru sehingga terbentuk pemahaman yang lebih kompleks.
- b. Digunakan sebagai alat untuk membandingkan siapa siswa yang paling pintar di kelas dan bodoh.
- c. Dasar untuk mengaitkan konsep baru dengan teori belajar yang ada pada buku siswa agar lebih mudah dipahami.
- d. Pemahaman dasar yang tidak perlu dikaitkan lagi dengan pengetahuan baru yang diperoleh siswa.

Singaraja 19 Januari 2026  
Guru

  
(Puatu Nova Agustina, S.Pd.)

**INSTRUMEN PENELITIAN****Jumlah Soal** : 15 soal**Waktu** : 35 menit**Petunjuk**

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada lembar jawaban yang disediakan!
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap benar dengan memberikan tanda silang (X) opsi a, b, c, atau d!

**\*\*\*Selamat bekerja \*\*\***

- 
1. Pendekatan *deep learning* dalam konteks pendidikan adalah....
    - a. Pembelajaran yang berfokus pada kecepatan siswa menghafal fakta sehingga materi lebih terserap .
    - b. Pembelajaran yang menekankan pemahaman mendalam dan keterkaitan antar konsep.
    - c. Pendekatan pembelajaran berbasis kompetisi antarsiswa yang menuntut siswa memiliki daya saing.
    - d. Pendekatan pembelajaran menggunakan perangkat digital sepenuhnya sehingga siswa bisa belajar mandiri.
  2. Berikut ini yang merupakan ciri utama pendekatan *deep learning* adalah....
    - a. Fokus pada hafalan jangka pendek siswa.
    - b. Pembelajaran satu arah dari guru ke siswa.
    - c. Mendorong refleksi dan hubungan antar ide.
    - d. Mengutamakan hasil belajar daripada proses belajar.
  3. Manfaat utama pendekatan pembelajaran *deep learning* di kelas awal adalah untuk membantu siswa....
    - a. Menghafal lebih banyak fakta dan informasi dalam pembelajaran.
    - b. Menyelesaikan tugas sekolah dengan waktu yang lebih singkat.
    - c. Mendapat nilai yang memuaskan pada saat ulangan akhir semester.
    - d. Mengembangkan pemahaman konsep dan menghubungkan ide-ide.

4. Pasangan elemen *deep learning* dengan makna yang paling sesuai adalah ....
- a. Menggembirakan (*Joyful*) - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas, menciptakan energi positif yang mendorong eksplorasi dan inovasi.
  - b. Berkesadaran - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas.
  - c. Bermakna (*Meaningful*) - Siswa secara aktif terlibat dalam proses metakognitif, refleksi diri, dan penentuan tujuan belajar mereka sendiri, sehingga mereka menjadi agen (pemilik) pembelajaran.
  - d. Berkesadaran (*Conscious*) - Siswa mampu menghubungkan proses belajarnya dengan isu-isu otentik di dunia nyata, memahami tujuan pembelajaran, dan relevansinya bagi masa depan mereka.
5. Seorang guru kelas 1 memulai pelajaran matematika dengan mengajak siswa bermain peran menjadi pembeli dan penjual di 'Toko Kelas'. Aktivitas ini mencerminkan elemen *deep learning* yaitu....
- a. Berkesadaran dan menggembirakan
  - b. Menggembirakan dan Bermakna
  - c. Bermakna dan berkesadaran
  - d. Menggembirakan dan berkesadaran
6. Indikator yang menunjukkan bahwa sebuah pembelajaran kelas awal telah memenuhi elemen *Joyful* adalah....
- a. Siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif tanpa paksaan.
  - b. Siswa bersorak karena jam pelajaran berakhir lebih cepat.
  - c. Kelas sangat tenang karena semua siswa menyalin dari papan tulis.
  - d. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran karena takut ditunjuk jika pasif.
7. Kerangka pembelajaran mendalam (*deep learning*) didasarkan pada empat komponen desain pembelajaran yang saling berhubungan. Empat komponen tersebut adalah...
- a. Kemitraan orang tua, konten kurikulum, lingkungan pembelajaran dan ujian akhir.
  - b. Kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, pemanfaatan teknologi digital dan praktik pedagogis.
  - c. Pembelajaran kooperatif, pembelajaran langsung, pemanfaatan teknologi digital dan pembelajaran mandiri.
  - d. Penilaian diagnostik, penilaian sumatif, penilaian formatif, dan penilaian otentik.

8. Pendekatan *deep learning* bertujuan agar peserta didik tidak hanya tahu “apa” tetapi juga “mengapa” dan “bagaimana”. Hal ini berarti *deep learning* menekankan pada....
- Kecepatan menyelesaikan tugas.
  - Pengetahuan permukaan dan sementara.
  - Transfer pengetahuan dan aplikasi dalam berbagai konteks.
  - Persaingan antar siswa untuk mendapatkan nilai tertinggi.
9. Salah satu ciri *deep learning* adalah peran guru bergeser dari sekedar penyampaian informasi menjadi....
- Penentu tunggal materi pelajaran dan pengontrol disiplin kelas.
  - Penanya dan fasilitator yang mendorong eksplorasi dan kolaborasi siswa.
  - Penguji dan fokus pada penilaian hasil akhir berupa skor tinggi.
  - Pengawas yang memastikan semua tugas diselesaikan tepat waktu dan seragam.
10. Salah satu manfaat penting dari *deep learning* yang berfokus pada pengembangan keterampilan abad ke- 21 bahwa siswa akan lebih mampu untuk....
- Mengikuti instruksi guru secara mandiri dan tepat tanpa bertanya.
  - Mencatat materi pelajaran dengan rapi dan lengkap.
  - Masalah, dan berkolaborasi berpikir kritis, memecahkan.
  - Menghindari kesalahan dalam pekerjaan rumah mereka.
11. Pasangan yang secara tepat menghubungkan elemen *deep learning* dengan makna Intinya adalah....
- Berkesadaran (*conscious*) - koneksi ke isu global otentik.
  - Menggembirakan (*joyful*) - kualitas hubungan dan iklim positif.
  - Bermakna (*meaningful*) - pemilik dan agensi pembelajaran.
  - Bermakna (*meaningful*) - refleksi dan metakognisi.
12. Strategi yang menggabungkan elemen *Joyful* dan *Meaningful* secara bersamaan adalah....
- Memberikan pekerjaan rumah (PR) agar siswa bisa berdiskusi bersama orang tua.
  - Pembelajaran berbasis proyek nyata yang relevan dengan minat siswa.
  - Memberikan tugas individu berupa soal yang bisa dikerjakan dengan berdiskusi.
  - Membaca nyaring secara bergantian selama dua jam di kelas.
13. Jika Bu Indi diminta untuk menyusun daftar komponen *Deep Learning* yang berkaitan dengan interaksi antara siswa, guru, orang tua, dan masyarakat, komponen yang akan dipilih adalah....
- Pemanfaatan teknologi digital
  - Kemitraan pembelajaran

- c. Lingkungan pembelajaran
  - d. Praktik pedagogis
14. Elemen *deep learning* yang memiliki makna utama, yaitu memastikan siswa memahami alasan dan relevansi dari apa yang mereka pelajari, sehingga pembelajaran tersebut bernilai bagi kehidupan mereka adalah....
- a. Bermakna (*Meaningful*)
  - b. Menggembirakan (*Joyful*)
  - c. Berkesadaran (*Conscious*)
  - d. Kontekstual (*Contextual*)
15. *Deep learning* adalah pembelajaran yang menuntut siswa memiliki pengetahuan awal yang berperan sebagai....
- a. Dasar untuk mengaitkan konsep baru sehingga terbentuk pemahaman yang lebih kompleks.
  - b. Digunakan sebagai alat untuk membandingkan siapa siswa yang paling pintar di kelas dan bodoh.
  - c. Dasar untuk mengaitkan konsep baru dengan teori belajar yang ada pada buku siswa agar lebih mudah dipahami.
  - d. Pemahaman dasar yang tidak perlu dikaitkan lagi dengan pengetahuan baru yang diperoleh siswa.

Singaraja 19 Januari 2026  
Guru

  
(Kadec Satriawan, S.Pd.)

## INSTRUMEN PENELITIAN

Jumlah Soal : 15 soal

Waktu : 35 menit

## Petunjuk

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada lembar jawaban yang disediakan!
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap benar dengan memberikan tanda silang (X) opsi a, b, c, atau d!

\*\*\*Selamat bekerja\*\*\*

- 
1. Pendekatan *deep learning* dalam konteks pendidikan adalah....
    - a. Pembelajaran yang berfokus pada kecepatan siswa menghafal fakta sehingga materi lebih terserap.
    - b. Pembelajaran yang menekankan pemahaman mendalam dan keterkaitan antar konsep.
    - c. Pendekatan pembelajaran berbasis kompetisi antarsiswa yang menuntut siswa memiliki daya saing.
    - d. Pendekatan pembelajaran menggunakan perangkat digital sepenuhnya sehingga siswa bisa belajar mandiri.
  2. Berikut ini yang merupakan ciri utama pendekatan *deep learning* adalah....
    - a. Fokus pada hafalan jangka pendek siswa.
    - b. Pembelajaran satu arah dari guru ke siswa.
    - c. Mendorong refleksi dan hubungan antar ide.
    - d. Mengutamakan hasil belajar daripada proses belajar.
  3. Manfaat utama pendekatan pembelajaran *deep learning* di kelas awal adalah untuk membantu siswa....
    - a. Menghafal lebih banyak fakta dan informasi dalam pembelajaran.
    - b. Menyelesaikan tugas sekolah dengan waktu yang lebih singkat.
    - c. Mendapat nilai yang memuaskan pada saat ulangan akhir semester.
    - d. Mengembangkan pemahaman konsep dan menghubungkan ide-ide.

4. Pasangan elemen *deep learning* dengan makna yang paling sesuai adalah ....

- a. Menggembirakan (*Joyful*) - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas, menciptakan energi positif yang mendorong eksplorasi dan inovasi.
- b. Berkesadaran - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas.
- c. Bermakna (*Meaningful*) - Siswa secara aktif terlibat dalam proses metakognitif, refleksi diri, dan penentuan tujuan belajar mereka sendiri, sehingga mereka menjadi agen (pemilik) pembelajaran.
- d. Berkesadaran (*Conscious*) - Siswa mampu menghubungkan proses belajarnya dengan isu-isu otentik di dunia nyata, memahami tujuan pembelajaran, dan relevansinya bagi masa depan mereka.

5. Seorang guru kelas 1 memulai pelajaran matematika dengan mengajak siswa bermain peran menjadi pembeli dan penjual di 'Toko Kelas'. Aktivitas ini mencerminkan elemen *deep learning* yaitu....

- a. Berkesadaran dan menggembirakan
- b. Menggembirakan dan Bermakna
- c. Bermakna dan berkesadaran
- d. Menggembirakan dan berkesadaran

6. Indikator yang menunjukkan bahwa sebuah pembelajaran kelas awal telah memenuhi elemen *Joyful* adalah....

- a. Siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif tanpa paksaan.
- b. Siswa bersorak karena jam pelajaran berakhir lebih cepat.
- c. Kelas sangat tenang karena semua siswa menyalin dari papan tulis.
- d. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran karena takut ditunjuk jika pasif.

7. Kerangka pembelajaran mendalam (*deep learning*) didasarkan pada empat komponen desain pembelajaran yang saling berhubungan. Empat komponen tersebut adalah...

- a. Kemitraan orang tua, konten kurikulum, lingkungan pembelajaran dan ujian akhir.
- b. Kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, pemanfaatan teknologi digital dan praktik pedagogis.
- c. Pembelajaran kooperatif, pembelajaran langsung, pemanfaatan teknologi digital dan pembelajaran mandiri.
- d. Penilaian diagnostik, penilaian sumatif, penilaian formatif, dan penilaian otentik.

8. Pendekatan *deep learning* bertujuan agar peserta didik tidak hanya tahu “apa” tetapi juga “mengapa” dan “bagaimana”. Hal ini berarti *deep learning* menekankan pada....
- Kecepatan menyelesaikan tugas.
  - Pengetahuan permukaan dan sementara.
  - Transfer pengetahuan dan aplikasi dalam berbagai konteks.
  - Persaingan antar siswa untuk mendapatkan nilai tertinggi.
9. Salah satu ciri *deep learning* adalah peran guru bergeser dari sekedar penyampaian informasi menjadi....
- Penentu tunggal materi pelajaran dan pengontrol disiplin kelas.
  - Penanya dan fasilitator yang mendorong eksplorasi dan kolaborasi siswa.
  - Penguji dan fokus pada penilaian hasil akhir berupa skor tinggi.
  - Pengawas yang memastikan semua tugas diselesaikan tepat waktu dan seragam.
10. Salah satu manfaat penting dari *deep learning* yang berfokus pada pengembangan keterampilan abad ke- 21 bahwa siswa akan lebih mampu untuk....
- Mengikuti instruksi guru secara mandiri dan tepat tanpa bertanya.
  - Mencatat materi pelajaran dengan rapi dan lengkap.
  - Masalah, dan berkolaborasi berpikir kritis, memecahkan.
  - Menghindari kesalahan dalam pekerjaan rumah mereka.
11. Pasangan yang secara tepat menghubungkan elemen *deep learning* dengan makna Intinya adalah....
- Berkesadaran (*conscious*) - koneksi ke isu global otentik.
  - Menggembirakan (*joyful*) - kualitas hubungan dan iklim positif.
  - Bermakna (*meaningful*) - pemilik dan agensi pembelajaran.
  - Bermakna (*meaningful*) - refleksi dan metakognisi.
12. Strategi yang menggabungkan elemen *Joyful* dan *Meaningful* secara bersamaan adalah....
- Memberikan pekerjaan rumah (PR) agar siswa bisa berdiskusi bersama orang tua.
  - Pembelajaran berbasis proyek nyata yang relevan dengan minat siswa.
  - Memberikan tugas individu berupa soal yang bisa dikerjakan dengan berdiskusi.
  - Membaca nyaring secara bergantian selama dua jam di kelas.
13. Jika Bu Indi diminta untuk menyusun daftar komponen *Deep Learning* yang berkaitan dengan interaksi antara siswa, guru, orang tua, dan masyarakat, komponen yang akan dipilih adalah....
- Pemanfaatan teknologi digital
  - Kemitraan pembelajaran

c. Lingkungan pembelajaran

Praktik pedagogis

14. Elemen *deep learning* yang memiliki makna utama, yaitu memastikan siswa memahami alasan dan relevansi dari apa yang mereka pelajari, sehingga pembelajaran tersebut bernilai bagi kehidupan mereka adalah....

Bermakna (*Meaningful*)

b. Menggembirakan (*Joyful*)

c. Berkesadaran (*Conscious*)

d. Kontekstual (*Contextual*)

15. *Deep learning* adalah pembelajaran yang menuntut siswa memiliki pengetahuan awal yang berperan sebagai....

Dasar untuk mengaitkan konsep baru sehingga terbentuk pemahaman yang lebih kompleks.

b. Digunakan sebagai alat untuk membandingkan siapa siswa yang paling pintar di kelas dan bodoh.

c. Dasar untuk mengaitkan konsep baru dengan teori belajar yang ada pada buku siswa agar lebih mudah dipahami.

d. Pemahaman dasar yang tidak perlu dikaitkan lagi dengan pengetahuan baru yang diperoleh siswa.

Singaraja 19 Januari 2026  
Guru



(Komang Surpani.....)

**INSTRUMEN PENELITIAN****Jumlah Soal** : 15 soal**Waktu** : 35 menit**Petunjuk**

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada lembar jawaban yang disediakan!
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap benar dengan memberikan tanda silang (X) opsi a, b, c, atau d!

**\*\*\*Selamat bekerja \*\*\***

- 
1. Pendekatan *deep learning* dalam konteks pendidikan adalah....
    - a. Pembelajaran yang berfokus pada kecepatan siswa menghafal fakta sehingga materi lebih terserap.
    - b. Pembelajaran yang menekankan pemahaman mendalam dan keterkaitan antar konsep.
    - c. Pendekatan pembelajaran berbasis kompetisi antarsiswa yang menuntut siswa memiliki daya saing.
    - d. Pendekatan pembelajaran menggunakan perangkat digital sepenuhnya sehingga siswa bisa belajar mandiri.
  2. Berikut ini yang merupakan ciri utama pendekatan *deep learning* adalah....
    - a. Fokus pada hafalan jangka pendek siswa.
    - b. Pembelajaran satu arah dari guru ke siswa.
    - c. Mendorong refleksi dan hubungan antar ide.
    - d. Mengutamakan hasil belajar daripada proses belajar.
  3. Manfaat utama pendekatan pembelajaran *deep learning* di kelas awal adalah untuk membantu siswa....
    - a. Menghafal lebih banyak fakta dan informasi dalam pembelajaran.
    - b. Menyelesaikan tugas sekolah dengan waktu yang lebih singkat.
    - c. Mendapat nilai yang memuaskan pada saat ulangan akhir semester.
    - d. Mengembangkan pemahaman konsep dan menghubungkan ide-ide.

4. Pasangan elemen *deep learning* dengan makna yang paling sesuai adalah ....
- Menggembirakan (*Joyful*) - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas, menciptakan energi positif yang mendorong eksplorasi dan inovasi.
  - Berkesadaran - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas.
  - Bermakna (*Meaningful*) - Siswa secara aktif terlibat dalam proses metakognitif, refleksi diri, dan penentuan tujuan belajar mereka sendiri, sehingga mereka menjadi agen (pemilik) pembelajaran.
  - Berkesadaran (*Conscious*) - Siswa mampu menghubungkan proses belajarnya dengan isu-isu otentik di dunia nyata, memahami tujuan pembelajaran, dan relevansinya bagi masa depan mereka.
5. Seorang guru kelas 1 memulai pelajaran matematika dengan mengajak siswa bermain peran menjadi pembeli dan penjual di 'Toko Kelas'. Aktivitas ini mencerminkan elemen *deep learning* yaitu....
- Berkesadaran dan menggembirakan
  - Menggembirakan dan Bermakna
  - Bermakna dan berkesadaran
  - Menggembirakan dan berkesadaran
6. Indikator yang menunjukkan bahwa sebuah pembelajaran kelas awal telah memenuhi elemen *Joyful* adalah....
- Siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif tanpa paksaan.
  - Siswa bersorak karena jam pelajaran berakhir lebih cepat.
  - Kelas sangat tenang karena semua siswa menyalin dari papan tulis.
  - Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran karena takut ditunjuk jika pasif.
7. Kerangka pembelajaran mendalam (*deep learning*) didasarkan pada empat komponen desain pembelajaran yang saling berhubungan. Empat komponen tersebut adalah...
- Kemitraan orang tua, konten kurikulum, lingkungan pembelajaran dan ujian akhir.
  - Kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, pemanfaatan teknologi digital dan praktik pedagogis.
  - Pembelajaran kooperatif, pembelajaran langsung, pemanfaatan teknologi digital dan pembelajaran mandiri.
  - Penilaian diagnostik, penilaian sumatif, penilaian formatif, dan penilaian otentik.

8. Pendekatan *deep learning* bertujuan agar peserta didik tidak hanya tahu “apa” tetapi juga “mengapa” dan “bagaimana”. Hal ini berarti *deep learning* menekankan pada....
- Kecepatan menyelesaikan tugas.
  - Pengetahuan permukaan dan sementara.
  - Transfer pengetahuan dan aplikasi dalam berbagai konteks.
  - Persaingan antar siswa untuk mendapatkan nilai tertinggi.
9. Salah satu ciri *deep learning* adalah peran guru bergeser dari sekedar penyampaian informasi menjadi....
- Penentu tunggal materi pelajaran dan pengontrol disiplin kelas.
  - Penanya dan fasilitator yang mendorong eksplorasi dan kolaborasi siswa.
  - Penguji dan fokus pada penilaian hasil akhir berupa skor tinggi.
  - Pengawas yang memastikan semua tugas diselesaikan tepat waktu dan seragam.
10. Salah satu manfaat penting dari *deep learning* yang berfokus pada pengembangan keterampilan abad ke- 21 bahwa siswa akan lebih mampu untuk....
- Mengikuti instruksi guru secara mandiri dan tepat tanpa bertanya.
  - Mencatat materi pelajaran dengan rapi dan lengkap.
  - Masalah, dan berkolaborasi berpikir kritis, memecahkan.
  - Menghindari kesalahan dalam pekerjaan rumah mereka.
11. Pasangan yang secara tepat menghubungkan elemen *deep learning* dengan makna Intinya adalah....
- Berkesadaran (*conscious*) - koneksi ke isu global otentik.
  - Menggembirakan (*joyful*) - kualitas hubungan dan iklim positif.
  - Bermakna (*meaningful*) - pemilik dan agensi pembelajaran.
  - Bermakna (*meaningful*) - refleksi dan metakognisi.
12. Strategi yang menggabungkan elemen *Joyful* dan *Meaningful* secara bersamaan adalah....
- Memberikan pekerjaan rumah (PR) agar siswa bisa berdiskusi bersama orang tua.
  - Pembelajaran berbasis proyek nyata yang relevan dengan minat siswa.
  - Memberikan tugas individu berupa soal yang bisa dikerjakan dengan berdiskusi.
  - Membaca nyaring secara bergantian selama dua jam di kelas.
13. Jika Bu Indi diminta untuk menyusun daftar komponen *Deep Learning* yang berkaitan dengan interaksi antara siswa, guru, orang tua, dan masyarakat, komponen yang akan dipilih adalah....
- Pemanfaatan teknologi digital
  - Kemitraan pembelajaran

c. Lingkungan pembelajaran

d. Praktik pedagogis

14. Elemen *deep learning* yang memiliki makna utama, yaitu memastikan siswa memahami alasan dan relevansi dari apa yang mereka pelajari, sehingga pembelajaran tersebut bernilai bagi kehidupan mereka adalah....

- a. Bermakna (*Meaningful*)
- b. Menggembirakan (*Joyful*)
- c. Berkesadaran (*Conscious*)
- d. Kontekstual (*Contextual*)

15. *Deep learning* adalah pembelajaran yang menuntut siswa memiliki pengetahuan awal yang berperan sebagai....

- a. Dasar untuk mengaitkan konsep baru sehingga terbentuk pemahaman yang lebih kompleks.
- b. Digunakan sebagai alat untuk membandingkan siapa siswa yang paling pintar di kelas dan bodoh.
- c. Dasar untuk mengaitkan konsep baru dengan teori belajar yang ada pada buku siswa agar lebih mudah dipahami.
- d. Pemahaman dasar yang tidak perlu dikaitkan lagi dengan pengetahuan baru yang diperoleh siswa.

Singaraja 19 Januari 2026  
Guru



(Ari Waryana, WA S.Pd., S.Pd.)

**INSTRUMEN PENELITIAN****Jumlah Soal : 15 soal****Waktu : 35 menit****Petunjuk**

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada lembar jawaban yang disediakan!
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap benar dengan memberikan tanda silang (X) opsi a, b, c, atau d!

**\*\*\*Selamat bekerja \*\*\***

1. Pendekatan *deep learning* dalam konteks pendidikan adalah....
  - a. Pembelajaran yang berfokus pada kecepatan siswa menghafal fakta sehingga materi lebih terserap .
  - b. Pembelajaran yang menekankan pemahaman mendalam dan keterkaitan antar konsep .
  - c. Pendekatan pembelajaran berbasis kompetisi antarsiswa yang menuntut siswa memiliki daya saing.
  - d. Pendekatan pembelajaran menggunakan perangkat digital sepenuhnya sehingga siswa bisa belajar mandiri.
2. Berikut ini yang merupakan ciri utama pendekatan *deep learning* adalah....
  - a. Fokus pada hafalan jangka pendek siswa.
  - b. Pembelajaran satu arah dari guru ke siswa.
  - c. Mendorong refleksi dan hubungan antar ide .
  - d. Mengutamakan hasil belajar daripada proses belajar.
3. Manfaat utama pendekatan pembelajaran *deep learning* di kelas awal adalah untuk membantu siswa....
  - a. Menghafal lebih banyak fakta dan informasi dalam pembelajaran.
  - b. Menyelesaikan tugas sekolah dengan waktu yang lebih singkat.
  - c. Mendapat nilai yang memuaskan pada saat ulangan akhir semester.
  - d. Mengembangkan pemahaman konsep dan menghubungkan ide-ide .

4. Pasangan elemen *deep learning* dengan makna yang paling sesuai adalah ....
- Menggehirakan (*Joyful*) - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas, menciptakan energi positif yang mendorong eksplorasi dan inovasi.
  - Berkesadaran - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas.
  - Bermakna (*Meaningful*) - Siswa secara aktif terlibat dalam proses metakognitif, refleksi diri, dan penentuan tujuan belajar mereka sendiri, sehingga mereka menjadi agen (pemilik) pembelajaran.
  - Berkesadaran (*Conscious*) - Siswa mampu menghubungkan proses belajarnya dengan isu-isu otentik di dunia nyata, memahami tujuan pembelajaran, dan relevansinya bagi masa depan mereka.
5. Seorang guru kelas 1 memulai pelajaran matematika dengan mengajak siswa bermain peran menjadi pembeli dan penjual di 'Toko Kelas'. Aktivitas ini mencerminkan elemen *deep learning* yaitu....
- Berkesadaran dan menggehirakan
  - Menggehirakan dan Bermakna
  - Bermakna dan berkesadaran
  - Menggehirakan dan berkesadaran
6. Indikator yang menunjukkan bahwa sebuah pembelajaran kelas awal telah memenuhi elemen *Joyful* adalah....
- Siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif tanpa paksaan.
  - Siswa bersorak karena jam pelajaran berakhir lebih cepat.
  - Kelas sangat tenang karena semua siswa menyalin dari papan tulis.
  - Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran karena takut ditunjuk jika pasif.
7. Kerangka pembelajaran mendalam (*deep learning*) didasarkan pada empat komponen desain pembelajaran yang saling berhubungan. Empat komponen tersebut adalah...
- Kemitraan orang tua, konten kurikulum, lingkungan pembelajaran dan ujian akhir.
  - Kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, pemanfaatan teknologi digital dan praktik pedagogis.
  - Pembelajaran kooperatif, pembelajaran langsung, pemanfaatan teknologi digital dan pembelajaran mandiri.
  - Penilaian diagnostik, penilaian sumatif, penilaian formatif, dan penilaian otentik.

8. Pendekatan *deep learning* bertujuan agar peserta didik tidak hanya tahu "apa" tetapi juga "mengapa" dan "bagaimana". Hal ini berarti *deep learning* menekankan pada....
- Kecepatan menyelesaikan tugas.
  - Pengetahuan permukaan dan sementara.
  - Transfer pengetahuan dan aplikasi dalam berbagai konteks.
  - Persaingan antar siswa untuk mendapatkan nilai tertinggi.
9. Salah satu ciri *deep learning* adalah peran guru bergeser dari sekedar penyampaian informasi menjadi....
- Penentu tunggal materi pelajaran dan pengontrol disiplin kelas.
  - Penanya dan fasilitator yang mendorong eksplorasi dan kolaborasi siswa.
  - Penguji dan fokus pada penilaian hasil akhir berupa skor tinggi.
  - Pengawas yang memastikan semua tugas diselesaikan tepat waktu dan seragam.
10. Salah satu manfaat penting dari *deep learning* yang berfokus pada pengembangan keterampilan abad ke- 21 bahwa siswa akan lebih mampu untuk....
- Mengikuti instruksi guru secara mandiri dan tepat tanpa bertanya.
  - Mencatat materi pelajaran dengan rapi dan lengkap.
  - Masalah, dan berkolaborasi berpikir kritis, memecahkan.
  - Menghindari kesalahan dalam pekerjaan rumah mereka.
11. Pasangan yang secara tepat menghubungkan elemen *deep learning* dengan makna Intinya adalah....
- Berkesadaran (*conscious*) - koneksi ke isu global otentik.
  - Menggembirakan (*joyful*) - kualitas hubungan dan iklim positif.
  - Bermakna (*meaningful*) - pemilik dan agensi pembelajaran.
  - Bermakna (*meaningful*) - refleksi dan metakognisi.
12. Strategi yang menggabungkan elemen *Joyful* dan *Meaningful* secara bersamaan adalah....
- Memberikan pekerjaan rumah (PR) agar siswa bisa berdiskusi bersama orang tua.
  - Pembelajaran berbasis proyek nyata yang relevan dengan minat siswa.
  - Memberikan tugas individu berupa soal yang bisa dikerjakan dengan berdiskusi.
  - Membaca nyaring secara bergantian selama dua jam di kelas.
13. Jika Bu Indi diminta untuk menyusun daftar komponen *Deep Learning* yang berkaitan dengan interaksi antara siswa, guru, orang tua, dan masyarakat, komponen yang akan dipilih adalah....
- Pemanfaatan teknologi digital
  - Kemitraan pembelajaran

- c. Lingkungan pembelajaran
- d. Praktik pedagogis
14. Elemen *deep learning* yang memiliki makna utama, yaitu memastikan siswa memahami alasan dan relevansi dari apa yang mereka pelajari, sehingga pembelajaran tersebut bernilai bagi kehidupan mereka adalah....
- a. Bermakna (*Meaningful*)
  - b. Menggembirakan (*Joyful*)
  - c. Berkesadaran (*Conscious*)
  - d. Kontekstual (*Contextual*)
15. *Deep learning* adalah pembelajaran yang menuntut siswa memiliki pengetahuan awal yang berperan sebagai....
- a. Dasar untuk mengaitkan konsep baru sehingga terbentuk pemahaman yang lebih kompleks.
  - b. Digunakan sebagai alat untuk membandingkan siapa siswa yang paling pintar di kelas dan bodoh.
  - c. Dasar untuk mengaitkan konsep baru dengan teori belajar yang ada pada buku siswa agar lebih mudah dipahami.
  - d. Pemahaman dasar yang tidak perlu dikaitkan lagi dengan pengetahuan baru yang diperoleh siswa.

Singaraja 19 Januari 2026  
Guru

  
(..... Irena Handayani .....) )

## INSTRUMEN PENELITIAN

Jumlah Soal : 15 soal

Waktu : 35 menit

---

**Petunjuk**

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada lembar jawaban yang disediakan!
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap benar dengan memberikan tanda silang (X) opsi a, b, c, atau d!

**\*\*\*Selamat bekerja \*\*\***

---

1. Pendekatan *deep learning* dalam konteks pendidikan adalah...
  - a. Pembelajaran yang berfokus pada kecepatan siswa menghafal fakta sehingga materi lebih terserap.
  - b. Pembelajaran yang menekankan pemahaman mendalam dan keterkaitan antar konsep.
  - c. Pendekatan pembelajaran berbasis kompetisi antarsiswa yang menuntut siswa memiliki daya saing.
  - d. Pendekatan pembelajaran menggunakan perangkat digital sepenuhnya sehingga siswa bisa belajar mandiri.
2. Berikut ini yang merupakan ciri utama pendekatan *deep learning* adalah...
  - a. Fokus pada hafalan jangka pendek siswa.
  - b. Pembelajaran satu arah dari guru ke siswa.
  - c. Mendorong refleksi dan hubungan antar ide.
  - d. Mengutamakan hasil belajar daripada proses belajar.
3. Manfaat utama pendekatan pembelajaran *deep learning* di kelas awal adalah untuk membantu siswa...
  - a. Menghafal lebih banyak fakta dan informasi dalam pembelajaran.
  - b. Menyelesaikan tugas sekolah dengan waktu yang lebih singkat.
  - c. Mendapat nilai yang memuaskan pada saat ulangan akhir semester.
  - d. Mengembangkan pemahaman konsep dan menghubungkan ide-ide.

4. Pasangan elemen *deep learning* dengan makna yang paling sesuai adalah ....
- a. Menggembirakan (*Joyful*) - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas, menciptakan energi positif yang mendorong eksplorasi dan inovasi.
  - b. Berkesadaran - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas.
  - c. Bermakna (*Meaningful*) - Siswa secara aktif terlibat dalam proses metakognitif, refleksi diri, dan penentuan tujuan belajar mereka sendiri, sehingga mereka menjadi agen (pemilik) pembelajaran.
  - d. Berkesadaran (*Conscious*) - Siswa mampu menghubungkan proses belajarnya dengan isu-isu otentik di dunia nyata, memahami tujuan pembelajaran, dan relevansinya bagi masa depan mereka.
5. Seorang guru kelas 1 memulai pelajaran matematika dengan mengajak siswa bermain peran menjadi pembeli dan penjual di 'Toko Kelas'. Aktivitas ini mencerminkan elemen *deep learning* yaitu....
- a. Berkesadaran dan menggembirakan
  - b. Menggembirakan dan Bermakna
  - c. Bermakna dan berkesadaran
  - d. Menggembirakan dan berkesadaran
6. Indikator yang menunjukkan bahwa sebuah pembelajaran kelas awal telah memenuhi elemen *Joyful* adalah....
- a. Siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif tanpa paksaan.
  - b. Siswa bersorak karena jam pelajaran berakhir lebih cepat.
  - c. Kelas sangat tenang karena semua siswa menyalin dari papan tulis.
  - d. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran karena takut ditunjuk jika pasif.
7. Kerangka pembelajaran mendalam (*deep learning*) didasarkan pada empat komponen desain pembelajaran yang saling berhubungan. Empat komponen tersebut adalah...
- a. Kemitraan orang tua, konten kurikulum, lingkungan pembelajaran dan ujian akhir.
  - b. Kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, pemanfaatan teknologi digital dan praktik pedagogis.
  - c. Pembelajaran kooperatif, pembelajaran langsung, pemanfaatan teknologi digital dan pembelajaran mandiri.
  - d. Penilaian diagnostik, penilaian sumatif, penilaian formatif, dan penilaian otentik.

8. Pendekatan *deep learning* bertujuan agar peserta didik tidak hanya tahu "apa" tetapi juga "mengapa" dan "bagaimana". Hal ini berarti *deep learning* menekankan pada....
- Kecepatan menyelesaikan tugas.
  - Pengetahuan permukaan dan sementara.
  - Transfer pengetahuan dan aplikasi dalam berbagai konteks.
  - Persaingan antar siswa untuk mendapatkan nilai tertinggi.
9. Salah satu ciri *deep learning* adalah peran guru bergeser dari sekedar penyampaian informasi menjadi....
- Penentu tunggal materi pelajaran dan pengontrol disiplin kelas.
  - Penanya dan fasilitator yang mendorong eksplorasi dan kolaborasi siswa.
  - Penguji dan fokus pada penilaian hasil akhir berupa skor tinggi.
  - Pengawas yang memastikan semua tugas diselesaikan tepat waktu dan seragam.
10. Salah satu manfaat penting dari *deep learning* yang berfokus pada pengembangan keterampilan abad ke- 21 bahwa siswa akan lebih mampu untuk....
- Mengikuti instruksi guru secara mandiri dan tepat tanpa bertanya.
  - Mencatat materi pelajaran dengan rapi dan lengkap.
  - Masalah, dan berkolaborasi berpikir kritis, memecahkan.
  - Menghindari kesalahan dalam pekerjaan rumah mereka.
11. Pasangan yang secara tepat menghubungkan elemen *deep learning* dengan makna Intinya adalah....
- Berkesadaran (*conscious*) - koneksi ke isu global otentik.
  - Menggembirakan (*joyful*) - kualitas hubungan dan iklim positif.
  - Bermakna (*meaningful*) - pemilik dan agensi pembelajaran.
  - Bermakna (*meaningful*) - refleksi dan metakognisi.
12. Strategi yang menggabungkan elemen *Joyful* dan *Meaningful* secara bersamaan adalah....
- Memberikan pekerjaan rumah (PR) agar siswa bisa berdiskusi bersama orang tua.
  - Pembelajaran berbasis proyek nyata yang relevan dengan minat siswa.
  - Memberikan tugas individu berupa soal yang bisa dikerjakan dengan berdiskusi.
  - Membaca nyaring secara bergantian selama dua jam di kelas.
13. Jika Bu Indi diminta untuk menyusun daftar komponen *Deep Learning* yang berkaitan dengan interaksi antara siswa, guru, orang tua, dan masyarakat, komponen yang akan dipilih adalah....
- Pemanfaatan teknologi digital
  - Kemitraan pembelajaran

c. Lingkungan pembelajaran

d. Praktik pedagogis

14. Elemen *deep learning* yang memiliki makna utama, yaitu memastikan siswa memahami alasan dan relevansi dari apa yang mereka pelajari, sehingga pembelajaran tersebut bermilai bagi kehidupan mereka adalah....

- a. Bermakna (*Meaningful*)
- b. Menggembirakan (*Joyful*)
- c. Berkesadaran (*Conscious*)
- d. Kontekstual (*Contextual*)

15. *Deep learning* adalah pembelajaran yang menuntut siswa memiliki pengetahuan awal yang berperan sebagai....

- a. Dasar untuk mengaitkan konsep baru sehingga terbentuk pemahaman yang lebih kompleks.
- b. Digunakan sebagai alat untuk membandingkan siapa siswa yang paling pintar di kelas dan bodoh.
- c. Dasar untuk mengaitkan konsep baru dengan teori belajar yang ada pada buku siswa agar lebih mudah dipahami.
- d. Pemahaman dasar yang tidak perlu dikaitkan lagi dengan pengetahuan baru yang diperoleh siswa.

Singaraja 19 Januari 2026  
Guru



(Ignasia Erlina, S.Pd.)

**INSTRUMEN PENELITIAN****Jumlah Soal** : 15 soal**Waktu** : 35 menit**Petunjuk**

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada lembar jawaban yang disediakan!
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap benar dengan memberikan tanda silang (X) opsi a, b, c, atau d!

**\*\*\*Selamat bekerja \*\*\***

- 
1. Pendekatan *deep learning* dalam konteks pendidikan adalah....
    - a. Pembelajaran yang berfokus pada kecepatan siswa menghafal fakta sehingga materi lebih terserap.
    - b. Pembelajaran yang menekankan pemahaman mendalam dan keterkaitan antar konsep.
    - c. Pendekatan pembelajaran berbasis kompetisi antarsiswa yang menuntut siswa memiliki daya saing.
    - d. Pendekatan pembelajaran menggunakan perangkat digital sepenuhnya sehingga siswa bisa belajar mandiri.
  2. Berikut ini yang merupakan ciri utama pendekatan *deep learning* adalah....
    - a. Fokus pada hafalan jangka pendek siswa.
    - b. Pembelajaran satu arah dari guru ke siswa.
    - c. Mendorong refleksi dan hubungan antar ide.
    - d. Mengutamakan hasil belajar daripada proses belajar.
  3. Manfaat utama pendekatan pembelajaran *deep learning* di kelas awal adalah untuk membantu siswa....
    - a. Menghafal lebih banyak fakta dan informasi dalam pembelajaran.
    - b. Menyelesaikan tugas sekolah dengan waktu yang lebih singkat.
    - c. Mendapat nilai yang memuaskan pada saat ulangan akhir semester.
    - d. Mengembangkan pemahaman konsep dan menghubungkan ide-ide.

4. Pasangan elemen *deep learning* dengan makna yang paling sesuai adalah ....
- Menggembirakan (*Joyful*) - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas, menciptakan energi positif yang mendorong eksplorasi dan inovasi.
  - b. Berkesadaran - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas.
  - c. Bermakna (*Meaningful*) - Siswa secara aktif terlibat dalam proses metakognitif, refleksi diri, dan penentuan tujuan belajar mereka sendiri, sehingga mereka menjadi agen (pemilik) pembelajaran.
  - d. Berkesadaran (*Conscious*) - Siswa mampu menghubungkan proses belajarnya dengan isu-isu otentik di dunia nyata, memahami tujuan pembelajaran, dan relevansinya bagi masa depan mereka.
5. Seorang guru kelas 1 memulai pelajaran matematika dengan mengajak siswa bermain peran menjadi pembeli dan penjual di 'Toko Kelas'. Aktivitas ini mencerminkan elemen *deep learning* yaitu....
- a. Berkesadaran dan menggembirakan
  - Menggembirakan dan Bermakna
  - c. Bermakna dan berkesadaran
  - d. Menggembirakan dan berkesadaran
6. Indikator yang menunjukkan bahwa sebuah pembelajaran kelas awal telah memenuhi elemen *Joyful* adalah....
- Siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif tanpa paksaan.
  - b. Siswa bersorak karena jam pelajaran berakhir lebih cepat.
  - c. Kelas sangat tenang karena semua siswa menyalin dari papan tulis.
  - d. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran karena takut ditunjuk jika pasif.
7. Kerangka pembelajaran mendalam (*deep learning*) didasarkan pada empat komponen desain pembelajaran yang saling bertubungan. Empat komponen tersebut adalah...
- a. Kemitraan orang tua, konten kurikulum, lingkungan pembelajaran dan ujian akhir.
  - Kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, pemanfaatan teknologi digital dan praktik pedagogis.
  - c. Pembelajaran kooperatif, pembelajaran langsung, pemanfaatan teknologi digital dan pembelajaran mandiri.
  - d. Penilaian diagnostik, penilaian sumatif, penilaian formatif, dan penilaian otentik.

8. Pendekatan *deep learning* bertujuan agar peserta didik tidak hanya tahu "apa" tetapi juga "mengapa" dan "bagaimana". Hal ini berarti *deep learning* menekankan pada....
- a. Kecepatan menyelesaikan tugas.
  - b. Pengetahuan permukaan dan sementara.
  - c. Transfer pengetahuan dan aplikasi dalam berbagai konteks.
  - d. Persaingan antar siswa untuk mendapatkan nilai tertinggi.
9. Salah satu ciri *deep learning* adalah peran guru bergeser dari sekedar penyampaian informasi menjadi....
- a. Penentu tunggal materi pelajaran dan pengontrol disiplin kelas.
  - b. Penanya dan fasilitator yang mendorong eksplorasi dan kolaborasi siswa.
  - c. Penguji dan fokus pada penilaian hasil akhir berupa skor tinggi.
  - d. Pengawas yang memastikan semua tugas diselesaikan tepat waktu dan seragam.
10. Salah satu manfaat penting dari *deep learning* yang berfokus pada pengembangan keterampilan abad ke- 21 bahwa siswa akan lebih mampu untuk....
- a. Mengikuti instruksi guru secara mandiri dan tepat tanpa bertanya.
  - b. Mencatat materi pelajaran dengan rapi dan lengkap.
  - c. Masalah, dan berkolaborasi berpikir kritis, memecahkan.
  - d. Menghindari kesalahan dalam pekerjaan rumah mereka.
11. Pasangan yang secara tepat menghubungkan elemen *deep learning* dengan makna Intinya adalah....
- a. Berkesadaran (*conscious*) - koneksi ke isu global otentik.
  - b. Menggembirakan (*joyful*) - kualitas hubungan dan iklim positif.
  - c. Bermakna (*meaningful*) - pemilik dan agensi pembelajaran.
  - d. Bermakna (*meaningful*) - refleksi dan metakognisi.
12. Strategi yang menggabungkan elemen *Joyful* dan *Meaningful* secara bersamaan adalah....
- a. Memberikan pekerjaan rumah (PR) agar siswa bisa berdiskusi bersama orang tua.
  - b. Pembelajaran berbasis proyek nyata yang relevan dengan minat siswa.
  - c. Memberikan tugas individu berupa soal yang bisa dikerjakan dengan berdiskusi.
  - d. Membaca nyaring secara bergantian selama dua jam di kelas.
13. Jika Bu Indi diminta untuk menyusun daftar komponen *Deep Learning* yang berkaitan dengan interaksi antara siswa, guru, orang tua, dan masyarakat, komponen yang akan dipilih adalah....
- a. Pemanfaatan teknologi digital
  - b. Kemitraan pembelajaran

- c. Lingkungan pembelajaran
  - d. Praktik pedagogis
14. Elemen *deep learning* yang memiliki makna utama, yaitu memastikan siswa memahami alasan dan relevansi dari apa yang mereka pelajari, sehingga pembelajaran tersebut bernilai bagi kehidupan mereka adalah....
- a. Bermakna (*Meaningful*)
  - b. Menggembirakan (*Joyful*)
  - c. Berkesadaran (*Conscious*)
  - d. Kontekstual (*Contextual*)
15. *Deep learning* adalah pembelajaran yang menuntut siswa memiliki pengetahuan awal yang berperan sebagai....
- a. Dasar untuk mengaitkan konsep baru sehingga terbentuk pemahaman yang lebih kompleks.
  - b. Digunakan sebagai alat untuk membandingkan siapa siswa yang paling pintar di kelas dan bodoh.
  - c. Dasar untuk mengaitkan konsep baru dengan teori belajar yang ada pada buku siswa agar lebih mudah dipahami.
  - d. Pemahaman dasar yang tidak perlu dikaitkan lagi dengan pengetahuan baru yang diperoleh siswa.

Singaraja 19 Januari 2026  
Guru



(.....SUPATNIHRISNA - SPd - SP.....)

## INSTRUMEN PENELITIAN

Jumlah Soal : 15 soal

Waktu : 35 menit

---

**Petunjuk**

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada lembar jawaban yang disediakan!
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap benar dengan memberikan tanda silang (X) opsi a, b, c, atau d!

\*\*\*Selamat bekerja \*\*\*

---

1. Pendekatan *deep learning* dalam konteks pendidikan adalah....
  - a. Pembelajaran yang berfokus pada kecepatan siswa menghafal fakta sehingga materi lebih terserap .
  - b. Pembelajaran yang menekankan pemahaman mendalam dan keterkaitan antar konsep.
  - c. Pendekatan pembelajaran berbasis kompetisi antarsiswa yang menuntut siswa memiliki daya saing.
  - d. Pendekatan pembelajaran menggunakan perangkat digital sepenuhnya sehingga siswa bisa belajar mandiri.
2. Berikut ini yang merupakan ciri utama pendekatan *deep learning* adalah....
  - a. Fokus pada hafalan jangka pendek siswa.
  - b. Pembelajaran satu arah dari guru ke siswa.
  - c. Mendorong refleksi dan hubungan antar ide.
  - d. Mengutamakan hasil belajar daripada proses belajar.
3. Manfaat utama pendekatan pembelajaran *deep learning* di kelas awal adalah untuk membantu siswa....
  - a. Menghafal lebih banyak fakta dan informasi dalam pembelajaran.
  - b. Menyelesaikan tugas sekolah dengan waktu yang lebih singkat.
  - c. Mendapat nilai yang memuaskan pada saat ulangan akhir semester.
  - d. Mengembangkan pemahaman konsep dan menghubungkan ide-ide.

4. Pasangan elemen *deep learning* dengan makna yang paling sesuai adalah ....
- a. Menggembirakan (*Joyful*) - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas, menciptakan energi positif yang mendorong eksplorasi dan inovasi.
  - b. Berkesadaran - Suasana belajar yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kreativitas.
  - c. Bermakna (*Meaningful*) - Siswa secara aktif terlibat dalam proses metakognitif, refleksi diri, dan penentuan tujuan belajar mereka sendiri, sehingga mereka menjadi agen (pemilik) pembelajaran.
  - d. Berkesadaran (*Conscious*) - Siswa mampu menghubungkan proses belajarnya dengan isu-isu otentik di dunia nyata, memahami tujuan pembelajaran, dan relevansinya bagi masa depan mereka.
5. Seorang guru kelas I memulai pelajaran matematika dengan mengajak siswa bermain peran menjadi pembeli dan penjual di 'Toko Kelas'. Aktivitas ini mencerminkan elemen *deep learning* yaitu....
- a. Berkesadaran dan menggembirakan
  - b. Menggembirakan dan Bermakna
  - c. Bermakna dan berkesadaran
  - d. Menggembirakan dan berkesadaran
6. Indikator yang menunjukkan bahwa sebuah pembelajaran kelas awal telah memenuhi elemen *Joyful* adalah....
- a. Siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif tanpa paksaan.
  - b. Siswa bersorak karena jam pelajaran berakhir lebih cepat.
  - c. Kelas sangat tenang karena semua siswa menyalin dari papan tulis.
  - d. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran karena takut ditunjuk jika pasif.
7. Kerangka pembelajaran mendalam (*deep learning*) didasarkan pada empat komponen desain pembelajaran yang saling berhubungan. Empat komponen tersebut adalah...
- a. Kemitraan orang tua, konten kurikulum, lingkungan pembelajaran dan ujian akhir.
  - b. Kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, pemanfaatan teknologi digital dan praktik pedagogis.
  - c. Pembelajaran kooperatif, pembelajaran langsung, pemanfaatan teknologi digital dan pembelajaran mandiri.
  - d. Penilaian diagnostik, penilaian sumatif, penilaian formatif, dan penilaian otentik.

8. Pendekatan *deep learning* bertujuan agar peserta didik tidak hanya tahu "apa" tetapi juga "mengapa" dan "bagaimana". Hal ini berarti *deep learning* menekankan pada....
- Kecepatan menyelesaikan tugas.
  - Pengetahuan permukaan dan sementara.
  - Transfer pengetahuan dan aplikasi dalam berbagai konteks.
  - Persaingan antar siswa untuk mendapatkan nilai tertinggi.
9. Salah satu ciri *deep learning* adalah peran guru bergeser dari sekedar penyampaian informasi menjadi....
- Penentu tunggal materi pelajaran dan pengontrol disiplin kelas.
  - Penanya dan fasilitator yang mendorong eksplorasi dan kolaborasi siswa.
  - Penguji dan fokus pada penilaian hasil akhir berupa skor tinggi.
  - Pengawas yang memastikan semua tugas diselesaikan tepat waktu dan seragam.
10. Salah satu manfaat penting dari *deep learning* yang berfokus pada pengembangan keterampilan abad ke- 21 bahwa siswa akan lebih mampu untuk....
- Mengikuti instruksi guru secara mandiri dan tepat tanpa bertanya.
  - Mencatat materi pelajaran dengan rapi dan lengkap.
  - Masalah, dan berkolaborasi berpikir kritis, memecahkan.
  - Menghindari kesalahan dalam pekerjaan rumah mereka.
11. Pasangan yang secara tepat menghubungkan elemen *deep learning* dengan makna Intinya adalah....
- Berkesadaran (*conscious*) - koneksi ke isu global otentik.
  - Menggembirakan (*joyful*) - kualitas hubungan dan iklim positif.
  - Bermakna (*meaningful*) - pemilik dan agensi pembelajaran.
  - Bermakna (*meaningful*) - refleksi dan metakognisi.
12. Strategi yang menggabungkan elemen *Joyful* dan *Meaningful* secara bersamaan adalah....
- Memberikan pekerjaan rumah (PR) agar siswa bisa berdiskusi bersama orang tua.
  - Pembelajaran berbasis proyek nyata yang relevan dengan minat siswa.
  - Memberikan tugas individu berupa soal yang bisa dikerjakan dengan berdiskusi.
  - Membaca nyaring secara bergantian selama dua jam di kelas.
13. Jika Bu Indi diminta untuk menyusun daftar komponen *Deep Learning* yang berkaitan dengan interaksi antara siswa, guru, orang tua, dan masyarakat, komponen yang akan dipilih adalah....
- Pemanfaatan teknologi digital
  - Kemitraan pembelajaran

- c. Lingkungan pembelajaran
- d. Praktik pedagogis
14. Elemen *deep learning* yang memiliki makna utama, yaitu memastikan siswa memahami alasan dan relevansi dari apa yang mereka pelajari, sehingga pembelajaran tersebut bernilai bagi kehidupan mereka adalah....
- a. Bermakna (*Meaningful*)
  - b. Menggembirakan (*Joyful*)
  - c. Berkesadaran (*Conscious*)
  - d. Kontekstual (*Contextual*)
15. *Deep learning* adalah pembelajaran yang menuntut siswa memiliki pengetahuan awal yang berperan sebagai....
- a. Dasar untuk mengaitkan konsep baru sehingga terbentuk pemahaman yang lebih kompleks.
  - b. Digunakan sebagai alat untuk membandingkan siapa siswa yang paling pintar di kelas dan bodoh.
  - c. Dasar untuk mengaitkan konsep baru dengan teori belajar yang ada pada buku siswa agar lebih mudah dipahami.
  - d. Pemahaman dasar yang tidak perlu dikaitkan lagi dengan pengetahuan baru yang diperoleh siswa.

Singaraja 19 Januari 2026  
Guru



(.....Yohana Misinah.....)

Lampiran 8. Hasil Analisis Data Pengetahuan Guru Kelas Awal Mengenai *Deep Learning*

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Pengetahuan Guru	32	100.0%	0	0.0%	32	100.0%

Descriptives				
			Statistic	Std. Error
Pengetahuan Guru	Mean		14.5938	.17309
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	14.2407	
		Upper Bound	14.9468	
	5% Trimmed Mean		14.7153	
	Median		15.0000	
	Variance		.959	
	Std. Deviation		.97912	
	Minimum		12.00	
	Maximum		15.00	
	Range		3.00	
	Interquartile Range		.00	
	Skewness		-2.149	.414
	Kurtosis		3.052	.809

Lampiran 9. Hasil Analisis Data Pengetahuan Guru Kelas Awal Mengenai *Deep Learning* ditinjau dari Status Guru

Case Processing Summary							
	Status	Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Pengetahuan Guru	Sertifikasi	16	100.0%	0	0.0%	16	100.0%
	Non Sertifikasi	16	100.0%	0	0.0%	16	100.0%

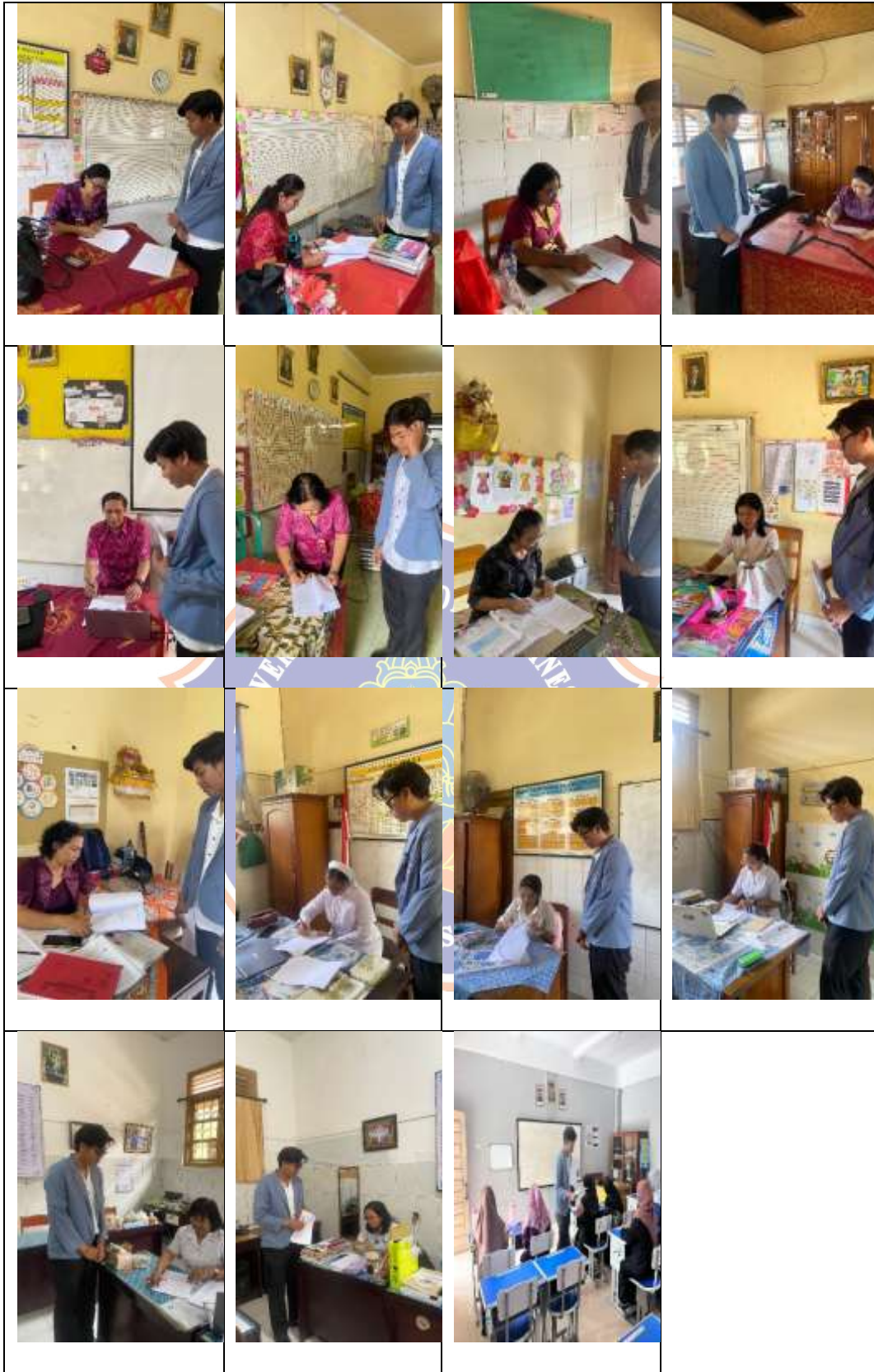
Descriptives <sup>a</sup>				
Status			Statistic	Std. Error
Pengetahuan	Sertifikasi	Mean	14.1875	.31910

Guru	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	13.5074	
		Upper Bound	14.8676	
	5% Trimmed Mean		14.2639	
	Median		15.0000	
	Variance		1.629	
	Std. Deviation		1.27639	
	Minimum		12.00	
	Maximum		15.00	
	Range		3.00	
	Interquartile Range		2.00	
	Skewness		-1.057	.564
	Kurtosis		-.801	1.091

a. Pengetahuan Guru is constant when Status = Non Sertifikasi. It has been omitted.

#### Lampiran 10. Dokumentasi Kegiatan





Lampiran 11. Uji Validitas

Nama	Butir Soal															Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
Guru 1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	8
Guru 2	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	8
Guru 3	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	11
Guru 4	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	6
Guru 5	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	12
Guru 6	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	7
Guru 7	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	11
Guru 8	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	7
Guru 9	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	12
Guru 10	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	11
Guru 11	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	3
Guru 12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
Guru 13	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	11
Guru 14	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	10
Guru 15	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	6
Guru 16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	13
Guru 17	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	11
Guru 18	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	12
Guru 19	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	5
Guru 20	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
Guru 21	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	12
Guru 22	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	11
Guru 23	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	8
Guru 24	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	12
Guru 25	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	11
Guru 26	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	2
Guru 27	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	13
Guru 28	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	8
Guru 29	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	12
Guru 30	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	5	
Guru 31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
Guru 32	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	8	
r hitung	0.658	0.369	0.600	0.418	0.372	0.470	0.780	0.429	0.491	0.406	0.634	0.437	0.372	0.386	0.362	1,000
r tabel	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361
Keterangan Valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	
Invalid	0															

Lampiran 12. Uji Relibitas

Nama	Butir Soal															Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
Guru 1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	9
Guru 2	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	8
Guru 3	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	11
Guru 4	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	6
Guru 5	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	12
Guru 6	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	7
Guru 7	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	11
Guru 8	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	7
Guru 9	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	12
Guru 10	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	11
Guru 11	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	3
Guru 12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
Guru 13	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	11
Guru 14	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	10
Guru 15	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	6
Guru 16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	13
Guru 17	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	11
Guru 18	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	12
Guru 19	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	5
Guru 20	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
Guru 21	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	12
Guru 22	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	11
Guru 23	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	8
Guru 24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	12
Guru 25	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	11
Guru 26	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	2
Guru 27	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	13
Guru 28	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	8
Guru 29	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	12
Guru 30	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	5
Guru 31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
Guru 32	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	8	
Jumlah	19	22	19	25	20	22	18	22	22	18	21	20	20	18	16	302
n	15															
n - 1	14															
p	0.594	0.688	0.594	0.781	0.625	0.688	0.563	0.688	0.688	0.563	0.656	0.625	0.625	0.563	0.500	
q	0.406	0.313	0.406	0.219	0.375	0.313	0.438	0.313	0.313	0.438	0.344	0.375	0.375	0.438	0.500	
pq	0.241	0.215	0.241	0.171	0.234	0.215	0.246	0.215	0.215	0.246	0.226	0.234	0.234	0.246	0.250	
tpq	3.430															
Varians Skor Total	11.04737903															
Reliabilitas KR 20	0,74															
Tingkat Reliabilitas	Tinggi															

Lampiran 13. Uji Tingkat Kesukaran Soal

Nama	Butir Soal															Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
Guru 1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	9
Guru 2	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	8
Guru 3	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	13
Guru 4	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	6
Guru 5	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	12
Guru 6	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	7
Guru 7	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	11
Guru 8	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	7
Guru 9	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	12
Guru 10	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	11
Guru 11	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	3
Guru 12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
Guru 13	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	11
Guru 14	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	10
Guru 15	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	6
Guru 16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	13
Guru 17	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	11
Guru 18	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	12
Guru 19	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	5
Guru 20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
Guru 21	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	12
Guru 22	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	11
Guru 23	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	8
Guru 24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	12
Guru 25	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	11
Guru 26	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	2
Guru 27	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	13
Guru 28	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	8
Guru 29	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	12
Guru 30	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	5
Guru 31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
Guru 32	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	8
<b>Σ</b>	<b>15</b>	<b>22</b>	<b>15</b>	<b>25</b>	<b>20</b>	<b>22</b>	<b>18</b>	<b>22</b>	<b>18</b>	<b>22</b>	<b>18</b>	<b>21</b>	<b>20</b>	<b>18</b>	<b>16</b>	<b>302</b>
	0.59	0.69	0.58	0.70	0.63	0.68	0.56	0.69	0.62	0.58	0.66	0.63	0.63	0.56	0.50	3.44
	Sedang	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	
	Rentangan Kesukaran Tes					Kategori Soal					Jumlah Soal	Kategori Soal				
	0.00 - 0.30					Sukar					15	Mudah		Sedang		Sukar
	0.31 - 0.70					Sedang						1		14		0
	0.71 - 1.00					Mudah						5%		95%		0%

Lampiran 14. Uji Daya Beda

Nama	Butir Soal															Jumlah	Kategori			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15					
Guru 12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	Kategori Baik			
Guru 31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15				
Guru 20	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14				
Guru 16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	13				
Guru 27	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	13				
Guru 5	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	12				
Guru 9	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	12				
Guru 18	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	12				
Guru 21	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	12				
Guru 24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	12				
Guru 23	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	12				
Guru 3	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	11				
Guru 7	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	11				
Guru 10	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	11				
Guru 13	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	11				
Guru 17	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	11				
Guru 22	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	11				
Guru 25	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	11				
Guru 14	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	10				
Guru 1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	8				
Guru 2	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	8				
Guru 23	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	8				
Guru 20	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	8				
Guru 32	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	8				
Guru 6	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	7				
Guru 8	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	7				
Guru 4	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	6				
Guru 15	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	6				
Guru 19	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	5				
Guru 30	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	5				
Guru 11	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	3				
Guru 26	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	2				
<b>Jumlah</b>	<b>20</b>	<b>25</b>	<b>22</b>	<b>30</b>	<b>26</b>	<b>28</b>	<b>25</b>	<b>30</b>	<b>32</b>	<b>29</b>	<b>33</b>	<b>32</b>	<b>34</b>	<b>33</b>	<b>31</b>		Kategori Buruk			
<b>rata-rata</b>																<b>16</b>				
<b>atas</b>	0.88	0.88	0.75	0.94	0.88	0.81	0.94	0.81	0.88	0.75	0.94	0.75	0.75	0.88	0.50					
<b>bawah</b>	0.31	0.56	0.44	0.63	0.44	0.56	0.75	0.56	0.44	0.44	0.50	0.56	0.31	0.50						
<b>Daya beda</b>	0.563	0.313	0.313	0.250	0.438	0.250	0.250	0.250	0.313	0.313	0.500	0.250	0.388	0.563	0.000					
<b>Kategori</b>	Baik	cukup		cukup	baik	cukup		baik	cukup	cukup	baik	cukup		baik	baik	baik				
	Rentangan Daya Beda					Kategori					Jumlah Soal	Kurang Baik	Cukup	Baik	Sangat Baik					
	0.00 - 0.20					Kurang Baik					15	2	8	4						
	0.21 - 0.40					Cukup					Presentase					13%	53%	27%	7%	
	0.41 - 0.70					Baik														
	0.71 - 1.00					Sangat Baik														

## RIWAYAT HIDUP



I Wayan Agus Ariasa Lahir di Merajan pada tanggal 14 Januari 2003. Penulis lahir dari pasangan suami istri yang bernama Alm. Bapak I Wayan Merta dan ibu Ni Ketut Gantiani. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Penulis beralamat di Banjar Dinas Merajan, Desa Seraya Barat, Kecamatan Karangasem, Kabupaten Karangasem, Provinsi Bali. Menyelesaikan pendidikan di SD Negeri 1 Seraya Barat Pada Tahun 2015. Kemudian melanjutkan di SMP Negeri 3 Amlapura dan lulus pada tahun 2018. Pada tahun 2021, lulus dari SMA Negeri 1 Amlapura dan melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada Semester Genap tahun ajaran 2025/2026 penulis telah menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “ Deskripsi Pengetahuan Guru Kelas Awal Sekolah Dasar Mengenai *Deep Learning* Ditinjau Dari Status Guru Di Gugus IV Buleleng”.