UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

UNDIKSHA

LAMPIRAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

LAMPIRAN 1. SURAT PENGANTAR JUDGES

KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PROGRAM PASCASARJANA
Jalan Udayana No. 11 Singaraja, Bali 81116 Telepon. 081999446444 Laman www.pasca.undiksha.ac.id

Nomor : 6132/UN48.14/PK.01.03/2025
Lamp : 1 (Satu) gabung
Perihal : Pengantar Judges

Kepada Yth:

1. Prof. Dr. Ni Nyoman Parwati, M.Pd. — Ahli Instrumen I dan Ahli Media I
2. Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd. — Ahli Instrumen II dan Ahli Media II
3. Dr. I Wayan Surata, S.Pd., M.Pd — Ahli Materi I
4. Ni Made Risa Kusadi, SE., M.Pd — Ahli Materi II

di-Tempat

Dengan hormat, berkenaan dengan persiapan penyusunan Tesis mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrument (sebagai judges) penelitian mahasiswa kami sebagai berikut :

Nama : **Mustikawati Tyas Utami, S.IP**
Nim/Semester : **2229071022 / 7**
Program Studi : **S2 Teknologi Pendidikan**
Judul Tesis : **Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Project-Based Flipped Learning With Deep Learning Approach Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Dalam Mengintegrasikan Pendekatan Pembelajaran Mendalam Pada Modul Ajar**

Demikianlah kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terimakasih.

Singaraja, 02 Desember 2025
Koordinator Program Studi
Teknologi Pendidikan

Ni Nyoman Parwati
NIP. 196512291990032002

Balai Sertifikasi Elektronik

Catatan :
- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1"Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektornik 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 2. SURAT KETERANGAN MELAKUKAN PENELITIAN

PEMERINTAH PROVINSI BALI

SMK NEGERI 3 SINGARAJA

Jalan Gempol, Banyuning, Singaraja, Bali 81119 Telepon/ Fax (0362) 24544

Laman: www.smkn3singaraja.sch.id, Pos-el : smk3singaraja@yahoo.co.id

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Nyoman Nilon, S.Pd., M.Pd

Jabatan : Kepala Sekolah

Instansi : SMK Negeri 3 Singaraja

Menerangkan bahwa

Nama : Mustikawati Tyas Utami

NIM : 222907122

Program Studi : S2 Teknologi Pendidikan, Universitas Ganesha

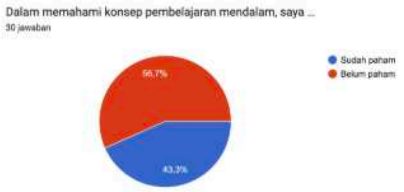
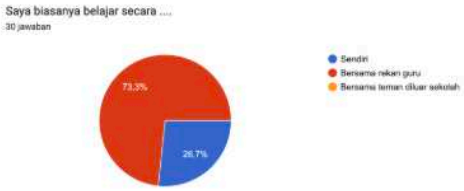
Judul Penelitian : Pengembangan e-modul interaktif berbasis *project-based flipped learning with deep learning approach* untuk meningkatkan kompetensi pedagogik guru dalam menyusun desain pembelajaran mendalam.

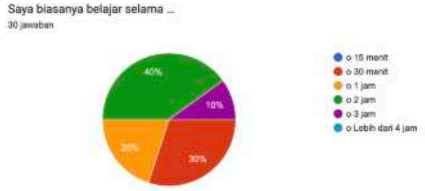
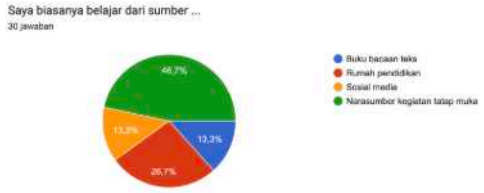
Telah melaksanakan penelitian di SMK Negeri 3 Singaraja sesuai judul penelitian tersebut di atas. Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya

Singaraja, 20 Desember 2025
Kepala SMK Negeri 3 Singaraja,

Nyoman Nilon, S.Pd.,M.Pd.
Pembina Utama Muda (IV/c)
NIP. 198203122009022003

LAMPIRAN 3. HASIL ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN

Analisis kompetensi peserta	Dalam memahami konsep pembelajaran mendalam, saya … a. Sudah paham b. Belum paham Dalam mengintegrasikan pendekatan pembelajaran mendaam dalam modul ajar/RPP, saya … a. Sudah bisa b. Belum bisa	
Analisis karakteristik peserta	Saya biasanya belajar di… (silahkan memilih boleh lebih dari satu) o Di sekolah o Di rumah o Tempat makan/café o Tempat umum/taman/perpustakaan Saya biasanya belajar secara …. o Sendiri o Bersama rekan guru o Bersama teman diluar sekolah Saya biasanya belajar saat… (silahkan memilih boleh lebih dari satu) o Setelah bangun pagi o Saat mengajar o Jam istirahat siang o Pulang sekolah o Malam sebelum tidur	 

	Saya biasanya belajar selama … o 15 menit o 30 menit o 1 jam o 2 jam o 3 jam o Lebih dari 4 jam Kegiatan MGMP mata pelajaran antar sekolah, saya … a. Tidak pernah mengikuti b. Jarang mengikuti c. Sering mengikuti	
Analisis kebutuhan media pembelajaran	Saya biasanya belajar dari sumber ... o Buku bacaan teks o Rumah pendidikan o Sosial media o Narasumber kegiatan tatap muka Saya lebih suka belajar dengan … (silahkan memilih boleh lebih dari satu) o Mendengar narasumber berbicara o Daring dengan Zoom/Gmeet o Mendengar lagu/musik o Melihat tulisan/teks o Melihat foto o Melihat infografis o Melihat video o Bernyanyi o Menggerakkan badan o Menjawab pertanyaan o Berdiskusi langsung o Bermain/games	

LAMPIRAN 4. HASIL REVIEW AHLI INSTRUMEN

Uji Validasi Instrumen Ahli 1

PENILAIAN INSTRUMEN PENELITIAN

"Pengembangan e-modul interaktif berbasis *project-based flipped learning with deep learning approach* untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengintegrasikan pendekatan pembelajaran mendalam pada modul ajar"

Nama : Prof.Dr. Ni Nyoman Parwati, M.Pd.
NIP : 196512291990032002
Jabatan : Dosen
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Petunjuk

a. Mohon Bapak/Ibu mengamati produk yang ditampilkan, dapat diakses pada tautan: https://cumacuma.my.canva.site/main-area

Pada halaman depan, buka "September"
Pada halaman "September" buka "Minggu kedua"
Sidahkan mengamati produk "e-modul interaktif berbasis *project-based flipped learning with deep learning approach*"

b. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda checklist pada kolom penilaian instrumen untuk masing-masing indikator penilaian
c. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan.

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI PEMBELAJARAN

No.	Pernyataan pada Instrumen	Penilaian Judges	
		Relevan	Tidak Relevan
Aspek pembelajaran (*learning goal alignment*)		✓	
1.	Kejelasan tujuan pembelajaran	✓	
2.	Kejelasan indikator pencapaian pembelajaran	✓	
3.	Konsistensi antara tujuan pembelajaran, indikator ketercapaian, materi, dan evaluasi	✓	
Skenario pembelajaran (*activities*)			
4.	Kejelasan petunjuk belajar sesuai model pembelajaran	✓	
5.	Kejelasan contoh, simulasi, dan latihan	✓	
6.	Kejelasan kebutuhan sumber daya untuk pembelajaran	✓	
Karakteristik peserta didik (*learner characteristics*)			
7.	Kesesuaian model pembelajaran dengan karakteristik peserta	✓	
8.	Kesesuaian model pembelajaran dengan materi pembelajaran	✓	
9.	Kesesuaian petunjuk penggunaan dengan karakteristik fasilitator	✓	
Standar kepatuhan bahasa (*standards compliance*)			
10.	Kejelasan informasi	✓	
11.	Ketepatan penggunaan bahasa sesuai ketentuan yang berlaku	✓	
12.	Keterbacaan	✓	
Kualitas Isi/Materi (*content quality*)			
13.	Kebenaran dan ketelitian konsep	✓	
14.	Aktualitas materi	✓	
15.	Urgensi setiap materi	✓	
16.	Kecukupan materi untuk mencapai tujuan	✓	
17.	Kecukupan contoh-contoh yang diberikan	✓	
18.	Ketepatan contoh-contoh untuk memperjelas	✓	
19.	Menggunakan prinsip pembelajaran mendalam (*deep learning*) yaitu berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan	✓	
20.	Menggunakan pengalaman belajar pembelajaran mendalam (*deep learning*) yaitu memahami, mengaplikasi, dan merefleksi	✓	
21.	Menggunakan Teknik asesmen pembelajaran mendalam (*deep learning*) baik formatif dan sumatif	✓	
Umpan Balik (*feedback and adaptation*)			
22.	Kemampuan materi untuk digunakan oleh berbagai karakteristik peserta	✓	
23.	Kemampuan materi untuk mensimulasikan atau mengkonstruksi fenomena yang sedang dipelajari	✓	
Motivasi (*motivation*)			
24.	Kemunculan konten materi	✓	
25.	Kemampuan materi untuk memberikan motivasi belajar	✓	
Penilaian (*assessments*)			
26.	Kesesuaian metode asesmen dengan materi	✓	
27.	Kejelasan rumusan soal asesmen	✓	
28.	Kesesuaian format lembar kerja dengan indikator capaian	✓	
29.	Kesesuaian rubrik dengan instrumen penilaian fasilitator pada lembar kerja	✓	
30.	Kejelasan petunjuk pengerjaan asesmen	✓	

Catatan:
Pernyataan ini dapat dipisahkan per komponen:
1. Menggunakan prinsip pembelajaran mendalam (deep learning) yaitu berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan
2. Menggunakan pengalaman belajar pembelajaran mendalam (deep learning) yaitu memahami, mengaplikasi, dan merefleksi
3. Menggunakan Teknik asesmen pembelajaran mendalam (deep learning) baik formatif dan sumatif

Perlu ditambahkan pernyataan untuk mengukur kesesuaian model yang digunakan:
1. Kejelasan contoh dan latihan disampaikan dengan jelas.
2. Kejelasan simulasi berbasis projek disampaikan secara asinkronus
3. Aktivitas sinkronus dirancang untuk memantau kemajuan proyek
4. Terdapat umpan balik dari fasilitator terhadap tugas mandiri pada simulasi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

No.	Pernyataan pada Instrumen	Penilaian Judges	
		Relevan	Tidak Relevan
Desain tampilan teks (*presentation design*)			
1.	Ketersediaan narasi teks untuk memberikan penjelasan	✓	
2.	Ukuran huruf menunjukkan perbedaan pentingnya informasi dengan jelas.	✓	
3.	Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca dan tidak menyulitkan pemahaman.	✓	
4.	Jarak spasi antarbaris teks sudah cukup untuk membantu kenyamanan membaca.	✓	
5.	Pemilihan kata sesuai konteks dan mudah dimengerti oleh pembaca	✓	
6.	Warna teks memiliki kontras yang cukup dengan latar belakang, sehingga mudah dibaca	✓	
Desain tampilan gambar dan video (*presentation design*)			
7.	Gambar sesuai dan relevan dengan materi yang disajikan	✓	
8.	Gambar ditampilkan dengan jelas dan mudah dipahami oleh pengguna	✓	
9.	Tata letak gambar disusun secara proporsional, ditempatkan pada posisi yang strategis	✓	
10.	Video pembelajaran sesuai dan relevan dengan materi yang disajikan	✓	
11.	Isi video pembelajaran disampaikan dengan cara yang mudah dipahami	✓	
12.	Informasi dalam video pembelajaran disajikan dengan jelas dan terstruktur	✓	
13.	Media interaktif sesuai dan relevan dengan materi yang disajikan	✓	
14.	Tata letak media interaktif disusun secara proporsional, ditempatkan pada posisi yang strategis	✓	
Kemudahan Interaksi (*interaction usability*)			
15.	Interaksi antara pengguna dengan media pembelajaran mudah dilakukan	✓	
16.	Sistem navigasi mudah digunakan oleh pengguna	✓	
17.	Petunjuk penggunaan disampaikan dengan jelas dan mudah diikuti	✓	
Aksesibilitas (*accessibility*)			
18.	Kualitas gambar yang dimuat mendukung tampilan dari semua jenis perangkat	✓	
19.	Kualitas video yang dimuat mendukung tampilan dari semua jenis perangkat	✓	
20.	Kualitas media interaktif yang dimuat mendukung tampilan dari semua jenis perangkat	✓	

Catatan:
Perlu ditambahkan pernyataan bahwa terdapat akses untuk memberikan feedback pada produk yang dihasilkan peserta secara mandiri saat simulasi menggunakan AI.

INSTRUMEN KEPRAKTISAN PENGGUNA

No.	Kriteria	Penilaian Judges	
		Relevan	Relevan
Kualitas Materi Pembelajaran			
1	Tujuan pembelajaran tersampaikan dengan jelas	✓	
2	Strategi dan model pembelajaran mudah diikuti	✓	
3	Petunjuk penggunaan mudah dimengerti	✓	
4	Materi tersampaikan dengan jelas	✓	
5	Dilengkapi dengan contoh-contoh untuk meningkatkan pemahaman	✓	
Desain tampilan media pembelajaran			
6	Interaksi antara media dengan pengguna mudah dilakukan	✓	
7	Informasi melalui teks jelas dan mudah dimengerti	✓	
8	Informasi melalui suara jelas dan mudah dimengerti	✓	
9	Informasi melalui gambar jelas dan mudah dimengerti	✓	
10	Informasi melalui video jelas dan mudah dimengerti	✓	
11	Informasi melalui media interaktif jelas dan mudah dimengerti	✓	
12	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dimengerti	✓	
Manfaat			
13	Tampilan dan isi modul membuat peserta pelatihan tertarik untuk membaca	✓	
14	Terdapat contoh/tugas/latihan interaktif yang membuat peserta pelatihan termotivasi	✓	
15	Materi relevan dengan pekerjaan yang peserta pelatihan lakukan	✓	

Catatan:
Ditambahkan pernyataan: penyajian materi mendukung berkembangnya kemampuan pengintegrasian pembelajaran mendalam pada RPP

INSTRUMEN ASESMEN

Soal untuk Asesmen dapat diakses pada:
https://drive.google.com/file/d/1PxJRZ-TnsvlxHm83vF_pPOTOtage-A4IF/view?usp=sharing

A. Metode Tes

Butir Soal	Penilaian Judges	
	Relevan	Tidak Relevan
1	✓	
2	✓	
3	✓	
4	✓	
5	✓	
6	✓	
7	✓	
8	✓	
9	✓	
10	✓	
11	✓	
12	✓	
13	✓	
14	✓	
15	✓	
16	✓	
17	✓	
18	✓	
19	✓	
20	✓	
21	✓	
22	✓	
23	✓	
24	✓	
25	✓	
Pertanyaan Terbuka 1	✓	
Pertanyaan Terbuka 2	✓	

B. Metode Proyek 1: Studi Kasus

Butir Soal	Penilaian Judges	
	Relevan	Tidak Relevan
1	✓	
2	✓	
3	✓	
4	✓	
5	✓	

C. Metode Proyek 2: Merancang RPP berbantuan AI

Butir Soal	Penilaian Judges	
	Relevan	Tidak Relevan
1	✓	
2	✓	
3	✓	
4	✓	

Singaraja, 8 Desember 2025
Judges,

Prof.Dr. Ni Nyoman Parwati, M.Pd.
NIP. 196512291990032002

Uji Validasi Instrumen Ahli 2

PENILAIAN INSTRUMEN PENELITIAN

"Pengembangan e-modul interaktif berbasis *project-based flipped learning with deep learning approach* untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengintegrasikan pendekatan pembelajaran mendalam pada modul ajar"

Nama : Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198104142006041001
Jabatan : Dosen
Instansi : Undiksha

Petunjuk

a. Mohon Bapak/Ibu mengamati produk yang ditampilkan, dapat diakses pada tautan: https://yamacuma.my.canva.site/main-area

Pada halaman depan, buka "September"
Pada halaman "September" buka "Minggu kedua"
Silahkan mengamati produk "e-modul interaktif berbasis *project-based flipped learning with deep learning approach* "

b. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda checklist pada kolom penilaian instrumen untuk masing-masing indikator penilaian

c. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan.

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI PEMBELAJARAN

No.	Pernyataan pada Instrumen	Penilaian Judges	
		Relevan	Tidak Relevan
Aspek pembelajaran *(learning goal alignment)*			
1.	Kejelasan tujuan pembelajaran	√	
2.	Kejelasan indikator pencapaian pembelajaran	√	
3.	Konsistensi antara tujuan pembelajaran, indikator ketercapaian, materi, dan evaluasi	√	
Skenario pembelajaran *(activities)*			
4.	Kejelasan petunjuk belajar sesuai model pembelajaran	√	
5.	Kejelasan contoh, simulasi, dan latihan	√	
6.	Kejelasan kebutuhan sumber daya untuk pembelajaran	√	
Karakteristik peserta didik *(learner characteristics)*			
7.	Kesesuaian model pembelajaran dengan karakteristik peserta	√	
8.	Kesesuaian model pembelajaran dengan materi pembelajaran	√	
9.	Kesesuaian petunjuk penggunaan dengan karakteristik fasilitator	√	
Standar kepatuhan bahasa *(standards compliance)*			
10.	Kejelasan informasi	√	
11.	Ketepatan penggunaan bahasa sesuai ketentuan yang berlaku	√	
12.	Keterbacaan	√	
Kualitas Isi/Materi *(content quality)*			
13.	Kebenaran dan ketelitian konsep	√	
14.	Aktualitas materi	√	
15.	Urgensi setiap materi	√	
16.	Kecukupan materi untuk mencapai tujuan	√	
17.	Kecukupan contoh-contoh yang diberikan	√	
18.	Ketepatan contoh-contoh untuk memperjelas	√	
19.	Menggunakan prinsip pembelajaran mendalam *(deep learning)* yaitu berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan	√	
20.	Menggunakan pengalaman belajar pembelajaran mendalam *(deep learning)* yaitu memahami, mengaplikasi, dan merefleksi	√	
21.	Menggunakan Teknik asesmen pembelajaran mendalam *(deep learning)* baik formatif dan sumatif	√	
Umpan Balik *(feedback and adaptation)*			
22.	Kemampuan materi untuk digunakan oleh berbagai karakteristik peserta	√	
23.	Kemampuan materi untuk mensimulasikan atau mengkonstruksi fenomena yang sedang dipelajari	√	
Motivasi *(motivation)*			
24.	Kemenarikan konten materi	√	
25.	Kemampuan materi untuk memberikan motivasi belajar	√	
Penilaian *(assessments)*			
26.	Kesesuaian metode asesmen dengan materi	√	
27.	Kejelasan rumusan soal asesmen	√	
28.	Kesesuaian format lembar kerja dengan indikator capaian	√	
29.	Kesesuaian rubrik dengan instrumen penilaian fasilitator pada lembar kerja	√	
30.	Kejelasan petunjuk pengerjaan asesmen	√	

Catatan:

1. Instrumen ini secara umum sudah komprehensif dengan aspek yang relevan untuk menilai materi pembelajaran.
2. Indikator yang digunakan sudah mencakup aspek penting seperti tujuan pembelajaran, skenario, karakteristik peserta, standar bahasa, kualitas isi, umpan balik, motivasi, dan penilaian. Namun, untuk aspek *deep learning*, mungkin perlu ditambahkan indikator yang lebih spesifik seperti "kemampuan materi dalam merangsang berpikir kritis" atau "kemampuan dalam mendorong kolaborasi."

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

No.	Pernyataan pada Instrumen	Penilaian Judges	
		Relevan	Tidak Relevan
Desain tampilan teks *(presentation design)*			
1.	Ketersediaan narasi teks untuk memberikan penjelasan	√	
2.	Ukuran huruf menunjukkan perbedaan pentingnya informasi dengan jelas.	√	
3.	Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca dan tidak mengganggu pemahaman.	√	
4.	Jarak spasi antarbaris teks sudah cukup untuk membantu kenyamanan membaca.	√	
5.	Pemilihan kata sesuai konteks dan mudah dimengerti oleh pembaca	√	
6.	Warna teks memiliki kontras yang cukup dengan latar belakang, sehingga mudah dibaca	√	
Desain tampilan gambar dan video *(presentation design)*			
7.	Gambar sesuai dan relevan dengan materi yang disajikan	√	
8.	Gambar ditampilkan dengan jelas dan mudah dipahami oleh pengguna	√	
9.	Tata letak gambar disusun secara proporsional, ditempatkan pada posisi yang strategis	√	
10.	Video pembelajaran sesuai dan relevan dengan materi yang disajikan	√	
11.	Isi video pembelajaran disampaikan dengan cara yang mudah dipahami	√	
12.	Informasi dalam video pembelajaran disajikan dengan jelas dan terstruktur	√	
13.	Media interaktif sesuai dan relevan dengan materi yang disajikan	√	
14.	Tata letak media interaktif disusun secara proporsional, ditempatkan pada posisi yang strategis	√	
Kemudahan Interaksi *(interaction usability)*			
15.	Interaksi antara pengguna dengan media pembelajaran mudah dilakukan	√	
16.	Sistem navigasi mudah digunakan oleh pengguna	√	
17.	Petunjuk penggunaan disampaikan dengan jelas dan mudah diikuti	√	
Aksesibilitas *(accessibility)*			
18.	Kualitas gambar yang dimuat mendukung tampilan dari semua jenis perangkat	√	
19.	Kualitas video yang dimuat mendukung tampilan dari semua jenis perangkat	√	
20.	Kualitas media interaktif yang dimuat mendukung tampilan dari semua jenis perangkat	√	

Catatan:
Instrumen belum menyentuh aspek seperti kecepatan loading, optimisasi untuk perangkat mobile

INSTRUMEN KEPRAKTISAN PENGGUNA

No.	Kriteria	Penilaian Judges	
		Relevan	Relevan
Kualitas Materi Pembelajaran			
1	Tujuan pembelajaran tersampaikan dengan jelas	√	
2	Strategi dan model pembelajaran mudah diikuti	√	
3	Petunjuk penggunaan mudah dimengerti	√	
4	Materi tersampaikan dengan jelas	√	
5	Dilengkapi dengan contoh-contoh untuk meningkatkan pemahaman	√	
Desain tampilan media pembelajaran			
6	Interaksi antara media dengan pengguna mudah dilakukan		
7	Informasi melalui teks jelas dan mudah dimengerti	√	
8	Informasi melalui suara jelas dan mudah dimengerti	√	
9	Informasi melalui gambar jelas dan mudah dimengerti	√	

10	Informasi melalui video jelas dan mudah dimengerti	√	
11	Informasi melalui media interaktif jelas dan mudah dimengerti	√	
12	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dimengerti	√	
Manfaat			
13	Tampilan dan isi modul membuat saya tertarik untuk membaca	√	
14	Terdapat contoh/kuis/latihan interaktif yang membuat saya termotivasi	√	
15	Materi relevan dengan pekerjaan yang saya lakukan	√	

Catatan:
Untuk menangkap aspek kepraktisan secara komprehensif, disarankan menambahkan indikator seperti "kemudahan akses (tanpa kendala teknis)", "waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan modul", atau "ketersediaan dukungan teknis.

INSTRUMEN ASESMEN

Soal untuk Asesmen dapat diakses pada:
https://drive.google.com/file/d/1PxBZ-TnsvkxHm8JvF_pPOTOtuge-A4IE/view?usp=sharing

A. Metode Tes

Butir Soal	Penilaian Judges	
	Relevan	Tidak Relevan
1	√	
2	√	
3	√	
4	√	
5	√	
6	√	
7	√	
8	√	
9	√	
10	√	
11	√	
12	√	
13	√	
14	√	
15	√	
16	√	
17	√	
18	√	
19	√	
20	√	
21	√	
22	√	
23	√	
24	√	
25	√	
Pertanyaan Terbuka 1	√	
Pertanyaan Terbuka 2	√	

B. Metode Proyek 1: Studi Kasus

Butir Soal	Penilaian Judges	
	Relevan	Tidak Relevan
1	√	
2	√	
3	√	
4	√	
5	√	

C. Metode Proyek 2: Merancang RPP berbantuan AI

Butir Soal	Penilaian Judges	
	Relevan	Tidak Relevan
1	√	
2	√	
3	√	
4	√	

Catatan:

Hanya ada dua pertanyaan terbuka. Mungkin perlu ditambahkan lebih banyak untuk menilai kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Singaraja, 3 Desember 2025
Judges,

Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198104142006041001

UNDIKSHA

LAMPIRAN 5. HASIL UJI VALIDASI AHLI MATERI

Uji Validasi Materi Ahli 1

INSTRUMEN AHLI MATERI PEMBELAJARAN

"Pengembangan e-modul interaktif berbasis *project-based flipped learning with deep learning approach* untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengintegrasikan pendekatan pembelajaran mendalam pada modul ajar"

Nama : Dr. I Wayan Surata,. S.Pd., M.Pd
NIP : 197105211997021004
Jabatan : Kepala Balai
Instansi : Balai Guru dan Tenaga Kependidikan Provinsi Bali

1. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kelayakan dari "Pengembangan e-modul interaktif berbasis *project-based flipped learning with deep learning approach* untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengintegrasikan pendekatan pembelajaran mendalam pada modul ajar" yang telah dikembangkan.

2. Petunjuk

a. Mohon Bapak/Ibu membaca indikator penilaian dengan seksama.
b. Lembar instrumen ini diisi oleh ahli materi pembelajaran.
c. Amatilah produk yang ditampilkan, dapat diakses pada tautan: https://cumacuma.my.canva.site/main-area

Pada halaman depan, buka "September"
Pada halaman "September" buka "Minggu kedua"
Silahkan mengamati produk "e-modul interaktif berbasis *project-based flipped learning with deep learning approach*"

d. Berikanlah penilaian dengan mengisi tanda ceklis (✓) pada kolom setiap aspek yang di nilai, sesuai dengan media yang di kembangkan. Dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan Skala

No.	Skor	Keterangan
1.	Skor 5	Sangat Baik (SB)
2.	Skor 4	Baik (B)
3.	Skor 3	Cukup Baik (CB)
4.	Skor 2	Kurang Baik (KB)
5.	Skor 1	Sangat Kurang Baik (SKB)

e. Komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan mohon diisi pada kolom yang telah disediakan.

3. Instrumen Uji Ahli Materi Pembelajaran

No.	Kriteria	Skor				
		1	2	3	4	5
Aspek pembelajaran *(learning goal alignment)*						
1.	Kejelasan tujuan pembelajaran					✓
2.	Kejelasan indikator pencapaian pembelajaran					✓
3.	Konsistensi antara tujuan pembelajaran, indikator ketercapaian, materi, dan evaluasi					✓
Skenario pembelajaran *(activities)*						
4.	Kejelasan petunjuk belajar sesuai model pembelajaran					✓
5.	Kejelasan contoh dan latihan disampaikan dengan jelas					✓
6.	Kejelasan kebutuhan sumber daya untuk pembelajaran					✓
7	Kejelasan simulasi berbasis projek disampaikan secara asinkronus					✓
8	Aktivitas sinkronus dirancang untuk memantau kemajuan proyek					✓
Karakteristik peserta didik *(learner characteristics)*						
7.	Kesesuaian model pembelajaran dengan karakteristik peserta				✓	
8.	Kesesuaian model pembelajaran dengan materi pembelajaran					✓
9.	Kesesuaian petunjuk penggunaan dengan karakteristik fasilitator				✓	
Standar kepatuhan bahasa *(standards compliance)*						
10.	Kejelasan informasi					✓
11.	Ketepatan penggunaan bahasa sesuai ketentuan yang berlaku					✓
12.	Keterbacaan					✓
Kualitas Isi/Materi (*content quality*)						
13.	Kebenaran dan ketelitian konsep					✓
14.	Aktualitas materi				✓	
15.	Urgensi setiap materi					✓
16.	Kecukupan materi untuk mencapai tujuan pembelajaran					✓
17.	Kecukupan dan ketepatan contoh-contoh yang diberikan untuk memperjelas materi					✓
18.	Kemampuan materi dalam merangsang berpikir kritis dan mendorong kolaborasi					✓
19.	Menggunakan prinsip pembelajaran mendalam yaitu berkesadaran					✓
20.	Menggunakan prinsip pembelajaran mendalam yaitu bermakna					✓
21.	Menggunakan prinsip pembelajaran mendalam yaitu menggembirakan					✓
22.	Menggunakan pengalaman belajar pembelajaran mendalam yaitu memahami					✓
23.	Menggunakan pengalaman belajar pembelajaran mendalam yaitu memahami					✓
24.	Menggunakan pengalaman belajar pembelajaran mendalam merefleksi					✓
25.	Menggunakan teknik asesmen pembelajaran mendalam *(deep learning)* baik formatif dan sumatif					✓
Umpan Balik *(feedback and adaptation)*						
26.	Kemampuan materi untuk digunakan oleh berbagai karakteristik peserta					✓
27.	Kemampuan materi untuk mensimulasikan atau mengakonstruksi fenomena yang sedang dipelajari					✓
28.	Terdapat umpan balik dari fasilitator terhadap tugas mandiri pada simulasi					✓
Motivasi (*motivation*)						
29.	Kemenarikan konten materi					✓
30.	Kemampuan materi untuk memberikan motivasi belajar					✓
Penilaian *(assessments)*						
31.	Kesesuaian metode asesmen dengan materi					✓
32.	Kejelasan rumusan soal asesmen					✓
33.	Kesesuaian format lembar kerja dengan indikator capaian					✓
34.	Kesesuaian rubrik dengan instrumen penilaian fasilitator pada lembar kerja					✓
35.	Kejelasan petunjuk pengerjaan asesmen					✓

Halaman/Materi	Komentar/Saran Perbaikan
	Sesuaikan dengan Kebutuhan Pelajaran.

Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:
1. Layak untuk digunakan
2. Layak untuk digunakan dengan revisi
3. Tidak layak untuk digunakan

Denpasar, 9 Desember, 2025
Ahli Materi Pembelajaran

Dr. I Wayan Surata,. S.Pd., M.Pd
NIP. 197105211997021004

Uji Validasi Materi Ahli 2

INSTRUMEN AHLI MATERI PEMBELAJARAN

"Pengembangan e-modul interaktif berbasis *project-based flipped learning with deep learning approach* untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengintegrasikan pendekatan pembelajaran mendalam pada modul ajar"

Nama : Ni Made Rina Kusuih, S.E., M.Pd
NIP : 198104172009022009
Jabatan : Widyaiswara Ahli Madya
Instansi : BGTK Provinsi Bali

1. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kelayakan dari "Pengembangan e-modul interaktif berbasis *project-based flipped learning with deep learning approach* untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengintegrasikan pendekatan pembelajaran mendalam pada modul ajar" yang telah dikembangkan.

2. Petunjuk

a. Mohon Bapak/Ibu membaca indikator penilaian dengan seksama.
b. Lembar instrumen ini diisi oleh ahli materi pembelajaran.
c. Amatilah produk yang ditampilkan, dapat diakses pada tautan: https://www.canva.com/design/daqbb-ntw/

Pada halaman depan, buka "September"
Pada halaman "September" buka "Menggu kedua"
Silahkan mengamati produk "e-modul interaktif berbasis *project-based flipped learning with deep learning approach*"

d. Berikanlah penilaian dengan mengisi tanda ceklis (✓) pada kolom setiap aspek yang di nilai, sesuai dengan media yang di kembangkan. Dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan Skala

No.	Skor	Keterangan
1.	Skor 5	Sangat Baik (SB)
2.	Skor 4	Baik (B)
3.	Skor 3	Cukup Baik (CB)
4.	Skor 2	Kurang Baik (KB)
5.	Skor 1	Sangat Kurang Baik (SKB)

e. Komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan mohon di isi pada kolom yang telah disediakan.

3. Instrumen Uji Ahli Materi Pembelajaran

No.	Kriteria	Skor				
		1	2	3	4	5
	Aspek pembelajaran (learning goal alignment)					
1.	Kejelasan tujuan pembelajaran					✓
2.	Kejelasan indikator pencapaian pembelajaran					✓
3.	Konsistensi antara tujuan pembelajaran, indikator ketercapaian, materi, dan evaluasi					✓
	Skenario pembelajaran (activities)					
4.	Kejelasan petunjuk belajar sesuai model pembelajaran					✓
5.	Kejelasan contoh dan latihan disempurkan dengan jelas					✓
6.	Kejelasan keberadaan sumber daya untuk pembelajaran					✓
7.	Kejelasan simulasi berbasis projek disempurkan secara sistematis					✓
8.	Aktivitas mandiri dirancang untuk mendukung kemajuan projek					✓
	Karakteristik peserta didik (learner characteristics)					
9.	Kesesuaian model pembelajaran dengan karakteristik peserta				✓	
10.	Kesesuaian model pembelajaran dengan materi pembelajaran					✓
11.	Kesesuaian petunjuk penggunaan dengan karakteristik fasilitator				✓	
	Standar keputusan bahasa (standards compliance)					
10.	Kejelasan informasi					✓
11.	Ketepatan penggunaan bahasa sesuai ketentuan yang berlaku					✓
12.	Keterbacaan					✓
	Kualitas Isi/Materi (content quality)					
13.	Ketepatan dan kelengkapan konsep					✓
14.	Aktualitas materi				✓	
15.	Urgensi setiap materi					✓
16.	Kecukupan materi untuk mencapai tujuan pembelajaran					✓
17.	Kecukupan dan kelengkapan contoh-contoh yang diberikan untuk mempermudah materi					✓
18.	Kemampuan materi dalam mendorong berpikir kritis dan memicu kolaborasi					✓
19.	Menggunakan prinsip pembelajaran mendalam yaitu berkesadaran					✓
20.	Menggunakan prinsip pembelajaran mendalam yaitu bermakna					✓
21.	Menggunakan prinsip pembelajaran mendalam yaitu menggembirakan					✓
22.	Menggunakan pengalaman belajar pembelajaran mendalam yaitu memahami					✓
23.	Menggunakan pengalaman belajar pembelajaran mendalam yaitu mengalami					✓
24.	Menggunakan pengalaman belajar pembelajaran mendalam mengelola					✓
25.	Menggunakan teknik asessmen pembelajaran mendalam *assep learning* baik formatif dan sumatif					✓
	Umpan Balik (feedback and adaptation)					
26.	Kemampuan materi untuk digunakan oleh berbagai karakteristik peserta					✓
27.	Kemampuan materi untuk mencerminkan alur pengkomunikasi Emancipa yang saling dipadapat					✓
28.	Tersedapat umpan balik dari fasilitator terhadap tugas mandiri pada simulasi					✓
	Motivasi (motivation)					
29.	Kemunculan konten materi					✓
30.	Kemampuan materi untuk memberikan motivasi belajar					✓
	Penilaian (assessment)					
31.	Kesesuaian metode asessmen dengan materi					✓
32.	Kejelasan rancangan soal asessmen					✓
33.	Kesesuaian format lembar kerja dengan indikator capaian					✓
34.	Kesesuaian rubrik dengan instrumen penilaian fasilitator pada lembar kerja					✓
35.	Kejelasan petunjuk pengerjaan asessmen					✓

Halaman/Materi	Komentar/Saran Perbaikan
Asessmen	E-Modul sudah lengkap menyantumkan mulai dari prinsip, definisi, jenis, tujuan, contoh, teknik.
Panduan Pembelajaran	Panduan pembelajaran sudah mengakomodasi kesiapakan alur pembelajaran, **dan lebih lengkap lagi** jika terdapat kunci jawaban di setiap asessmen bukan hanya di asessmen awal dan akhir, namun juga ada kunci di asessmen lain misalnya kunci jawaban crossword sehingga memudahkan pengguna/fasilitator untuk mencentakan jawaban.
Kuis	E-Modul sudah menyajikan asessmen dengan berbagai bentuk kuis yang sangat interaktif dan tampilan sangat menarik, namun agar lebih valid, diperpakan agar soal latihan disusun dengan kunci jawaban yang tidak harus selaras jika kosong tidak bempa alur namun memiliki kesimpulan yang sama. **Jika memungkinkan**, peserta dapat mengulang kuis di tampat yang sama (ada tombol reset untuk mencoba kuis baru), jadi tidak harus kembali ke menu awal, karena peserta kesangkinan terdistrak dengan alur sebelumnya jika tidak tapal dengan tahapan pembelajaran sehingga akan cakup membingungkan.
Simulasi Berbantuan Kecerdasan Buatan (AI)	E-Modul sudah lengkap menyajikan bentuk, alur dan contoh prompt yang bisa digunakan dalam penyusunan RPM. Ini sangat membantu guru yang biasanya kesulitan merangkai kata-kata dan mencemukan inspirasi. **Jika memungkinkan**, tambahkan *prompt* untuk **membuat asesmen formatif di awal pembelajaran** yang menyentuh kesempatan-kesempatan prasyarat yang harus dimiliki murid sebelum ke tujuan pembelajaran **serta tindak lanjut dari hasil asesmen** awal tersebut. Ini merupakan salah satu langkah dalam identifikasi awal kesiapan murid.
E-Modul "Integrasi Pendekatan Pembelajaran Mendalam Pada Rencana Pembelajaran/ Modul Ajar"	Secara keseluruhan, E-Modul yang disusun oleh Sundari Mustikawati Tyas Utami, S.IP, Pengembang Teknologi Pembelajaran BGTK Provinsi Bali, sudah sesuai dengan sangat layak digunakan karena sudah memenuhi komponen-komponen di instrumen ahli materi pembelajaran, walaupun ada sedikit revisi. E-Modul ini mudah dipahami, terstruktur, dan memberikan pengalaman baru bagi saya dalam belajar mandiri. Harapan saya, E-Modul ini terus dapat dikembangkan mengikuti perkembangan zaman dan regulasi terbaru.

Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk digunakan
2. **Layak untuk digunakan dengan revisi**
3. Tidak layak untuk digunakan

Denpasar, 9 Desember 2025
Ahli Materi Pembelajaran

Ni Made Rina Kusuih, S.E., M.Pd.
NIP. 198104172009022009

LAMPIRAN 6. HASIL UJI VALIDASI AHLI MEDIA

Uji Validasi Media Ahli 1

INSTRUMEN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

"Pengembangan e-modul interaktif berbasis *project-based flipped learning with deep learning approach* untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengintegrasikan pendekatan pembelajaran mendalam pada modul ajar"

Nama : Prof.Dr. Ni Nyoman Parwati, M.Pd.
NIP : 196512291990032002
Jabatan : Dosen
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

1. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kelayakan dari "Pengembangan e-modul interaktif berbasis *project-based flipped learning with deep learning approach* untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengintegrasikan pendekatan pembelajaran mendalam pada modul ajar" yang telah dikembangkan.

2. Petunjuk

a. Mohon Bapak/Ibu membaca indikator penilaian dengan seksama.
b. Lembar instrumen ini diisi oleh ahli media pembelajaran.
c. Amatilah produk yang ditampilkan, dapat diakses pada tautan: https://canva.me/canva/uncmain-area

Pada halaman depan, buka "September"
Pada halaman "September" buka "Minggu kedua"
Silahkan mengamati produk "e-modul interaktif berbasis *project-based flipped learning with deep learning approach*"

d. Berikanlah penilaian dengan mengisi tanda cektis (✓) pada kolom setiap aspek yang di nilai, sesuai dengan media yang di kembangkan. Dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan Skala

No.	Skor	Keterangan
1.	Skor 5	Sangat Baik (SB)
2.	Skor 4	Baik (B)
3.	Skor 3	Cukup Baik (CB)
4.	Skor 2	Kurang Baik (KB)
5.	Skor 1	Sangat Kurang Baik (SKB)

e. Komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan mohon diisi pada kolom yang telah disediakan.

3. Instrumen Uji Ahli Media Pembelajaran

No.	Kriteria	Skor				
		1	2	3	4	5
Desain tampilan teks (*presentation design*)						
1.	Ketersediaan ruang teks untuk memberikan penjelasan					✓
2.	Ukuran huruf menegaskan perbedaan pentingnya informasi dengan jelas.				✓	
3.	Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca dan tidak menyulitkan pembacaan.					✓
4.	Jarak spasi antarbaris teks sudah cukup untuk memberikan kenyamanan membaca.					✓
5.	Pemilihan kata sesuai konteks dan mudah dimengerti oleh pembaca					✓
6.	Warna teks memiliki kontras yang cukup dengan latar belakang, sehingga mudah dibaca					✓
Desain tampilan gambar dan video (*presentation design*)						
7.	Gambar sesuai dan relevan dengan materi yang disajikan					✓
8.	Gambar ditampilkan dengan jelas dan mudah dipahami oleh pengguna					✓
9.	Tata letak gambar disusun secara proporsional, ditempatkan pada posisi yang strategis					✓
10.	Video pembelajaran sesuai dan relevan dengan materi yang disajikan					✓
11.	Isi video pembelajaran disampaikan dengan cara yang mudah dipahami					✓
12.	Informasi dalam video pembelajaran disajikan dengan jelas dan terstruktur					✓
13.	Media interaktif sesuai dan relevan dengan materi yang disajikan					✓
14.	Tata letak media interaktif disusun secara proporsional, ditempatkan pada posisi yang strategis					✓
Kemudahan Interaksi (*interaction usability*)						
15.	Interaksi antara pengguna dengan media pembelajaran mudah dilakukan					✓
16.	Sistem navigasi mudah digunakan oleh pengguna					✓
17.	Petunjuk penggunaan disampaikan dengan jelas dan mudah dikini					✓
18.	Terdapat akses untuk memberikan feedback pada produk yang dihasilkan peserta				✓	
Aksesibilitas (*accessibility*)						
18.	Kualitas gambar, video, dan media interaktif yang dimuat mendukung tampilan dari jenis perangkat laptop/komputer					✓

No.	Kriteria	Skor				
		1	2	3	4	5
19.	Kualitas gambar, video, dan media interaktif yang dimuat mendukung tampilan dari jenis perangkat gawai/*handphone*				✓	
20.	Kecepatan loading media yang digunakan wajar dan tidak mengganggu proses pembelajaran				✓	

Halaman/Materi	Komentar/Saran Perbaikan
Keseluruhan tampilan media pembelajaran	Disarankan untuk menambahkan akses untuk (1) peserta mengirimkan hasil simulasi pada aplikasi, dan (2) fasilitator memberikan *feedback*/umpan balik pada produk yang dihasilkan peserta. Kualitas gambar, video, dan media interaktif yang dimuat mendukung tampilan dari jenis perangkat gawai/handphone, namun belum optimal.

Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. ~~Layak untuk digunakan~~
2. **Layak untuk digunakan dengan revisi**
3. ~~Tidak layak untuk digunakan~~

Singaraja, 8 Desember 2025
Judges,

Prof.Dr. Ni Nyoman Parwati, M.Pd.
NIP. 196512291990032002

Uji Validasi Media Ahli 2

INSTRUMEN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

"Pengembangan e-modul interaktif berbasis *project-based flipped learning with deep learning approach* untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengintegrasikan pendekatan pembelajaran mendalam pada modul ajar"

Nama : Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198104142006041001
Jabatan : Dosen
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

1. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kelayakan dari "Pengembangan e-modul interaktif berbasis *project-based flipped learning with deep learning approach* untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengintegrasikan pendekatan pembelajaran mendalam pada modul ajar" yang telah dikembangkan.

2. Petunjuk

a. Mohon Bapak/Ibu membaca indikator penilaian dengan seksama.
b. Lembar instrumen ini diisi oleh ahli media pembelajaran.
c. Amatilah produk yang ditampilkan, dapat diakses pada tautan:
https://ymasama.my.canva.site/main-area

Pada halaman depan, buka "September"
Pada halaman "September" buka "Minggu kedua"
Silahkan mengamati produk "e-modul interaktif berbasis *project-based flipped learning with deep learning approach*"

d. Berikanlah penilaian dengan mengisi tanda ceklis (✓) pada kolom setiap aspek yang di nilai, sesuai dengan media yang di kembangkan. Dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan Skala

No.	Skor	Keterangan
1.	Skor 5	Sangat Baik (SB)
2.	Skor 4	Baik (B)
3.	Skor 3	Cukup Baik (CB)
4.	Skor 2	Kurang Baik (KB)
5.	Skor 1	Sangat Kurang Baik (SKB)

e. Komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan mohon diisi pada kolom yang telah disediakan.

3. Instrumen Uji Ahli Media Pembelajaran

No.	Kriteria	Skor				
		1	2	3	4	5
Desain tampilan teks (*presentation design*)						
1.	Ketersediaan ruang teks untuk memberikan penjelasan				√	
2.	Ukuran huruf menunjukkan perbedaan pentingnya informasi dengan jelas.					√
3.	Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca dan tidak menyulitkan pemahaman.					√
4.	Jarak spasi antarbaris teks sudah cukup untuk membantu kenyamanan membaca.					√
5.	Pemilihan kata sesuai konteks dan mudah dimengerti oleh pembaca					√
6.	Warna teks memiliki kontras yang cukup dengan latar belakang, sehingga mudah dibaca				√	
Desain tampilan gambar dan video (*presentation design*)						
7.	Gambar sesuai dan relevan dengan materi yang disajikan					√
8.	Gambar ditampilkan dengan jelas dan mudah dipahami oleh pengguna					√
9.	Tata letak gambar disusun secara proporsional, ditempatkan pada posisi yang strategis					√
10.	Video pembelajaran sesuai dan relevan dengan materi yang disajikan					√
11.	Isi video pembelajaran disampaikan dengan cara yang mudah dipahami					√
12.	Informasi dalam video pembelajaran disajikan dengan jelas dan terstruktur					√
13.	Media interaktif sesuai dan relevan dengan materi yang disajikan				√	
14.	Tata letak media interaktif disusun secara proporsional, ditempatkan pada posisi yang strategis					√
Kemudahan Interaksi (*interaction usability*)						
15.	Interaksi antara pengguna dengan media pembelajaran mudah dilakukan					√
16.	Sistem navigasi mudah digunakan oleh pengguna					√
17.	Petunjuk penggunaan disampaikan dengan jelas dan mudah dikuti				√	
18.	Terdapat akses untuk memberikan feedback pada produk yang dihasilkan peserta					√
Aksesibilitas (*accessibility*)						
18.	Kualitas gambar, video, dan media interaktif yang dimuat mendukung tampilan dari jenis perangkat laptop/komputer					√

No.	Kriteria	Skor				
		1	2	3	4	5
19.	Kualitas gambar, video, dan media interaktif yang dimuat mendukung tampilan dari jenis perangkat gawai/handphone					√
20.	Kecepatan loading media yang digunakan wajar dan tidak mengganggu proses pembelajaran					√

Halaman/Materi	Komentar/Saran Perbaikan
	- Desain visual secara keseluruhan menarik dan profesional. - Integrasi multimedia (gambar, video, elemen interaktif) sudah baik dan relevan. - Struktur navigasi cukup intuitif dan mudah diikuti. - Konten mendukung pendekatan pembelajaran yang diterapkan.
Nama URL/domain	Pertimbangkan nama URL produk pembelajaran: - URL harus mencerminkan isi materi, judul modul, atau tujuan pembelajaran. Contoh: belajar-digital-literacy modul-flipped-learning-matematika
Konsistensi Tipografi dan Kontras Warna	Meskipun teks mudah dibaca, disarankan untuk mengevaluasi kembali kontras warna pada beberapa bagian (terutama teks dengan latar belakang bernuansa terang) untuk memastikan aksesibilitas optimal, khususnya bagi pengguna dengan gangguan penglihatan ringan.
Petunjuk penggunaan	Disarankan untuk menyertakan panduan singkat tentang cara menjelajahi e-modul, terutama untuk guru/peserta yang mungkin belum terbiasa dengan platform berbasis flipped learning.
Karakteristik utama modul	Modul adalah media belajar mandiri. Tambahkan lebih banyak fitur yang mendukung pembelajaran mandiri, misalnya 1) petunjuk setiap kegiatan belajar, 2) latihan disertai rubrik jawaban, dll

Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:
1. Layak untuk digunakan
2. Layak untuk digunakan dengan revisi
3. Tidak layak untuk digunakan

Singaraja, 9 Desember 2025
Ahli Media Pembelajaran,

Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198104142006041001

LAMPIRAN 7. HASIL UJI PERSEORANGAN

No.	Kriteria	UJI PERSEORANGAN		
		KEP.SEK	WAKA KUR	ANALIS SDM
Kualitas Materi Pembelajaran		**100**	**100**	**96**
1	Tujuan pembelajaran tersampaikan dengan jelas	5	5	5
2	Strategi dan model pembelajaran berbasis proyek mudah diikuti	5	5	5
3	Petunjuk penggunaan modul mudah dimengerti	5	5	5
4	Materi tersampaikan dengan jelas	5	5	4
5	Dilengkapi dengan contoh-contoh untuk meningkatkan pemahaman	5	5	5
Desain tampilan media pembelajaran		**100.0**	**100.0**	**100.0**
13	Informasi melalui media interaktif jelas dan mudah dimengerti	5	5	5
14	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dimengerti	5	5	5
15	Kecepatan loading media yang digunakan wajar dan tidak mengganggu proses pembelajaran	5	5	5
16	Waktu yang dibutuhkan unuk mempelajari materi wajar dan dapat diikuti pengguna	5	5	5
Manfaat		**100**	**100**	**100**
17	Tampilan dan isi modul membuat peserta pelatihan tertarik untuk membaca	5	5	5
18	Terdapat contoh/kuis/latihan interaktif yang membuat peserta pelatihan termotivasi	5	5	5
19	Materi relevan dengan tugas yang peserta pelatihan lakukan sehari-hari	5	5	5
20	Penyajian materi mendukung berkembangnya kemampuan pengintegrasian pembelajaran mendalam pada RPP	5	5	5

UNDIKSHA

LAMPIRAN 8. HASIL UJI KELOMPOK KECIL

No.	Kriteria	UJI KELOMPOK KECIL											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Kualitas Materi Pembelajaran		**100**	**100**	**96**	**96**	**96**	**96**	**84**	**80**	**100**	**80**	**96**	**96**
1	Tujuan pembelajaran tersampaikan dengan jelas	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5
2	Strategi dan model pembelajaran berbasis proyek mudah diikuti	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5
3	Petunjuk penggunaan modul mudah dimengerti	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4
4	Materi tersampaikan dengan jelas	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5
5	Dilengkapi dengan contoh-contoh untuk meningkatkan pemahaman	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5
Desain tampilan media pembelajaran		**100**	**100**	**95.0**	**95.0**	**100.0**	**100.0**	**75.0**	**75.0**	**90.0**	**85.0**	**95.0**	**95.0**
13	Informasi melalui media interaktif jelas dan mudah dimengerti	5	5	5	5	5	5	4	3	5	4	5	5
14	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dimengerti	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5
15	Kecepatan loading media yang digunakan wajar dan tidak mengganggu proses pembelajaran	5	5	4	4	5	5	3	3	4	5	4	4
16	Waktu yang dibutuhkan unuk mempelajari materi wajar dan dapat diikuti pengguna	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5
Manfaat		**100**	**100**	**95**	**100**	**95**	**95**	**75**	**85**	**90**	**80**	**100**	**100**
17	Tampilan dan isi modul membuat peserta pelatihan tertarik untuk membaca	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5
18	Terdapat contoh/kuis/latihan interaktif yang membuat peserta pelatihan termotivasi	5	5	5	5	5	5	4	3	5	4	5	5
19	Materi relevan dengan tugas yang peserta pelatihan lakukan sehari-hari	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5
20	Penyajian materi mendukung berkembangnya kemampuan pengintegrasian pembelajaran mendalam pada RPP	5	5	5	5	4	4	3	4	4	4	5	5

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

LAMPIRAN 9. HASIL UJI RESPON PENGGUNA KELOMPOK BESAR

No.	Kriteria	RESPON PENGGUNA																													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Kualitas Materi Pembelajaran																															
1	Tujuan pembelajaran tersampaikan dengan jelas	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	2	5	4	1	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5
2	Strategi dan model pembelajaran berbasis proyek mudah diikuti	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	1	5	4	2	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5
3	Petunjuk penggunaan modul mudah dimengerti	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	1	5	5	2	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4
4	Materi tersampaikan dengan jelas	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	2	5	4	1	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5
5	Dilengkapi dengan contoh-contoh untuk meningkatkan pemahaman	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	2	5	5	1	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5
Desain tampilan media pembelajaran																															
6	Interaksi antara media dengan pengguna mudah dilakukan	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	3	5	4	1	4	3	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4
7	Sistem navigasi mudah digunakan oleh pengguna	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	2	5	4	2	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4
8	Petunjuk penggunaan disampaikan dengan jelas dan mudah diikuti	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	1	5	5	1	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5
9	Informasi melalui teks jelas dan mudah dimengerti	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	2	5	5	3	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5
10	Informasi melalui suara jelas dan mudah dimengerti	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	2	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	3	4	5	5	5	5
11	Informasi melalui gambar jelas dan mudah dimengerti	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	5	2	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5
12	Informasi melalui video jelas dan mudah dimengerti	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	4	2	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5
13	Informasi melalui media interaktif jelas dan mudah dimengerti	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	4	2	5	3	4	5	5	5	4	5	5	5	5	3	5	5	5	5
14	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dimengerti	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	4	2	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5
15	Kecepatan loading media yang digunakan wajar dan tidak mengganggu proses pembelajaran	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	1	5	5	1	5	3	5	5	5	5	4	4	5	5	5	3	4	5	5	4
16	Waktu yang dibutuhkan unuk mempelajari materi wajar dan dapat diikuti pengguna	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	2	5	5	3	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5
Manfaat																															
17	Tampilan dan isi modul membuat peserta pelatihan tertarik untuk membaca	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	1	5	5	1	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5
18	Terdapat contoh/kuis/latihan interaktif yang membuat peserta pelatihan termotivasi	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	2	5	5	1	5	3	4	5	5	5	4	5	5	5	4	3	5	5	5	5
19	Materi relevan dengan tugas yang peserta pelatihan lakukan sehari-hari	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	2	5	4	2	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5
20	Penyajian materi mendukung berkembangnya kemampuan pengintegrasian pembelajaran mendalam pada RPP	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	2	5	4	2	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5

LAMPIRAN 10. INSTRUMEN UJI EFEKTIVITAS PRODUK

A. TES PILIHAN GANDA (25 SOAL)

Pembelajaran mendalam merupakan pendekatan yang memuliakan dengan menekankan pada penciptaan suasana belajar dan proses pembelajaran berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan melalui olah pikir, olah hati, olah rasa, dan olah raga secara…
a. holistik dan terpadu
b. aman dan nyaman
c. berkelanjutan
d. reflektif dan terpadu
e. berdiferensiasi

Dalam penerapan pembelajaran mendalam, semua pihak terlibat saling menghargai dan menghormati dengan mempertimbangkan potensi, martabat, dan nilai-nilai kemanusiaan, hal tersebut merupakan nilai …
a. Memuliakan
b. Menggunakan
c. Melindungi
d. Mengutamakan
e. Mengakomodasi

Pembelajaran sebagai proses pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan kepekaan estetika, empati, dan kemampuan menghargai keindahan serta hubungan antar manusia adalah ,,.
a. Olah raga
b. Olah pikir
c. Olah hati
d. Olah rasa
e. Olah kalbu

Andi cenderung lebih cepat menyerap informasi terkait dengan pengihatan, warna, gambar, peta, diagram dan belajar dari apa yang dilihat oleh mata. Andi memiliki gaya belajar …
a. Auditori
b. Visual
c. Kinestetik
d. Diskusi
e. Ceramah

Identifikasi mata Pelajaran terdiri dari, kecuali …
a. Mengenali sifat dasar mata pelajaran, apakah menekankan konsep, keterampilan, atau karakter.
b. Mengidentifikasi keterkaitan setiap mata pelajaran dengan kehidupan nyata agar peserta didik melihat relevansi pembelajaran.
c. Menganalisis kompetensi (pengetahuan esensial dan aplikatif).
d. Memastikan bahwa tujuan pembelajaran mendorong eksplorasi konsep, bukan sekadar hafalan.
e. Memilih strategi pembelajaran yang teacher centered

Delapan dimensi profil lulusan terdiri dari keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan YME, kewargaan, penalaran kritis, kreativitas, kolaborasi, kemandirian, kesehatan, dan komunikasi. Mampu berpikir logis, analitis, dan reflektif untuk memahami, mengevaluasi, serta memproses informasi guna menyelesaikan masalah merupakan dimensi …
a. Kolaborasi
b. Kemandirian
c. Komunikasi
d. Penalaran kritis
e. Kewargaan

Tujuan pembelajaran diturunkan dari Capaian Pembelajaran. Penulisan tujuan pembelajaran sebaiknya memuat 2 komponen utama, yaitu …
a. Kompetensi dan konten
b. Kompetensi dan keahlian
c. Visual dan konten
d. Desain dan asesmen
e. Kompetensi dan asesmen

Pendidik memilih model/strategi/metode yang mendorong eksplorasi dan pemecahan masalah, untuk mencapai tujuan pembelajaran agar murid aktif membangun pemahaman mendalam. Hal tersebut termasuk kerangka pembelajaran …
a. praktik pedagogis
b. kemitraan pembelajaran
c. lingkungan pembelajaran
d. pemanfaatan teknologi digital
e. penggunaan artificial intelligence

Membentuk hubungan yang dinamis antara guru, peserta didik, orang tua, komunitas, dan mitra profesional. Pendekatan ini memindahkan kontrol pembelajaran dari guru saja menjadi kolaborasi bersama. Hal tersebut termasuk kerangka pembelajaran …
a. praktik pedagogis
b. kemitraan pembelajaran
c. lingkungan pembelajaran
d. pemanfaatan teknologi digital
e. penggunaan artificial intelligence

Lingkungan pembelajaran menekankan integrasi antara …
a. Ruang fisik, ruang virtual, budaya belajar
b. Kerjasama guru dan masyarakat
c. Model, strategi, dan metode pembelajaran
d. Ruang fisik, ruang virtual, dan ruang kolaboratif
e. Ruang sinkronus dan asinkronus

Teknologi digital dapat digunakan mulai dari perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan asesmen pembelajaran. Pembelajaran sinkronus, kolaborasi daring, pembelajaran asinkronus, laman sumber belajar, perpustakaan digital, pemanfaatan kecerdasan artifisial, video edukasi, multimedia Interaktif, simulasi dan animasi, gamifikasi dan kuis, merupakan pemanfaatan TI pada…
a. Perencanaan pembelajaran
b. Pelaksanaan pembelajaran
c. Asesmen pembelajaran
d. Budaya pembelajaran
e. Kemitraan Pembelajaran

1. Berkesadaran

2. Bermakna

3. Menggembirakan

4. Memahami

5. Mengaplikasi

6. Merefleksi

Dalam pembelajaran mendalam terdapat 3 prinsip pembelajaran yang menjadi ciri khas pada pendekatan tersebut, ketiga prinsip itu adalah …
a. 3,5,6
b. 1,2,6
c. 1,2,3
d. 4,5,6
e. 2,4,5

Berikut ini merupakan penerapan dari prinsip berkesadaran dalam pendekatan pembelajaran mendalam adalah …..
a. Keingintahuan terhadap pengetahuan dan pengalaman baru
b. Memiliki motivasi untuk bersaing dengan teman sekelas
c. Tidak perlu memperhatikan materi
d. Mengerjakan semua soal dengan AI
e. Guru tidak diperlukan karena murid bisa belajar sendiri dari internet

Pembelajaran yang menciptakan suasana belajar yang positif, menantang, menyenangkan, dan memotivasi. Rasa senang dalam belajar membantu peserta didik terhubung secara emosional, sehingga lebih mudah memahami, mengingat, dan menerapkan pengetahuan. Ketika peserta didik menikmati proses belajar, motivasi intrinsik mereka akan tumbuh, mendorong rasa ingin tahu, kreativitas, dan keterlibatan aktif. Hal ini merupakan prinsip pembelajaran….

a. Berkesadaran
b. Bermakna
c. Menggembirakan
d. Memahami
e. Mengaplikasi

1. Berkesadaran

2. Bermakna

3. Menggembirakan

4. Memahami

5. Mengaplikasi

6. Merefleksi

Dalam pembelajaran mendalam terdapat 3 prinsip pembelajaran yang menjadi ciri khas pada pendekatan tersebut, ketiga prinsip itu adalah …

a. 3,5,6
b. 1,2,6
c. 1,2,3
d. 4,5,6
e. 2,4,5

Pembelajaran mendalam memberikan pengalaman belajar kepada murid dimulai dengan memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. Ketiga fase tersebut terdapat pada Langkah pembelajaran…

a. Kegiatan awal
b. Kegiatan inti
c. Kegiatan inklusi
d. Kegiatan penutup
e. Kegiatan diskusi

Murid berdiskusi, membaca artikel, eksplorasi sumber informasi pada buku, *e-book*, artikel, dan *websites* melalui internet tentang definisi ekosistem, macam-macam ekosistem, keanekaragaman hayati dan ekosistem sungai, dan aktivitas manusia mempengaruhi kelangsungan ekosistem sungai. Berdasarkan pengalaman belajar Pembelajaran Mendalam, apa tahap pembelajaran mendalam yang tercermin pada deskripsi tersebut?
a. Memahami
b. Mengaplikasi
c. Merefleksi
d. Kegiatan awal
e. Kegiatan penutup

Murid menerapkan persamaan linear dalam masalah keuangan, seperti menghitung keuntungan bisnis atau menentukan titik impas dalam penjualan produk. Berdasarkan pengalaman belajar Pembelajaran Mendalam, apa tahap pembelajaran mendalam yang tercermin pada deskripsi tersebut?
a. Memahami
b. Mengaplikasi
c. Merefleksi
d. Kegiatan awal
e. Kegiatan penutup

Murid mengaitkan fotosintesis dalam konteks yang lebih luas dan menyadari perannya terhadap isu nyata seperti ketersediaan pangan, perubahan iklim, dan sebagainya. Berdasarkan pengalaman belajar Pembelajaran Mendalam, apa tahap pembelajaran mendalam yang tercermin pada deskripsi tersebut?
a. Memahami
b. Mengaplikasi
c. Merefleksi
d. Kegiatan awal
e. Kegiatan penutup

Guru memberikan umpan balik kepada murid berupa kalimat dukungan untuk menstimulasi pola piker bertumbuh secara berkala dan mendiskusikan tindak lanjutnya bersama sama dengan orang tua, merupakan pelaksanaan prinsip asesmen …
a. Berkeadilan
b. Obyektif
c. Edukatif
d. Berkesadaran
e. Bermakna

Anita yang mengajar IPS di SMP sering melakukan penilaian berupa jurnal reflektif, *self assessment, peer assessment,* dan *form checklist* yang digunakan untuk refleksi proses pembelajaran dan refleksi diri peserta didik. Hal ini merupakan bagian dari …
a. Assesment to Learning
b. Assessment by Learning
c. Assessment for Learning
d. Assessment as Learning
e. Assessment of Learning

Tujuan utama dari asesmen sumatif yaitu …
a. Menentukan capaian belajar peserta didik
b. Mengetahui perkembangan peserta didik
c. Mengukur karakteristik belajar peserta didik
d. Melihat kesiapan belajar peserta didik
e. Memberikan umpan balik kepada peserta didik

Asesmen formatif berupa Peta konsep, umpan balik formatif, Classroom Assessment Technique (CATs), observasi, dan lainnya dilakukan oleh guru dengan tujuan …
a. Menentukan capaian belajar peserta didik
b. Mengetahui perkembangan peserta didik
c. Mengukur karakteristik belajar peserta didik
d. Melihat kesiapan belajar peserta didik
e. Memberikan umpan balik kepada peserta didik

Arjuna seorang guru di Sekolah Dasar melakukan asesmen untuk perbaikan proses pembelajaran, baik sebagai umpan balik yang membantu peserta didik dalam belajar maupun refleksi guru mengajar. Apa yang dilakukan guru tersebut sejalan dengan fungsi asesmen …
a. Assesment to Learning
b. Assessment by Learning
c. Assessment for Learning
d. Assessment as Learning
e. Assessment of Learning

Selina adalah seorang guru SMK, pada akhir pembelajaran memberikan tes tertulis pilihan ganda pada muridnya untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran. Apa yang dilakukan guru tersebut sejalan dengan fungsi asesmen …
a. Assesment to Learning
b. Assessment by Learning
c. Assessment for Learning
d. Assessment as Learning
e. Assessment of Learning

B. TES URAIAN:

1. Jelaskan bagaimana cara mengimplementasikan pendekatan pembelajaran mendalam pada pembelajaran di kelas
   .....
2. Jelaskan apa saja komponen dari RPP sebelum terintegrasi pendekatan pembelajaran mendalam. Kemdian jelaskan apa saja komponen dari RPP setelah terintegrasi pendekatan pembelajaran mendalam
   .....

RUBRIK TES URAIAN:

No	Pertanyaan	Jawaban	100 poin	80 poin	60 poin	40 poin	20 poin	0 poin
1	Jelaskan bagaimana cara mengimplementasikan pendekatan pembelajaran mendalam pada pembelajaran di kelas	Menjelaskan dengan lengkap dan jelas tentang: a. Definisi dan konsep memuliakan dalam PM b. Identifikasi Kebutuhan Pembelajaran c. Desain Pembelajaran d. Pengalaman Belajar e. Asesmen Pembelajaran	Menjelaskan dengan jelas dan lengkap 5 komponen PM	Menjelaskan dengan jelas dan lengkap 4 komponen PM	Menjelaskan dengan jelas dan lengkap 3 komponen PM	Menjelaskan dengan jelas dan lengkap 2 komponen PM	Menjelaskan dengan jelas dan lengkap 1 komponen PM	Tidak dapat menjelaskan
2	Jelaskan apa saja komponen dari RPP sebelum terintegrasi pendekatan pembelajaran mendalam	Mengevaluasi komponen RPP sebelum pendekatan pembelajaran mendalam dan menjelaskan komponen RPP setelah terintegrasi pendekatan pembelajaran mendalam	Menjelaskan soal 1 dan soal 2 dengan lengkap dan benar 100 persen	Menjelaskan soal 1 dan soal 2 dengan lengkap dan benar 80 persen	Menjelaskan soal 1 dan soal 2 dengan lengkap dan benar 60 persen	Menjelaskan soal 1 dan soal 2 dengan lengkap dan benar 40 persen	Menjelaskan soal 1 dan soal 2 dengan lengkap dan benar 20 persen	Tidak dapat menjelaskan

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

TELAAH RPP KELOMPOK

01	02	03	03
Peserta berkelompok sesuai mata pelajaran (MGMP)	Peserta melakukan analisis RPP dan video pembelajaran secara mandiri dan dituliskan pada sticky notes	Peserta melakukan diskusi elaborasi pemahaman secara berkelompok menyepakati analisis RPP dan video pembelajaran	Peserta mengisi instrumen analisis keselarasan sesuai hasil kesepakatan kelompok

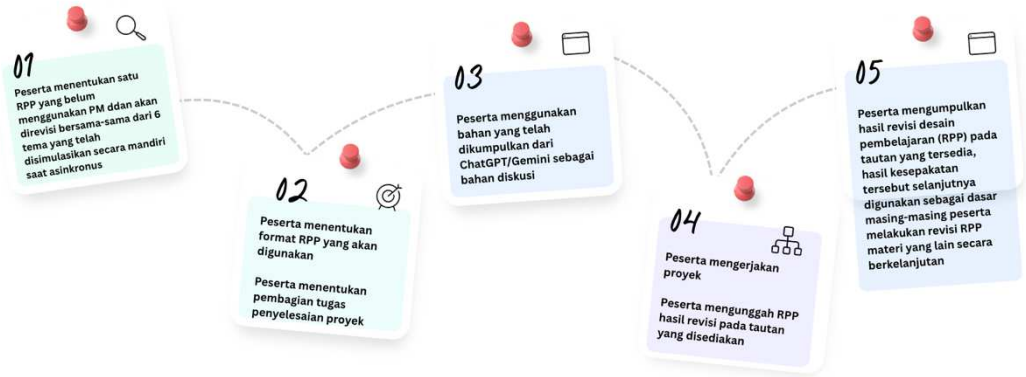
NO	ASPEK	PERNYATAAN	HASIL PENGAMATAN DAN ANALISIS
1	Keselarasan	1. Komponen yang tertuang pada RPP selaras dengan implementasi pembelajaran di kelas 2. Pembelajaran dapat memfasilitasi tindakan saling **MEMULIAKAN** antara Guru-Murid, Murid-Guru, Murid-Murid yang tercermin dalam bahasa verbal dan nonverbal 3. Menggunakan pewujudan prinsip pembelajaran melalui olah pikir, olah rasa, olah hati, dan olah raga	
2	Identifikasi Kebutuhan Pembelajaran	1. Perencanaan pembelajaran sudah mengakomodir kesiapan peserta didik (optional) 2. Perencanaan pembelajaran sudah mengakomodir identifikasi materi pembelajaran (optional) 3. Tujuan pembelajaran, langkah pembelajaran sudah mengarah pada pencapaian Dimensi Profil Lulusan	
3	Desain Pembelajaran	1. Tujuan pembelajaran merupakan operasional dari capaian pembelajaran dan disampaikan guru kepada murid di awal pembelajaran 2. Terdapat praktis pedagogis, kemitraan pembelajaran (optional), lingkungan pembelajaran, pemanfaatan digital (optional) pada RPP 3. Praktis pedagogis, kemitraan pembelajaran (optional), lingkungan pembelajaran, dan pemanfaatan digital (optional) tergambar pada langkah pembelajaran dan/ asesmen pembelajaran	
4	Pengalaman Belajar	1. Langkah pembelajaran dapat memfasilitasi murid untuk merasakan pengalaman belajar **MEMAHAMI** (terlibat aktif mengonstruksi pengetahuan agar dapat memahami secara mendalam konsep atau materi dari berbagai sumber dan konteks). 2. Langkah pembelajaran dapat memfasilitasi murid untuk merasakan pengalaman belajar **MENGAPLIKASI** (mengaplikasi pemahaman secara kontekstual dalam kehidupan nyata sebagai bagian dari pendalaman pengetahuan) 3. Langkah pembelajaran dapat memfasilitasi murid untuk merasakan pengalaman belajar **MEREFLEKSI** (mengevaluasi dan memaknai proses serta hasil dari tindakan atau praktik nyata yang telah mereka lakukan dan menentukan tindaklanjut ke depan; serta mengelola proses belajarnya secara mandiri).	

		4. Prinsip pembelajaran mendalam berupa berkesadaran, bermakna, dan/atau menggembirakan sudah tergambar pada setiap pengalaman belajar di langkah pembelajaran	
5	Asesmen Pembelajaran	1. Asesmen pada awal pembelajaran telah dilaksanakan untuk mendapatkan bukti kesiapan belajar secara emosional dan mental, pengetahuan awal, dan kebutuhan belajar murid 2. Asesmen selama Proses Pembelajaran telah dilaksanakan sesuai perencanaan untuk memantau perkembangan belajar murid, memberikan umpan balik untuk perbaikan kontinyu (baik dari guru ke murid, maupun dari murid ke guru), melalui beragam Teknik 3. Asesmen hasil Pembelajaran direncanakan untuk mengukur pencapaian kompetensi sebagai bukti keberhasilan pembelajaran dengan beragam cara, antara lain: tes, portofolio, proyek, presentasi, dsb.	

RUBRIK TELAAH RPP KELOMPOK

Aspek Penilaian	20 poin	15 poin	10 poin	5 poin	0 poin
Keselarasan	Hasil analisis 100 persen lengkap dan benar	Hasil analisis 75 persen lengkap dan benar	Hasil analisis 50 persen lengkap dan benar	Hasil analisis 25 persen lengkap dan benar	Hasil analisis 0 persen lengkap dan benar
Identifikasi Kebutuhan Pembelajaran	Hasil analisis 100 persen lengkap dan benar	Hasil analisis 75 persen lengkap dan benar	Hasil analisis 50 persen lengkap dan benar	Hasil analisis 25 persen lengkap dan benar	Hasil analisis 0 persen lengkap dan benar
Desain Pembelajaran	Hasil analisis 100 persen lengkap dan benar	Hasil analisis 75 persen lengkap dan benar	Hasil analisis 50 persen lengkap dan benar	Hasil analisis 25 persen lengkap dan benar	Hasil analisis 0 persen lengkap dan benar
Pengalaman Belajar	Hasil analisis 100 persen lengkap dan benar	Hasil analisis 75 persen lengkap dan benar	Hasil analisis 50 persen lengkap dan benar	Hasil analisis 25 persen lengkap dan benar	Hasil analisis 0 persen lengkap dan benar
Asesmen Pembelajaran	Hasil analisis 100 persen lengkap dan benar	Hasil analisis 75 persen lengkap dan benar	Hasil analisis 50 persen lengkap dan benar	Hasil analisis 25 persen lengkap dan benar	Hasil analisis 0 persen lengkap dan benar

REVISI RPP



PANDUAN PENILAIAN:

Identifikasi

Identifikasi Kesiapan Murid (optional)
Identifikasi Materi (optional)

Asesmen pada awal pembelajaran (opsional): Tuliskan strategi penilaian yang digunakan pada awal pembelajaran dan tindak lanjut hasil asesmen awal.

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

☐	**DPL1** Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME	☐	**DPL1** Penalaran Kritis	☐	**DPL5** Kolaborasi	☐	**DPL7** Kesehatan
☐	**DPL1** Kewargaan	☐	**DPL1** Kreativitas	☐	**DPL6** Kemandirian	☐	**DPL8** Komunikasi

	Capaian Pembelajaran: Tuliskan capaian pembelajaran.
Desain Pembelajaran	**Tujuan Pembelajaran:** Tuliskan tujuan pembelajaran yang mencakup kompetensi dan konten pada ruang lingkup materi dengan menggunakan kata kerja operasional yang relevan.
	Praktik Pedagogis: Tuliskan Model/Strategi/Metode pembelajaran yang dipilih untuk mencapai tujuan belajar, seperti pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran inkuiri, pembelajaran kontekstual, dan sebagainya.
	Kemitraan Pembelajaran (opsional): Tuliskan kegiatan kemitraan atau kolaborasi dalam dan/atau luar lingkup sekolah, seperti kemitraan antar guru lintas mata pelajaran, antar murid lintas kelas, antar guru lintas sekolah, orang tua, komunitas, tokoh masyarakat, dunia usaha dan dunia industri kerja, institusi, atau mitra profesional.
	Lingkungan Pembelajaran: Tuliskan lingkungan pembelajaran yang ingin dikembangkan dalam budaya belajar, ruang fisik dan/atau ruang virtual. Budaya belajar dikembangkan agar tercipta iklim belajar yang aman, nyaman, dan saling memuliakan. Contoh: memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya dalam ruang kelas dan forum diskusi pada platform daring (ruang virtual bersifat opsional).
	Pemanfaatan Digital (opsional): Tuliskan pemanfaatan teknologi digital untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan kontekstual. Contoh: video pembelajaran, platform pembelajaran, perpustakaan digital, forum diskusi daring, aplikasi penilaian, dan sebagainya.

Langkah-langkah Pembelajaran	
Pengalaman Belajar	Pada tahap ini, murid aktif terlibat dalam pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, dan merefleksi dalam suasana yang saling memuliakan. Pendidik menerapkan prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pengalaman belajar dapat dilaksanakan dalam beberapa kali pertemuan.
	Memahami (tuliskan prinsip pembelajaran yang digunakan: berkesadaran, bermakna, dan/atau menggembirakan) Tuliskan kegiatan pembelajaran yang memfasilitasi murid untuk terlibat aktif mengonstruksi pengetahuan agar dapat memahami secara mendalam konsep atau materi dari berbagai sumber dan konteks. Pengetahuan pada fase ini terdiri dari pengetahuan esensial, pengetahuan aplikatif, dan pengetahuan nilai dan karakter.
	Mengaplikasi (tuliskan prinsip pembelajaran yang digunakan: berkesadaran, bermakna, dan/atau menggembirakan) Tuliskan kegiatan yang mengondisikan pengalaman belajar yang menunjukan aktivitas murid mengaplikasi pemahaman secara kontekstual atau kehidupan nyata (hidup, kehidupan, dan/atau penghidupan). Proses mengaplikasi ini merupakan bagian dari pendalaman pengetahuan untuk menghasilkan pengembangan kompetensi.
	Merefleksi (tuliskan prinsip pembelajaran yang digunakan: berkesadaran, bermakna, dan/atau menggembirakan) Tuliskan kegiatan yang mampu memfasilitasi murid: • mengevaluasi dan memaknai proses serta hasil dari tindakan atau praktik nyata yang telah mereka lakukan dan menentukan tindaklanjut ke depan. • mengelola proses belajarnya secara mandiri, dengan meneruskan dan mengembangkan strategi belajar yang berhasil dan memperbaiki yang belum berhasil dengan tetap meningkatkan motivasi belajar dan kepercayaan diri.

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

RUBRIK PENILAIAN:

No	Aspek	25 poin	20 poin	15 poin	10 poin	5 poin	0 poin
1	**Identifikasi Kebutuhan Pembelajaran**	Identifikasi kebutuhan pembelajaran 100 persen lengkap terutama Dimensi Profil Lulusan (kesiapan peserta didik dan identifikasi materi pembelajaran bersifat optional)	Identifikasi kebutuhan pembelajaran 80 persen lengkap terutama Dimensi Profil Lulusan (kesiapan peserta didik dan identifikasi materi pembelajaran bersifat optional)	Identifikasi kebutuhan pembelajaran 60 persen lengkap terutama Dimensi Profil Lulusan (kesiapan peserta didik dan identifikasi materi pembelajaran bersifat optional)	Identifikasi kebutuhan pembelajaran 40 persen lengkap terutama Dimensi Profil Lulusan (kesiapan peserta didik dan identifikasi materi pembelajaran bersifat optional)	Identifikasi kebutuhan pembelajaran 20 persen lengkap terutama Dimensi Profil Lulusan (kesiapan peserta didik dan identifikasi materi pembelajaran bersifat optional)	Identifikasi kebutuhan pembelajaran 0 persen lengkap terutama Dimensi Profil Lulusan (kesiapan peserta didik dan identifikasi materi pembelajaran bersifat optional)
2	**Desain Pembelajaran**	desain pembelajaran 100 persen lengkap terutama tujuan pembelajaran, praktis pedagogis, dan lingkungan pembelajaran. Untuk kemitraan pembelajaran dan pemanfaatan digital bersifat optional.	desain pembelajaran 80 persen lengkap terutama tujuan pembelajaran, praktis pedagogis. dan lingkungan pembelajaran. Untuk kemitraan pembelajaran dan pemanfaatan digital bersifat optional.	desain pembelajaran 60 persen lengkap terutama tujuan pembelajaran, praktis pedagogis, dan lingkungan pembelajaran. Untuk kemitraan pembelajaran dan pemanfaatan digital bersifat optional.	desain pembelajaran 40 persen lengkap terutama tujuan pembelajaran, praktis pedagogis, dan lingkungan pembelajaran. Untuk kemitraan pembelajaran dan pemanfaatan digital bersifat optional.	desain pembelajaran 20 persen lengkap terutama tujuan pembelajaran, praktis pedagogis, dan lingkungan pembelajaran. Untuk kemitraan pembelajaran dan pemanfaatan digital bersifat optional.	desain pembelajaran 0 persen lengkap terutama tujuan pembelajaran, praktis pedagogis, dan lingkungan pembelajaran. Untuk kemitraan pembelajaran dan pemanfaatan digital bersifat optional.
3	**Pengalaman Belajar**	langkah pembelajaran 100 persen lengkap mengakomodasi pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, dan merefleksi dengan menggambarkan prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan.	langkah pembelajaran 80 persen lengkap mengakomodasi pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, dan merefleksi dengan menggambarkan prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan.	langkah pembelajaran 60 persen lengkap mengakomodasi pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, dan merefleksi dengan menggambarkan prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan.	langkah pembelajaran 40 persen lengkap mengakomodasi pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, dan merefleksi dengan menggambarkan prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan.	langkah pembelajaran 20 persen lengkap mengakomodasi pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, dan merefleksi dengan menggambarkan prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan.	langkah pembelajaran 0 persen lengkap mengakomodasi pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, dan merefleksi dengan menggambarkan prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan.
4	Asesmen Pembelajaran	asesmen pembelajaran formatif dan sumatif 100 persen lengkap mulai dari asesmen pada awal pembelajaran, selama proses pembelajaran dan pada akhir pembelajaran.	asesmen pembelajaran formatif dan sumatif 80 persen lengkap mulai dari asesmen pada awal pembelajaran, selama proses pembelajaran dan pada akhir pembelajaran.	asesmen pembelajaran formatif dan sumatif 60 persen lengkap mulai dari asesmen pada awal pembelajaran, selama proses pembelajaran dan pada akhir pembelajaran.	asesmen pembelajaran formatif dan sumatif 40 persen lengkap mulai dari asesmen pada awal pembelajaran, selama proses pembelajaran dan pada akhir pembelajaran.	asesmen pembelajaran formatif dan sumatif 20 persen lengkap mulai dari asesmen pada awal pembelajaran, selama proses pembelajaran dan pada akhir pembelajaran.	asesmen pembelajaran formatif dan sumatif 0 persen lengkap mulai dari asesmen pada awal pembelajaran, selama proses pembelajaran dan pada akhir pembelajaran.

LAMPIRAN 11. HASIL UJI EFEKTIVITAS PRODUK KELOMPOK BESAR

Hasil Nilai Pretest

KELOMPOK	RESPONDEN	PRETEST																																			
		PRETEST PILIHAN GANDA																									PRETEST URAIAN		PRETEST PROYEK 1					PRETEST PROYEK 2			
		S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16	S17	S18	S19	S20	S21	S22	S23	S24	S25	U1	U2	P101	P102	P103	P104	P105	P201	P202	P203	P204
Kelompok 1	C1	4	4	4	4	0	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	0	0	4	0	4	4	40	40	15	15	10	10	10	15	15	15	15
Kelompok 1	C2	4	4	0	4	0	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	40	40	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Kelompok 1	C3	0	0	0	0	4	0	0	0	4	0	4	4	0	0	4	4	4	4	4	4	4	0	0	0	0	60	40	10	10	10	10	10	15	15	15	15
Kelompok 1	C4	0	4	4	0	4	0	0	0	0	0	0	4	4	0	4	4	0	4	0	0	4	4	0	0	0	40	40	10	10	10	10	10	15	15	15	15
Kelompok 1	C5	4	0	4	4	0	0	4	4	4	0	4	4	0	4	0	4	4	4	4	0	4	0	0	4	4	60	60	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Kelompok 2	C6	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	40	40	10	10	10	10	10	15	10	10	10
Kelompok 2	C7	0	4	4	0	0	4	4	4	4	0	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	0	60	60	15	15	15	15	15	15	10	10	10
Kelompok 2	C8	0	0	4	0	4	4	0	0	0	0	4	0	0	4	0	0	4	0	4	4	4	4	0	4	4	60	40	15	15	15	10	15	15	10	10	10
Kelompok 2	C9	4	0	4	0	4	4	4	0	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	60	60	15	15	15	15	15	15	10	10	10
Kelompok 2	C10	0	4	0	0	0	0	4	0	0	4	4	0	0	4	0	4	4	0	0	4	0	4	0	4	0	40	40	10	10	10	10	10	15	10	10	10
Kelompok 3	C11	0	0	0	4	0	4	0	4	4	0	4	0	4	4	4	4	4	4	0	0	0	4	0	0	4	60	60	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Kelompok 3	C12	4	4	0	4	0	4	0	4	4	0	4	4	0	4	4	0	4	4	4	4	0	4	4	4	4	60	60	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Kelompok 3	C13	0	0	4	0	4	0	0	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	0	4	0	0	0	40	60	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Kelompok 3	C14	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	0	4	4	80	80	20	20	20	20	15	15	15	15	15
Kelompok 3	C15	0	4	0	0	4	4	0	4	0	4	4	4	4	4	4	0	0	4	0	0	0	4	0	0	0	40	40	15	10	15	15	15	15	15	15	15
Kelompok 4	C16	0	0	4	4	4	4	0	4	4	4	0	0	4	0	4	4	0	0	0	0	0	0	0	4	0	40	40	10	10	10	10	10	10	15	15	10
Kelompok 4	C17	4	4	4	0	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	40	40	10	10	10	10	10	10	15	15	10
Kelompok 4	C18	4	4	4	4	4	4	0	4	4	0	0	0	4	0	0	0	4	4	4	4	0	4	0	4	0	60	60	15	15	15	15	15	10	15	15	10
Kelompok 4	C19	0	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	0	4	0	0	0	60	60	15	15	15	15	15	10	15	15	10
Kelompok 4	C20	4	0	4	4	0	0	0	0	4	0	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	0	60	60	10	10	10	10	10	10	15	15	10
Kelompok 5	C21	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	80	80	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Kelompok 5	C22	0	4	0	0	0	4	0	4	0	0	4	4	0	0	0	4	4	4	0	0	4	4	0	4	4	40	60	15	15	15	10	10	15	15	15	15
Kelompok 5	C23	0	4	0	0	0	4	0	4	0	4	0	0	0	4	4	0	0	0	0	4	4	0	0	0	4	40	40	10	10	10	10	10	15	15	15	15
Kelompok 5	C24	0	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	80	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Kelompok 5	C25	4	0	0	0	0	4	0	4	0	4	4	0	0	0	0	0	4	0	4	0	0	0	4	0	4	40	40	10	10	10	10	10	15	15	15	15
Kelompok 6	C26	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	0	4	4	0	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	40	40	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Kelompok 6	C27	0	4	0	0	0	4	0	0	0	0	0	4	4	0	4	4	0	4	4	0	4	0	0	4	0	60	40	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Kelompok 6	C28	4	4	0	0	0	4	0	4	4	0	0	4	4	0	0	0	4	0	4	0	0	0	4	0	0	40	40	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Kelompok 6	C29	4	4	0	4	4	4	4	4	0	4	0	0	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	60	60	15	15	15	15	15	10	10	10	10
Kelompok 6	C30	4	4	4	4	4	4	0	0	4	4	4	4	4	4	0	4	0	4	4	4	4	4	0	4	0	60	60	15	15	15	15	15	10	10	10	10

Hasil Nilai Postest

KELOMPOK	RESPONDEN	POSTEST																																			
		POSTEST PILIHAN GANDA																									POSTEST URAIAN		POSTEST PROYEK 1					POSTEST PROYEK 2			
		S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16	S17	S18	S19	S20	S21	S22	S23	S24	S25	U1	U2	P101	P102	P103	P104	P105	P201	P202	P203	P204
Kelompok 1	C1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	80	20	20	20	20	15	20	20	25	25
Kelompok 1	C2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100	80	20	20	20	20	15	20	20	25	25
Kelompok 1	C3	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	60	20	20	20	20	15	20	20	25	25
Kelompok 1	C4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	60	60	20	20	20	20	15	20	20	25	25
Kelompok 1	C5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	80	80	20	20	20	20	15	20	20	25	25
Kelompok 2	C6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100	100	20	20	15	15	15	25	20	20	20
Kelompok 2	C7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100	80	20	20	15	15	15	25	20	20	20
Kelompok 2	C8	4	4	4	0	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	80	60	20	20	15	15	15	25	20	20	20
Kelompok 2	C9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100	100	20	20	15	15	15	25	20	20	20
Kelompok 2	C10	0	4	4	0	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	0	80	60	20	20	15	15	15	25	20	20	20
Kelompok 3	C11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	80	20	20	20	20	20	25	25	25	25
Kelompok 3	C12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100	100	20	20	20	20	20	25	25	25	25
Kelompok 3	C13	0	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	80	80	20	20	20	20	20	25	25	25	25
Kelompok 3	C14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100	100	20	20	20	20	20	25	25	25	25
Kelompok 3	C15	0	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	0	4	0	80	60	20	20	20	20	20	25	25	25	25
Kelompok 4	C16	0	4	4	0	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	0	4	0	4	0	80	80	15	15	20	20	20	25	20	20	20
Kelompok 4	C17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	100	100	15	15	20	20	20	25	20	20	20
Kelompok 4	C18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	100	80	15	15	20	20	20	25	20	20	20
Kelompok 4	C19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	100	15	15	20	20	20	25	20	20	20
Kelompok 4	C20	0	4	4	0	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	0	4	0	4	0	80	80	15	15	20	20	20	25	20	20	20
Kelompok 5	C21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100	100	20	20	20	20	20	25	25	25	25
Kelompok 5	C22	0	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	0	80	80	20	20	20	20	20	25	25	25	25
Kelompok 5	C23	0	4	0	0	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	0	4	0	4	0	80	80	20	20	20	20	20	25	25	25	25
Kelompok 5	C24	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100	100	20	20	20	20	20	25	25	25	25
Kelompok 5	C25	0	4	0	0	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	0	4	0	4	0	80	80	20	20	20	20	20	25	25	25	25
Kelompok 6	C26	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100	100	20	20	15	15	15	20	20	20	20
Kelompok 6	C27	0	4	4	0	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	0	80	60	20	20	15	15	15	20	20	20	20
Kelompok 6	C28	0	4	4	0	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	0	4	0	80	60	20	20	15	15	15	20	20	20	20
Kelompok 6	C29	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100	100	20	20	15	15	15	20	20	20	20
Kelompok 6	C30	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	100	100	20	20	15	15	15	20	20	20	20

LAMPIRAN 12. DOKUMENTASI PRODUK YANG DIKEMBANGKAN

INTEGRASI PENDEKATAN PEMBELAJARAN MENDALAM PADA RENCANA PEMBELAJARAN/ MODUL AJAR

REFERENSI

1. KEPUTUSAN MENTERI PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH REPUBLIK INDONESIA NOMOR 1050/P1/2026 TENTANG PEDOMAN IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN MENDALAM PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI, JENJANG PENDIDIKAN DASAR, DAN JENJANG PENDIDIKAN MENENGAH
2. PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH REPUBLIK INDONESIA NOMOR 16 TAHUN 2026 TENTANG STANDAR KOMPETENSI LULUSAN PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI, JENJANG PENDIDIKAN DASAR, DAN JENJANG PENDIDIKAN MENENGAH
3. KEPUTUSAN KEPALA BSKAP NO. 046/H/KR/2026 TENTANG CAPAIAN PEMBELAJARAN PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI, JENJANG PENDIDIKAN DASAR, DAN JENJANG PENDIDIKAN MENENGAH
4. KEPUTUSAN KEPALA BADAN STANDAR, KURIKULUM, DAN ASESMEN PENDIDIKAN KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH NOMOR 004/H/KR/2026 TENTANG ALUR PENGEMBANGAN KOMPETENSI
5. KEMENDIKDASMEN. 2026. MAKNAI AKADEMIK PEMBELAJARAN MENDALAM MENUJU PENDIDIKAN BERMUTU UNTUK INDONESIA. JAKARTA: PUSAT KURIKULUM DAN PEMBELAJARAN BADAN STANDAR, KURIKULUM, DAN ASESMEN PENDIDIKAN KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH, REPUBLIK INDONESIA.
6. KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH REPUBLIK INDONESIA. (2026). MAKNAI AKADEMIK PEMBELAJARAN KODING DAN KECERDASAN ARTIFISIAL PADA PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH.
7. PANDUAN MATA PELAJARAN. HTTPS://KURIKULUM.KEMDIKBUD.GO.ID/PANDUAN-MAPEL
8. RUJUKAN. HTTPS://KURIKULUM.KEMDIKBUD.GO.ID/RUJUKAN

KONSEP PEMBELAJARAN MENDALAM

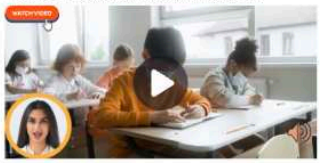
Bapak Ibu Guru Hebat,
Kita akan mulai mempelajari materi pertama yaitu Konsep Pembelajaran Mendalam. Pada materi ini, akan dijelaskan tentang definisi pembelajaran mendalam, konsep memulakan dalam pembelajaran mendalam, serta kerangka kerja pembelajaran. Beberapa materi disajikan dalam bentuk teks, video, dan media interaktif. Pada akhir materi, Bapak Ibu dapat mencoba menjawab kuis. Selamat belajar...

REFLEKSI AWAL

Sesuai dengan yang tercantum dalam Naskah Akademik PM, saat ini Indonesia menghadapi berbagai tantangan, baik pada saat ini maupun saat masa depan, yang tidak pasti, tidak memerlu, kompleks, ambigu, dan sulit diprediksi.
Tantangan-tantangan tersebut hanya dapat dijawab melalui transformasi pendidikan dalam rangka mewujudkan pendidikan bermutu dan merata untuk semua.

Di bawah ini adalah video yang berisi penjelasan tentang pertanya pendekatan pembelajaran mendalam, silahkan klik tanda volume di pojok kanan bawah untuk menyalakan/menurunkan volume suara.

WATCH VIDEO



Tantangan internal pendidikan Indonesia terletak pada krisis pembelajaran yang berdampak pada menurunnya kualitas pembelajaran meskipun akses pendidikan dasar dan menengah sudah cukup baik. Pendekatan pembelajaran yang tidak efektif berdampak pada rendahnya kemampuan literasi membaca dan numerasi peserta didik Indonesia, seperti yang tercermin dalam hasil PISA. Literasi dan numerasi yang masih rendah terjadi karena tardapat kesenjangan efektivitas pembelajaran di sekolah yang belum memberi kesempatan luas kepada guru untuk mengembangkan kreativitas dan kelamapilan berpikir kritis peserta didik. Tantangan lain yaitu kompetensi guru yang masih harus ditingkatkan agar guru memiliki pola pikir yang berkembang (growth mindset). Selain itu, beban kerja guru yang sangat berat dan lebih banyak berkaitan dengan tugas administratif mengurangi fokus mereka pada peran utama sebagai pendidik.
Selain tantangan tersebut, Indonesia memiliki keberagaman yang merupakan modal berharga untuk menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna. Pemanfaatan teknologi merupakan peluang akses pendidikan bagi berbagai lapisan masyarakat. Momentum Bonus Demografi 2035 dan visi Indonesia Emas 2045 menjadi tantangan sekaligus peluang besar bagi sistem pendidikan di Indonesia. Oleh karena itu, pendidikan memiliki peran penting dalam menciptakan generasi menuju visi Indonesia Emas 2045. Pendidikan dasar dan menengah di Indonesia berupaya dengan cepat dan tepat untuk mengakselerasi dampak pendidikan melalui berbagai pendekatan pembelajaran, salah satunya Pembelajaran Mendalam (PM).

DEFINISI

"Pembelajaran mendalam merupakan pendekatan yang **memulakan** dengan menekankan pada penciptaan suasana belajar dan proses pembelajaran **berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan** melalui olah pikir, **olah hati, olah rasa, dan olah raga** secara holistik dan terpadu."

Di bawah ini adalah video yang berisi penjelasan tentang nilai memulakan dalam PM dan mewujudkan prinsip pembelajaran melalui olah pikir, olah rasa, olah hati, dan olah raga, silahkan klik tanda volume di pojok kanan bawah untuk menyalakan/menurunkan volume suara.

WATCH VIDEO

Kerangka kerja pembelajaran merupakan panduan sistematis untuk menciptakan ekosistem pendidikan yang mendukung pembelajaran. Fokus utama kerangka ini adalah mendorong pembelajaran yang bermakna, reflektif, dan kontekstual melalui praktik, lingkungan, dan kemitraan yang terencana.

Penerapan PM tidak hanya bergantung pada pendekatan kognitif, tetapi juga melibatkan empat komponen penting yang saling mendukung dan membentuk pengalaman belajar yang holistik bagi peserta didik.

LINGKUNGAN PEMBELAJARAN
PRAKTIK PEDAGOGIS
KEMITRAAN PEMBELAJARAN
PEMANFAATAN DIGITAL
MENGALAMI
MENGHAYATI
MEMAHAMI
MENGAPLIKASI
MENGAMATI
MENGAMALKAN
PERTANYAAN
PERSEPSI
PERTANYAAN
PERSEPSI
PERTANYAAN
PERSEPSI

Perencanaan Pembelajaran *dengan Pendekatan Pembelajaran Mendalam*

Bapak Ibu Guru Hebat,
Kita akan mulai memperlajari materi kedua yaitu Konsep Perencanaan Pembelajaran dengan Pendekatan Pembelajaran Mendalam. Pada materi ini, akan dijelaskan tentang proses penyusunan perencanaan pembelajaran, cara menganalisis capaian pembelajaran, cara menyusun tujuan pembelajaran dan alurnya, serta komponen utama rencana pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran mendalam. Beberapa materi disajikan dalam bentuk teks dan media interaktif. Pada akhir materi, Bapak Ibu dapat mencoba menjawab kuis. Selamat belajar...

Proses penyusunan perencanaan pembelajaran

Menganalisis Capaian Pembelajaran → Menyusun Tujuan Pembelajaran dan Alurnya → Merencanakan Pembelajaran dan Asesmen

Pemerintah menetapkan **Capaian Pembelajaran (CP) sebagai kompetensi yang harus dicapai.** CP masih umum sehingga **perlu diuraikan menjadi tujuan-tujuan pembelajaran**, yang dapat dicapai satu persatu oleh murid hingga mereka mencapai akhir fase. Pendidik perlu memahami keseluruhan dokumen capaian pembelajaran, mulai dari **rasional, tujuan, karakteristik, dan capaian pembelajaran perfase pada setiap mata pelajaran**. Rumusan capaian pembelajaran perlu dianalisis untuk menyusun tujuan pembelajaran dan alurnya. Setelah itu pendidik merancang pembelajaran dan asesmen dari alur tujuan pembelajaran yang sudah disusun.

Pendidik **dapat mengembangkan sendiri, menggunakan contoh yang disiapkan, atau memodifikasi perencanaan belajarnya.** Meskipun demikian, pendidik diharapkan berupaya untuk meningkatkan kemampuannya dalam mengembangkan dokumen perencanaan pembelajaran secara mandiri sesuai dengan konteks dan karakteristik murid.

A. MENGANALISIS CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

Menganalisis CP adalah langkah pertama dalam perencanaan pembelajaran. Dasar Hukum Capaian Pembelajaran:

Keputusan Kepala BSKAP No. 046/H/KR/2025 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah

Dapat diunduh pada tautan:

Di bawah ini adalah media interaktif yang berisi penjelasan tentang cara menganalisis capaian pembelajaran, silahkan klik tanda panah untuk mempelajari

B. MENYUSUN TUJUAN PEMBELAJARAN DAN ALURNYA

Setelah memahami CP, pendidik mulai mendapatkan ide-ide tentang apa yang harus dipelajari murid dalam satu fase. Pada tahap ini, pendidik mengembangkan tujuan pembelajaran dan kemudian mengurutkannya menjadi alur tujuan pembelajaran.

Di bawah ini adalah media interaktif yang berisi penjelasan tentang cara menyusun TP dan ATP, silahkan klik tanda panah untuk mempelajari

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

KOMPETENSI,

Kompetensi, kemampuan murid sebagai hasil dari proses pembelajaran. Tujuan disusun dengan menggunakan kata kerja operasional yang relevan. Pertanyaan panduan yang dapat dijawabkan: guru, antara lain: Secara konkrit, kemampuan apa yang perlu murid tunjukkan? Tahap berpikir apa yang perlu murid lunjukkan?

KONTEN

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

C. MERENCANAKAN PEMBELAJARAN DAN ASESMEN

Pembelajaran dan asesmen merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Pendidik dan murid perlu memahami kompetensi yang dituju, sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga keseluruhan proses pembelajaran diupayakan untuk mencapai kompetensi tersebut. Kaitan antara pembelajaran dan asesmen digambarkan melalui ilustrasi di samping.

Ketiga tahapan ini akan terus berlangsung dalam bentuk siklus. Dalam prosesnya, pendidik dapat melakukan refleksi dan umpan balik, baik dilakukan secara pribadi maupun dengan bantuan kolega pendidik, kepala satuan pendidikan, atau pengawas sekolah/ pendik.

Oleh karena itu, proses pembelajaran dan asesmen merupakan satu kesatuan yang bermuara untuk membantu keberhasilan murid di dalam kelas.

Di bawah ini adalah media interaktif yang berisi penjelasan tentang cara merencanakan pembelajaran dan asesmen, silahkan klik tanda panah untuk mempelajari

CATATAN:

Setiap pendidik perlu memiliki perencanaan pembelajaran untuk membantu mengarahkan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran secara lebih mendalam.

Perencanaan pembelajaran ini dapat berupa:
1. rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), atau
2. modul ajar.

Pendidik perlu memastikan bahwa kerangka kerja pembelajaran mendalam telah termuat baik secara implisit atau eksplisit dalam perencanaan pembelajaran dengan memastikan prinsip berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan dalam proses pembelajaran dan melalui pengalaman belajar memahami, mengaplikasikan, dan merefleksi.

Dalam menyusun perencanaan pembelajaran, pendidik diharapkan merancang pembelajaran dengan memperhatikan langkah seperti pada gambar berikut.

Penjelasan tentang masing-masing langkah perencanaan pembelajaran akan diuraikan pada materi selanjutnya.

RUJUKAN PEDOMAN DAN LANDASAN HUKUM TENTANG PEMBELAJARAN MENDALAM DAPAT DIAKSES PADA:

klik pada gambar:

IDENTIFIKASI KEBUTUHAN BELAJAR

Bapak Ibu Guru Hebat,
Kita akan mulai mempelajari sub materi Perencanaan Pembelajaran yang pertama yaitu Identifikasi Kebutuhan Belajar. Pada materi ini, akan dijelaskan tentang identifikasi yang meliputi kesiapan murid, karakteristik materi pelajaran, juga dimensi profil lulusan yang akan dicapai melalui pembelajaran. Beberapa materi disajikan dalam bentuk teks dan media interaktif. Pada akhir materi, Bapak Ibu dapat mencoba menjawab kuis. Selamat belajar...

Pendidik melakukan **identifikasi yang meliputi kesiapan murid, karakteristik materi pelajaran, juga dimensi profil lulusan yang akan dicapai melalui pembelajaran.** Pemilihan dimensi profil lulusan menjadi penting karena sejalan dengan karakteristik pembelajaran mendalam yang menekankan pada pengembangan kompetensi abad 21 dan pembentukan dimensi profil lulusan.

Pendidik dapat memilih dimensi yang relevan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik mata pelajaran yang diajarkan. Dimensi profil lulusan diupayakan terintegrasi dan terukur dalam proses pembelajaran, bukan sebagai bagian yang terpisah.

IDENTIFIKASI KESIAPAN MURID

IDENTIFIKASI KESIAPAN MURID

Konteks Sosial dan Emosional.

Perhatikan faktor sosial dan emosional yang dapat memengaruhi kesiapan belajar, seperti **rasa percaya diri, motivasi, atau hambatan psikologis** dalam proses pembelajaran. Gunakan pendekatan diferensiasi untuk menyesuaikan strategi pembelajaran dengan kebutuhan individu maupun kelompok.

Observasi dan Refleksi

Amati bagaimana murid merespon pertanyaan terbuka, tantangan berpikir kritis, atau tugas eksploratif. Perhatikan **tingkat keterlibatan, rasa ingin tahu, dan kemampuan mereka dalam menghubungkan konsep baru** dengan pengalaman sebelumnya.

Analisis Pengetahuan Awal

Guru dapat menggunakan **pre-test, diskusi awal, pertanyaan pemantik, dll. untuk mengetahui pemahaman awal murid terhadap konsep yang akan dipelajari** lalu gunakan hasilnya untuk **mengidentifikasi kesenjangan pemahaman** yang mungkin muncul dan menjadi hambatan dalam pembelajaran.

Analisis Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS).

Berikan tugas berbasis pemecahan masalah atau proyek kecil untuk melihat **sejauh mana murid dapat mengambil keputusan untuk menemukan solusi dari suatu permasalahan.** Identifikasi murid yang membutuhkan pendampingan lebih lanjut.

Inventarisasi Gaya Belajar dan Minat Belajar

Gunakan angket atau wawancara singkat untuk mengetahui **gaya belajar dan minat murid**. Guru dapat menyesuaikan strategi pembelajaran agar lebih relevan dan menarik bagi mereka

Untuk mengetahui gaya belajar murid, dapat dilakukan dengan mengikuti tes pada aplikasi **AKUPINTAR:**
https://akupintar.id/mp/tes-gaya-belajar

HASIL YANG DIDAPAT ADALAH 3 JENIS GAYA BELAJAR, YAITU VISUAL, AUDITORI, DAN KINESTETIK.

Tipe Visual

Gaya belajar visual menyerap informasi terkait dengan **visual, warna, gambar, peta, diagram dan belajar dari apa yang dilihat oleh mata**. Artinya bukti-bukti konkret harus diperlihatkan terlebih dahulu agar mereka paham, gaya belajar seperti ini mengandalkan **penglihatan** atau melihat dulu buktinya untuk kemudian mempercayainya.

Tipe Auditori

Gaya belajar auditori adalah gaya belajar dengan cara mendengar, yang memberikan penekanan pada **segala jenis bunyi dan kata, baik yang diciptakan maupun yang diingat.** Gaya pembelajar auditori adalah dimana seseorang lebih cepat menyerap informasi melalui apa yang ia **dengarkan.** Penjelasan tertulis akan lebih mudah ditangkap oleh para pembelajar auditori ini.

Tipe Kinestetik

Gaya belajar kinestetik dapat belajar paling baik dengan **berinteraksi atau mengalami hal-hal di sekitarnya.** Gaya pembelajar kinestetik cenderung mampu memahami sesuatu dengan adanya keterlibatan langsung, daripada mendengarkan ceramah atau membaca dari sebuah buku. Gaya belajar kinestetik suka melakukan hal-hal dan menggunakan tubuh mereka untuk mengingat fakta, seperti "memanggil" (dialing) nomor telepon pada telepon genggam mereka. Gaya belajar kinestetik, berarti belajar dengan **menyentuh dan melakukan.**

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

IDENTIFIKASI KARAKTERISTIK MATERI

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

PANDUAN MATA PELAJARAN DAPAT DIAKSES PADA:

klik pada gambar:

MENENTUKAN DIMENSI PROFIL LULUSAN

Menentukan dimensi profil lulusan berdasarkan hasil identifikasi mata pelajaran. Menerapkan prinsip pembelajaran mendalam, yaitu bermakna, berkesadaran, dan menggembirakan untuk mencapai dimensi profil lulusan.

Pilih dimensi yang relevan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik mata pelajaran yang diajarkan. Dimensi yang dipilih harus dapat diukur melalui proses pembelajaran.

Kompetensi yang diukur pada masing-masing dimensi dapat dilihat pada Keputusan BSKAP No. 058/H/KR/2025. Dengan adanya Alur Perkembangan Kompetensi, akan ada indikator capaian belajar murid yang jelas untuk setiap jenjang, sehingga kebutuhan belajarnya dapat terpenuhi dengan lebih baik. Alur perkembangan kompetensi ini juga dapat digunakan melihat perkembangan profil lulusan.

Rumusan kompetensi diuraikan berdasarkan dimensi, jenjang, subdimensi, serta tiga tahapan perkembangan, yaitu berkembang, cakap, dan mahir.

ALUR PERKEMBANGAN KOMPETENSI DAPAT DIAKSES PADA:

klik pada gambar:

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
BADAN STANDAR, KURIKULUM, DAN ASESMEN PENDIDIKAN

SALINAN

KEPUTUSAN
KEPALA BADAN STANDAR, KURIKULUM, DAN ASESMEN PENDIDIKAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
NOMOR 058/H/KR/2025
TENTANG
ALUR PERKEMBANGAN KOMPETENSI

8 DIMENSI PROFIL LULUSAN

KEIMANAN DAN KETAKWAAN TERHADAP TUHAN YME
Individu yang memiliki keyakinan teguh akan keberadaan Tuhan YME dan menghayati serta mengamalkan nilai-nilai spiritual dalam kehidupan sehari-hari

KEWARGAAN
Individu yang memiliki rasa cinta tanah air serta menghargai keberagaman budaya, mentaati aturan dan norma sosial dalam kehidupan bermasyarakat, memiliki kepedulian dan tanggung jawab sosial, serta berkomitmen untuk menyelesaikan masalah nyata yang berkaitan dengan keberlanjutan kehidupan, lingkungan, dan harmoni antarbangsa dalam konteks kebhinekaan global

PENALARAN KRITIS
Individu yang mampu berpikir secara logis, analitis, dan reflektif dalam memahami, mengevaluasi, serta memproses informasi untuk menyelesaikan masalah

KREATIVITAS
Individu yang mampu berpikir secara inovatif, fleksibel, dan orisinal dalam mengolah ide atau informasi untuk menciptakan solusi yang unik dan bermanfaat

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

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

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

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

SETELAH MEMPELAJARI MATERI DI ATAS, BANDINGKAN DENGAN PRAKTIK PEMBELAJARAN YANG SELAMA INI BAPAK/IBU LAKUKAN DI KELAS. TEMUKAN PERBEDAANNYA DAN PIKIRKAN RENCANA PENYESUAIANNYA.

Silahkan reload halaman untuk mengulang kuis. Kunci jawaban dapat diakses pada:

MATERI SEBELUMNYA
KOMPONEN DALAM RENCANA PEMBELAJARAN MENDALAM

MATERI SELANJUTNYA
DESAIN PEMBELAJARAN

DESAIN PEMBELAJARAN

Bapak Ibu Guru Hebat,
Kita akan mulai merupakan sub materi Perencanaan Pembelajaran yang kedua yaitu Desain Pembelajaran. Pada materi ini, akan dijelaskan tentang cara menentukan kerangka pembelajaran (praktik pedagogis, kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, pemanfaatan digital). Beberapa materi disajikan dalam bentuk teks dan media interaktif. Pada akhir materi, Bapak Ibu dapat mencoba menjawab kuis. Selamat belajar...

Menyusun **desain pembelajaran** terdiri dari proses **menentukan tujuan pembelajaran dan menentukan kerangka pembelajaran** (praktik pedagogis, kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, pemanfaatan digital). Penyusunan tujuan pembelajaran telah dibahas pada materi sebelumnya.

Kerangka pembelajaran merupakan panduan sistematis untuk menciptakan ekosistem pendidikan yang mendukung pembelajaran. Fokus utama kerangka ini adalah mendorong pembelajaran yang bermakna, reflektif, dan kontekstual melalui praktik, lingkungan, dan kemitraan yang terencana. **Penerapan pembelajaran mendalam tidak hanya bergantung pada pendekatan kognitif, tetapi juga melibatkan empat komponen penting yang saling mendukung dan membentuk pengalaman belajar yang holistik bagi murid.** Keempat komponen tersebut adalah praktik pedagogis, kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pemanfaatan teknologi digital.

Di bawah ini adalah media interaktif yang berisi penjelasan tentang kerangka pembelajaran, silahkan klik tanda pada pojok kanan bawah setiap kotak untuk membalikkan kartu.

A. PRAKTIK PEDAGOGIS

Praktik pedagogis merupakan strategi mengajar yang dipilih guru untuk mencapai tujuan belajar dalam mencapai dimensi profil lulusan. Untuk merupakan pembelajaran mendalam guru berfokus pada pengalaman belajar peserta didik yang autentik, mengutamakan praktik nyata, mendorong keterampilan berpikir tingkat tinggi dan kolaborasi. Pembelajaran mendalam dapat dilaksanakan menggunakan berbagai praktik pedagogis dengan memenuhi tiga prinsip yaitu berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan.

Pendidik **memilih model/strategi/metode** yang mendorong eksplorasi dan pemecahan masalah, untuk mencapai tujuan pembelajaran agar murid aktif membangun pemahaman mendalam.

Di bawah ini adalah media interaktif yang berisi penjelasan tentang pendekatan, model, strategi, metode, dan teknik pembelajaran, silahkan klik tanda (+) untuk membukanya, dan tanda (x) untuk menutup penjelasan.

B. KEMITRAAN PEMBELAJARAN

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

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

Pendidik dapat melibatkan berbagai pihak seperti guru lintas mata pelajaran, orang tua, industri, atau komunitas untuk memperkaya pengalaman belajar. Kolaborasi ini dapat dilakukan melalui diskusi, mentoring, atau kunjungan lapangan, dll

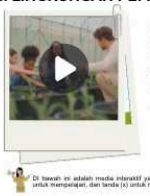
Contoh mitra:

- **Lingkungan sekolah**: kepala sekolah, pengawas sekolah, guru, dan peserta didik, dan lainnya
- **Lingkungan luar sekolah**: MGMP, mitra profesional, dunia usaha, dunia industri, dan dunia kerja, institusi/lembaga pendidikan, media, dan lainnya
- **Masyarakat**: orang tua, komunitas, tokoh masyarakat, organisasi keagamaan dan/atau budaya, dan lainnya

Contoh kemitraan yang bisa dilakukan:

- Kerja sama pendidik dengan murid dalam perancangan pembelajaran, proses asesmen, dsb.
- Kerja sama pendidik dengan rekan sejawat dalam berbagi praktik baik, pencermanan, refleksi dan evaluasi, dsb.
- Kerja sama pendidik dengan orang tua untuk mendukung program pembelajaran yang dilakukan di sekolah, seperti melibatkan orang tua menjadi guru tamu.
- Kerja sama pendidik dengan pihak luar sekolah seperti dunia kerja, puskesmas dan lembaga lainnya yang terkait dengan pembelajaran.
- Kerja sama pendidik dengan universitas untuk memberikan wawasan ruang lingkup pembelajaran dan pekerjaan.
- Kerja sama murid dengan murid lain, murid lintas kelompok, atau murid lintas kelas.
- Kerja sama murid dengan orang tua.
- Kerja sama murid dengan pihak lain.

C. LINGKUNGAN PEMBELAJARAN



Untuk mendukung pembelajaran mendalam. Ruang fisik dan virtual dirancang fleksibel sebagai tempat yang mendorong kolaborasi, refleksi, eksplorasi, dan berbagi ide, sehingga dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik dengan optimal.

Pendidik dapat menciptakan ruang belajar yang mendukung eksplorasi dan kolaborasi, baik dalam bentuk fisik (kelas interaktif, laboratorium, ruang kreatif) maupun virtual (forum diskusi, platform LMS).

Lingkungan pembelajaran menekankan integrasi antara

- **ruang fisik**
- **ruang virtual**
- **budaya belajar**

Di bawah ini adalah media interaktif yang berisi penjelasan tentang lingkungan pembelajaran, silahkan klik tanda (+) untuk membukanya, dan tanda (x) untuk menutup penjelasan.

D. PEMANFAATAN TEKNOLOGI

Pemanfaatan teknologi digital memegang peran penting sebagai katalisator untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan kontekstual. Tersedianya **keragam sumber belajar** menjadi peluang menciptakan pengetahuan bermakna pada peserta didik. **Teknologi digital dapat dimanfaatkan dalam perencanaan, pelaksanaan, dan asesmen pembelajaran.** Peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan kolaboratif.

Pendidik dapat menggunakan teknologi seperti **e-learning, simulasi, augmented reality (AR), dan kecerdasan buatan (AI)** untuk meningkatkan aksesibilitas, interaktivitas, dan personalisasi pembelajaran sesuai kebutuhan murid.

Teknologi digital dapat digunakan mulai dari perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan asesmen pembelajaran.

1. **Perencanaan** Pembelajaran merancang dan mengelola kelas digital, menajemen perencanaan pembelajaran berbasis projek/, ikusin **bahan ajar visual dan infografis, pembuatan konten interaktif seperti kuis dan simulasi, pemanfaatan kecerdasan artifisial, serta aplikasi desain instruksional,** dan perencanaan pembelajaran lainnya.
2. **Pelaksanaan** Pembelajaran **pembelajaran sinkronus, kolaborasi daring, pembelajaran asinkronus, taman sumber belajar, perpustakaan digital, pemanfaatan kecerdasan artifisial, video edukasi, multimedia interaktif, simulasi dan animasi, gamifikasi dan kuis**, serta sumber lainnya.
3. **Asesmen** Pembelajaran **pembuatan tes otomatis, evaluasi orisinalitas dan kualitas tulisan, tes formatif berbasis interaktif, pemanfaatan kecerdasan artifisial, pengelolaan portofolio digital,** dan selengkapnya.

CONTOH:

Bahan ajar digital 3D

Games interaktif dengan Canva.AI

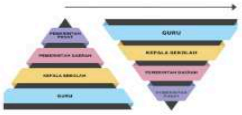
Games interaktif

Video/Audio

TRANSFORMASI PERAN GURU DALAM EKOSISTEM PM

Guru merupakan sumber inovasi dan sumber informasi dalam pengembangan kebijakan. Evers dan Kneyber (2015) menggambarkannya dalam perubahan struktur pada piramida. Bila selama ini pemerintah pusat dan daerah menyusun kebijakan dan langsung mengatur hal-hal yang perlu dilakukan guru, maka dalam proses transformasi pendidikan, sistem harus membalik prosesnya, dengan melatakan guru sebagai sumber inovasi dan sumber informasi untuk kebijakan yang akan disusun. Posisi guru dalam ekosistem diilustrasikan pada gambar di bawah ini.

Gambar di sebelah kiri mengilustrasikan peran guru konvensional dalam sistem flipped (sistem terbalik). Pada kondisi ini terjadi perubahan sistem top down menuju sistem bottom up untuk mendukung guru. Dalam sistem pembelajaran konvensional, pola komunikasi dan pengambilan keputusan bersifat hierarkis, dengan keputusan biasanya diambil oleh pihak atasan dan diturunkan ke bawah. Dalam hal ini, guru sering kali ditempatkan dalam posisi yang pasif, hanya menerima arahan dari pemerintah pusat maupun daerah, yang dapat membatasi kreativitas dan inovasi mereka. Kondisi ini tidak mendukung implementasi PM.



Oleh karena itu, transformasi peran guru diperlukan khususnya pada kepemimpinan guru (*teacher leadership*) seperti yang divisualisasikan dalam gambar sebelah kanan, yang menunjukkan pola piramida terbalik. **Peranan guru dalam implementasi PM adalah sebagai aktivator, pembangun budaya, dan kolaborator.**

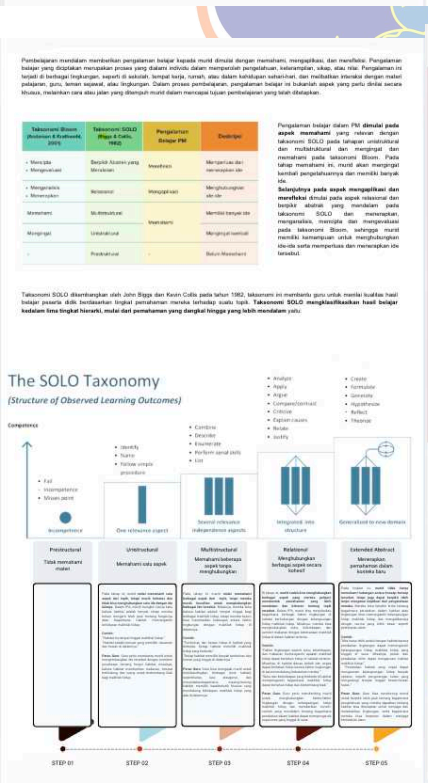
SETELAH MEMPELAJARI MATERI DI ATAS, BANDINGKAN DENGAN PRAKTIK PEMBELAJARAN YANG SELAMA INI BAPAK/IBU LAKUKAN DI KELAS. TEMUKAN PERBEDAANNYA DAN PIKIRKAN RENCANA PENYESUAIANNYA.

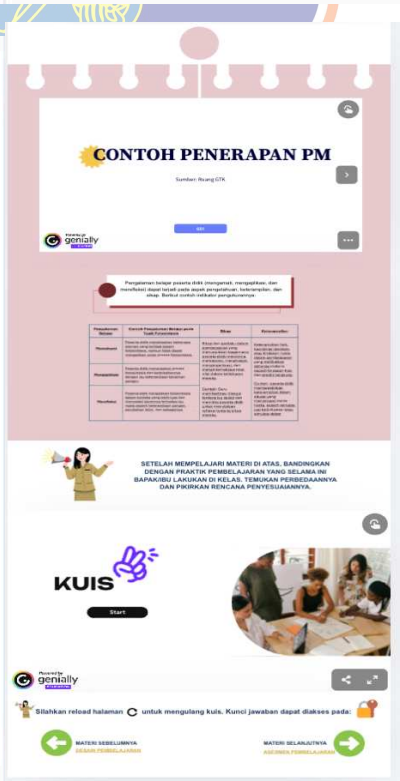
Silahkan reload halaman untuk mengulang kuis. Kunci jawaban dapat diakses pada:

MATERI SEBELUMNYA
MATERI SELANJUTNYA

PENGALAMAN BELAJAR
Bapak Ibu Guru Hebat,
Kita akan mulai mempelajari sub materi Perencanaan Pembelajaran yang ketiga yaitu Pengalaman Belajar. Pada materi ini, akan dipelajari tentang cara menyusun tangkah-tangkah pembelajaran dengan mengakomodasi pengalaman belajar (memahami, mengaplikasi, dan merefleksi) serta prinsip pembelajaran (berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan). Beberapa materi disajikan dalam bentuk teks dan media interaktif. Pada akhir materi, Bapak Ibu diapat mencoba menjawab kuis. Selamat belajar...
PENYUSUNAN LANGKAH PEMBELAJARAN PERLU MEMPERHATIKAN
INTEGRASI DARI PRINSIP PEMBELAJARAN DAN PENGALAMAN BELAJAR.
Merancang pembelajaran dengan prinsip berkesadaran, bermaknisa, dan menggembirakan
Mendeskripsikan pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, dan merefleksi
A PRINSIP PEMBELAJARAN
Prinsip pembelajaran menjadi landasan penting yang memastikan proses belajar berjalan efektif. Tiga prinsip utama yang mendukung pembelajaran mendalam adalah berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan.
Ketiga prinsip ini saling melengkapi dalam membangun pembelajaran mendalam bagi murid. Ketiga prinsip pembelajaran tersebut dilaksanakan melalui olah piikir, olah hati, olah rasa, dan olah raga. Dalam pandangan Ki Hajar Dewantara, keempat ranya tersebut adalah bagian integral dari pendidikan yang membentuk manusia seutuhnya.
Di bawah ini adalah media interaktif yang berisi penjelasan tentang prinsip pembelajaran, silahkan klik tanda (+) untuk membukanya, dan tanda (x) untuk menutup penjelasan.
PRINSIP PEMBELAJARAN
BERKESADARAN
BERMAKNA
MENGGEMBIRAKAN
Penerapan prinsip pembelajaran mendalam dapat terjadi secara terpisah ataupun simultan dan tidak harus berurutan.

B PENGALAMAN BELAJAR
PENGALAMAN BELAJAR DILAKUKAN SECARA BERTAHAP UNTUK MENCAPAI LEVEL PM:
MENGAPLIKASI
MEREFLEKSI
MEMAHAMI
Di bawah ini adalah media interaktif yang berisi penjelasan tentang pengalaman belajar, silahkan klik tanda (info) untuk membukanya, dan tanda (x) untuk menutup penjelasan.
PENGALAMAN BELAJAR
KLIK "INFO" UNTUK PENJELASAN LEBIH LANJUT
01 MEMAHAMI
02 MENGAPLIKASI
03 MEREFLEKSI
Powered by genially


Pembelajaran mendalam memberikan pengalaman belajar kepada murid dimulai dengan memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. Pengalaman belajar yang dicipitakan merupakan proses yang dialami individu dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, atau nilai. Pengalaman ini terjadi di berbagai lingkungan, seperti di sekolah, tempat kerja, rumah, atau dalam kehidupan sehari-hari, dan melibatkan interaksi dengan materi pelajaran, guru, teman sejawat, atau lingkungan. Dalam proses pembelajaran, pengalaman belajar ini bukanlah aspek yang perlu dinilai secara khusus, melainkan cara atau jalan yang ditempuh murid dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
Taksonomi Bloom (Anderson & Krathwohl, 2001)
Taksonomi SOLO (Biggs & Collis, 1982)
Pengalaman Belajar PM
Deskripsi
Pengalaman belajar pada aspek memahami yang relevan dengan taksonomi SOLO pada tahapan unistruktural dan multistruktural dan mengingat dan memahami pada taksonomi Bloom. Pada tahap memahami ini, murid akan mengingat bentuk pengetahuannya dan memiliki banyak ide.
Selanjutnya pada aspek mengaplikasi dan merefleksi dimulai pada aspek relasional dan berpikir abstrak yang mendalam pada taksonomi SOLO dan menerapkan, menganalisis, mencipta dan mengevaluasi pada taksonomi Bloom, sehingga murid memiliki kemampuan untuk menghubungkan ide-ide serta memperluas dan menerapkan ide tersebut.
Taksonomi SOLO dikembangkan oleh John Biggs dan Kevin Collis pada tahun 1982. taksonomi ini membantu guru untuk menilai kualitas hasil belajar peserta didik berdasarkan tingkat pemahaman mereka terhadap suatu topik. Taksonomi SOLO mengklasifikasikan hasil belajar kedalam lima tingkat hierarki, mulai dari pemahaman yang dangkal hingga yang lebih mendalam yaitu:
The SOLO Taxonomy
(Structure of Observed Learning Outcomes)
Prestructural
Unistructural
Multistructural
Relational
Extended Abstract
STEP 01
STEP 02
STEP 03
STEP 04
STEP 05


CONTOH PENERAPAN PM
Sumber: Ruang GTK
SETELAH MEMPELAJARI MATERI DI ATAS, BANDINGKAN DENGAN PRAKTIK PEMBELAJARAN YANG SELAMA INI BAPAK/IBU LAKUKAN DI KELAS. TEMUKAN PERBEDAANNYA DAN PIKIRKAN RENCANA PENYESUAIANNYA.
KUIS
Start
Silahkan reload halaman untuk mengulang kuis. Kunci jawaban dapat diakses pada:
MATERI SEBELUMNYA
MATERI SELANJUTNYA

ASESMEN PEMBELAJARAN

Bapak Ibu Guru Hebat,
Kita akan mulai mempelajari sub materi Perencanaan Pembelajaran yang ketiga yaitu Asesmen Pembelajaran. Pada materi ini, akan dijelaskan tentang cara menyusun asesmen pembelajaran baik asesmen formatif maupun asesmen sumatif. Beberapa materi disajikan dalam bentuk teks dan media interaktif. Pada akhir materi, Bapak Ibu dapat mencoba menjawab kuis. Selamat belajar...

Penilaian yang selanjutnya disebut **asesmen adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengetahui kebutuhan belajar dan capaian perkembangan atau hasil belajar murid** (Permendikbud No.21 Tahun 2022 tentang Standar Penilaian Pendidikan pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah).

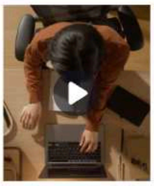
Asesmen merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran. Prinsip-prinsip asesmen menjadi panduan agar proses penilaian benar-benar mencerminkan pencapaian belajar murid secara utuh, adil, dan bermakna. **Asesmen tidak hanya menjadi alat untuk mengukur hasil belajar, tetapi juga sebagai proses refleksi dan perbaikan serta tindak lanjut dari pembelajaran yang mendukung perkembangan kompetensi murid secara berkelanjutan.** Dalam merencanakan dan melaksanakan asesmen, pendidik perlu mengacu pada tiga prinsip asesmen dalam pembelajaran:

Di bawah ini adalah media interaktif yang berisi penjelasan tentang prinsip asesmen, silahkan klik tanda (info) untuk mempelajari, dan tanda (x) untuk menutup penjelasan.

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

Dalam pembelajaran mendalam, **asesmen tidak hanya berfungsi untuk mengukur hasil belajar, tetapi juga menjadi bagian penting dari proses pembelajaran itu sendiri. Dua jenis asesmen utama yang digunakan adalah asesmen formatif dan sumatif**, dengan penekanan pada asesmen autentik dan holistik.

1. Autentik, asesmen yang merepresentasikan realitas kehidupan atau konteks sehari-hari, berfokus pada proses dan produk belajar dalam konteks yang nyata dan bermakna. Bertujuan mengukur kompetensi nyata, seperti pemecahan masalah, berpikir kritis, berpikir kreatif, kolaborasi, dan komunikasi.
2. Holistik, asesmen yang melihat keseluruhan aspek kemampuan siswa secara utuh dan terpadu (pengetahuan, keterampilan, dan sikap). Dapat terintegrasi dalam berbagai dimensi pembelajaran untuk memberi gambaran komprehensif terhadap perkembangan belajar siswa.



Asesmen formatif dengan penekanan pada asesmen autentik dan holistik digunakan selama proses pembelajaran untuk **memberikan umpan balik dan memperbaiki strategi belajar**, dengan ciri-ciri:

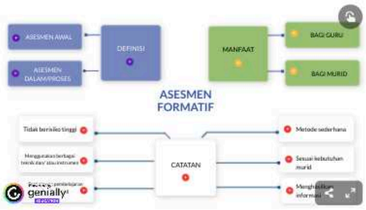
1. dilakukan secara berkala **selama pembelajaran**;
2. berfokus pada **proses**, bukan hanya hasil akhir;
3. mendorong **refleksi** dan melibatkan murid secara aktif; dan
4. **kontekstual dan relevan** dengan kehidupan nyata.

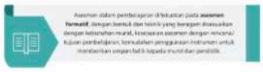
Contoh: jurnal reflektif, penilaian antarteman (peer assessment), penilaian diri (self assessment), peta konsep, observasi kinerja, dll.

Asesmen sumatif dengan penekanan pada asesmen autentik dan holistik dilakukan di akhir topik/ tujuan pembelajaran untuk **mengevaluasi pencapaian kompetensi secara menyeluruh**. Ciri-cirinya:

1. menilai **hasil belajar** akhir;
2. menilai **keterampilan berpikir tingkat tinggi**; dan
3. menilai **aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap** secara terpadu.

Contoh: projek tematik (kolaborasi beberapa mata pelajaran); portofolio; studi kasus, presentasi interdisipliner, dan lain-lain.





DEFINISI

Pada akhir pembelajaran, asesmen sumatif memberikan gambaran yang jelas tentang **sejauh mana peserta didik telah memahami dan menguasai materi yang diajarkan.** Hasil asesmen ini menjadi indikator pencapaian kompetensi peserta didik secara keseluruhan.
Asesmen sumatif memastikan bahwa **proses pembelajaran berlangsung efektif dan hasilnya dapat dipertanggungjawabkan**, baik pada level individu (peserta didik) maupun sistem pendidikan secara keseluruhan.
Asesmen sumatif dapat dilakukan setelah pembelajaran berakhir, misalnya **pada akhir satu lingkup materi (dapat terdiri atas satu atau lebih tujuan pembelajaran), pada akhir semester.**

TUJUAN

Asesmen sumatif pada jenjang pendidikan dasar dan menengah bertujuan untuk menilai pencapaian hasil belajar murid sebagai **dasar penentuan kenaikan kelas dan/atau kelulusan dari satuan pendidikan**. Penilaian pencapaian hasil belajar murid dilakukan dengan membandingkan pencapaian hasil belajar murid dengan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Berbeda dengan asesmen formatif, **asesmen sumatif menjadi bagian dari perhitungan penilaian di akhir semester, akhir tahun ajaran, dan/atau akhir jenjang.**
Sementara itu, pada pendidikan anak usia dini, asesmen sumatif digunakan untuk mengetahui capaian perkembangan anak dan bukan sebagai hasil evaluasi untuk penentuan kenaikan kelas atau kelulusan.

Asesmen Formatif		Asesmen Sumatif
Assessment as Learning untuk refleksi diri murid dan refleksi proses pembelajaran	*Assessment for Learning* untuk perbaikan proses pembelajaran	*Assessment of Learning* untuk penilaian capaian pembelajaran murid pada akhir pembelajaran
Contoh: Jurnal reflektif, *self-assessment*, *peer assessment*, *checklist* kemajuan belajar, dan lainnya	Contoh: Peta konsep, umpan balik formatif, *Classroom Assessment Technique (CATs)*, observasi, *exit ticket* dan lainnya	Contoh: Tes lisan, tes tertulis, laporan, penilaian projek, portofolio, dan lainnya

Asesmen dalam pembelajaran memiliki tiga fungsi utama, yaitu:

1. ***assessment as learning*** untuk refleksi diri murid dan refleksi proses pembelajaran yang membantu murid belajar menjadi pemelajar aktif dan mandiri,
2. ***assessment for learning*** untuk membantu pendidik memperbaiki proses pembelajaran, dan
3. ***assessment of learning*** untuk menilai capaian pembelajaran murid pada akhir pembelajaran.

Pembelajaran Mendalam mendorong adanya transferable skills murid agar dapat menerapkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan pada kehidupan nyata.
Asesmen yang digunakan bertujuan untuk:

1. Memahami sejauh mana kedalaman pemahaman telah dicapai
2. Merancang aktivitas belajar yang mendorong murid untuk naik ke tingkat pemahaman yang lebih kompleks
3. Memberikan umpan balik yang lebih tepat sasaran berdasarkan level pemahaman.

Pada pengalaman belajar mengaplikasi dan merefleksi murid mengalami pendalaman pengetahuan Level Relational (relasional) dan level Extended Abstract (abstrak diperluas) yang merupakan Higher Order Thinking Skills (HOTs), sehingga guru perlu mengembangkan asesmen yang mengarah pada HOTs murid untuk mencapai pendalaman pengetahuan.

Teknik asesmen dapat dilakukan secara berbeda di jenjang tertentu, sesuai dengan karakteristik dan tujuan pembelajarannya.

Di bawah ini adalah media interaktif yang berisi penjelasan tentang contoh teknik asesmen, silahkan klik tanda (panah) untuk mempelajari.

SETELAH MEMPELAJARI MATERI DI ATAS, BANDINGKAN DENGAN PRAKTIK PEMBELAJARAN YANG SELAMA INI BAPAK/IBU LAKUKAN DI KELAS. TEMUKAN PERBEDAANNYA DAN PIKIRKAN RENCANA PENYESUAIANNYA.

Silahkan reload halaman untuk mengulang kuis. Kunci jawaban dapat diakses pada:

MATERI SEBELUMNYA
PENGALAMAN BELAJAR

MATERI SELANJUTNYA
SIMULASI

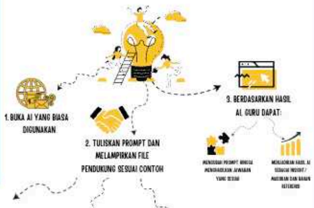
SIMULASI

Bapak Ibu Guru Hebat,
Setelah menemukan perbedaan antara materi yang telah dipelajari dengan praktik mengajar di kelas, mari melakukan simulasi untuk melakukan penyesuaian. Hasil penyesuaian akan dituangkan pada desain pembelajaran/RPP/modul ajar.
Pada Bab ini kita akan mencoba melakukan simulasi dengan batuan Artificial Intelegent. Pilih salah satu materi yang Bapak Ibu bidangi untuk disimulasikan.
Selamat Mencoba

SIMULASI

SIMULASI PENYUSUNAN RPP/MODUL AJAR DENGAN MENGINTEGRASIKAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN MENDALAM AKAN DILAKUKAN DENGAN BANTUAN ARTIFICIAL INTELEGENT. BAPAK/IBU DAPAT MENGGUNAKAN CHATGPT/GEMINI/ ATAU AI YANG LAINNYA SESUAI PREFERENSI MASING-MASING.

LANGKAH SIMULASI



RTF (ROLE-TASK-FORMAT)

CONTOH:
Anda adalah Seorang Konsultan Kesehatan untuk pasien diabetes tipe 2.
Anda diminta untuk merancang rencana diet mingguan yang seimbang dan aman, dengan fokus pada pengaturan kadar gula darah.
Buatlah dalam bentuk tabel menu harian yang mencakup jenis makanan, porsi, dan estimasi kandungan karbohidrat.

CARE (CONTEXT-ACTION-RESULT-EXAMPLE)

CONTOH:
Sebagai seorang Konsultan Kesehatan, Anda memiliki pasien dengan diagnosis Diabetes Melitus Tipe 2.
Rancanglah rencana diet mingguan (7 hari) yang seimbang dan aman, dengan tujuan utama untuk mengatur dan menstabilkan kadar gula darah pasien.
Rencana tersebut harus disajikan dalam bentuk tabel menu harian lengkap (sarapan, makan siang, makan malam, dan camilan), yang mencakup kolom untuk Jenis Makanan, Estimasi Porsi, dan Estimasi Kandungan Karbohidrat (dalam gram).
Tabel menu hari Senin harus dimulai dengan Sarapan: Nasi Merah (100g), Ayam Panggang Tanpa Kulit (50g), Sayur Bening Bayam (1 mangkuk).

RISE (ROLE-INPUT-STEPS-EXPECTATION)

CONTOH:
Anda adalah seorang Konsultan Gizi Klinis yang berspesialisasi dalam penanganan Diabetes Melitus Tipe 2.
Data pasien menunjukkan perlunya rencana diet mingguan (7 hari) untuk membantu regulasi gula darah.
Tetapkan batasan kalori dan karbohidrat harian yang aman. 2. Susun menu untuk sarapan, makan siang, makan malam, dan dua camilan. 3. Pilih bahan makanan dengan Indeks Glikemik rendah hingga sedang. 4. Tentukan estimasi porsi (dalam satuan umum atau gram) dan hitung perkiraan karbohidrat (gram) untuk setiap item.
Hasilnya adalah sebuah tabel terstruktur yang memuat menu harian (Senin sampai Minggu), dilengkapi dengan kolom Jenis Makanan, Estimasi Porsi, dan Estimasi Kandungan Karbohidrat (dalam gram) untuk setiap item menu.

Supaya hasilnya lebih tepat dan rinci, silahkan Bapak Ibu mengunggah lampiran tentang peraturan/data/paparan/ dokumen lain yang dapat dijadikan pedoman

1 BUKA HALAMAN AI

KLIK PADA GAMBAR DI BAWAH UNTUK MENGGUNAKAN:

2 TULISKAN PROMPT

KLIK COPY LALU PASTE DI CHATGPT/GEMINI. JANGAN LUPA MELAKUKAN PENYESUAIAN PADA KALIMAT YANG BERTANDA KURUNG.

MENURUNKAN CP MENJADI TP DAN ATP

PROMPT:

Saya adalah seorang guru kelas [TULIS KELASNYA]. Saya mengajar [TULIS MATA PELAJARANNYA] di jenjang [PAUD/TK/SD/SMP/SMA/SMK] Saya aktif meningkatkan skill saya dibidang pendidikan dan pengajaran profesional. Saya guru yang ramah, edukatif, dan praktis. Gunakan bahasa yang mudah dipahami oleh guru dan sesuai dengan pendidikan dasar. Jangan terlalu panjang tapi tetap lengkap dan jelas. Saya ahli dalam membuat modul Ajar, LKPD, merancang proyek, dan pembelajaran mendalam.
Saya sedang menyusun perangkat ajar dengan judul Rancangan Pembelajaran Mendalam pada BAB [TULIS SEMUA BAB PADA BUKU PAKET]. Capaian pembelajaran sebagai berikut [SALIN CAPAIAN PEMBELAJARAN PADA FILE BERJUDUL CP 2025]
Pada materi yang terkandung dalam capaian pembelajaran tersebut akan saya uraikan menjadi 2 hingga 3 Tujuan Pembelajaran (TP). Tujuan pertama dirancang untuk membangun pemahaman dasar peserta didik, sedangkan tujuan kedua dan ketiga difokuskan pada penerapan pendekatan pembelajaran mendalam. Maka, 2 atau 3 tujuan akhir diarahkan pada proses berpikir tingkat tinggi atau HOTS, yaitu level C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), C6 (mengkreasi atau mencipta) sesuai Taksonomi Bloom Revisi.
Tujuan Pembelajaran ditulis menggunakan kalimat operasional (behavior) yang diawali dengan subjek belajar (audience) yaitu "Peserta didik dapat...", bersifat terukur dan disesuaikan dengan perkembangan kognitif peserta didik di kelas. Tujuan juga mencakup konteks condition dan tingkat pencapaian (degree).
Setelah tujuan pembelajaran (TP) dirumuskan, maka turunkan setiap TP menjadi ATP (Alur Tujuan Pembelajaran). Alur ini mencakup langkah-langkah belajar yang disusun secara sistematis dan logis. ATP berfungsi sebagai panduan bagi untuk mencapai Capaian Pembelajaran (CP) yang telah ditetapkan. Alur Tujuan Pembelajaran yang disusun berdasarkan tujuan masing-masing dari TP dituliskan "TP 1: peserta didik dapat.... dst"
Setelah tujuan pembelajaran rumuskan Kata Kunci Materi. Buatkan detail kata kunci materinya. Setelah itu lanjutkan ke dapatan profil dimensi lulusan. Pilihlah dimensi profil lulusan yang akan dicapai dalam pembelajaran. Sebagai informasi Delapan Dimensi profil lulusan terdiri dari ; keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan YME, kewargaan, penalaran kritis, kreativitas, kolaborasi, kemandirian, kesehatan, dan komunikasi.

Copy

MENYUSUN RENCANA PEMBELAJARAN MENDALAM

PROMPT IDENTIFIKASI:

Sekarang saya akan menyusun rencana pembelajaran mendalam. Dalam rencana pembelajaran mendalam terdapat kerangka identifikasi, desain pembelajaran, pengalaman belajar atau langkah-langkah pembelajaran, asesmen, dan rubrik penilaian. Rencana pembelajaran disusun berdasarkan mata pelajaran [tulis mata pelajarannya], kelas [tulis kelasnya], jenjang [TK/SD/SMP/SMA/SMK], BAB [Tulis BAB Materi], SUBBAB [TULIS SUBBABNYA] dan berdasarkan Capaian pembelajaran [salin capaian pembelajaran 2025]. Tujuan pembelajaran [salin hasil TP dan ATP yang diperoleh sebelumnya]. Outputnya berupa tabel, yaitu kolom pertama terdapat 4 bagian identifikasi, desain pembelajaran, pengalaman belajar atau langkah-langkah pembelajaran, dan asesmen. Untuk rubrik penilaian dibuat tabel yang berbeda. SUSUNKAN TERLEBIH DAHULU BAGIAN :

A. IDENTIFIKASI
1. Peserta didik
Identifikasi kesiapan peserta didik sebelum belajar, seperti pengetahuan awal, minat, latar belakang, dan kebutuhan belajar, seperti aspek lainnya.
2. Materi Pelajaran
Tuliskan analisis materi pelajaran seperti jenis pengetahuan yang akan dicapai, relevansi dengan kehidupan nyata peserta didik, tingkat kesulitan, struktur materi, serta integrasi nilai dan karakter.
3. Delapan Dimensi Profil Lulusan
Pilihlah 3 atau 4 dimensi profil lulusan yang akan dicapai sesuai tujuan pembelajaran. Sebagai informasi Delapan Dimensi profil lulusan terdiri dari ; keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan YME, kewargaan, penalaran kritis, kreativitas, kolaborasi, kemandirian, kesehatan, dan komunikasi.

Copy

MENYUSUN RENCANA PEMBELAJARAN MENDALAM

PROMPT DESAIN PEMBELAJARAN:

Berdasarkan hasil identifikasi, lanjutkan ke bagian ini
B. DESAIN PEMBELAJARAN
1. Capaian Pembelajaran
Sekarang saya mau membuat capaian pembelajaran. Susunkan capaian pembelajaran sesuai capaian pembelajaran yang sudah saya sebutkan di atas.
2. Tujuan Pembelajaran
Tuliskan tujuan pembelajaran yang mencakup kompetensi dan konten pada ruang lingkup materi dengan menggunakan kata kerja operasional yang relevan.
3. Topik Pembelajaran
Tuliskan topik pembelajaran yang relevan dengan capaian dan tujuan pembelajaran.
4. Praktik pedagogis
Tuliskan Model/Strategi/Metode pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan belajar, seperti pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran inkuiri, pembelajaran kontekstual, dan sebagainya.
5. Kemitraan pembelajaran
Tuliskan kegiatan kemitraan atau kolaborasi dalam dan/atau luar lingkup sekolah, seperti kemitraan antar guru lintas mata pelajaran, antar murid lintas kelas, antar guru lintas sekolah, orang tua, komunitas, tokoh masyarakat, dunia usaha dan dunia industri kerja, institusi, atau mitra profesional.
6. Lingkungan pembelajaran
Tuliskan lingkungan pembelajaran yang ingin dikembangkan dalam budaya belajar, ruang fisik dan/atau ruang virtual. Budaya belajar dikembangkan agar tercipta iklim belajar yang aman, nyaman, dan saling memuliakan.
7. Pemanfaatan digital
Tuliskan pemanfaatan teknologi digital untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan kontekstual. Pemanfaatan digital ini mengharapkan Peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan kolaboratif.

Copy

MENYUSUN RENCANA PEMBELAJARAN MENDALAM

PROMPT ASESMEN:

Berdasarkan identifikasi, desain pembelajaran dan pengalaman belajar di atas. LANJUTKAN BAGIAN INI
D. ASESMEN
Tuliskan teknik dan instrumen penilaian yang digunakan pada awal, proses, dan akhir pembelajaran. Asesmen dalam pembelajaran mendalam dilaksanakan melalui asesmen sebagai pembelajaran (assessment as learning) yang menekankan pada penilaian diri dan penilaian sejawat, asesmen untuk pembelajaran (assessment for learning) yang menekankan pada umpan balik, dan asesmen hasil pembelajaran (assessment of learning) yang menekankan pada pencapaian dan tindak lanjut dengan memperhitungkan karakteristik peserta didik. Contoh: Penilaian Sejawat, Penilaian Diri, Penilaian Proyek, Penilaian Produk, Observasi, Portofolio, Penilaian Berbasis Kelas, Penilaian Kinerja, Tes tertulis, Tes lisan, dan sebagainya. Buatkan lengkap pertanyaan/soal, format LKPD, dan jawaban/rubrik penilaian yang jelas dan terukur. BUATKAN DENGAN OUTPUT TABEL YA

Copy

MENYUSUN RENCANA PEMBELAJARAN MENDALAM

PROMPT PENGALAMAN BELAJAR:

LANJUTKAN KE BAGIAN INI
C. PENGALAMAN BELAJAR
Saya akan menyusun pengalaman belajar. Pengalaman belajar ini sama saja dengan langkah pembelajaran. Langkah pembelajaran disesuaikan dengan pendekatan pembelajaran mendalam. Sebagai informasi "pembelajaran mendalam adalah pendekatan yang memuliakan dengan menekankan pada penciptaan suasana belajar dan proses pembelajaran berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan.
Berkesadaran: diterapkan dengan memberikan kesempatan peserta didik dalam belajar, fokus, konsentrasi, dan perhatian, melibatkan proses berpikir yang terbuka terhadap perspektif baru serta membangun keingintahuan terhadap pengetahuan dan pengalaman baru.
Bermakna: diterapkan dengan pembelajaran yang kontekstual dan/atau relevan dengan kehidupan nyata, terkait dengan pengalaman sebelumnya, bermanfaatan pengalaman belajar untuk diterapkan dalam konteks baru.
Menggembirakan: diterapkan dengan memastikan bahwa proses pembelajaran berlangsung secara interaktif dengan aktivitas pembelajaran yang menarik, menginspirasi, menantang dan memotivasi, serta menunjukkan keberhasilan belajar. Penerapan prinsip pembelajaran mendalam dapat terjadi secara terpisah ataupun simultan dan tidak harus berurutan.
Pengalaman belajaran terdiri dari:
1. Kegiatan awal
Susunkan kegiatan awal pembelajaran dengan menyertakan guru membuka pembelajaran, buatkan ice breaking yang fun untuk anak-anak, guru juga akan memberikan tampilan visual untuk menarik perhatian anak-anak. Selanjutnya susunkan pertanyaan pemantiknya. Pembuka dari proses pembelajaran yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebelum memasuki inti pembelajaran. Kegiatan dalam tahap ini meliputi orientasi yang bermakna apersepsi yang kontekstual, dan motivasi yang menggembirakan
2. Kegiatan Inti
Sekarang saya akan menyusun kegiatan inti. Kegiatan inti disusun berdasarkan pendekatan pembelajaran mendalam. Pada tahap ini, siswa aktif terlibat dalam pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. Guru menerapkan prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, menggembirakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pengalaman belajar tidak harus dilaksanakan dalam satu kali pertemuan Susunkan kegiatan inti dengan langkah pembelajaran sebagai berikut:
a. Memahami (tuliskan prinsip pembelajaran yang digunakan: berkesadaran, bermakna, menggembirakan)
Tuliskan kegiatan pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik untuk terlibat aktif mengkonstruksi pengetahuan agar dapat memahami secara mendalam konsep atau materi dari berbagai sumber dan konteks. Pengetahuan pada fase ini terdiri dari pengetahuan esensial, pengetahuan aplikatif, dan pengetahuan nilai dan karakter.
b. Mengaplikasi (tuliskan prinsip pembelajaran yang digunakan: berkesadaran, bermakna, menggembirakan)
Tuliskan kegiatan yang menunjukkan pengalaman belajar yang menunjukkan aktivitas peserta didik mengaplikasi pemahaman secara kontekstual atau kehidupan nyata (tidak, kehidupan, dan/atau penghidupan). Proses mengaplikasi ini merupakan bagian dari pendalaman pengetahuan untuk menghasilkan pengembangan kompetensi
c. Merefleksi (tuliskan prinsip pembelajaran yang digunakan: berkesadaran, bermakna, menggembirakan)
Tuliskan kegiatan yang mampu memfasilitasi peserta didik:
- mengevaluasi dan memaknai proses serta hasil dari tindakan atau praktik nyata yang telah mereka lakukan dan menentukan tindaklanjut ke depan.
- mengelola proses belajarnya secara mandiri, dengan menemukan dan mengembangkan strategi belajar yang berhasil dan memperbaiki yang belum berhasil dengan tetap meningkatkan motivasi belajar dan kepercayaan diri
3. Penutup (tuliskan prinsip pembelajaran yang digunakan: berkesadaran, bermakna, menggembirakan)
Tahap akhir dalam proses pembelajaran yang bertujuan memberikan umpan balik yang konstruktif kepada siswa atas pengalaman belajar yang telah dilakukan, menyimpulkan pembelajaran, dan siswa terlibat dalam perencanaan pembelajaran selanjutnya

Copy

3

CATATAN PENTING

01. PROMPT DI ATAS ADALAH CONTOH, BAPAK/IBU DAPAT MELAKUKAN PERUBAHAN SESUAI DENGAN HASIL YANG DIINGINKAN

02. DALAM MENYUSUN RENCANA PEMBELAJARAN MENDALAM: IDENTIFIKASI, DESAIN PEMBELAJARAN, PENGALAMAN BELAJAR, DAN ASESMEN ADALAH SATU KESATUAN YANG HARUS SINKRON SATU SAMA LAIN

03. CARA SINKRONISASI TERMUDAH ADALAH MENGUPLOAD BAHAN AJAR YANG DIGUNAKAN PADA MATERI TERSEBUT BERSAMAAN DENGAN MENULISKAN PROMPT

04. HASIL DARI AI HANYALAH REFERENSI UNTUK MEMANTIK IDE GURU, SEHINGGA TIDAK SERTA MERTA DIGUNAKAN APA ADANYA. DIPERLUKAN PENYESUAIAN SESUAI DENGAN PENGETAHUAN DAN PENGALAMAN YANG DIMILIKI GURU

05. HASIL RENCANA PEMBELAJARAN MENDALAM HASIL SIMULASI DIGUNAKAN SEBAGAI BAHAN DISKUSI SAAT PERTEMUAN SINKRONUS/TATAP MUKA

SILAHKAN UPLOAD HASIL SIMULASI/JAWABAN DARI AI PADA GOOGLE DRIVE BERIKUT

SELANJUTNYA MASUK KE DALAM WHATSAP GRUP UNTUK DISKUSI DAN UMPAN BALIK

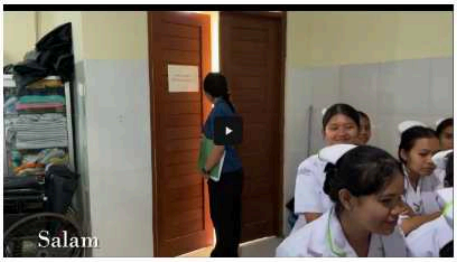
SAMPAI KETEMU SAAT LURING...

SINKRONUS

ANALISIS KESELARASAN RPP DAN VIDEO PEMBELAJARAN

Bapak Ibu Guru Hebat,
Saat ini Bapak Ibu telah bertemu dengan teman satu kelompok pada satu MGMP mata pelajaran. Ketua MGMP berperan sebagai fasilitator yang bertugas memandu jalannya diskusi dan penyelesaian proyek. Pada proyek pertama, Bapak Ibu akan melakukan analisis keselarasan RPP dan video pembelajaran. Silahkan mengikuti petunjuk di bawah:

01	02	03	03
Peserta berkelompok sesuai mata pelajaran (MGMP)	Peserta melakukan analisis RPP dan video pembelajaran secara mandiri dan dituliskan pada sticky notes	Peserta melakukan diskusi elaborasi pemahaman secara berkelompok menyepakati analisis RPP dan video pembelajaran	Peserta mengisi instrumen analisis keselarasan sesuai hasil kesepakatan kelompok



VIDEO MILIK DEWA AYU EKA YUNI ARTINI,AMD.KEB.,S.KM
SMK KESEHATAN PGRI DENPASAR

RPP DAPAT DILIHAT DENGAN KLIK

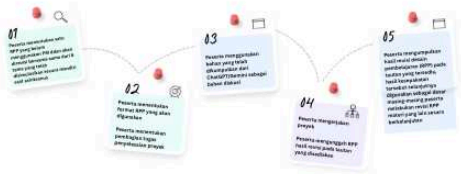
SILAHKAN ISI LEMBAR KERJA SESUAI KELOMPOK

1 2 3 4 5 6

SINKRONUS

REVISI RPP/MODUL AJAR

Bapak Ibu Guru Hebat,
Saat ini Bapak Ibu telah menyelesaikan proyek pertama yaitu analisis keselarasan RPP dan Video Pembelajaran. Pada proyek kedua, Bapak Ibu akan melakukan revisi RPP dengan mengintegrasikan pendekatan pembelajaran mendalam. Silahkan mengikuti petunjuk di bawah:



SILAHKAN UNGGAH RPP REVISI PADA TAUTAN SESUAI KELOMPOK BERIKUT:

1 2 3 4 5 6

LAMPIRAN 13. DOKUMENTASI PETUNJUK PENGGUNAAN

PANDUAN PEMBELAJARAN

PENINGKATAN KOMPETENSI PEDAGOGIK GURU DALAM MENYUSUN DESAIN PEMBELAJARAN MENDALAM

(KOMPETENSI PEDAGOGIK-SUBINDIKATOR 1.2.1)

MENGGUNAKAN E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS PROJECT-BASED FLIPPED LEARNING WITH DEEP LEARNING APPROACH

PADA KOMUNITAS BELAJAR BERBASIS KELOMPOK MATA PELAJARAN

Disusun oleh :

MUSTIKAWATI TYAS UTAMI

PENGANTAR

Panduan pembelajaran ini disusun sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan di komunitas belajar berbasis MGMP. Kegiatan yang akan dilaksanakan adalah peningkatan kompetensi pedagogik guru dalam menyusun desain pembelajaran mendalam (Kompetensi Pedagogik Subindikator 1.2.1) dengan menggunakan e-modul interaktif berbasis project-based flipped learning with deep learning approach pada komunitas belajar.

Materi pembelajaran pada kegiatan ini telah divalidasi oleh Kepala BGTK Provinsi Bali, Bapak Dr. I Wayan Surata, S.Pd., M.Pd dan Widyaiswara Ahli Madya, Ibu Ni Made Risa Kusadi, SE., M.Pd. Media pembelajaran pada kegiatan ini telah divalidasi oleh Akademisi dari UNDIKSHA yaitu Ibu Prof. Dr. Ni Nyoman Parwati, M.Pd. dan Bapak Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd..

Demikian semoga panduan pembelajaran ini bermanfaat bagi peningkatan kompetensi guru yang akan berdampak pada peningkatan mutu pendidikan.

Penyusun.

DAFTAR ISI

PENDAHULUAN

IDENTIFIKASI KEBUTUHAN PEMBELAJARAN

DESAIN PEMBELAJARAN

LANGKAH PEMBELAJARAN

ASESMEN PEMBELAJARAN

PENDAHULUAN

LATAR BELAKANG

Dalam rangka mewujudkan kualitas pendidikan yang berpihak pada murid, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah (Kemendikdasmen) meluncurkan pendekatan Pembelajaran Mendalam (untuk selanjutnya disebut PM). Guru merupakan pelaku utama dalam menerapkan PM pada satuan pendidikan. Diperlukan peningkatan kompetensi guru melalui program pelatihan terintegrasi, pendampingan, atau pembimbingan tentang pendekatan PM agar mampu menerapkan pendekatan PM dalam proses pembelajaran aktual, kontekstual, monodisiplin, dan/atau interdisipliner (BSKAP, 2025).

Sejalan dengan konsep pembelajar sepanjang hayat, kewajiban guru untuk melaksanakan peningkatan kompetensi merupakan salah satu indikator dalam penilaian kinerja tahunan sebagaimana telah tertuang dalam Keputusan Dirjen GTK No.5539/B.B1/HK.03.01/2024 bahwa salah satu kewajiban guru selain mengajar dan berperilaku sesuai dengan etika profesi, guru juga wajib belajar atau melaksanakan pengembangan kompetensi.

Mendukung hal tersebut, Kemendikdasmen telah mengeluarkan Surat Edaran Nomor 5684/MDM.B1/HK.04.00/2025 tentang Hari Belajar Guru. Dalam surat edaran tersebut disampaikan bahwa guna mengoptimalkan pengembangan kompetensi berkelanjutan (PKB) guru, diperlukan waktu belajar khusus yang kolektif kolegial dalam membangun ekosistem dan semangat belajar sepanjang hayat sesuai dengan prinsip berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan selama 1 kali dalam seminggu.

TANTANGAN

Tantangan yang harus dilakukan adalah menciptakan inovasi pembelajaran baik metode maupun media pembelajaran dalam melaksanakan kegiatan komunitas belajar berbasis komunitas belajar sehingga dapat meningkatkan kompetensi guru untuk mengintegrasikan pendekatan pembelajaran mendalam ke dalam pembelajaran di kelas.

Alternatif solusi yang dikembangkan pada modul ini adalah melaksanakan hari belajar guru pada komunitas belajar dengan menggunakan model *project-based flipped learning with deep learning approach* untuk meningkatkan kompetensi pedagogik guru dalam menyusun desain pembelajaran mendalam.

IDENTIFIKASI KEBUTUHAN PEMBELAJARAN

KARAKTERISTIK PENYELENGGARA

Penyelenggara kegiatan pembelajaran ini merupakan sekolah yang memiliki komitmen untuk melaksanakan Hari Belajar Guru secara berkelanjutan melalui komunitas belajar berbasis mata pelajaran (MGMP)

KARAKTERISTIK PESERTA

Peserta yang dapat mengikuti kegiatan pembelajaran ini adalah guru/pendidik mata pelajaran jenjang pertama, muda, dan madya untuk meningkatkan kompetensi pedagogis dalam menyusun desain pembelajaran mendalam (modul ajar/RPP)

GAYA BELAJAR PESERTA

Gaya belajar peserta yang dapat difasilitasi pada pembelajaran ini meliputi gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Modul ajar menggunakan berbagai media audio, visual, dan interaktif sehingga dapat mengakomodasi beragam gaya belajar peserta

KERANGKA DESAIN PEMBELAJARAN

CAPAIAN PEMBELAJARAN

Capaian pembelajaran pada kegiatan ini adalah meningkatnya kompetensi pedagogik guru dalam menyusun desain pembelajaran mendalam (RPP/modul ajar)

TUJUAN PEMBELAJARAN

Tujuan pembelajaran pada kegiatan ini adalah:

1. peserta mampu memahami konsep pendekatan pembelajaran mendalam
2. peserta mampu menggunakan konsep pendekatan pembelajaran mendala
3. peserta mampu mengevaluasi dan merancang desain pembelajaran terintegrasi pendekatan pembelajaran mendalam

PRAKTIK ANDRAGOGIS

Pendekatan yang digunakan adalah pembelajaran mendalam Model yang digunakan adalah *project- based flipped learning* Metode yang digunakan adalah blended learning

LINGKUNGAN PEMBELAJARAN

Lingkungan pembelajaran menekankan integrasi antara

ruang fisik: tempat kegiatan
ruang virtual: media interaktif berbasis website
budaya belajar: komunikasi dan kolaboratif

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

Kemitraan pembelajaran terjadi antara sesama peserta pada kegiatan berkelompok.

PEMANFAATAN TIK

1. Perencanaan pembelajaran: pembuatan media pembelajaran dengan aplikasi canva, genially, dan AI
2. Pelaksanaan pembelajaran: akses pembelajaran asinkronus dengan canva web, simulasi berbantuan AI
3. Asesmen pembelajaran: Genially, google form, google doc, google drive

LANGKAH PEMBELAJARAN

ASINKRONUS

MEMAHAMI (prinsip berkesadaran, menggembirakan)

Fase 1: Belajar Mandiri: Pada fase ini peserta mempelajari modul secara mandiri pada media pembelajaran yang disediakan.

- peserta mengerjakan asesmen awal
- peserta mempelajari modul secara mandiri, serta mengerjakan kuis pada setiap akhir bab materi selama pembelajaran mandiri (4 hari)

- peserta membandingkan materi pada modul dengan implementasi di kelas
- peserta menentukan satu desain pembelajaran (RPP) yang akan direvisi
- peserta melakukan simulasi cara pengintegrasian pendekatan pembelajaran mendalam secara mandiri (menggunakan AI)

- Peserta mengerjakan asesmen akhir

SINKRONUS

MENGAPLIKASI (prinsip berkesadaran, bermakna, menggembirakan)

Fase 2: Penentuan Proyek

- Peserta berkelompok sesuai mata pelajaran (MGMP)
- Peserta secara mandiri menonton video implementasi pembelajaran sekaligus melakukan analisis keselarasan dengan RPPnya
- Peserta melakukan diskusi elaborasi pengisian hasil analisis video secara berkelompok dan mengisi LK Proyek 1

- Peserta menentukan satu tema dan tujuan proyek revisi desain pembelajaran (RPP) dari tema yang telah disimulasikan secara mandiri saat asinkronus
- Fasilitator melakukan pemantauan

Fase 3: Penyusunan Rencana

- Peserta menentukan pembagian tugas penyelesaian proyek
- Peserta mengumpulkan bahan yang akan digunakan pada proyek dari ChatGPT/Gemini
- Fasilitator melakukan pemantauan

Fase 4: Penyelesaian Proyek

- Peserta mengerjakan proyek revisi desain pembelajaran (RPP) (LK Proyek 2)

- Fasilitator melakukan pemantauan

MEREFLEKSI (prinsip berkesadaran, bermakna, menggembirakan)

Fase 5: Evaluasi (prinsip berkesadaran)

- Peserta mengumpulkan hasil revisi desain pembelajaran (RPP) pada tautan yang tersedia, hasil kesepakatan tersebut selanjutnya digunakan sebagai dasar masing-masing peserta melakukan revisi RPP materi yang lain secara berkelanjutan
- Peserta mengisi jurnal refleksi

MEDIA PEMBELAJARAN

SPACE

Sharing Platform for Active Collaborative Educators

E-MODUL AJAR INTERAKTIF

(Bulan September Minggu Kedua)

Scan me

ASESMEN PEMBELAJARAN

Asesmen

Asesmen for learning: menggunakan metode tes awal *(pretest)* untuk mengetahui pengetahuan awal peserta.

Asesmen as learning: menggunakan *games interaktif* pada akhir BAB supaya peserta mengetahui kemampuannya dalam menggunakan pendekatan pembelajaran mendalam dalam menyusun modul ajar. Jika terdapat kebingungan, peserta dapat membaca kembali modul tentang konsep pembelajaran.

Asesmen of learning: menggunakan metode tes akhir *(postest)* untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta terhadap materi, menggunakan metode penyelesaian proyek kelompok untuk mengetahui tingkat kemampuan peserta menggunakan materi untuk menganalisis keselarasan RPP dan video implementasi pembelajaran, menggunakan metode penyelesaian proyek kelompok untuk mengetahui tingkat kemampuan peserta dalam mengevaluasi dan melakukan revisi modul ajar/RPP.

Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM):

$$\frac{(\text{nilai asesmen indikator 1}) + (\text{nilai asesmen indikator 2}) + (\text{nilai asesmen indikator 3})}{3}$$

Setelah mendapatkan skor rata-rata ditentukan kriteria ketuntasan berdasarkan tabel berikut:

KKM	Kriteria
Nilai ≥ 75	Tuntas
Nilai < 75	Tidak Tuntas

Pengembang

Mustikawati Tyas Utami

Mahasiswa S2 Undiksha
Pengembang Teknologi Pembelajaran
BGTK Provinsi Bali

Pembimbing

Prof.Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

Prof.Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.

REFERENSI

- KEPUTUSAN MENTERI PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH REPUBLIK INDONESIA NOMOR. 936P/2025, TENTANG PEDOMAN IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN MENDALAM PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI, JENJANG PENDIDIKAN DASAR DAN JENJANG PENDIDIKAN MENENGAH
- PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH REPUBLIK INDONESIA NOMOR 10 TAHUN 2025 TENTANG STANDAR KOMPETENSI LULUSAN PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI, JENJANG PENDIDIKAN DASAR, DAN JENJANG PENDIDIKAN MENENGAH
- Keputusan Kepala BSKAP No. 046/H/KR/2025 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah
- KEPUTUSAN KEPALA BADAN STANDAR, KURIKULUM, DAN ASESMEN PENDIDIKAN KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH NOMOR 058/H/KR/2025 TENTANG ALUR PERKEMBANGAN KOMPETENSI
- Kemendikdasmen. 2025. Naskah Akademik Pembelajaran Mendalam Menuju Pendidikan Bermutu untuk Semua. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia. (2025). Naskah Akademik Pembelajaran Koding dan Kecerdasan Artifisial Pada Pendidikan Dasar dan Menengah.
- panduan mata pelajaran https://kurikulum.kemdikbud.go.id/panduan-mapel
- rujukan https://kurikulum.kemdikbud.go.id/rujukan

LAMPIRAN
JAWABAN KUIS

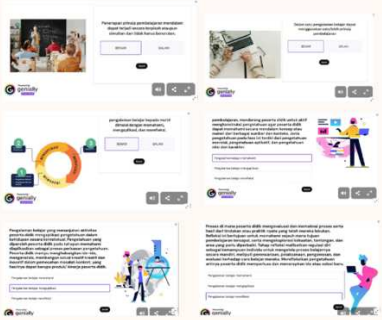
KUNCI JAWABAN ASESMEN FORMATIF: KUIS

KONSEP PEMBELAJARAN MENDALAM

IDENTIFIKASI KEBUTUHAN BELAJAR

DESAIN PEMBELAJARAN

PENGALAMAN BELAJAR



ASESMEN PEMBELAJARAN

LAMPIRAN
PANDUAN PENILAIAN

ASESMEN AWAL/AKHIR

IDENTIFIKASI KEBUTUHAN PEMBELAJARAN

NO	ASPEK	PERTANYAAN	JAWABAN	SKOR
1	Memahami definisi pembelajaran mendalam	Pembelajaran mendalam merupakan pendekatan yang memuliakan dengan menekankan pada penciptaan suasana belajar dan proses pembelajaran berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan melalui olah pikir, olah hati, olah rasa, dan olah raga secara.... a. holistik dan terpadu b. aman dan nyaman c. berkelanjutan d. reflektif dan terpadu e. berdiferensiasi	a. holistik dan terpadu	4 poin
2	Memahami makna memuliakan	Dalam penerapan pembelajaran mendalam, semua pihak terlibat saling menghargai dan menghormati dengan mempertimbangkan potensi, martabat, dan nilai-nilai kemanusiaan, hal tersebut merupakan nilai .... a. Memuliakan b. Menggunakan c. Melindungi d. Mengutamakan e. Mengakomodasi	a. memuliakan	4 poin
3	Memahami perwujudan prinsip pembelajaran melalui olah pikir, olah rasa, olah hati, dan olah raga	Pembelajaran sebagai proses pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan kepekaan estetika, empati, dan kemampuan menghargai keindahan serta hubungan antar manusia adalah ... a. Olah raga b. Olah pikir c. Olah hati d. Olah rasa e. Olah kalbU	d. olah rasa	4 poin
4	Memahami cara mengidentifikasi kesiapan peserta didik	Andi cenderung lebih cepat menyerap informasi terkait dengan penglihatan, warna, gambar, peta, diagram dan belajar dari apa yang dilihat oleh mata. Andi memiliki gaya belajar .... a. Auditori b. Visual c. Kinestetik d. Diskusi e. Ceramah	b.Visual	4 poin
5	Memahami cara mengidentifikasi karakteristik materi pelajaran	Identifikasi mata Pelajaran terdiri dari, kecuali .... a. Mengenali sifat dasar mata pelajaran, apakah menekankan konsep, keterampilan, atau karakter. b. Mengidentifikasi keterkaitan setiap mata pelajaran dengan kehidupan nyata agar peserta didik melihat relevansi pembelajaran. c. Menganalisis kompetensi (pengetahuan esensial dan aplikatif) d. Memastikan bahwa tujuan pembelajaran mendorong eksplorasi konsep, bukan sekadar hafalan. e. Memilih strategi pembelajaran yang *teacher centere*	e.Memilih strategi pembelajaran yang *teacher centered*	4 poin
6	Memahami cara menentukan dimensi profil lulusan	Delapan dimensi profil lulusan terdiri dari keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan YME, kewargaan, penalaran kritis, kreativitas, kolaborasi, kemandirian, kesehatan, dan komunikasi. Mampu berpikir logis, analitis, dan reflektif untuk memahami, mengevaluasi, serta memproses informasi guna menyelesaikan masalah merupakan dimensi .... a. Kolaborasi b. Kemandirian c. Komunikasi d. Penalaran kritis e. Kewargaan	d.Penalaran kritis	4 poin

DESAIN PEMBELAJARAN

NO	ASPEK	PERTANYAAN	JAWABAN	SKOR
7	Memahami cara menentukan tujuan pembelajaran	Tujuan pembelajaran diturunkan dari Capaian Pembelajaran. Penulisan tujuan pembelajaran sebaiknya memuat 2 komponen utama, yaitu .... a. Kompetensi dan konten b. Kompetensi dan keahlian c. Visual dan konten d. Desain dan asesmen e. Kompetensi dan asesmen	a.Kompetensi dan konten	4 poin
8	Memahami cara menentukan kerangka pembelajaran (praktis pedagogis)	Pendidik memilih model/strategi/metode yang mendorong eksplorasi dan pemecahan masalah, untuk mencapai tujuan pembelajaran agar murid aktif membangun pemahaman mendalam. Hal tersebut termasuk kerangka pembelajaran .... a. praktik pedagogis b. kemitraan pembelajaran c. lingkungan pembelajaran d. pemanfaatan teknologi digital e. penggunaan *artificial intelligence*	a.praktik pedagogis	4 poin
9	Memahami cara menentukan kerangka pembelajaran (kemitraan pembelajaran)	Membentuk hubungan yang dinamis antara guru, peserta didik, orang tua, komunitas, dan mitra profesional. Pendekatan ini memindahkan kontrol pembelajaran dari guru saja menjadi kolaborasi bersama. Hal tersebut termasuk kerangka pembelajaran .... a. praktik pedagogis b. kemitraan pembelajaran c. lingkungan pembelajaran d. pemanfaatan teknologi digital e. penggunaan *artificial intelligence*	b.kemitraan pembelajaran	4 poin
10	Memahami cara menentukan kerangka pembelajaran (lingkungan pembelajaran)	Lingkungan pembelajaran menekankan integrasi antara .... a. Ruang fisik, ruang virtual, budaya belajar b. Kerjasama guru dan masyarakat c. Model, strategi, dan metode pembelajaran d. Ruang fisik, ruang virtual, dan ruang kolaboratif e. Ruang sinkronus dan asinkronus	a.Ruang fisik, ruang virtual, budaya belajar	4 poin
11	Memahami cara menentukan kerangka pembelajaran (pemanfaatan digital)	Teknologi digital dapat digunakan mulai dari perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan asesmen pembelajaran. Pembelajaran sinkronus, kolaborasi daring, pembelajaran asinkronus, laman sumber belajar, perpustakaan digital, pemanfaatan kecerdasan artifisial, video edukasi, multimedia Interaktif, simulasi dan animasi, gamifikasi dan kuis, merupakan pemanfaatan TI pada.... a. Perencanaan pembelajaran b. Pelaksanaan pembelajaran c. Asesmen pembelajaran d. Budaya pembelajaran e. Kemitraan Pembelajaran	b.Pelaksanaan pembelajaran	4 poin

PENGALAMAN BELAJAR

NO	ASPEK	PERTANYAAN	JAWABAN	SKOR
12	Memahami cara merancang pembelajaran dengan prinsip berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan	1. Berkesadaran 2. Bermakna 3. Menggembirakan 4. Memahami 5. Mengaplikasi 6. Merefleksi Dalam pembelajaran mendalam terdapat 3 prinsip pembelajaran yang menjadi ciri khas pada pendekatan tersebut, ketiga prinsip itu adalah .... a. 3,5,6 b. 1,2,6 c. 1,2,3 d. 4,5,6 e. 2,4,5	Berkesadaran, bermakna dan menggembirakan	4 poin
13		Berikut ini merupakan penerapan dari prinsip berkesadaran dalam pendekatan pembelajaran mendalam adalah ..... a. Keingintahuan terhadap pengetahuan dan pengalaman baru b. Memiliki motivasi untuk bersaing dengan teman sekelas c. Tidak perlu memperhatikan materi d. Mengerjakan semua soal dengan AI e. Guru tidak diperlukan karena murid bisa belajar sendiri dari internet	Keingintahuan terhadap pengetahuan dan pengalaman baru	4 poin
14		Pembelajaran yang menciptakan suasana belajar yang positif, menantang, menyenangkan, dan memotivasi. Rasa senang dalam belajar membantu peserta didik terhubung secara emosional, sehingga lebih mudah memahami, mengingat, dan menerapkan pengetahuan. Ketika peserta didik menikmati proses belajar, motivasi intrinsik mereka akan tumbuh, mendorong rasa ingin tahu, kreativitas, dan keterlibatan aktif. Hal ini merupakan prinsip pembelajaran.... a. Berkesadaran b. Bermakna c. Menggembirakan d. Memahami e. Mengaplikasi	Menggembirakan	4 poin
15	Memahami cara merancang tahapan pembelajaran dengan langkah-langkah kegiatan awal, inti dan penutup	1. Berkesadaran 2. Bermakna 3. Menggembirakan 4. Memahami 5. Mengaplikasi 6. Merefleksi Dalam pembelajaran mendalam terdapat 3 prinsip pembelajaran yang menjadi ciri khas pada pendekatan tersebut, ketiga prinsip itu adalah .... a. 3,5,6 b. 1,2,6 c. 1,2,3 d. 4,5,6 e. 2,4,5	4,5,6	4 poin
16		Pembelajaran mendalam memberikan pengalaman belajar kepada murid dimulai dengan memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. Ketiga fase tersebut terdapat pada Langkah pembelajaran ... a. Kegiatan awal b. Kegiatan inti c. Kegiatan inklusi d. Kegiatan penutup e. Kegiatan diskusi	Kegiatan inti	4 poin
17	Memahami cara mendeskripsikan pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, dan merefleksi	Murid berdiskusi, membaca artikel, eksplorasi sumber informasi pada buku, *e-book*, artikel, dan *websites* melalui internet tentang definisi ekosistem, macam-macam ekosistem, keanekaragaman hayati dan ekosistem sungai, dan aktivitas manusia mempengaruhi kelangsungan ekosistem sungai. Berdasarkan pengalaman belajar Pembelajaran Mendalam, apa tahap pembelajaran mendalam yang tercermin pada deskripsi tersebut? a. Memahami b. Mengaplikasi c. Merefleksi	Memahami	4 poin
18		Murid menerapkan persamaan linear dalam masalah keuangan, seperti menghitung keuntungan bisnis atau menentukan titik impas dalam penjualan produk. Berdasarkan pengalaman belajar Pembelajaran Mendalam, apa tahap pembelajaran mendalam yang tercermin pada deskripsi tersebut? a. Memahami b. Mengaplikasi c. Merefleksi	Mengaplikasi	4 poin
19		Murid mengaitkan fenomena dalam konteks yang lebih luas dan menyadari perannya terhadap isu nyata seperti ketersediaan pangan, perubahan iklim, dan sebagainya. Berdasarkan pengalaman belajar Pembelajaran Mendalam, apa tahap pembelajaran mendalam yang tercermin pada deskripsi tersebut? a. Memahami b. Mengaplikasi c. Merefleksi	Merefleksi	

ASESMEN

NO	ASPEK	PERTANYAAN	JAWABAN	SKOR
20	Memahami cara menyusun asesmen pada awal pembelajaran	Guru memberikan umpan balik kepada murid berupa kalimat dukungan untuk menstimulasi pola pikir bertambah secara berkala dan mendiskusikan tindak lanjutnya bersama sama dengan orang tua, merupakan pelaksanaan prinsip asesmen .... a. Berkeadilan b. Obyektif c. Edukatif d. Berkesadaran e. Bermakna	Edukatif	4 poin
21		Anita yang mengajar IPS di SMP sering melakukan penilaian berupa jurnal reflektif, *self assessment, peer assessment,* dan *form checklist* yang digunakan untuk refleksi proses pembelajaran dan refleksi diri peserta didik. Hal ini merupakan bagian dari .... a. *Assesment to Learning* b. *Assessment by Learning* c. *Assessment for Learning* d. *Assessment as Learning* e. *Assessment of Learning*	*Assessment as Learning*	4 poin
22	Memahami cara menyusun asesmen pada proses pembelajaran	Tujuan utama dari asesmen sumatif yaitu .... a. Menentukan capaian belajar peserta didik b. Mengetahui perkembangan peserta didik c. Mengukur karakteristik belajar peserta didik d. Melihat kesiapan belajar peserta didik e. Memberikan umpan balik kepada peserta didik	Menentukan capaian belajar peserta didik	4 poin
23		Asesmen formatif berupa Peta konsep, umpan balik formatif, Classroom Assessment Technique (CATs), observasi, dan lainnya dilakukan oleh guru dengan tujuan .... a. Menentukan capaian belajar peserta didik b. Mengetahui perkembangan peserta didik c. Mengukur karakteristik belajar peserta didik d. Melihat kesiapan belajar peserta didik e. Memberikan umpan balik kepada peserta didik	Memberikan umpan balik kepada peserta didik	4 poin
24	Memahami cara menyusun asesmen pada akhir pembelajaran	Arjuna seorang guru di Sekolah Dasar melakukan asesmen untuk perbaikan proses pembelajaran, baik sebagai umpan balik yang membantu peserta didik dalam belajar maupun refleksi guru mengajar. Apa yang dilakukan guru tersebut sejalan dengan fungsi asesmen .... f. *Assesment to Learning* g. *Assessment by Learning* h. *Assessment for Learning* i. *Assessment as Learning* j. *Assessment of Learning*	*Assessment for Learning*	4 poin
25		Selina adalah seorang guru SMK, pada akhir pembelajaran memberikan tes tertulis pilihan ganda pada muridnya untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran. Apa yang dilakukan guru tersebut sejalan dengan fungsi asesmen .... a. *Assesment to Learning* b. *Assessment by Learning* c. *Assessment for Learning* d. *Assessment as Learning* e. *Assessment of Learning*	*Assessment of Learning*	4 poin

Pertanyaan Terbuka

1. Jelaskan bagaimana cara mengimplementasikan pendekatan pembelajaran mendalam pada pembelajaran di kelas
2. a.Jelaskan apa saja komponen dari RPP sebelum terintegrasi pendekatan pembelajaran mendalam
   b.Jelaskan apa saja komponen dari RPP setelah terintegrasi pendekatan pembelajaran mendalam

RUBRIK PERTANYAAN TERBUKA

No	Pertanyaan	Jawaban	100 poin	80 poin	60 poin	40 poin	20 poin	0 poin
1	Jelaskan bagaimana cara mengimplementasikan pendekatan pembelajaran mendalam pada pembelajaran di kelas	Menjelaskan dengan lengkap dan jelas tentang: a. Definisi dan konsep memuliakan dalam PM b. Identifikasi Kebutuhan Pembelajaran c. Desain Pembelajaran d. Pengalaman Belajar e. Asesmen Pembelajaran	Menjelaskan dengan jelas dan lengkap 5 komponen PM	Menjelaskan dengan jelas dan lengkap 4 komponen PM	Menjelaskan dengan jelas dan lengkap 3 komponen PM	Menjelaskan dengan jelas dan lengkap 2 komponen PM	Menjelaskan dengan jelas dan lengkap 1 komponen PM	Tidak dapat menjelaskan
2	Jelaskan apa saja komponen dari RPP sebelum terintegrasi pendekatan pembelajaran mendalam Jelaskan apa saja komponen dari RPP setelah terintegrasi pendekatan pembelajaran mendalam	Mengevaluasi komponen RPP sebelum pendekatan pembelajaran mendalam dan menjelaskan komponen RPP setelah terintegrasi pendekatan pembelajaran mendalam	Menjelaskan soal 1 dan soal 2 dengan lengkap dan benar 100 persen	Menjelaskan soal 1 dan soal 2 dengan lengkap dan benar 80 persen	Menjelaskan soal 1 dan soal 2 dengan lengkap dan benar 60 persen	Menjelaskan soal 1 dan soal 2 dengan lengkap dan benar 40 persen	Menjelaskan soal 1 dan soal 2 dengan lengkap dan benar 20 persen	Tidak dapat menjelaskan

ANALISIS KESELARASAN VIDEO DAN RPP

LEMBAR KERJA

Tentukan keselarasan RPP contoh dan video implementasi pembelajaran mendalam dengan instrumen sebagai berikut:

No	Aspek	Pernyataan	Hasil Pengamatan dan Analisis
1	Keselarasan	1. Komponen yang tertuang pada RPP selaras dengan implementasi pembelajaran di kelas 2. Pembelajaran dapat memfasilitasi tindakan saling **MEMULIAKAN** antara Guru-Murid, Murid-Guru, Murid-Murid yang tercermin dalam bahasa verbal dan nonverbal 3. Menggunakan pewujudan prinsip pembelajaran melalui olah pikir, olah rasa, olah hati, dan olah raga	
2	Identifikasi Kebutuhan Pembelajaran	1. Perencanaan pembelajaran sudah mengakomodir kesiapan peserta didik (optional) 2. Perencanaan pembelajaran sudah mengakomodir identifikasi materi pembelajaran (optional) 3. Tujuan pembelajaran, langkah pembelajaran sudah mengarah pada pencapaian Dimensi Profil Luluran	
3	Desain Pembelajaran	1. Tujuan pembelajaran merupakan operasional dari capaian pembelajaran dan disampaikan guru kepada murid di awal pembelajaran 2. Terdapat praktis pedagogis, kemitraan pembelajaran (optional), lingkungan pembelajaran, pemanfaatan digital (optional) pada RPP 3. Praktis pedagogis, kemitraan pembelajaran (optional), lingkungan pembelajaran, dan pemanfaatan digital (optional) tergambar pada langkah pembelajaran dan/ asesmen pembelajaran	

No	Aspek	Pernyataan	Hasil Pengamatan dan Analisis
4	Pengalaman Belajar	1. Langkah pembelajaran dapat memfasilitasi murid untuk merasakan pengalaman belajar **MEMAHAMI** (terlibat aktif mengonstruksi pengetahuan agar dapat memahami secara mendalam konsep atau materi dari berbagai sumber dan konteks). 2. Langkah pembelajaran dapat memfasilitasi murid untuk merasakan pengalaman belajar **MENGAPLIKASI** (mengaplikasi pemahaman secara kontekstual dalam kehidupan nyata sebagai bagian dari pendalaman pengetahuan) 3. Langkah pembelajaran dapat memfasilitasi murid untuk merasakan pengalaman belajar **MEREFLEKSI** (mengevaluasi dan memaknai proses serta hasil dari tindakan atau praktik nyata yang telah mereka lakukan dan menentukan tindaklanjut ke depan; serta mengelola proses belajarnya secara mandiri). 4. Prinsip pembelajaran mendalam berupa berkesadaran, bermakna, dan/atau menggembirakan sudah tergambar pada setiap pengalaman belajar di langkah pembelajaran	
5	Asesmen Pembelajaran	1. Asesmen pada awal pembelajaran telah dilaksanakan untuk mendapatkan bukti kesiapan belajar secara emosional dan mental, pengetahuan awal, dan kebutuhan belajar murid 2. Asesmen selama Proses Pembelajaran telah dilaksanakan sesuai perencanaan untuk memantau perkembangan belajar murid, memberikan umpan balik untuk perbaikan kontinyu (baik dari guru ke murid, maupun dari murid ke guru), melalui beragam Teknik 3. Asesmen hasil Pembelajaran direncanakan untuk mengukur pencapaian kompetensi sebagai bukti keberhasilan pembelajaran dengan beragam cara, antara lain: tes, portofolio, proyek, presentasi, dsb.	

RUBRIK

Aspek Penilaian	20 poin	15 poin	10 poin	5 poin	0 poin
Keselarasan	Hasil analisis 100 persen lengkap dan benar	Hasil analisis 75 persen lengkap dan benar	Hasil analisis 50 persen lengkap dan benar	Hasil analisis 25 persen lengkap dan benar	Hasil analisis 0 persen lengkap dan benar
Identifikasi Kebutuhan Pembelajaran	Hasil analisis 100 persen lengkap dan benar	Hasil analisis 75 persen lengkap dan benar	Hasil analisis 50 persen lengkap dan benar	Hasil analisis 25 persen lengkap dan benar	Hasil analisis 0 persen lengkap dan benar
Desain Pembelajaran	Hasil analisis 100 persen lengkap dan benar	Hasil analisis 75 persen lengkap dan benar	Hasil analisis 50 persen lengkap dan benar	Hasil analisis 25 persen lengkap dan benar	Hasil analisis 0 persen lengkap dan benar
Pengalaman Belajar	Hasil analisis 100 persen lengkap dan benar	Hasil analisis 75 persen lengkap dan benar	Hasil analisis 50 persen lengkap dan benar	Hasil analisis 25 persen lengkap dan benar	Hasil analisis 0 persen lengkap dan benar
Asesmen Pembelajaran	Hasil analisis 100 persen lengkap dan benar	Hasil analisis 75 persen lengkap dan benar	Hasil analisis 50 persen lengkap dan benar	Hasil analisis 25 persen lengkap dan benar	Hasil analisis 0 persen lengkap dan benar

ASESMEN: PROYEK REVISI RPP

LEMBAR KERJA

RUBRIK PENILAIAN PRODUK

No	Aspek	25 poin	20 poin	15 poin	10 poin	5 poin	0 poin
1	Identifikasi Kebutuhan Pembelajaran	Identifikasi kebutuhan pembelajaran 100 persen lengkap tertuntun Dimensi Profil Luluran (kesiapan peserta didik dan identifikasi materi pembelajaran bersifat optional)	Identifikasi kebutuhan pembelajaran 80 persen lengkap tertuntun Dimensi Profil Luluran (kesiapan peserta didik dan identifikasi materi pembelajaran bersifat optional)	Identifikasi kebutuhan pembelajaran 60 persen lengkap tertuntun Dimensi Profil Luluran (kesiapan peserta didik dan identifikasi materi pembelajaran bersifat optional)	Identifikasi kebutuhan pembelajaran 40 persen lengkap tertuntun Dimensi Profil Luluran (kesiapan peserta didik dan identifikasi materi pembelajaran bersifat optional)	Identifikasi kebutuhan pembelajaran 20 persen lengkap tertuntun Dimensi Profil Luluran (kesiapan peserta didik dan identifikasi materi pembelajaran bersifat optional)	Identifikasi kebutuhan pembelajaran-0 persen lengkap tertuntun Dimensi Profil Luluran (kesiapan peserta didik dan identifikasi materi pembelajaran bersifat optional)
2	Desain Pembelajaran	desain pembelajaran 100 persen lengkap tertuntun tujuan pembelajaran, praktis pedagogis, dan lingkungan pembelajaran. Untuk kemitraan pembelajaran dan pemanfaatan digital bersifat optional.	desain pembelajaran 80 persen lengkap tertuntun tujuan pembelajaran, praktis pedagogis, dan lingkungan pembelajaran. Untuk kemitraan pembelajaran dan pemanfaatan digital bersifat optional.	desain pembelajaran 60 persen lengkap tertuntun tujuan pembelajaran, praktis pedagogis, dan lingkungan pembelajaran. Untuk kemitraan pembelajaran dan pemanfaatan digital bersifat optional.	desain pembelajaran 40 persen lengkap tertuntun tujuan pembelajaran, praktis pedagogis, dan lingkungan pembelajaran. Untuk kemitraan pembelajaran dan pemanfaatan digital bersifat optional.	desain pembelajaran 20 persen lengkap tertuntun tujuan pembelajaran, praktis pedagogis, dan lingkungan pembelajaran. Untuk kemitraan pembelajaran dan pemanfaatan digital bersifat optional.	desain pembelajaran-0 persen lengkap tertuntun tujuan pembelajaran, praktis pedagogis, dan lingkungan pembelajaran. Untuk kemitraan pembelajaran dan pemanfaatan digital bersifat optional.
3	Pengalaman Belajar	langkah pembelajaran 100 persen lengkap mengakomodasi pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, dan merefleksi dengan menggambarkan prinsip pembelajaran	langkah pembelajaran 80 persen lengkap mengakomodasi pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, dan merefleksi dengan menggambarkan prinsip pembelajaran	langkah pembelajaran 60 persen lengkap mengakomodasi pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, dan merefleksi dengan menggambarkan prinsip pembelajaran	langkah pembelajaran 40 persen lengkap mengakomodasi pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, dan merefleksi dengan menggambarkan prinsip pembelajaran	langkah pembelajaran 20 persen lengkap mengakomodasi pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, dan merefleksi dengan menggambarkan prinsip pembelajaran	langkah pembelajaran-0 persen lengkap mengakomodasi pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, dan merefleksi dengan menggambarkan prinsip pembelajaran

No	Aspek	25 poin	20 poin	15 poin	10 poin	5 poin	0 poin
		berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan.	berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan.	berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan.	berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan.	berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan.	berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan.
4	Asesmen Pembelajaran	asesmen pembelajaran formatif dan sumatif 100 persen lengkap mulai dari asesmen pada awal pembelajaran, selama proses pembelajaran dan pada akhir pembelajaran.	asesmen pembelajaran formatif dan sumatif 80 persen lengkap mulai dari asesmen pada awal pembelajaran, selama proses pembelajaran dan pada akhir pembelajaran.	asesmen pembelajaran formatif dan sumatif 60 persen lengkap mulai dari asesmen pada awal pembelajaran, selama proses pembelajaran dan pada akhir pembelajaran.	asesmen pembelajaran formatif dan sumatif 40 persen lengkap mulai dari asesmen pada awal pembelajaran, selama proses pembelajaran dan pada akhir pembelajaran.	asesmen pembelajaran formatif dan sumatif 20 persen lengkap mulai dari asesmen pada awal pembelajaran, selama proses pembelajaran dan pada akhir pembelajaran.	asesmen pembelajaran formatif dan sumatif 0 persen lengkap mulai dari asesmen pada awal pembelajaran, selama proses pembelajaran dan pada akhir pembelajaran.

LAMPIRAN 14. DOKUMENTASI