

Praktik
Pedagogis

Kemitraan
Pembelajaran

Lingkungan
Pembelajaran

Pemanfaatan
Digital

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

● Pembelajaran Berbasis Inkuiri, Pembelajaran Berbasis Proyek, Pembelajaran Berbasis Masalah, Pembelajaran Kolaboratif, Pembelajaran STEM (*Science, Technology, Engineering, Mathematic*), Pembelajaran Berdiferensiasi, dan sebagainya.

● Kerja sama murid dengan murid lain, murid lintas kelompok, atau murid lintas kelas.

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

Komponen Minimum Perencanaan pembelajaran	
Identifikasi	1.
Desain Pembelajaran	2.
	3.
	4.
	5.
	6.

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.

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

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.

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.

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).

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

Komponen Minimum Perencanaan pembelajaran	
Pengalaman Belajar	1.
	2.
	3.
Asesmen	4.

Merefleksi (tuliskan prinsip pembelajaran yang digunakan: berkesadaran, bermakna, dan/atau 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 tindakan lanjut 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.

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

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

Tuliskan kegiatan pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik untuk terlibat aktif mengonstruksi pengetahuan agar dapat memahami secara mendalam konsep atau materi dari berbagai sumber dan konteks. Pengetahuan pada fase ini terdiri dari pengetahuan esensial, pengetahuan aplikatif, dan pengetahuan nilai dan karakter.

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

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