

Q & A

- Mengapa Anda menjadi guru?
- Apakah Anda bangga menjadi guru?
- Apa tugas terberat bagi guru?
- Apa yang ingin kita diskusikan saat ini?



Pola pikir ‘lebih penting’ dari Ketrampilan

- Pola Pikir (*Mindset*) adalah “fondasi” dari Ketrampilan (*Skillset*) dan Alat (*Toolset*).
- Pola Pikir merupakan “cara melihat dan cara berpikir” saat menghadapi masalah.
- Berperan untuk “memperluas” cara seseorang dalam melihat dan berpikir.



Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta Didik Indonesia Masih Rendah

Hasil Pisa 2022:

> 99%

Murid Indonesia hanya bisa menjawab soal Level 1-3, **lower order thinking skills** (LOTS)

< 1%

Yang bisa menjawab soal Level 4-6, **higher order thinking skills** (HOTS)



Sumber: Diolah dari hasil PISA 2022

1.

Daftar indikator kompetensi berdasarkan **Perdirjen GTK No.2626 tahun 2023 tentang Model Kompetensi Guru**

2.

Guru hanya memilih 1 indikator

Kompetensi	Indikator Kompetensi Guru	
Pedagogik	1.1	Lingkungan pembelajaran yang aman dan nyaman bagi peserta didik
	1.2	Pembelajaran efektif yang berpusat pada peserta didik
	1.3	Asesmen, umpan balik, dan pelaporan yang berpusat pada peserta didik
Kepribadian	2.1	Kematangan moral, emosi, dan spiritual untuk berperilaku sesuai dengan kode etik guru
	2.2	Pengembangan diri melalui kebiasaan refleksi
	2.3	Orientasi berpusat pada peserta didik
Sosial	2.4	Kolaborasi untuk peningkatan pembelajaran
	2.4	Keterlibatan orangtua/wali dan masyarakat dalam pembelajaran
	2.4	Keterlibatan dalam organisasi profesi dan jejaring yang lebih luas untuk peningkatan pembelajaran
Profesional	3.1	Pengetahuan konten pembelajaran dan cara mengajarkannya
	3.2	Karakteristik dan cara belajar peserta didik
	3.3	Kurikulum dan cara menggunakannya

Pembelajaran yang diharapkan

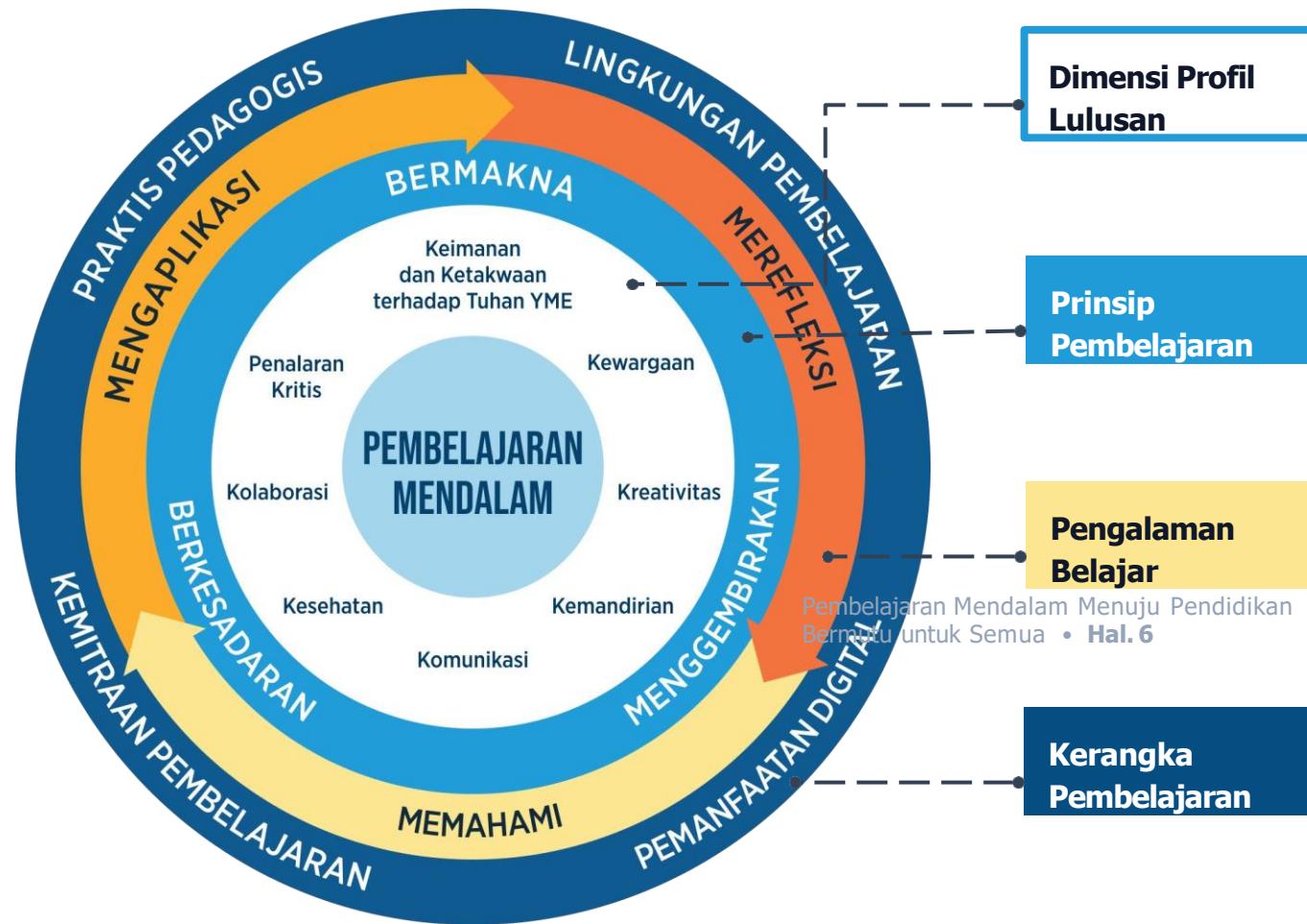


Mana yang BELUM Anda lakukan?



Word Cloud

Pembelajaran Mendalam



Dimensi profil lulusan merupakan fokus profil lulusan yang akan dicapai yaitu keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan YME, kewargaan, kreativitas, penalaran kritis, kolaborasi, kemandirian, kesehatan, dan komunikasi

Prinsip Pembelajaran merupakan dasar karakteristik pembelajaran mendalam yaitu berkesadaran, bermakna, menggembirakan

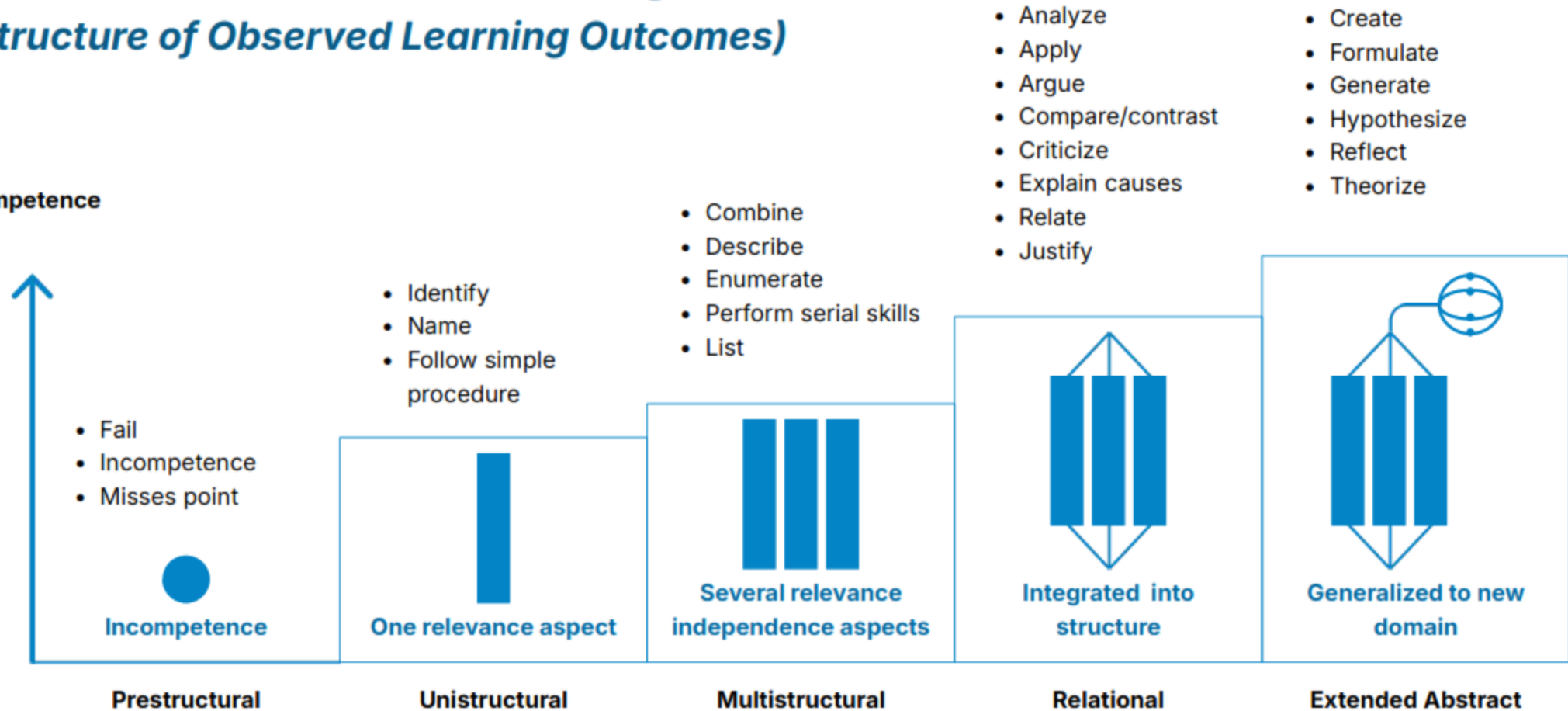
Pengalaman belajar sebagai proses yang dialami peserta didik dalam pembelajaran yaitu memahami, mengaplikasi, merefleksi

Kerangka pembelajaran sebagai panduan sistematis dalam menyusun desain pembelajaran, yaitu praktik pedagogis, kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pemanfaatan digital

The SOLO Taxonomy

(Structure of Observed Learning Outcomes)

Competence



Sumber: Diadaptasi dari https://www.johnbiggs.com.au/academic/solo_taxonomy

PM dalam Taksonomi Pembelajaran Ranah Kognitif

Taksonomi Bloom (Anderson & Krathwohl, 2001)	Taksonomi SOLO (Biggs & Collis, 1982)	Pengalaman Belajar PM	Deskripsi
• Mencipta • Mengevaluasi	Berpikir Abstrak yang Mendalam	Merefleksi	Memperluas dan menerapkan ide
• Menganalisis • Menerapkan	Relasional	Mengaplikasi	Menghubungkan ide-ide
Memahami	Multistruktural	Memahami	Memiliki banyak ide
Mengingat	Unistruktural		Mengingat kembali
-	Prastruktural	-	Belum Memahami

Implementasi Pembelajaran Mendalam

1

Perencanaan

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



2

Pelaksanaan

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

3

Asesmen

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

Perencanaan Pembelajaran Mendalam

1 Identifikasi

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

2 Desain Pembelajaran

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

4 Asesmen

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

3 Pengalaman Belajar

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

Identifikasi	Peserta Didik (opsional): Identifikasi kesiapan peserta didik sebelum belajar, seperti pengetahuan awal, minat, latar belakang, dan kebutuhan belajar, serta aspek lainnya
	Materi Pelajaran (opsional): Tuliskan analisis materi pelajaran seperti jenis pengetahuan yang akan dicapai, relevansi dengan kehidupan nyata peserta didik, tingkat kesulitan, struktur materi, serta integrasi nilai dan karakter, dan lainnya
	Dimensi Profil Lulusan: Pilihlah dimensi profil lulusan yang akan dicapai dalam pembelajaran
	☐ Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME ☐ Penalaran Kritis ☐ Kolaborasi ☐ Kesehatan ☐ Kewargaan ☐ Kreativitas ☐ Kemandirian ☐ Komunikasi
Desain Pembelajaran	Capaian Pembelajaran (opsional): Tuliskan capaian pembelajaran sesuai fase
	Lintas Disiplin Ilmu (opsional): Tuliskan disiplin ilmu dan/atau mata pelajaran yang relevan
	Tujuan Pembelajaran: Tuliskan tujuan pembelajaran yang mencakup kompetensi dan konten pada ruang lingkup materi dengan menggunakan kata kerja operasional yang relevan.
	Topik Pembelajaran (opsional): Tuliskan topik pembelajaran yang relevan dengan capaian dan tujuan pembelajaran
	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	AWAL (opsional) (tuliskan prinsip pembelajaran yang digunakan, misal berkesadaran, bermakna, menggembirakan)	
	Pembuka dari proses pembelajaran yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebelum memasuki inti pembelajaran. Kegiatan dalam tahap ini meliputi orientasi yang bermakna, apersepsi yang kontekstual, dan motivasi yang menggembirakan.	
	INTI	
	Pada tahap ini, siswa aktif terlibat dalam pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. Guru menerapkan prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pengalaman belajar tidak harus dilaksanakan dalam satu kali pertemuan.	
	Memahami (tuliskan prinsip pembelajaran yang digunakan: berkesadaran, bermakna, dan/atau menggembirakan) Tuliskan kegiatan pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik untuk terlibat aktif mengonstruksi pengetahuan agar dapat memahami secara mendalam konsep atau materi dari berbagai sumber dan konteks. Pengetahuan pada fase ini terdiri dari pengetahuan esensial, pengetahuan aplikatif, dan pengetahuan nilai dan karakter.	
	Mengaplikasi (tuliskan prinsip pembelajaran yang digunakan: berkesadaran, bermakna, dan/atau menggembirakan) Tuliskan kegiatan yang mengondisikan pengalaman belajar yang menunjukkan aktivitas peserta didik mengaplikasi pemahaman secara kontekstual atau kehidupan nyata (hidup, kehidupan, dan/atau penghidupan). Proses mengaplikasi ini merupakan bagian dari pendalaman pengetahuan untuk menghasilkan pengembangan kompetensi.	
	Merefleksi (tuliskan prinsip pembelajaran yang digunakan: berkesadaran, bermakna, dan/atau menggembirakan) Tuliskan kegiatan yang mampu memfasilitasi peserta didik: - mengevaluasi dan memaknai proses serta hasil dari tindakan atau praktik nyata yang telah mereka lakukan dan menentukan tindak 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.	
	PENUTUP (opsional) (Tuliskan prinsip pembelajaran yang digunakan, misal berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan) Tahap akhir dalam proses pembelajaran yang bertujuan memberikan umpan balik yang konstruktif kepada siswa atas pengalaman belajar yang telah dilakukan, menyimpulkan pembelajaran, dan siswa terlibat dalam perencanaan pembelajaran selanjutnya.	
Asesmen Pembelajaran	Asesmen pada Awal Pembelajaran:	Asesmen dalam pembelajaran mendalam disesuaikan dengan <i>assessment as learning</i> , <i>assessment for learning</i> , dan <i>assessment of learning</i> . Tentukan metode atau cara yang digunakan secara komprehensif untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik. Contoh: Tes tertulis, Tes lisan, Penilaian Kinerja, Penilaian Proyek, Penilaian Produk, Observasi, Portofolio, <i>Peer Assessment</i> , <i>Self Assessment</i> , penilaian berbasis kelas, dan sebagainya
	Asesmen pada Proses Pembelajaran:	
	Asesmen pada Akhir Pembelajaran:	

Pelaksanaan Pembelajaran Mendalam

1. Penyampaian materi sesuai **tahapan berpikir peserta didik** untuk mendukung pencapaian kedalaman pemahaman konsep peserta didik
2. Model-model atau strategi pembelajaran yang ada **dapat digunakan dengan prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan**
3. Penerapan **pembelajaran bermakna dengan pemanfaatan lingkungan sekitar**, seperti pemanfaatan lingkungan sekolah, lingkungan alam sekitar, lingkungan sosial, dan sebagainya
4. **Prinsip pembelajaran** berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan **dapat berada dalam beberapa kegiatan pembelajaran tidak harus berurutan dan/atau simultan**
5. **Pengalaman belajar** memahami, mengaplikasi, dan merefleksi dilaksanakan dengan langkah-langkah pembelajaran yang sesuai dengan konteks dan kondisi pembelajaran, serta inovasi guru
6. **Sintak/Langkah-langkah pembelajaran** pada model-model atau strategi pembelajaran yang ada **dapat diadaptasi sesuai pengalaman belajar memahami, mengaplikasi dan merefleksi**
7. **Pengalaman belajar** memahami, mengaplikasi dan merefleksi dilakukan dalam **beberapa langkah pembelajaran** yang pelaksanaannya disesuaikan dengan konteks dan kondisi pembelajaran

Pelaksanaan Pembelajaran Mendalam

8. **Pengalaman belajar melalui olah pikir, olah hati, olah rasa, dan olah raga** adalah pengembangan diri yang holistik dan integratif yang mencakup aspek **intelektual, sosio-emosional, spiritual, dan fisik**. Sehingga pembelajaran menghasilkan pribadi yang memiliki kompetensi utuh dan seimbang sesuai fitrahnya
9. Topik pembelajaran dikaitkan dengan **lintas ilmu** (multi/inter disiplin) atau terkait dengan bidang ilmu atau mata pelajaran yang dipelajari peserta didik
10. Penerapan pembelajaran mendalam disesuaikan dengan **karakteristik masing-masing mata pelajaran**
11. **Kemitraan** yang melibatkan berbagai pihak baik lingkungan sekolah, luar sekolah, dan masyarakat untuk mendukung pembelajaran mendalam
12. **Lingkungan pembelajaran** diciptakan merupakan integrasi ruang fisik, ruang virtual dan budaya belajar untuk mendukung pembelajaran mendalam
13. Pemanfaatan **teknologi digital** akan menguatkan pembelajaran mendalam pada perencanaan, pelaksanaan, dan asesmen pembelajaran
14. Asesmen menggunakan ***assessment as learning, assessment for learning, assessment off learning***. Pada PM menekankan pentingnya **umpan balik dan asesmen autentik**



Kemendikdasmen

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah

Badan Kebijakan Pendidikan Dasar dan Menengah

Jalan Jenderal Sudirman, Senayan, Jakarta, 10270

www.kemendikdasmen.go.id

177

SALINAN

KEPUTUSAN KEPALA
BADAN KEBIJAKAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
REPUBLIK INDONESIA
NOMOR 020 TAHUN 2026
TENTANG
PERUBAHAN ATAS KEPUTUSAN KEPALA BADAN STANDAR, KURIKULUM,
DAN ASESMEN PENDIDIKAN KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN
MENENGAH NOMOR 046/H/KR/2025 TENTANG CAPAIAN PEMBELAJARAN
PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI, JENJANG PENDIDIKAN DASAR, DAN
JENJANG PENDIDIKAN MENENGAH

KEPALA BADAN KEBIJAKAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH,

Pada akhir Fase D, murid memiliki kemampuan sebagai berikut:

4.1. Pancasila

Memahami sejarah kelahiran Pancasila; memahami kedudukan Pancasila sebagai dasar negara, pandangan hidup bangsa, dan ideologi negara serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari; memahami makna keterkaitan Pancasila dengan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Elemen dan deskripsi elemen mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah sebagai berikut.

Elemen	Deskripsi
membaca dan Memirsa	membaca merupakan kemampuan murid untuk memahami, memaknai, menginterpretasi, dan merefleksi teks sesuai tujuan dan kepentingannya untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan potensi. Memirsa merupakan kemampuan untuk memahami, memaknai, menginterpretasi, dan merefleksi sajian visual dan/atau audiovisual sesuai tujuan dan kepentingannya untuk

Pada akhir Fase D, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

1.1. Pemahaman IPA

Menelaah hasil identifikasi makhluk hidup sesuai dengan karakteristiknya; menganalisis klasifikasi, sifat, dan perubahan materi; menganalisis sistem organisasi kehidupan, fungsi, serta kelainan atau gangguan yang muncul pada sistem organ; menganalisis interaksi antar makhluk hidup dan lingkungannya dalam merancang upaya-upaya untuk mencegah dan mengatasi perubahan iklim; menganalisis pewarisan sifat; membuat

Pusat Penilaian Pendidikan mengkategorikan proses berpikir menjadi 3 level kognitif

- a. Level 1 (Pengetahuan dan Pemahaman)
mengukur kemampuan untuk mengingat dan memahami pengetahuan yang telah dipelajari.
- b. Level 2 (Aplikasi)
mengukur kemampuan menerapkan pengetahuan dalam konteks atau situasi yang familier atau rutin.
- c. Level 3 (Penalaran)
mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi, yang tidak hanya sekedar mengingat dan memahami.
Proses berpikir yang termasuk dalam level ini seperti menganalisis, mengevaluasi, mengkreasi, berpikir logis, berpikir kritis, berpikir kreatif, menyelesaikan masalah pada konteks baru atau non rutin.

Taksonomi Kognitif

Level Kognitif

Pertanyaan yang menuntut:





Apa hal **tersulit** dalam menyusun asesmen?



Word Cloud

MEMBANGUN GENERASI EMAS 2045 YANG DIBEKALI KETERAMPILAN ABAD 21

Keterampilan abad 21 yang dibutuhkan setiap siswa

1

Kualitas Karakter

Bagaimana siswa beradaptasi pada lingkungan yang dinamis.

- Nasionalisme
- Kemandirian
- Religiositas
- Integritas
- Gotong royong

2

Literasi Dasar

Bagaimana siswa menerapkan keterampilan dasar sehari-hari.

- Literasi bahasa
- Literasi numerasi
- Literasi sains
- Literasi digital (teknologi informasi & komunikasi)
- Literasi finansial
- Literasi budaya dan kewargaan

3

Kompetensi

Bagaimana siswa memecahkan masalah kompleks

- Berpikir kritis
- Kreativitas
- Komunikasi
- Kolaborasi

“Culture, Value, Imagination, Creativity, and Team Work” (Jack Ma)

Komponen Soal

LITERASI & NUMERASI

Stimulus (Dasar Pertanyaan)

bentuk: bacaan, kasus, gambar, tabel, grafik, dan lainnya)

Literasi: Informasi & Fiksi

Numerasi: Bilangan, Geometri & pengukuran, data & ketidakpastian, dan Aljabar

Butir Soal,

2. Proses Kognitif

3. Konteks

Proses Kognitif **Literasi:**

1. Menemukan Informasi (Level 1)
2. Interpretasi dan Integrasi (Level 2)
3. Evaluasi dan Refleksi (Level3)

Proses Kognitif **Numerasi:**

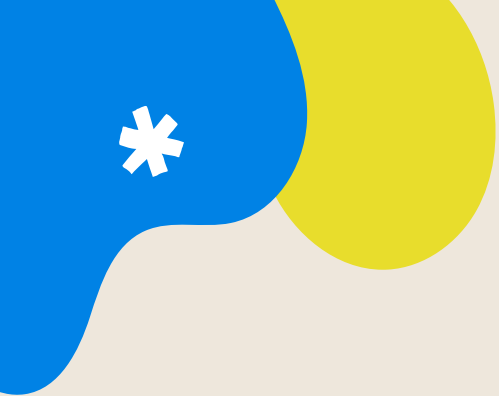
1. Pemahaman (Level 1)
2. Penerapan/Aplikasi (Level 2)
3. Penalaran (Level3)

1. Objektif:

1. Pilihan ganda,
2. Pilihan Ganda Kompleks (jawaban benar lebih dari satu),
3. Menjodohkan,
4. Benar-salah/Ya-Tidak
5. Isian singkat,

2. Non-objektif

6. Uraian/Essay



Literasi Membaca



Konten Teks :



Teks sastra



Teks Informasi



Konteks Teks



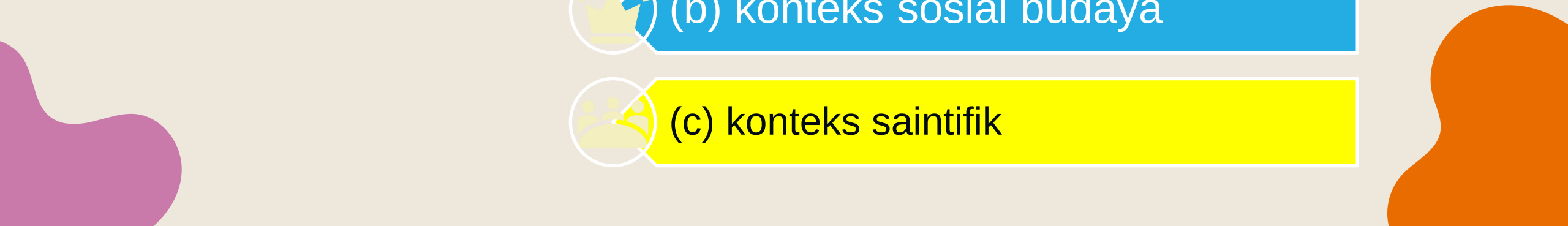
(a) Konteks personal,

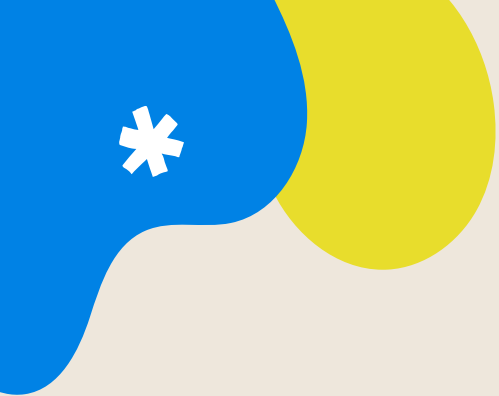


(b) konteks sosial budaya



(c) konteks saintifik





Literasi Membaca



Level Kognitif:



(1) Menemukan Informasi (access and retrieve)



(2) memahami (interpret and integrate)



(3) merefleksi (evaluate and reflect)



Terima
Kasih