

Desain Sistem Kurikulum dan Pembelajaran di Kurikulum Merdeka

**Disajikan pada
Webinar Nasional**

Surabaya, Senin, 8 Mei 2023

S1 PGSD, S2 Pendidikan Dasar, dan S3 Pendidikan Dasar FIP UNESA

Tema

Pembelajaran Inovatif dan Berdiferensiasi pada Kurikulum Merdeka

Oleh

Prof. Dr. Endang Widi Winarni, M.Pd.

Dewan Pakar HDPGSDI/

Guru Besar Universitas Bengkulu

IDENTITAS DIRI

Nama Lengkap	Prof. Dr. ENDANG WIDI WINARNI, M.Pd.
Jabatan Fungsional	Guru Besar
NIP/ NIDN	19600904 198702 2 001/ 0009046009
Pangkat/Golongan	Pembina Utama /IVd
Tempat Tanggal Lahir	Yogyakarta, 4 September 1960
Alamat Rumah	Jl. Jati 6 No.12 Rt.6 Rw.2, Sawah Lebar, Bengkulu 38228
Nomor Telepon/ Faks	0736 21186
Nomor HP	085378874664
Alamat Kantor	Jl. Raya Kandang Limun
Nomor Telepon/ Faks	(0736) 21170 – 21884 / (0736) 22105 – 20815
Alamat e-mail	endangwidiw@gmail.com endangwidi@unib.ac.id
Google Scholar	https://scholar.google.co.id/citations?user=WnVV8NYAAAAJ
Research Gate	http://researchgate.net/profile/Endang_Winarni
Orcid ID	https://orcid.org/0000-0002-9761-4716
Scopus ID	https://www.scopus.com/authid/detail.uri?authorId=57201680481
Sinta ID	http://sinta2.ristekdikti.go.id/authors/detail?id=5972584



Lingkup Pembahasan

- **IKU dan Transformasi Pendidikan Tinggi.**
- **Alternatif Desain Inovatif dan Berdiferensiasi:
Model Project dan Problem Based Learning**
- **Implementasi Kurikulum Merdeka Menuju Profil Pelajar Pancasila di Satuan pendidikan.**
- **Peran Guru dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Satuan pendidikan**





Indikator Kinerja Utama dan Transformasi Pendidikan Tinggi

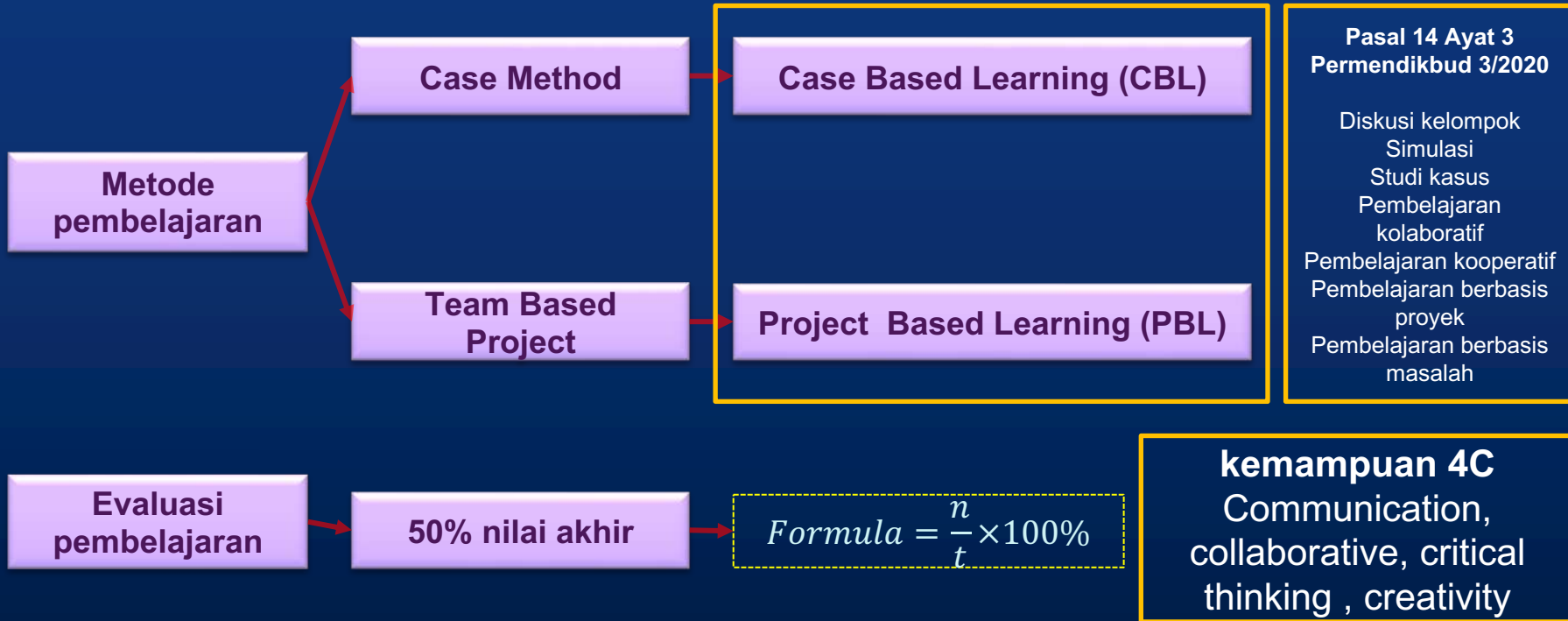


Indikator Kinerja Utama (IKU) akan menjadi landasan transformasi Pendidikan Tinggi



DEFINISI, KRITERIA DAN FORMULA IKU-7

Mata kuliah S1 dan D4/D3/D2 yang menggunakan *case method* atau *team based project*



CASE METHOD – CASE BASED LEARNING

Cased based learning

- Kasus menjadi inti “media” pemenuhan CPL
- Pendekatan student centered learning (SCL)
- Teori belajar konstruktivisme
- Bentuk belajar yang kreatif dan inovatif

Karakteristik

- Kasus berupa kesenjangan, kesiapan, kendala atau hambatan dalam aspek kehidupan
- Kasus relevan dengan CPL dan/atau bahan kajian
- Kasus merupakan masalah konkrit (riil) mendukung konsep authentic dan contextual learning
- Kasus bisa diselesaikan/penemuan solusi secara individu atau **kelompok**

Keunggulan

- Melatih penerapan teori dalam kehidupan nyata
- Melatih kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS)
- Melatih kemampuan abad 21; **communication, collaborative, critical thinking , creativity**
- Mendorong kebiasaan belajar aktif dan mandiri

CASE METHOD – CASE BASED LEARNING

Langkah dan Prosedur

1. Pendalaman materi/konsep
2. Penyajian kasus
3. Pembentukan kelompok (jika diperlukan)
4. Pemecahan kasus
 - a. Pencarian data, informasi, teori, bahan, alat, resources
 - b. Pengajuan gagasan
 - c. Diskusi dan validasi
 - d. Perumusan solusi
 - e. Penulisan hasil kerja
5. “Presentasi” hasil kerja (kelompok/individu)
6. Diskusi kelas/kelompok
7. Penilaian dan feedback

Tipe kasus

1. Directed case

Sajian skenario dilanjutkan diskusi dengan pertanyaan terarah/tertutup (close-ended) yang dapat dijawab dari materi perkuliahan. Penguatan pemahaman konsep, prinsip dan fakta fundamental
2. Dilemma/decision case

Mengadirkan individu, lembaga atau komunitas yang memiliki kasus untuk diselesaikan. Mahasiswa bisa ditunjukkan solusi yang sebenarnya setelah mengerjakan kasus tersebut. Penguatan keterampilan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan

Strategi Pembelajaran

1. Debate/trial; dua kelompok berbeda pendapat
2. Role play: memainkan peran yang ditentukan
3. Jigsaw: mengajarkan solusi kasus pada teman sebaya

TEAM BASED PROJCT – PROJECT BASED LEARNING

Learning by doing: Jhon Dewey

Project based learning

Proyek menjadi inti “media” pemenuhan CPL

Pendekatan student centered learning (SCL)

Teori belajar konstruktivisme

Bentuk belajar yang kreatif dan inovatif

Karakteristik

Mahasiswa difasilitasi (dituntut) mengerjakan proyek nyata

Mahasiswa melakukan eksplorasi, analisis, sintesis, penilaian, investigasi dan kolaborasi

Mahasiswa menghasilkan karya nyata (otentik dan kontekstual)

Mahasiswa mengerjakan dalam kurun waktu tertentu (setengah – satu semester)

Mekanisme

Dosen membantu mahasiswa memahami konsep/teori

Dosen membantu mahasiswa memenuhi kompetensi yang dibutuhkan dalam mengerjakan proyek

Dosen membantu mahasiswa membentuk tim/kelompok sesuai kemampuan/kompetensi

TEAM BASED PROJECT – PROJECT BASED LEARNING

Langkah dan Prosedur

1. Pendahuluan materi/konsep
2. Pembentukan kelompok
3. Penugasan proyek
4. Pelaksanaan Proyek
 - a. Perencanaan proyek dan time schedule
 - b. Pencarian data, informasi, teori, bahan, alat, resources
 - c. Pengajuan konsep, desain, gagasan, solusi
 - d. Diskusi dan validasi
 - e. Perumusan/penulisan hasil kerja
5. Pembuatan laporan
6. Presentasi hasil/produk
7. Penilaian dan feedback

Catatan: Sediakan petunjuk/panduan pelaksanaan proyek

7 IKU 7: Persentase mata kuliah S1 dan Diploma yang menggunakan pemecahan kasus (*case method*) atau *project-based learning* sebagai sebagian bobot evaluasi

XX Target

Formula:

$$\frac{\text{Jumlah mata kuliah yang menggunakan case method atau project based learning (A) sebagai sebagian dari bobot evaluasi (B)}}{\text{Total jumlah mata kuliah}} \times 100$$

Kriteria dan ketentuan



PTN Akademik

35%



PTN Vokasi

50%



PTN Seni Budaya

70%

A

Kriteria metode pembelajaran di dalam kelas

Harus menggunakan salah satu atau kombinasi dari metode pembelajaran berikut di dalam mata kuliah:

- **Pemecahan kasus (*case method*):**
 - Mahasiswa berperan sebagai "protagonis" yang berusaha untuk memecahkan sebuah kasus
 - Mahasiswa melakukan analisis terhadap kasus untuk membangun rekomendasi solusi; dibantu dengan diskusi kelompok untuk menguji dan mengembangkan rancangan solusi
 - Kelas berdiskusi secara aktif, dengan mayoritas dari percakapan dilakukan oleh mahasiswa. Dosen hanya memfasilitasi dengan cara mengarahkan diskusi, memberikan pertanyaan, dan observasi
- **Team-based project:**
 - Kelas dibagi menjadi kelompok (>1 mahasiswa) untuk mengerjakan tugas bersama selama jangka waktu yang lama
 - Kelompok diberikan masalah asli atau pertanyaan kompleks, lalu diberikan ruang untuk buat rencana kerja dan model kolaborasi
 - Setiap kelompok mempersiapkan presentasi/karya akhir yang ditampilkan ke dosen, kelas, atau penonton lainnya yang dapat memberikan umpan balik yang konstruktif
 - Dosen mendorong setiap kelompok selama periode pekerjaan proyek dan mendorong mahasiswa untuk berfikir kritis dan kreatif dalam kolaborasi

B

Kriteria evaluasi

- 50% dari bobot nilai akhir harus berdasarkan kualitas partisipasi diskusi kelas (*case method*) atau presentasi akhir *project-based learning*

Kriteria IKU 7: Kelas yang Kolaboratif dan Partisipatif

Pemecahan Kasus (Case Method)

- mahasiswa berperan sebagai “**protagonis**” yang berusaha untuk memecahkan sebuah kasus;
- mahasiswa melakukan analisis terhadap kasus untuk membangun rekomendasi solusi, dibantu dengan **diskusi kelompok** untuk menguji dan mengembangkan rancangan solusi; dan
- **kelas berdiskusi secara aktif**, dengan mayoritas dari percakapan dilakukan oleh mahasiswa. **Dosen** hanya memfasilitasi dengan cara **mengarahkan diskusi, memberikan pertanyaan, dan observasi.**



Kriteria IKU 7: Kelas yang Kolaboratif dan Partisipatif

Team-based project

- kelas dibagi menjadi **kelompok** (>1 mahasiswa) untuk **mengerjakan tugas bersama** selama **jangka waktu yang lama**;
- kelompok diberikan **masalah asli** atau **pertanyaan kompleks**, lalu **diberikan ruang** untuk buat **rencana kerja** dan **model kolaborasi**; dan
- setiap kelompok **mempersiapkan presentasi/karya akhir** yang ditampilkan ke dosen, kelas, atau penonton lainnya yang dapat memberikan umpan balik yang konstruktif;

Sumber: Buku Panduan IKU PTN, DitJen Dikti, Kemdikbud, 2020



1. Menunjukkan aspek keunggulan inovatif dalam pembelajaran/ rancangan instruksional/pemanfaatan teknologi/*student engagement* yang diselenggarakan secara daring dalam suatu program perolehan kredit (*credit earning*) menggunakan metode pembelajaran **berbasis kasus** (*case method*) atau **berbasis proyek tim** (*team-based project*);

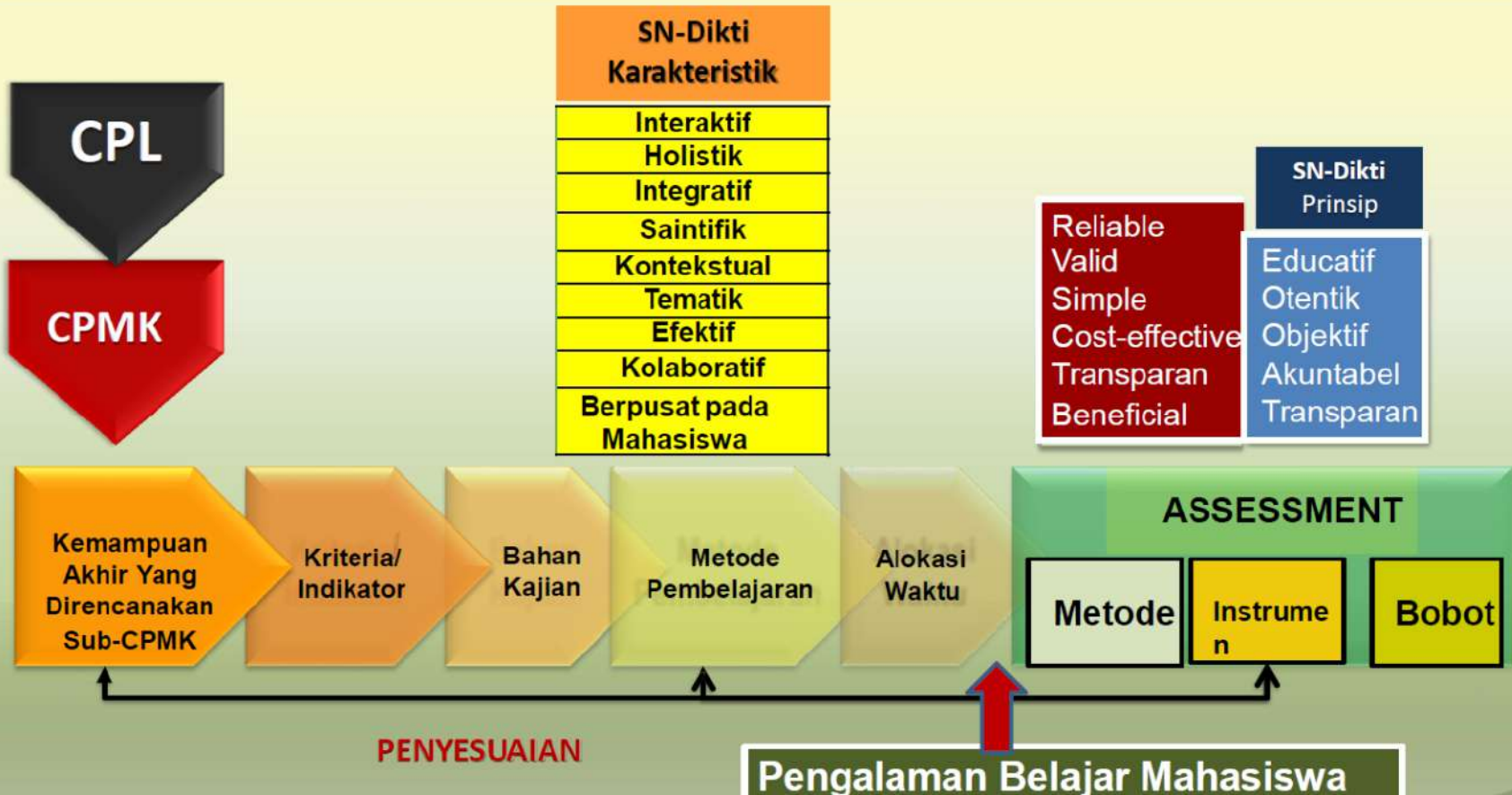
2. Dapat dan mudah **diakses secara daring** oleh mahasiswa dari program studi lain di dalam PT pengusul dan/atau mahasiswa dari PT lain menggunakan pendekatan **micro credentials** melalui program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka;



METODE PEMBELAJARAN sesuai IKU butir 7, Persentase mata kuliah S1 dan D4/D3/D2 yang menggunakan metode pembelajaran pemecahan kasus (*case method*) atau pembelajaran kelompok berbasis proyek (*team-based project* dengan bobot evaluasi 50% (Kepmendikbud No. 3 tahun 2020)



PENYUSUNAN RPS



**ALTERNATIF
DESAIN INOVATIF dan
BERDIFERENSIASI
MODEL PROJECT BASED LEARNING**



Pembelajaran Berdiferensiasi



Setiap siswa memiliki **kinerja kemampuan belajar berbeda**



Pembelajaran didasarkan **assessmen dan kebutuhan belajar**



Fleksibel, siswa belajar dengan teman sebaya atau sesuai minatnya



Siswa **menentukan sendiri** cara belajarnya

Project Based Learning (PjBL)

Project Based Learning (PjBL)

metode pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar.

metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktifitas secara nyata


Peran Dosen

pendamping, motivator dan fasilitator bagi mahasiswa



Aktivitas Belajar Mahasiswa

- Belajar dalam kelompok kecil (3-5) atau belajar secara individual,
- Mengerjakan tugas (berupa proyek) yang telah dirancang secara sistematis.
- Belajar pengetahuan dan ketrampilan melalui proses pencarian dan penggalian (*inquiry*),
- Menunjukkan kinerja dan mempertanggung jawabkan hasil kerjanya di forum.
- Membuat proposal proyek yang akan dikerjakan, serta mempresentasikannya di kelas.



Kemampuan yang diperoleh Mahasiswa

- Bertanggung jawab, terlatih membuat rancangan proyek,
- Bekerja secara sistematis menghasilkan proyek yang efisien, percaya diri, taat pada asas, kreatif & inovatif,
- Kemampuan berkomunikasi dan aktualisasi,
- Kemampuan menjelaskan, Perencanaan & Pengelolaan,
- Kemampuan untuk memprediksi,
- Kemampuan menjalankan metoda dan ketepatan.



Aktivitas Dosen

- Merumuskan tugas dan melakukan proses pembimbingan,
- Sebagai fasilitator dan motivator,
- Melakukan evaluasi terhadap kinerja mahasiswa.

TAHAPAN PJBL DARING

Persiapan

- Eksplorasi masalah
- Pertanyaan pendorong
- Penguatan Pengetahuan dan keterampilan
- Merancang permasalahan

Pertemuan daring dengan video pembelajaran

Mendiskusikan tentang aplikasi reaksi eliminasi pada farmasi, produksi obat anti kanker. Menjelaskan konsep yang mendasari E2 dan E1, atuean Zeisyeff. Beberapa permasalahan dimunculkan oleh dosen dan mahasiswa. Mahasiswa secara berkelompok mendiskusikan permasalahan yang telah disepakati.

Pelaksanaan

- Proses pemecahan masalah
- Penyelesaian produk
- Penyusunan laporan

Mahasiswa melaksanakan tugas berkelompok (daring) di rumah

mahasiswa melaksanakan tugas berkelompok (daring) di rumah

- a. Menentukan mekanisme reaksi, kajian kinetika, energetika, dan stereokimia dari referensi yang tersedia
- b. Mahasiswa melakukan optimasi spesi reaksi dan pemodelan mekanisme reaksi dengan aplikasi Jmol
- c. Membuat presentasi dalam bentuk video

Ekspos

- Pemaparan produk
- Revisi produk

Mahasiswa secara berkelompok mempresentasikan hasil tugas yang dikerjakan dalam pertemuan daring

Ekspos

- a. Kelompok yang diberikan tugas mengunggah presentasi produk yang ditugaskan di youtube dan membagikan linknya di LMS
- b. Diskusi daring dalam waktu yang sudah disepakati .
- c. Simpulan

Contoh CPL dan teknik/instrumen asesmen yang sesuai.

Penilaian	Teknik	Instrumen
Sikap	Observasi	1. Rubrik untuk penilaian proses dan / atau 2. Portofolio atau karya desain untuk penilaian hasil
Keterampilan Umum	Observasi, partisipasi, unjuk kerja, tes tertulis, tes lisan, dan angket	
Keterampilan Khusus		
Pengetahuan		
Hasil akhir penilaian merupakan integrasi antara berbagai teknik dan instrumen penilaian yang digunakan.		

Penilaian Portofolio

1. Portofolio perkembangan, berisi koleksi hasil-hasil karya mahasiswa yang menunjukkan kemajuan pencapaian kemampuannya sesuai dengan tahapan belajar yang telah dijalani.
2. Portofolio pameran (showcase) berisi hasil-hasil karya mahasiswa yang menunjukkan hasil kinerja belajar terbaiknya.
3. Portofolio komprehensif, berisi hasil-hasil karya mahasiswa secara keseluruhan selama proses pembelajaran.

Rubrik adalah panduan atau pedoman penilaian yang menggambarkan kriteria yang diinginkan dalam menilai atau memberi tingkatan dari hasil kinerja belajar mahasiswa

1. Rubrik holistik adalah pedoman penilaian untuk menilai berdasarkan kesan keseluruhan atau kombinasi semua kriteria
2. Rubrik analitik adalah pedoman penilaian yang memiliki tingkatan kriteria penilaian yang dideskripsikan dan diberikan skala penilaian atau skor penilaian
3. Rubrik skala persepsi adalah pedoman penilaian yang memiliki tingkatan kriteria penilaian yang tidak dideskripsikan, namun tetap diberikan skala penilaian atau skor penilaian

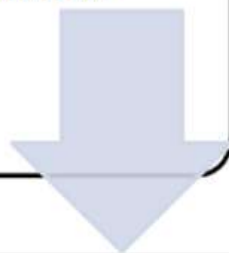
ALTERNATIF DESAIN INOVATIF dan BERDIFERENSIASI MODEL PROBLEM BASED LEARNING



Case Based Learning (PBL)

Case Based Learning (PBL) adalah metode pembelajaran yang menggunakan kasus factual/masalah kompleks sebagai fokus belajar untuk mengembangkan keterampilan memecahkan masalah, penguasaan materi dan pengaturan diri.

(Sumber: Hmelo-Silver, 2004; Serafino & Cicchelli, 2005)




Catatan: Perbedaan fundamental adalah ***Problem Based Learning*** tidak mensyaratkan pengalaman utama atau pengertian dari subjek yang sebenarnya. ***Case Based Learning*** mensyaratkan mahasiswa memiliki sebuah tingkat prioritas pengetahuan yang dapat membantu memecahkan masalah.

Peran Dosen sebagai pendamping, motivator dan fasilitator bagi mahasiswa dalam belajar menyelesaikan masalah-masalah



Aktivitas Belajar MHS

- Belajar dalam kelompok kecil (3-5) atau belajar secara individual,
- Menerima kasus/masalah sesuai dengan kompetensi tujuan pembelajaran,
- Belajar dengan menggali/mencari informasi (*inquiry*), serta memanfaatkan informasi tsb untuk memecahkan kasus/masalah faktual yang sedang dihadapi.
- Menganalisis strategi pemecahan masalah.
- Berdiskusi dalam kelompok,
- Mempresentasikan di kelas.



Kemampuan yang Diperoleh MHS

- Terlatih menyelesaikan kasus/masalah (*problem-solving*), Kemampuan mencari informasi baru (*inquiry*), kepekaan melihat masalah, ketajaman analisis & identifikasi variabel masalah,
- Kemampuan interpretasi, mengambil keputusan, berpikir kritis, prioritas & selektif, tanggung jawab, Kreatif menggunakan metoda,
- Kemampuan *life long learning*, kemandirian.



Aktivitas Dosen

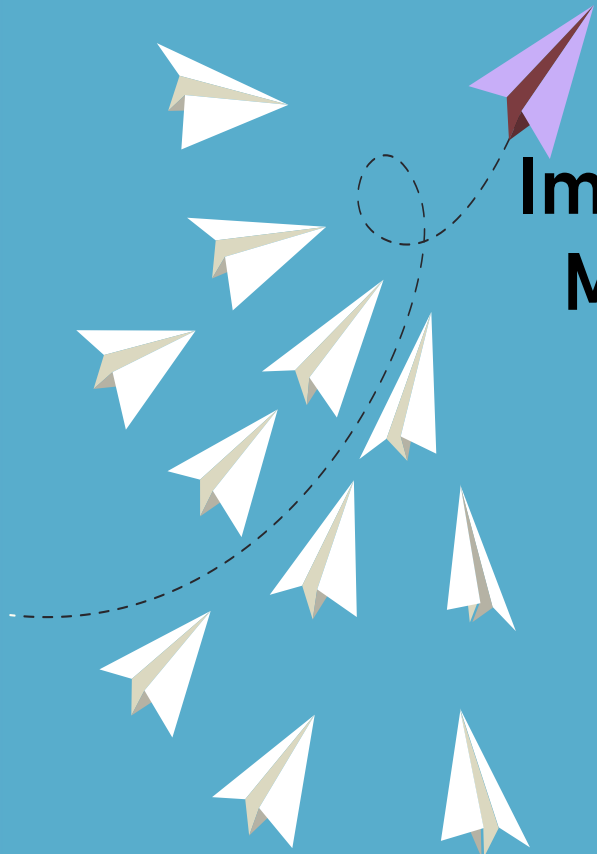
- Menyiapkan materi (dalam bentuk kasus) yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik, dan referensi yang sesuai dengan pokok bahasan
- Kasus diberikan kepada mahasiswa satu minggu sebelum jadwal pelaksanaan pembelajaran
- Pembelajaran dalam bentuk diskusi kelompok kecil dan/atau diskusi kelas
- Mengamati proses diskusi dan bila perlu memberi sentuhan/pengarahan /koreksi/pertanyaan
- Setiap mahasiswa diwajibkan membuat catatan ringkas tentang materi yang dibahas untuk dilaporkan

Karakteristik PENDIDIK/DOSEN IDEAL









- Mampu memahami dan melaksanakan tugas dan perannya dengan baik dan benar;
- Sebagai pengajar dan juga pembelajar.
- Mengikuti proses kemajuan zaman, inovatif, kreatif dan menggunakan alat peraga yang bervariasi;
- Memiliki spiritual yang tinggi;
- Mampu berperan sebagai pemimpin (manajerial) yang memimpin, mengendalikan diri, upaya mengarahkan, pengawasan, pengorganisasian, pengontrolan dan partisipasi atas program yang dilakukan
- Sedikitnya memiliki tiga kecakapan yaitu:
 1. **kompetensi kognitif**, yang meliputi pengetahuan kependidikan dan pengetahuan mata pelajaran yang akan diajarkan guru.
 2. **kompetensi afektif** yang meliputi perasaan dan emosi, yakni sikap dan perasaan diri yang berkaitan dengan profesi keguruan.
 3. **kompetensi psikomotor**, yang meliputi ketrampilan/kecakapan yang bersifat jasmaniah, yang pelaksanaannya berhubungan dengan tugasnya selaku pengajar.





Implementasi Kurikulum Merdeka Menuju Profil Pelajar Pancasila di Satuan pendidikan

Hasil Evaluasi Dokumen Kurikulum 2013

a.	Kompetensi Kurikulum 2013 terlalu luas, sulit dipahami, dan diimplementasikan oleh guru.	
b.	Kurikulum yang dirumuskan secara nasional belum disesuaikan sepenuhnya oleh satuan pendidikan dengan situasi dan kebutuhan satuan pendidikan, daerah, dan peserta didik.	
c.	Mapel informatika bersifat pilihan, padahal kompetensi teknologi merupakan salah satu kompetensi penting yang perlu dimiliki oleh peserta didik pada abad 21 .	
d.	Pengaturan jam belajar menggunakan satuan minggu (per minggu) tidak memberikan keleluasaan kepada satuan pendidikan untuk mengatur pelaksanaan mata pelajaran dan menyusun kalender pendidikan. Akibatnya, kegiatan pembelajaran menjadi padat.	
e.	Pendekatan tematik (jenjang PAUD dan SD) dan mata pelajaran (jenjang SMP, SMA, SMK, Diktara, dan Diksus) merupakan satu-satunya pendekatan dalam Kurikulum 2013 tanpa ada pilihan pendekatan lain	
f.	Struktur kurikulum pada jenjang SMA yang memuat mata pelajaran pilihan (peminatan) kurang memberikan keleluasaan bagi siswa untuk memilih selain peminatan IPA, IPS, atau Bahasa. Gengsi peminatan juga dipersepsi hirarkis.	

Kemampuan memecahkan masalah, kognitif, dan sosial akan menjadi semakin penting; kebutuhan keterampilan fisik akan semakin berkurang

Perubahan kebutuhan keterampilan tenaga kerja:

Keterampilan

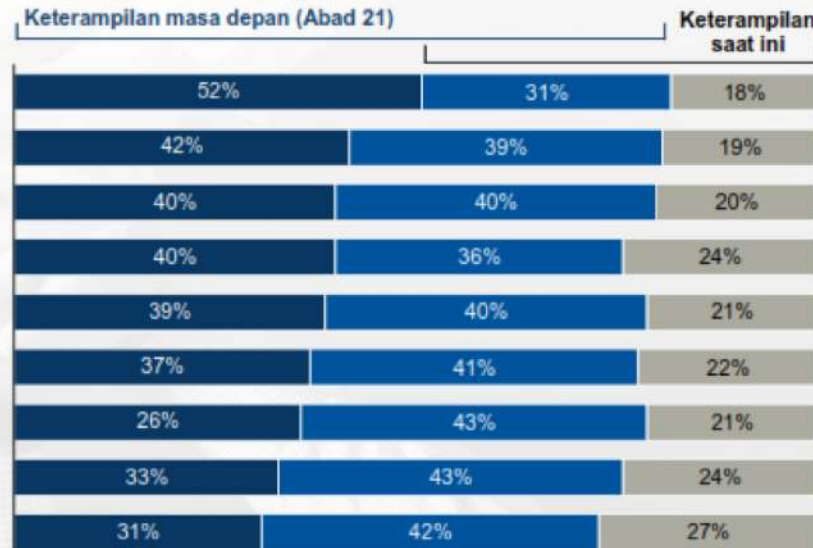
% Pekerja masa depan yang membutuhkan keterampilan inti

Kognitif	15%
Sistem	17%
Pemecahan masalah	36%
Konten	10%
Proses	18%
Sosial	19%
Manajemen sumber daya	13%
Teknis	12%
Fisik	4%

Perubahan kebutuhan dari kondisi sekarang

(% pekerja)

■ Kebutuhan yang meningkat ■ Kebutuhan stabil ■ Kebutuhan yang menurun



Rangkuman

- Kemampuan memecahkan masalah, sosial, proses, dan sistem adalah keterampilan yang akan paling dicari sebagai keterampilan inti di tempat kerja pada masa mendatang
- Kebanyakan pekerjaan akan mengalami perubahan dalam keterampilan

SDM yang unggul merupakan pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila



Pengembangan SDM unggul harus bersifat holistik dan tidak terfokus kepada kemampuan kognitif saja

Dimensi dan elemen Profil Pelajar Pancasila

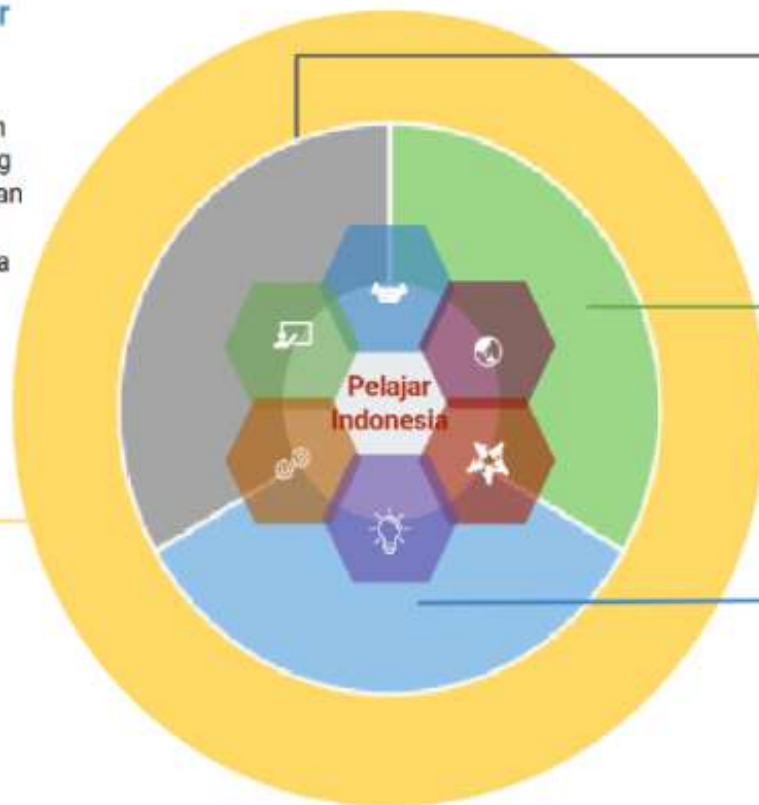
Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia	Berkebinekaan Global	Bergotong royong	Mandiri	Bernalar Kritis	Kreatif
Akhlak beragama Akhlak pribadi Akhlak kepada manusia Akhlak kepada alam Akhlak bernegara	Mengenal dan menghargai budaya Komunikasi dan interaksi antar budaya Refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebinekaan Berkeadilan sosial	Kolaborasi Kepedulian Berbagi	Pemahaman diri dan situasi Regulasi diri	Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan Menganalisis dan mengevaluasi penalaran Merefleksi dan mengevaluasi pemikirannya sendiri	Menghasilkan gagasan yang orisinal Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal Memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan

Penerapan Profil Pelajar Pancasila di sekolah

Profil Pelajar Pancasila adalah karakter dan kemampuan yang dibangun dalam keseharian dan dihidupkan dalam diri setiap individu pelajar melalui budaya sekolah, pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, maupun ekstrakurikuler

Budaya Sekolah

Iklim sekolah, kebijakan, pola interaksi dan komunikasi, serta norma yang berlaku di sekolah



Intrakurikuler

Muatan Pelajaran Kegiatan/ pengalaman belajar

Projek

Pembelajaran berbasis proyek yang kontekstual dan interaksi dengan lingkungan sekitar

Ekstrakurikuler

Kegiatan untuk mengembangkan minat dan bakat



TAHAPAN

Asesmen

- Untuk bisa membuat pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, maka asesmen menjadi **tahap pertama** yang harus kita lakukan
- Asesmen ini biasa disebut juga **asesmen diagnostik**
- Yang perlu dikenali antara lain: potensi, karakteristik, kebutuhan, tahap perkembangan peserta didik, tahap capaian pembelajaran anak, dll

Perencanaan

- Setelah berhasil mengidentifikasi potensi, karakteristik, tingkat capaian, kemampuan, maka bagian berikutnya adalah menyusun proses pembelajaran yang sesuai dengan data asesmen kita.
- Perencanaan ini juga termasuk pengelompokan peserta didik dalam tingkat yang sama.
- Dengan penyusunan pembelajaran yang sesuai dengan capaian ataupun tingkat kemampuan peserta didik ini, maka kita menempatkan peserta didik sebagai pusat utama pembelajarannya, sesuai dengan filosofi Ki Hadjar Dewantara

Pembelajaran

- Selama proses pembelajaran ini, perlu dibuat adanya asesmen-asesmen berkala untuk melihat proses pemahaman murid, kebutuhan, kemajuan selama pembelajaran atau biasa disebut **asesmen formatif**.
- Adapun **asesmen sumatif**, sebagai proses evaluasi ketercapaian tujuan pembelajaran di akhir suatu pembelajaran juga diperlukan untuk membantu pendidik merancang projek berikutnya

Kokurikuler: Pembelajaran Berbasis Proyek untuk menguatkan pencapaian Profil Pelajar Pancasila



Pembelajaran lintas disiplin ilmu

- Proyek meng**integrasikan** kompetensi inti yang dipelajari dari berbagai **disiplin ilmu**.
- Tujuan pembelajaran adalah pencapaian **Profil Pelajar Pancasila**



Pembelajaran di luar jam pelajaran rutin

- Pembelajaran yang **lebih fleksibel** dan **lebih informal**
- Kegiatan belajar lebih banyak dari **inisiatif** dan **ide siswa**



Pembelajaran kontekstual dan autentik

- **Projek berbasis lokal**, berdasarkan kondisi dan sumber daya sekolah dan lingkungan sekitar
- Isu berkembang saat ini
- Sesuai minat peserta didik

Project Based Learning

- **Pembelajaran proyek** berupa pemberian tugas pada siswa yang harus diselesaikan dalam periode dan waktu tertentu mulai dari perencanaan, pengumpulan data, pengorganisasian, pengolahan, dan penyerahan produk.
- **Model proyek** ini yaitu:
 1. **Produk karya teknologi:** membuat animasi/video
 2. **Produk karya tulis:** laporan hasil pengamatan
 3. **Produk prakarya:** membuat miniature rumah dari barang bekas



Contoh Desain Pembelajaran Berbasis Proyek Profil Pelajar Pancasila

Pengaturan Pembelajaran Berbasis Proyek Profil Pelajar Pancasila

- Kegiatan Keislaman
- Penjiwaan Agama dalam setiap muatan pelajaran

- Weekly plan
- Google Classroom
- Pembiasaan Kemandirian

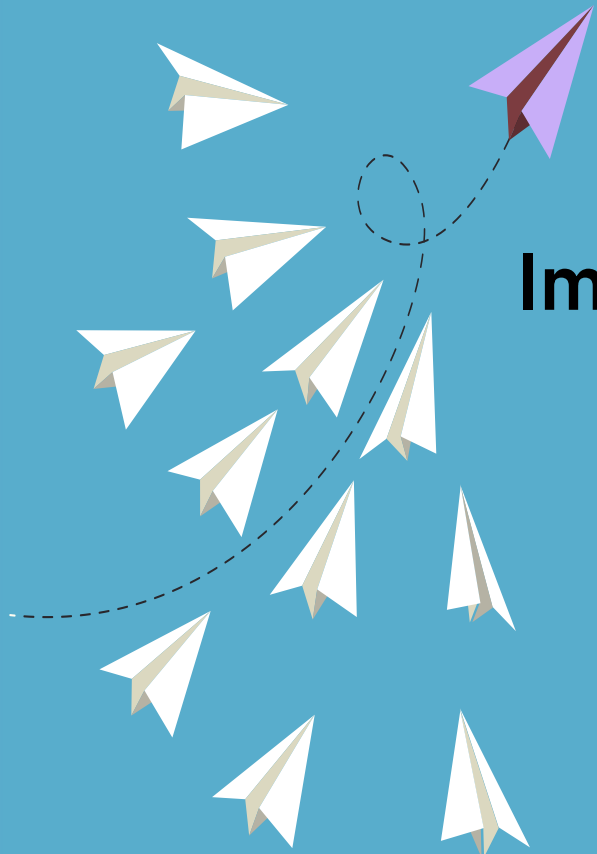
- Inquiry based learning
- open-ended question
- literasi
- numerasi
- STEM thinker



- Global Perspective
- Native/expert/praktisi Teacher
- CCU
- Ramadhan around the world
- Virtual Field Trip
- English based Communication

- Curriculum Day
- Class discussion
- Jumat Bersih
- Piket / Helping hands
- Kerja Kelompok

- Project Based Learning
- IT exposure
- Kelas Seni dan Budaya
- SLC



**Peran Guru dalam
Implementasi Kurikulum Merdeka
di Satuan pendidikan**

EMPAT JENIS KOMPETENSI

Pedagogis

Pemahaman peserta didik (PD), perancangan, pelaksanaan, & evaluasi Pembelajaran, pengemb.PD

(1) Aspek potensi peserta didik (2) teori belajar & pembelajaran, strategi, kompetensi & isi, dan merancang pembelj;(3) menata latar & melaksanakan; (4) asesmen proses dan hasil; dan (5) pengemb akademik & nonakademik

Kepribadian

Mantap & Stabil, Dewasa, Arief, Berwibawa, Akhlak Mulia

(1) Norma hukum & sosial, rasa bangga, Konsisten dgn norma; (2) mandiri & etos kerja; (3) berpengaruh positif & disegani; (4) norma religius & diteladani; (4) jujur;

Profesional

Menguasai keilmuan bidang studi; dan langkah kajian kritis pendalaman isi bidang studi

(1) Paham materi, struktur, konsep, metode Keilmuan yang menaungi, menerapkan dlm kehidupan sehari-hari; dan (2) metode pengembangan ilmu, telaah kritis, kreatif dan inovatif terhadap bidang studi

Sosial

Komunikasi & bergaul dgn peserta didik, kolega, dan masyarakat

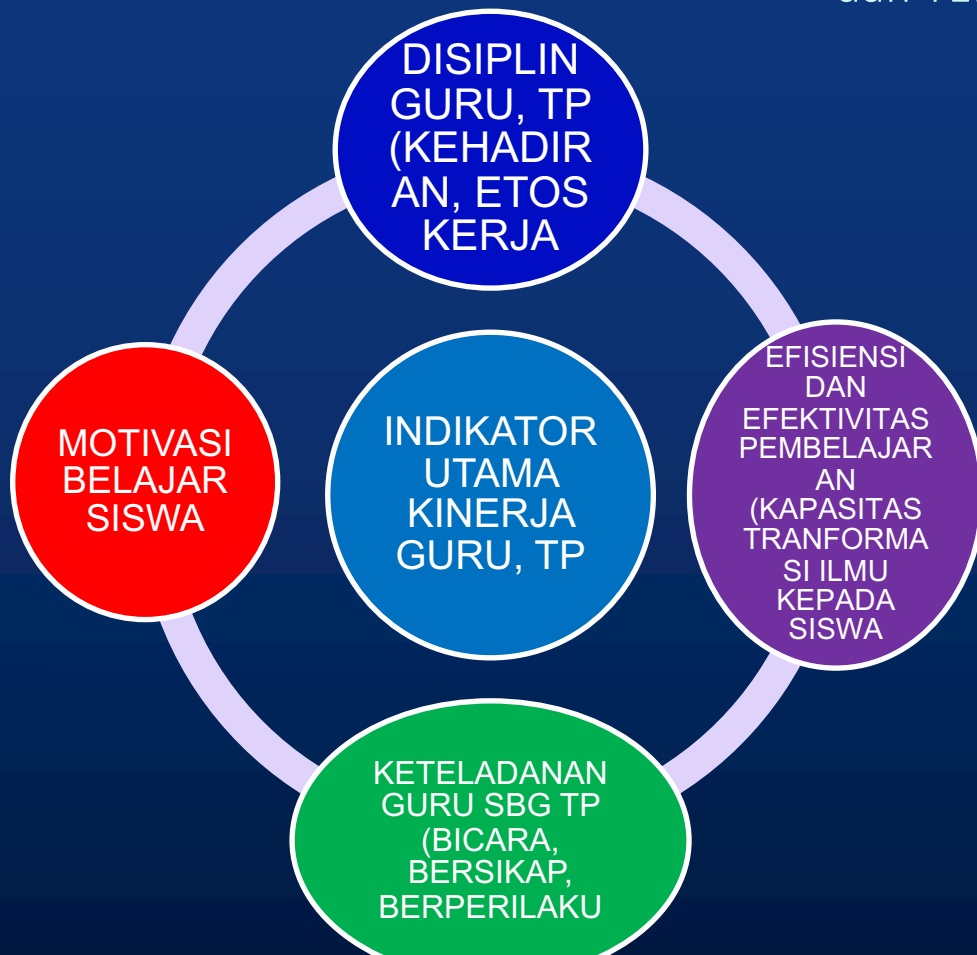
Menarik, empati, kolaboratif, suka menolong, menjadi panutan, komunikatif, kooperatif

PROSES PKB

Guru



FOKUS UTAMA PENGEMB. KEPROFESIONALAN GURU dan TENAGA PENDIDIK (TP)



Teachers Performance

1. Mindset guru (Guru adalah designer pembelajaran, dari mengajar ke membelajarkan)
2. Setiap anak itu juara (setiap anak itu fitrah, punya potensi menjadi baik)
- ▶ 3. Shifting (gaptek menjadi digital literate)
4. Learn & relearn (reflective teachers, continuous learning improvement)

Teaching & Learning Process

1. School culture (Modelling/ccontoh dan habituating)
2. Berpusat pada siswa (Konstruktivisme): PBL, PjBL, Case Study, & Literasi, Pembelajaran inovatif: HOT, STEAM, TPACK, Ket Abad 21 (4C)

Adaptive Curriculum

1. Visi misi dan program sekolah
2. Penguatan Karakter
3. Adaptive Curriculum (Essential & Advance learning outcome-Kuikulum Berdiferensiasi).

Penerapan Merdeka Belajar di Sekolah

1. Penyederhanaan RPP, mengganti UN dengan Asesmen Kompetensi Minimal (AKM) dan Survei Karakter (SK), PSB zonasi.
- ▶ 2. Guru penggerak (guru pembelajar)
- ▶ 3. Sekolah penggerak
4. Merdeka Belajar-Kurikulum Merdeka: Pembelajaran paradigma baru (mandiri, bernalar kritis, kreatif)
5. Profil Pelajar Pancasila: Berkebinekaan Global

Riset Thomas J. Stanley memetakan 100 faktor yang berpengaruh terhadap tingkat kesuksesan seseorang berdasarkan survey terhadap 733 Millioner di US:

10 faktor teratas yang mempengaruhi KESUKSESAN:

1. Being honest with all People (**Kejujuran**)
2. Being well-disciplined (**Disiplin keras**)
3. Getting along with People (**Mudah bergaul**)
4. Having a supportive spouse (Dukungan pendamping)
5. Working harder than most people (**Kerja keras**)
6. Loving my career/business (**Kecintaan pada yang di kerjakan**)
7. Having strong Leadership qualities (**Kepemimpinan**)
8. Having a very competitive spirit/Personality (**Kepribadian kompetitif**)
9. Being very well-Organized (**Hidup teratur**)
10. Having an ability to sell Ideas (**Kemampuan menjual Ide**)

Ironisnya, NEM, IPK dan rangking urutan ke-30

Sementara faktor IQ pada urutan ke-21

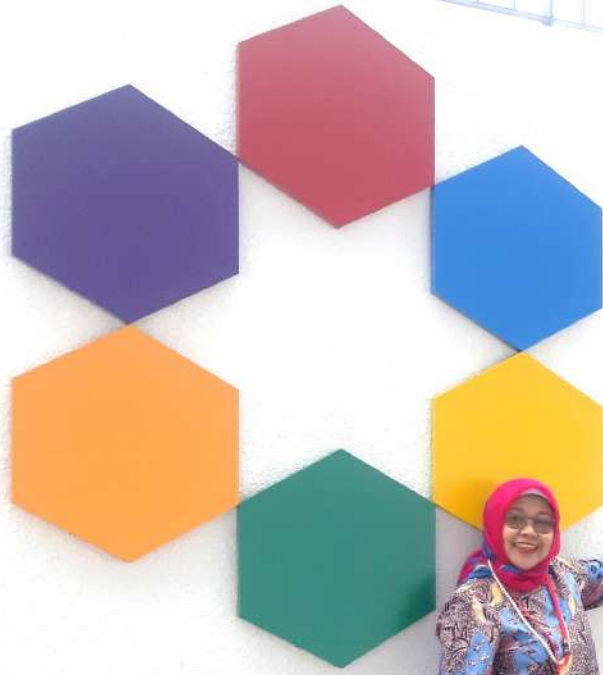
Dan bersekolah di Universitas/Sekolah Favorit di urutan ke-23

Tujuan utama pendidikan **bukan untuk Mencerdaskan tetapi** untuk **Menyelamatkan Jiwa Anak**



WA 96AG.COM

In Japanese schools, the students don't get any exams until they reach grade four (the age of 10) Why? Because the goal for the first 3 years of schools is NOT to judge the child's knowledge or learning, but to establish good manners and to develop their character! Yes, that's what our scholars taught us: Manners before knowledge!



ESTEAM

ELF Science Technology Engineering Arts Mathematics



**Terima Kasih Atas Perhatiannya
Wassalamualaikum Wr Wb**