

Modul Ajar
Mata Pelajaran
Kelas / Fase

JUDUL MODUL

Diusun oleh:

Nama :
NPM :
Prodi : Pendidikan Bahasa dan Sastra
Indonesia
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MODUL AJAR

Nama Penyusun :
Satuan Pendidikan :
Mata Pelajaran :
Kelas/ Fase :
Alokasi Waktu :

IDENTIFIKASI

Profil Peserta Didik	<i>Identifikasi kesiapan peserta didik sebelum belajar, seperti pengetahuan awal, minat, latar belakang, dan kebutuhan belajar, serta aspek lainnya</i>
Materi Pelajaran	<i>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</i>
Dimensi Profil Lulusan	<i>Pilihlah dimensi profil lulusan yang akan dicapai dalam pembelajaran</i> ☐ Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME ☐ Kewargaan ☐ Penalaran Kritis ☐ Kreativitas ☐ Kolaborasi ☐ Kemandirian ☐ Kesehatan ☐ Komunikasi

DESAIN PEMBELAJARAN

Capaian Pembelajaran	<i>Tuliskan capaian pembelajaran sesuai fase</i>
Lintas disiplin Ilmu	<i>Tuliskan disiplin ilmu dan/atau mata pelajaran yang relevan</i>
Tujuan Pembelajaran	<i>Tuliskan tujuan pembelajaran yang mencakup kompetensi dan konten pada ruang lingkup materi dengan menggunakan kata kerja operasional yang relevan. Rumuskan tujuan pembelajaran dengan SMART (Spesifik, Measurable, Achievable, Relevant, Time-bound). Gunakan rumus A B C D. Audience (Siapa yang belajar), Behavior (Perilaku yang diharapkan), Condition (Kondisi atau syarat saat perilaku dicapai), dan Degree (Tingkat keberhasilan atau ukuran pencapaian)</i>
Topik Pembelajaran	<i>Tuliskan topik pembelajaran yang relevan dengan capaian dan tujuan pembelajaran</i>
Praktis Pedagogis	<i>Tuliskan Model/Strategi/Metode pembelajaran yang dipilih untuk mencapai tujuan belajar, seperti pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran inkuiri, pembelajaran kontekstual, dan sebagainya.</i>
Kemitraan Pembelajaran	<i>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.</i>
Lingkungan Pembelajaran	<i>Tuliskan lingkungan pembelajaran yang ingin dikembangkan dalam budaya belajar, ruang fisik dan/atau ruang virtual. Budaya belajar dikembangkan agar</i>

	<i>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).</i>
Pemanfaatan Digital	<i>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.</i>

PENGALAMAN BELAJAR

Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan Awal

(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.

1.
2.
3. dst.

Kegiatan Inti

(tuliskan prinsip pembelajaran yang digunakan, misal berkesadaran, bermakna, menggembirakan)

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.

1.
2.
3. dst.

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..

1.
2.
3.
4.
5. dst.

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

Tuliskan kegiatan yang mampu memfasilitasi peserta didik:

- a. mengevaluasi dan memaknai proses serta hasil dari tindakan atau praktik nyata yang telah mereka lakukan dan menentukan tindak lanjut ke depan.
- b. 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

1.
2.
3. dst.

Kegiatan Penutup

(tuliskan prinsip pembelajaran yang digunakan, misal 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.

1.
2.
3. dst.

ASESMEN PEMBELAJARAN

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.

Asesmen Awal	
Asesmen Proses	
Asesmen Akhir	

Mengetahui
Kepala Sekolah,

NIP

....., 2026

Guru Mata Pelajaran,

NIP

BAHAN AJAR

MEDIA PEMBELAJARAN

ASESMEN PEMBELAJARAN

