

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)
(DEEP LEARNING - PEMBELAJARAN MENDALAM)

IDENTITAS

SATUAN PENDIDIKAN	: SEKOLAH X
TAHUN PELAJARA	: 2025/2026
MATA PELAJARAN	: MAPEL X
KELAS/SEMESTER	: X / 1
MATERI POKOK	: MATERI X
ALOKASI WAKTU	: 4 JP

A. IDENTIFIKASI

1. Peserta Didik:
 - ☐ Peserta didik dengan kesulitan belajar: Peserta didik yang membutuhkan dukungan tambahan seperti: visualisasi lebih banyak, pengulangan, atau bimbingan individual.,
 - ☐ Peserta didik reguler: Peserta didik umum tanpa kesulitan belajar yang berarti.,
 - ☐ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: Peserta didik yang membutuhkan tantangan lebih dan perlu pengayaan atau proyek mandiri.
2. Materi Pelajaran::

Tingkat Pemahaman/Pengetahuan:

 - ☐ Rendah/ Sedang/ Tinggi

Struktur Materi:

MATERI X

 - ✓ SUB X1
 - ✓ SUB X2
 - ✓ SUB X3
 - ✓ SUB X4
 - ✓ SUB X5
 - ✓ SUB X6
 - ✓ SUB X7
 - ✓ SUB X8
 - ✓ SUB X9
 - ✓ SUB X10

Relevansi dengan kehidupan nyata:

 - Penting dipelajari untuk kehidupan sehari-hari
 - ...

Integrasi nilai dan karakter:

 - ☐ Religius,
 - ☐ Sosial,
 - ☐ Kerjasama,
 - ☐ Disiplin,
 - ☐ Peduli,
 - ☐ Percaya Diri,
 - ☐ Tanggungjawab,
 - ☐ Lainnya...
3. Dimensi Profil Lulusan:
 - ☐ Keimanan dan Ketakwaan: Peserta didik menunjukkan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai keagamaan dalam kehidupan sehari-hari dan dalam belajar.
 - ☐ Kewargaan: Peserta didik menunjukkan kesadaran akan hak dan kewajiban sebagai warga negara serta berkontribusi positif dalam lingkungan sekitar.

- Penalaran Kritis: Peserta didik mampu menganalisis informasi, mengevaluasi argumen, dan membuat keputusan yang logis dalam memecahkan masalah.
- Kreativitas: Peserta didik mampu menghasilkan ide-ide baru dan orisinal dalam memecahkan masalah, serta mengembangkan solusi yang inovatif.
- Kolaborasi: Peserta didik mampu bekerja sama secara efektif dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama, saling mendukung, dan menghargai perbedaan pendapat.
- Kemandirian: Peserta didik memiliki inisiatif dan tanggung jawab dalam belajar, mampu mengatur diri, serta mengembangkan potensi diri tanpa bergantung sepenuhnya pada orang lain.
- Kesehatan: Peserta didik memiliki kesadaran dan praktik gaya hidup sehat, baik fisik maupun mental.
- Komunikasi: Peserta didik mampu menyampaikan ide, informasi, dan argumen dengan jelas dan efektif, baik secara lisan maupun tulisan.

B. DESAIN PEMBELAJARAN

1. Capaian Pembelajaran:

Capaian pembelajaran berdasarkan fase atau tingkatan

Fase E (SMA):

- ✓ Peserta didik dapat menggunakan bilangan eksponen, menentukan barisan dan deret, memodelkan fenomena dengan fungsi eksponensial, serta menyelesaikan masalah trigonometri

Fase E (SMA):

- ✓ Capaian tertinggi melibatkan operasi aljabar pada polinomial dan matriks, pemahaman konsep turunan dalam kalkulus, serta penggunaan vektor dalam pembuktian geometris

2. Lintas Disiplin Ilmu :

- Sains
- Teknologi
- Sosial
- Ekonomi
- Lainnya...

3. Tujuan Pembelajaran :

Setelah mempelajari materi, siswa dapat:

- ✓ Tujuan SUB X1
- ✓ Tujuan SUB X2
- ✓ Tujuan SUB X3
- ✓ Tujuan SUB X4
- ✓ Tujuan SUB X5
- ✓ Tujuan SUB X6
- ✓ Tujuan SUB X7
- ✓ Tujuan SUB X8
- ✓ Tujuan SUB X9
- ✓ Tujuan SUB X10

4. Topik Pembelajaran:

- **MATERI X**

5. Praktik Pedagogis:

Model/Strategi/Metode Pembelajaran:

- **Pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*),**

6. Kemitraan Pembelajaran:

- Guru bermitra atau berkolaborasi dengan sesama guru mata pelajaran dan/atau lintas mata pelajaran di dalam sekolah dan/atau di luar sekolah
- Guru bermitra atau berkolaborasi dengan orang tua siswa, tokoh masyarakat, dunia usaha/industri, dan/atau profesional

- Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bermitra atau berkolaborasi dengan guru, siswa, orang tua, dunia usaha/industri, dan/atau profesional
- 7. Lingkungan Pembelajaran:
 - Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya dalam ruang kelas dan/atau ruang virtual pada forum diskusi
- 8. Pemanfaatan Digital:
 - Laptop,
 - LCD/Infocus,
 - Modul Pembelajaran (Bahan Ajar),
 - Video Pembelajaran,
 - Platform Pembelajaran,
 - Perpustakaan Digital,
 - Forum Diskusi Daring,
 - Aplikasi Penilaian, dan/atau
 - Lainnya...

C. PENGALAMAN BELAJAR

1. KEGIATAN AWAL

(Prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, dan/atau menggembirakan)

- Guru mengecek kehadiran siswa
- Guru mengecek kesiapan belajar siswa (berdoa, sarana, kondisi, dan/atau pengelolaan kelas)
- Guru memberikan apersepsi kontekstual terkait materi yang akan dipelajari
- Guru memberikan motivasi agar siswa semangat mempelajari materi yang akan dipelajari

2. KEGIATAN INTI

(Prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, dan/atau menggembirakan)

a. MEMAHAMI

🔍 Mengorientasi Siswa pada Masalah:

- ✓ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menyajikan masalah-masalah relevan serta menantang yang berkaitan dengan materi.
(Masalah ini berfungsi untuk membangkitkan rasa ingin tahu, kemampuan analisis, dan inisiatif berpikir siswa).
- ✓ Siswa perlu memahami semua istilah dan konsep yang terkandung dalam masalah tersebut

🔍 Mengorganisasi Siswa untuk Belajar:

- ✓ Guru membantu siswa mendefinisikan masalah, mengorganisasikan tugas belajar yang berkaitan, dan mengatur kelompok belajar
- ✓ Siswa secara berkelompok menyampaikan informasi yang mereka miliki dan mendiskusikan informasi faktual tentang masalah yang ada.
- ✓ Siswa merencanakan strategi untuk memecahkan masalah dan menentukan tugas-tugas yang akan dikerjakan

b. MENGAPLIKASI

🔍 Membimbing Penyelidikan (Investigasi):

- ✓ Siswa didorong untuk mengumpulkan informasi relevan, melakukan eksperimen, dan menganalisis data.
- ✓ Guru bertindak sebagai fasilitator untuk membantu siswa dalam proses pencarian dan pengumpulan informasi guna menemukan solusi tepat dari masalah tersebut.

🔍 Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya:

- ✓ Siswa merencanakan dan membagi tugas di antara anggota kelompok untuk membuat dan mempresentasikan solusi dari masalah.

(Hasil karya bisa berupa laporan, model, video, atau bentuk presentasi lainnya, yang menunjukkan pemahaman siswa terhadap masalah dan solusi yang diajukan).

c. MEREFLEKSI

📌 Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah:

- ✓ Guru mengajak siswa untuk merefleksikan proses pembelajaran, termasuk apa yang telah dipelajari.
(bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas dalam memaknai proses serta hasil belajarnya, mengevaluasi proses pemecahan masalah dalam mengembangkan strategi belajar, dan mengevaluasi bagaimana tindak lanjut mereka dalam meningkatkan rasa percaya diri, kemampuan berpikir, dan bernalar secara ilmiah di masa mendatang.

3. KEGIATAN PENUTUP (opsional)

(Prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, dan/atau menggembirakan)

- Guru mengajak siswa untuk menganalisis dan mengevaluasi proses yang telah mereka jalani dalam memecahkan masalah
- Guru dan peserta didik bersama-sama membuat kesimpulan dari seluruh materi yang telah dipelajari selama proses pembelajaran
- Guru memberikan umpan balik terhadap hasil kerja peserta didik dan mengapresiasi usaha serta kontribusi mereka dalam pembelajaran
- Guru menyampaikan materi apa yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya untuk menjaga kesinambungan pembelajaran.
- Jika diperlukan, Guru memberikan tugas (baik individu maupun kelompok) untuk dilakukan di luar jam pelajaran untuk memperdalam pemahaman lebih lanjut

D. ASESMEN PEMBELAJARAN

1. Asesmen Awal: Tes Lisan (Tes Diagnostik)

Contoh:

- o Bagaimana kegiatan belajar kalian di rumah?;
- o Bagaimana perasaan hari ini?;
- o Hal-hal (intisari) apa yang pernah anda ketahui tentang **MATERI X**
- o ...

2. Asesmen Proses: (Pengamatan/Observasi)

- o Penilaian Diri dan/atau Penilaian Sejawat

3. Asesmen Akhir: Tes Lisan/Tertulis (Tes Kemampuan)

- o Bentuk soal: Pilihan Ganda dan/atau Uraian (terlampir)

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Nama Kepsek
NIP. 123456789

Tobelo, Juli 2025

Guru

Nama Guru Mapel/Kelas
NIP. 987654321