
Prompt AI untuk Membuat RPP Pembelajaran Mendalam

Saya **Yuli Erkhinah** adalah seorang guru profesional di **SMPN 29 Jakarta** yang menerapkan konsep Pembelajaran mendalam."Buatkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk jenjang **SMP** pada mata pelajaran **Informatika**.Kelas **(IX)** dengan materi **Algoritma**. RPP ini harus memiliki komponen yang lengkap, mencakup:

1. Identifikasi

- Karakteristik peserta didik : siswa cepat bosan, tidak fokus karena asyik dengan HP nya atau asyik ngobrol. Minat belajar lebih suka belajar di lab komputer dan untuk penugasan lebih suka belajar kelompok.
- Materi pembelajaran :
- Dimensi Profil Lulusan :

2. Desain Pembelajaran

- Capaian pembelajaran : Menerapkan berpikir komputasional untuk menyelesaikan persoalan komputasi yang lebih kompleks dari sebelumnya, yang mengandung algoritma, struktur data, ekspresi dan operasi logika
- Topik pembelajaran :
- Tujuan pembelajaran
- Praktik pedagogis (metode dan model pembelajaran)
- Lingkungan pembelajaran : daerah perkotaan
- Pemanfaatan digital
- Kemitraan pembelajaran

3. Pengalaman Belajar

Menggunakan konsep Pedatti (Pendahuluan, Dalami, Terapkan, Tularkan dan Inovasi)

- Tahap Awal (Pendahuluan)
- Tahap Inti (Dalami, Terapkan, Tularkan dan Inovasi)
- Tahap Penutup

4. Asesmen Pembelajaran

- Asesmen pada awal pembelajaran
- Asesmen pada proses pembelajaran
- Asesmen pada akhir pembelajaran

Gunakan bahasa yang jelas dan terstruktur sesuai dengan pendekatan pembelajaran mendalam yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. aktivitas pembelajaran yang interaktif dan inovatif sesuai dengan materi yang diberikan.". RPP dibuat untuk **1 kali pertemuan dengan durasi 80 menit tiap pertemuan**. Tunjukkan meaningful, mindfull dan joy full dari RPP tersebut

Prompt AI untuk Membuat RPP Pembelajaran Mendalam integrasi STEAM

Saya **Dody Adyansyah** adalah seorang guru profesional di **SMPN 171 Jakarta** yang menerapkan konsep Pembelajaran mendalam."Buatkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk jenjang **SMP** pada mata pelajaran **Matematika**. Kelas **(VII)** dengan materi **Aritmatika Sosial**. RPP ini harus memiliki komponen yang lengkap, mencakup:

1. Identitas RPP

2. Identifikasi

- Karakteristik peserta didik : siswa cenderung tidak suka dengan pembelajaran yang terlalu serius, siswa cepat bosan dengan pembelajaran. Sebagian besar minat belajar dan kemampuan matematikanya kurang.
- Materi pembelajaran : 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
- Dimensi Profil Lulusan : Pilihlah dimensi profil lulusan yang akan dicapai (Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME, Kewargaan, Penalaran Kritis, Kreativitas, Kolaborasi, Kemandirian, Kesehatan, Komunikasi)

3. Desain Pembelajaran

- Capaian pembelajaran : Siswa dapat menerapkan operasi aritmetika pada bilangan real, dan memberikan estimasi/perkiraan dalam menyelesaikan masalah (termasuk berkaitan dengan literasi finansial)
- Lintas Disiplin Ilmu : Tuliskan disiplin ilmu dan/atau mata pelajaran yang relevan
- Tujuan Pembelajaran : Merupakan pernyataan yang merumuskan kompetensi yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik setelah menyelesaikan suatu proses pembelajaran. Tujuan ini mencakup aspek utama, yaitu subjek belajar, pengetahuan keterampilan atau sikap yang harus dikuasai dengan kata kerja operasional yang terukur, kondisi atau konteks peserta didik mendemonstrasikan kompetensinya, serta tingkat pencapaian yang menjadi indikator keberhasilan.
- Topik pembelajaran : Tuliskan topik pembelajaran yang relevan dengan capaian dan tujuan pembelajaran
- Praktik pedagogis : Model/Strategi/Metode yang ditentukan oleh guru untuk mencapai tujuan belajar dalam mencapai dimensi profil lulusan. Contoh: pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran inkuiri, pembelajaran kontekstual, dan sebagainya
- Integrasi STEAM : Tentukan keterkaitan pembelajaran yang dilakukan dengan pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics)
- Kemitraan Pembelajaran: Mitra kerjasama untuk berkolaborasi dan berperan dalam pembelajaran (lingkungan sekolah, lingkungan luar sekolah, masyarakat). Misalnya guru bidang studi lain, peserta didik lain, orang tua, komunitas, tokoh masyarakat, dunia usaha dan dunia industri kerja, institusi, atau mitra profesional.

- Lingkungan Pembelajaran: Lingkungan pembelajaran yang mengintegrasikan antara ruang fisik, ruang virtual, dan budaya belajar untuk mendukung pembelajaran mendalam.
 - Pemanfaatan Digital: Pemanfaatan teknologi digital menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan kontekstual.
4. **Pengalaman Belajar**
Menggunakan konsep Pedatti (Pendahuluan, Dalami, Terapkan, Tularkan dan Inovasi)
- Tahap Awal (Pendahuluan) : 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
 - Tahap Inti (Dalami, Terapkan, Tularkan dan Inovasi) : 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.
 - Tahap Penutup : 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.
5. **Asesmen Pembelajaran** : Asesmen dalam pembelajaran mendalam disesuaikan dengan assessment as learning, assessment for learning, dan assessment of learning. Tentukan metode atau cara yang digunakan secara komprehensif untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik.
- Asesmen pada awal pembelajaran
 - Asesmen pada proses pembelajaran
 - Asesmen pada akhir pembelajaran

*Gunakan bahasa yang jelas dan terstruktur sesuai dengan pendekatan pembelajaran mendalam yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. aktivitas pembelajaran yang interaktif dan inovatif sesuai dengan materi yang diberikan.". RPP dibuat untuk **1 kali pertemuan dengan durasi 80 menit tiap pertemuan**. Tunjukkan meaningful, mindfull dan joy full dari RPP tersebut.*

Prompt 3 :

Saya **Dody Adyansyah** adalah seorang guru profesional di **SMPN 171 Jakarta** yang menerapkan konsep Pembelajaran mendalam. Berdasarkan perencanaan strategi MITRA tersebut, "Buatkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dalam bentuk tabel, untuk jenjang SMP pada mata pelajaran **Matematika**. Kelas (IX) dengan materi **Bangun Ruang Sisi Lengkung**. Elemen yang akan saya kembangkan adalah **pembelajaran interaktif**. RPP ini harus memiliki komponen yang lengkap, mencakup:

6. Identifikasi

- Karakteristik peserta didik : **siswa cenderung tidak suka dengan pembelajaran yang terlalu serius, siswa cepat bosan dengan pembelajaran. Sebagian besar minat belajar dan kemampuan matematikanya kurang.**
- Materi pembelajaran : 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
- Dimensi Profil Lulusan : Pilihlah dimensi profil lulusan yang akan dicapai (Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME, Kewargaan, Penalaran Kritis, Kreativitas, Kolaborasi, Kemandirian, Kesehatan, Komunikasi)

7. Desain Pembelajaran

- Capaian pembelajaran : **Siswa dapat menjelaskan cara untuk menentukan luas permukaan dan volume bangun ruang (prisma, tabung, bola, limas dan kerucut) dan menyelesaikan masalah yang terkait**
- Lintas Disiplin Ilmu : Tuliskan disiplin ilmu dan/atau mata pelajaran yang relevan
- Tujuan Pembelajaran : Merupakan pernyataan yang merumuskan kompetensi yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik setelah menyelesaikan suatu proses pembelajaran. Tujuan ini mencakup aspek utama, yaitu subjek belajar, pengetahuan keterampilan atau sikap yang harus dikuasai dengan kata kerja operasional yang terukur, kondisi atau konteks peserta didik mendemonstrasikan kompetensinya, serta tingkat pencapaian yang menjadi indikator keberhasilan.
- Topik pembelajaran : Tuliskan topik pembelajaran yang relevan dengan capaian dan tujuan pembelajaran
- Praktik pedagogis : Model/Strategi/Metode yang ditentukan oleh guru untuk mencapai tujuan belajar dalam mencapai dimensi profil lulusan. Contoh: pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran inkuiri, pembelajaran kontekstual, dan sebagainya
- Integrasi STEAM : Tentukan keterkaitan pembelajaran yang dilakukan dengan pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics)
- Kemitraan Pembelajaran: Mitra kerjasama untuk berkolaborasi dan berperan dalam pembelajaran (lingkungan sekolah, lingkungan luar sekolah, masyarakat). Misalnya guru bidang studi lain, peserta didik lain, orang tua, komunitas, tokoh masyarakat, dunia usaha dan dunia industri kerja, institusi, atau mitra profesional.

- Lingkungan Pembelajaran: Lingkungan pembelajaran yang mengintegrasikan antara ruang fisik, ruang virtual, dan budaya belajar untuk mendukung pembelajaran mendalam.
 - Pemanfaatan Digital: Pemanfaatan teknologi digital menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan kontekstual.
8. **Pengalaman Belajar : Terdiri dari 3 tahapan Memahami, Mengamplifikasi, dan Merefleksi yang dirinci secara detail dengan menggunakan alur Pedatti (Pendahuluan, Dalami, Terapkan, Tularkan dan Inovasi).**
- Tahap Awal (Pendahuluan) : 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
 - Tahap Inti (Dalami, Terapkan, Tularkan dan Inovasi) : 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.
 - Tahap Penutup : 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.
9. **Asesmen Pembelajaran : Asesmen dalam pembelajaran mendalam disesuaikan dengan assessment as learning, assessment for learning, dan assessment of learning. Tentukan metode atau cara yang digunakan secara komprehensif untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik.**
- Asesmen pada awal pembelajaran
 - Asesmen pada proses pembelajaran
 - Asesmen pada akhir pembelajaran

Gunakan bahasa yang jelas dan terstruktur sesuai dengan pendekatan pembelajaran mendalam yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. aktivitas pembelajaran yang interaktif dan inovatif sesuai dengan materi yang diberikan.". RPP dibuat untuk 1 kali pertemuan dengan durasi 80 menit tiap pertemuan. Buatlah juga :

Lembar kerja siswa

Asesmen yang konseptual sesuai konsep pembelajaran mendalam

rubrik penilaian

Refleksi Akhir

Prompt 4 :

Saya **Dody Adyansyah** adalah seorang guru profesional di **SMPN 171 Jakarta** yang menerapkan konsep Pembelajaran mendalam. Berdasarkan perencanaan strategi MITRA tersebut, "Buatkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), untuk jenjang SMP pada mata pelajaran **Matematika**.Kelas (IX) dengan materi **Bangun Ruang Sisi Lengkung**. Elemen yang akan saya kembangkan adalah **pembelajaran interaktif**. RPP ini harus memiliki komponen yang lengkap, mencakup:

10. Identifikasi

- Karakteristik peserta didik : **siswa cenderung tidak suka dengan pembelajaran yang terlalu serius, siswa cepat bosan dengan pembelajaran. Sebagian besar minat belajar dan kemampuan matematikanya kurang.**
- Materi pembelajaran : 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
- Dimensi Profil Lulusan : Pilihlah dimensi profil lulusan yang akan dicapai (Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME, Kewargaan, Penalaran Kritis, Kreativitas, Kolaborasi, Kemandirian, Kesehatan, Komunikasi)

11. Desain Pembelajaran

- Capaian pembelajaran : **Siswa dapat menjelaskan cara untuk menentukan luas permukaan dan volume bangun ruang (prisma, tabung, bola, limas dan kerucut) dan menyelesaikan masalah yang terkait**
- Lintas Disiplin Ilmu : Tuliskan disiplin ilmu dan/atau mata pelajaran yang relevan
- Tujuan Pembelajaran : Merupakan pernyataan yang merumuskan kompetensi yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik setelah menyelesaikan suatu proses pembelajaran. Tujuan ini mencakup aspek utama, yaitu subjek belajar, pengetahuan keterampilan atau sikap yang harus dikuasai dengan kata kerja operasional yang terukur, kondisi atau konteks peserta didik mendemonstrasikan kompetensinya, serta tingkat pencapaian yang menjadi indikator keberhasilan.
- Topik pembelajaran : Tuliskan topik pembelajaran yang relevan dengan capaian dan tujuan pembelajaran
- Praktik pedagogis : Model/Strategi/Metode yang ditentukan oleh guru untuk mencapai tujuan belajar dalam mencapai dimensi profil lulusan. Contoh: pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran inkuiri, pembelajaran kontekstual, dan sebagainya
- Kemitraan Pembelajaran: Mitra kerjasama untuk berkolaborasi dan berperan dalam pembelajaran (lingkungan sekolah, lingkungan luar sekolah, masyarakat). Misalnya guru bidang studi lain, peserta didik lain, orang tua, komunitas, tokoh masyarakat, dunia usaha dan dunia industri kerja, institusi, atau mitra profesional.
- Lingkungan Pembelajaran: Lingkungan pembelajaran yang mengintegrasikan antara ruang fisik, ruang virtual, dan budaya belajar untuk mendukung pembelajaran mendalam.
- Pemanfaatan Digital: Pemanfaatan teknologi digital menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan kontekstual.

12. Pengalaman Belajar : Terdiri dari 3 tahapan Memahami, Mengamplikasi, dan Merefleksi yang dirinci secara detail.

- Tahap Awal (Pendahuluan) : 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
- Tahap 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.
- Tahap Penutup : 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.

13. Asesmen Pembelajaran : Asesmen dalam pembelajaran mendalam disesuaikan dengan assessment as learning, assessment for learning, dan assessment of learning. Tentukan metode atau cara yang digunakan secara komprehensif untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik.

- Asesmen pada awal pembelajaran
- Asesmen pada proses pembelajaran
- Asesmen pada akhir pembelajaran

Gunakan bahasa yang jelas dan terstruktur sesuai dengan pendekatan pembelajaran mendalam yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. aktivitas pembelajaran yang interaktif dan inovatif sesuai dengan materi yang diberikan.". RPP dibuat untuk 1 kali pertemuan dengan durasi 80 menit tiap pertemuan. Buatlah juga :

Lembar kerja siswa

Asesmen yang konseptual sesuai konsep pembelajaran mendalam
rubrik penilaian

Refleksi Akhir

Prompt :

Saya **Dody Adyansyah** adalah seorang guru profesional di **SMPN 171 Jakarta** yang akan menerapkan konsep Pembelajaran mendalam berbasis STEAM."Buatkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk jenjang **SMP** pada mata pelajaran **Matematika**. Kelas **(IX)** dengan materi **Bangun Ruang**. RPP ini harus memiliki komponen yang lengkap, mencakup:

14. Identitas RPP

15. Identifikasi

- Karakteristik peserta didik : Siswa memiliki pengetahuan awal **tentang bangun ruang tapi masih sangat kurang**, minat siswa dalam belajar adalah santai dan tidak suka yang rumit, siswa memiliki latar belakang **yang beragam dimana sebagian besar berasal dari keluarga menengah kebawah**, dan kebutuhan belajar siswa beragam yaitu **visual kinestetik, auditori, tugas terstruktur dan kolaborasi**.
- Materi pembelajaran : 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
- Dimensi Profil Lulusan : Pilihlah dimensi profil lulusan yang akan dicapai (Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME, Kewargaan, Penalaran Kritis, Kreativitas, Kolaborasi, Kemandirian, Kesehatan, Komunikasi)

16. Desain Pembelajaran

- Capaian pembelajaran : **Siswa dapat menjelaskan cara untuk menentukan luas permukaan dan volume bangun ruang (prisma, tabung, bola, limas dan kerucut) dan menyelesaikan masalah yang terkait.**
- Lintas Disiplin Ilmu : Tuliskan disiplin ilmu dan/atau mata pelajaran yang relevan
- Tujuan Pembelajaran : Merupakan pernyataan yang merumuskan kompetensi yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik setelah menyelesaikan suatu proses pembelajaran. Tujuan ini mencakup aspek utama, yaitu subjek belajar, pengetahuan keterampilan atau sikap yang harus dikuasai dengan kata kerja operasional yang terukur, kondisi atau konteks peserta didik mendemonstrasikan kompetensinya, serta tingkat pencapaian yang menjadi indikator keberhasilan.
- Topik pembelajaran : Tuliskan topik pembelajaran yang relevan dengan capaian dan tujuan pembelajaran
- Praktik pedagogis : Model/Strategi/Metode yang ditentukan oleh guru untuk mencapai tujuan belajar dalam mencapai dimensi profil lulusan. Contoh: pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran inkuiri, pembelajaran kontekstual, dan sebagainya
- Integrasi STEAM : Tentukan keterkaitan pembelajaran yang dilakukan dengan pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics)
- Kemitraan Pembelajaran: Mitra kerjasama untuk berkolaborasi dan berperan dalam pembelajaran (lingkungan sekolah, lingkungan luar sekolah,

masyarakat). Misalnya guru bidang studi lain, peserta didik lain, orang tua, komunitas, tokoh masyarakat, dunia usaha dan dunia industri kerja, institusi, atau mitra profesional.

- Lingkungan Pembelajaran: Lingkungan pembelajaran yang mengintegrasikan antara ruang fisik, ruang virtual, dan budaya belajar untuk mendukung pembelajaran mendalam.
- Pemanfaatan Digital: Pemanfaatan teknologi digital menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan kontekstual.

17. Pengalaman Belajar

- Tahap Awal (Pendahuluan) : tuliskan prinsip pembelajaran yang digunakan, misal berkesadaran, bermakna, menggembirakan), Pembuka dari proses pembelajaran yang bertujuan mempersiapkan peserta didik sebelum memasuki inti pembelajaran. Kegiatan dalam tahap ini meliputi orientasi yang bermakna, apersepsi yang kontekstual, dan motivasi yang menggembirakan.
- Tahap Inti : tuliskan prinsip pembelajaran yang digunakan, misal berkesadaran, bermakna, menggembirakan), Pada tahap ini, tunjukkan kegiatan siswa aktif terlibat dalam pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. Guru menerapkan prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- Tahap Penutup : 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.

Tunjukkan integrasi pembelajaran STEAMnya!

18. Asesmen Pembelajaran : Asesmen dalam pembelajaran mendalam disesuaikan dengan assessment as learning, assessment for learning, dan assessment of learning. Tentukan metode atau cara yang digunakan secara komprehensif untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik.

- Asesmen pada awal pembelajaran
- Asesmen pada proses pembelajaran
- Asesmen pada akhir pembelajaran

Gunakan bahasa yang jelas dan terstruktur sesuai dengan pendekatan pembelajaran mendalam yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. aktivitas pembelajaran yang interaktif dan inovatif sesuai dengan materi yang diberikan.". RPP dibuat untuk pertemuan pertama dengan durasi 80 menit. Tunjukkan meaningful, mindfull dan joy full dari RPP tersebut.