

FORMAT

RPP – DEEP LEARNING

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

IDENTITAS RPP

Tuliskan identitas dari RPP tersebut (Nama Sekolah, Kelas, Semester, Tahun Pelajaran, Materi Pokok, Nama Guru, dan lainnya)

A. IDENTIFIKASI

1. Peserta Didik (opsional): Identifikasi kesiapan peserta didik sebelum belajar, seperti pengetahuan awal, minat, latar belakang, dan kebutuhan belajar, serta aspek lainnya
2. 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
3. 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

B. DESAIN PEMBELAJARAN

1. Capaian Pembelajaran (opsional) : Tuliskan capaian pembelajaran sesuai fase
2. Lintas Disiplin Ilmu (opsional) : Tuliskan disiplin ilmu dan/atau mata pelajaran yang relevan
3. Tujuan Pembelajaran : Tuliskan tujuan pembelajaran yang mencakup kompetensi dan konten pada ruang lingkup materi dengan menggunakan kata kerja operasional yang relevan
4. Topik Pembelajaran (opsional): Tuliskan topik pembelajaran yang relevan dengan capaian dan tujuan pembelajaran
5. 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
6. 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
7. 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/atau forum diskusi pada platform daring (ruang virtual bersifat opsional)

8. 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

C. PENGALAMAN BELAJAR

1. **KEGIATAN 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

2. **KEGIATAN INTI** (opsional)

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

- a. **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

- b. **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.

- c. **Merefleksi**

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

Tuliskan kegiatan yang mampu memfasilitasi peserta didik:

- 1) mengevaluasi dan memaknai proses serta hasil dari tindakan atau praktik nyata yang telah mereka lakukan dan menentukan tindakan lanjut ke depan.
- 2) 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

3. **KEGIATAN PENUTUP** (opsional)

(Tuliskan prinsip pembelajaran yang digunakan, misal berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan)

D. 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 seperti Penilaian Proyek,

Penilaian Produk, Observasi, Portofolio., dan asesmen hasil pembelajaran (assessment of learning) yang menekankan pada pencapaian dan tindak lanjut dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik seperti Penilaian Berbasis Kelas, Penilaian Kinerja, Tes tertulis, Tes lisan, dan sebagainya.

1. Asesmen Awal. (Tes Diagnostic)

Tuliskan bentuk penilaian misalnya Pertanyaan Lisan.

Asesmen non-kognitif untuk mengetahui kondisi emosional dan sosial siswa, seperti pertanyaan tentang kenyamanan belajar di kelas, hubungan dengan keluarga, dan hambatan belajar. Selain itu, ada asesmen kognitif yang menguji pemahaman awal siswa tentang materi.

Contoh: Bagaimana perasaan kalian setelah duduk di kelas saat ini?; Bagaimana kegiatan belajar kalian dirumah?; atau lainnya disesuaikan dengan materi

2. Asesmen Proses (selama proses pembelajaran)

Tuliskan bentuk penilaian misalnya Penilaian Observasi.

3. Asesmen Akhir (pada akhir pembelajaran)

Tuliskan bentuk penilaian misalnya Tes Lisan/Tertulis.

Tuliskan beberapa soal... (terlampir)

MODEL PEMBELAJARAN YANG DAPAT DIKEMBANGKAN PADA KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN

Problem Based Learning (model pembelajaran PBL ini untuk mengembangkan keterampilan berpikir, khususnya keterampilan pemecahan masalah, serta mendorong siswa menjadi pembelajar mandiri dan mampu mengaplikasikan konsep pada situasi nyata. Selain itu, PBL bertujuan meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi atau Higher Order Thinking Skills (HOTS), kemampuan kolaborasi, dan keterampilan reflektif serta evaluatif pada peserta didik)

A. Memahami (Berkesadaran, Bermakna)

1. **Orientasi Siswa pada Masalah:**

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, memotivasi siswa, dan memperkenalkan masalah kontekstual yang harus dipecahkan

Tuliskan kegiatan Guru/Siswa ...

2. **Mengorganisasi Siswa untuk Belajar:**

Guru membantu siswa mendefinisikan masalah, mengorganisasikan tugas belajar yang berkaitan, dan mengatur kelompok belajar.

Tuliskan kegiatan Guru/Siswa ...

B. Mengaplikasi (Bermakna, Menggembirakan)

1. **Membimbing Penyelidikan Individual dan Kelompok:**

Siswa didorong untuk mengumpulkan informasi yang relevan melalui eksperimen atau riset dan berbagi temuan dengan kelompok

Tuliskan kegiatan Guru/Siswa ...

2. **Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya:**

Siswa merencanakan dan menyiapkan hasil karya (misalnya, laporan, video, atau model) untuk mempresentasikan solusi masalah

Tuliskan kegiatan Guru/Siswa ...

C. Merefleksi (Berkesadaran, Bermakna)

1. **Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah:**

Guru memfasilitasi siswa untuk melakukan refleksi dan mengevaluasi seluruh proses penyelidikan dan pemecahan masalah mereka

Tuliskan kegiatan Guru/Siswa ...

Discovery Learning (Pembelajaran yang mendorong siswa untuk menemukan konsep dan prinsip secara mandiri. Melalui pembelajaran ini, akan melatih pemikiran saintifik siswa melalui proses penemuan sendiri)

A. Memahami (Berkesadaran, Bermakna)

1. **Stimulation (Pemberian Rangsangan)**

Guru memberikan rangsangan awal berupa pertanyaan, contoh, atau materi bacaan untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa dan memotivasi mereka untuk menyelidiki dan menyelesaikan masalah

Tuliskan kegiatan Guru/Siswa ...

2. **Problem Statement (Pernyataan atau Identifikasi Masalah)**

Guru mengidentifikasi atau memberikan pernyataan masalah kepada siswa, yang kemudian mendorong siswa untuk merumuskan pertanyaan dan mengarahkan mereka untuk mencari solusi

Tuliskan kegiatan Guru/Siswa ...

B. Mengaplikasi (Bermakna, Menggembirakan)

1. **Data Collection (Pengumpulan Data)**

Pada tahap ini, siswa diberikan kesempatan untuk mencari, mengumpulkan, dan memperoleh berbagai informasi yang diperlukan melalui berbagai media untuk mengatasi masalah yang telah diidentifikasi

Tuliskan kegiatan Guru/Siswa ...

2. **Data Processing (Pengolahan Data)**

Siswa diajak untuk mengolah dan menganalisis data serta informasi yang telah mereka peroleh pada tahap sebelumnya

Tuliskan kegiatan Guru/Siswa ...

3. **Verification (Pembuktian)**

Siswa melakukan pemeriksaan cermat terhadap temuan mereka untuk membuktikan kebenaran hipotesis atau jawaban yang mereka temukan

Tuliskan kegiatan Guru/Siswa ...

C. Merefleksi (Berkesadaran, Bermakna)

1. **Generalization (Menarik Kesimpulan atau Generalisasi)**

Tahap terakhir adalah siswa menarik kesimpulan atau generalisasi dari hasil pembuktian dan temuan mereka, yang kemudian dapat diterapkan secara lebih luas

Tuliskan kegiatan Guru/Siswa ...

Inquiry Learning (serangkaian langkah-langkah yang berurutan untuk memandu siswa menemukan jawaban atas suatu masalah secara mandiri melalui proses berpikir kritis dan pengujian hipotesis)

A. Memahami (Berkesadaran, Bermakna)

1. **Orientasi**

Tuliskan kegiatan Guru/Siswa ...

- Guru menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan.
- Siswa diperkenalkan dengan topik atau permasalahan yang akan dipelajari.
- Guru bisa menyampaikan materi yang akan dipelajari dan mengecek pengetahuan sebelumnya.

2. **Merumuskan Masalah**

Tuliskan kegiatan Guru/Siswa ...

- Siswa mengidentifikasi tantangan atau pertanyaan yang perlu dijawab dari permasalahan yang diberikan.
- Pertanyaan yang baik akan memicu rasa ingin tahu siswa dan mendorong keterlibatan aktif.

B. Mengaplikasi (Bermakna, Menggembirakan)

1. Merumuskan Hipotesis

Tuliskan kegiatan Guru/Siswa ...

- Siswa merumuskan dugaan sementara atau jawaban tentatif terhadap masalah yang telah dirumuskan

2. Mengumpulkan Data (Eksplorasi)

Tuliskan kegiatan Guru/Siswa ...

- Siswa mencari dan mengumpulkan data pendukung untuk membuktikan hipotesisnya.
- Tahap ini melibatkan proses berpikir kritis dan analitis untuk menguji hipotesis.

3. Menguji Hipotesis

Tuliskan kegiatan Guru/Siswa ...

- Data yang telah dikumpulkan digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis.
- Siswa melakukan eksperimen atau penyelidikan ilmiah untuk membuktikan hipotesis

C. Merefleksi (Berkesadaran, Bermakna)

1. Merumuskan Kesimpulan

Tuliskan kegiatan Guru/Siswa ...

- Setelah seluruh langkah pembuktian dilaksanakan, siswa menarik kesimpulan yang valid dari data dan hasil pengujian hipotesis.
- Langkah ini juga bisa disertai dengan refleksi terhadap proses belajar

MODEL PEMBELAJARAN LAIN

Selain model pembelajaran tersebut di atas, guru juga dapat menerapkan model pembelajaran lainnya pada kegiatan inti. Seperti:

PROJECT BASED LEARNING (PJBL)

Merupakan urutan kegiatan yang terstruktur untuk menghasilkan proyek siswa, dimulai dari penentuan pertanyaan pemicu, perencanaan proyek kolaboratif, penyusunan jadwal, pemantauan dan bimbingan, hingga evaluasi pengalaman belajar secara keseluruhan

COOPERATIVE LEARNING (MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF)

Pembelajaran yang membutuhkan kerja sama dalam kelompok

FLIPPED LEARNING (MODEL PEMBELAJARAN TERBALIK)

Model ini membalik urutan penyampaian dalam pembelajaran dapat dilakukan secara online. Sedangkan waktu di kelas akan dilakukan diskusi dan eksplorasi terkait pembelajaran yang telah dilakukan dan materi yang didapatkan oleh siswa

MODEL JIGSAW

Jigsaw adalah model pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan rasa percaya diri dan tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan kelompoknya. Siswa tidak mempelajari materi saja melainkan harus dapat mengatasi masalah pembelajaran di dalam kelompoknya. Selain itu, mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompoknya yang lain. Dengan demikian, siswa saling tergantung satu dengan yang lain dan harus bekerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan. Para anggota dari tim yang berbeda dengan topik yang sama bertemu untuk diskusi (tim ahli) saling membantu satu sama lain tentang topik pembelajaran yang ditugaskan kepada mereka. Kemudian siswa - siswa itu kembali pada tim/kelompok asal untuk menjelaskan kepada anggota kelompok yang lain tentang apa yang telah mereka pelajari sebelumnya pada pertemuan tim ahli

Dan model pembelajaran lainnya...