



# PANDUAN PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF DALAM BDR YANG MEMANFAATKAN RUMAH BELAJAR



# Kata Pengantar

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena rahmat dan hidayah-Nya sehingga Pusat Data dan Teknologi Informasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Pusdatin Kemendikbud) dapat menerbitkan **Panduan Belajar dari Rumah dengan Memanfaatkan Rumah Belajar** dan **Panduan Pemanfaatan Rumah Belajar untuk Belajar dari Rumah dengan Menერapkan Model Pembelajaran Inovatif**.

Sebagai salah satu upaya menjawab tantangan-tantangan yang muncul dalam penerapan Belajar dari Rumah, Kemendikbud melalui Surat Edaran Sekretaris Jenderal Kemendikbud No. 15 tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19 telah merekomendasikan Rumah Belajar sebagai salah satu sumber dan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik, pendidik, orang tua peserta didik, dan masyarakat untuk Belajar dari Rumah.

Portal Rumah Belajar telah dirintis sejak tahun 2003 dengan nama e-dukasi.net, yang diresmikan oleh Menteri Kominfo bersama dengan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. Pada tahun 2011 diganti nama menjadi platform Rumah Belajar dengan alamat url; [belajar.kemdikbud.go.id](http://belajar.kemdikbud.go.id). Fitur-fitur yang ada pada Rumah Belajar menyediakan bahan belajar serta fasilitas komunikasi yang mendukung interaksi antar komunitas sehingga pembelajaran dapat dilakukan secara dinamis untuk mendukung penerapan pembelajaran jarak jauh.

Peran Rumah Belajar dalam mendukung penerapan Belajar dari Rumah dapat dilihat dari hasil survei yang diadakan oleh Kemendikbud terkait Belajar dari Rumah yang menempatkan Rumah Belajar pada urutan kedua aplikasi sumber belajar daring yang paling sering diakses selama Belajar dari Rumah pada masa pandemik Covid-19. Dengan adanya panduan ini, diharapkan baik pendidik, peserta didik, dan orang tua dapat memahami tantangan beserta alternatif platform dan model pembelajaran jarak jauh yang tetap mengedepankan proses yang bermakna.

Besar harapan kami agar Rumah Belajar dapat semakin dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didiksiswa, terlebih di masa pandemi. Layanan yang telah disediakan dapat digunakan secara gratis, tidak terbatas pada masa pandemi, tidak hanya memiliki misi untuk mendorong pendidik dalam menyajikan pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Lebih jauh juga untuk mencapai tujuan pemerataan kualitas pendidikan di Indonesia dan menjaga nyala api Belajar peserta didik di masa pandemi ini. Pada akhirnya, kami akan terus berupaya agar Rumah Belajar Kemendikbud tidak terpisahkan untuk menjadi bagian dari perbaikan berkelanjutan, tentunya bagi pendidikan di Indonesia.

Plt. Kapusdatin Kemendikbud

Muhammad Hasan Chabibie

# Daftar Isi

Kata Pengantar.....	i
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>5</b>
• Latar Belakang.....	5
• Pengertian Model Pembelajaran Inovatif .....	8
• Tujuan.....	11
• Pesan Terhadap Pengguna Panduan .....	11
• Ruang Lingkup .....	14
<b>BAB II Pemanfaatan Rumah Belajar untuk BDR dengan menerapkan pembelajaran inovatif</b>	
Model Pembelajaran <i>Discovery-Inquiri Learning</i> (DIL).....	17
Model Pembelajaran <i>Flipped Classroom</i> .....	25
Model Pembelajaran Berbasis Proyek .....	39
Model Pembelajaran <i>Blended</i> Menggunakan <i>Blog</i> ....	45
Model Pembelajaran Berbasis <i>Game</i> .....	55
Model Pembelajaran Berbasis SOLE ( <i>Self Organized Learning Environments</i> ) .....	63

# BAB I

# PENDAHULUAN

## Latar Belakang

**K**emendikbud bersama tiga kementerian lainnya, yaitu Kementerian Agama, Kementerian Kesehatan, dan Kementerian Dalam Negeri telah menyusun panduan pembelajaran dalam rangka menyambut tahun ajaran dan tahun akademik baru 2020/2021. Panduan ini berisi acuan bagi pemerintah daerah untuk mengatur satuan Pendidikan dalam menerapkan pola pembelajaran berdasarkan status zona penyebaran Covid-19 di daerah masing-masing. Menjelang tahun ajaran baru 2020/2021, hanya 6 persen dari seluruh peserta didik di Indonesia yang berada pada zona hijau, dan 94 persen peserta didik berada di zona merah, oranye, dan kuning (Sumber: data.covid19.go.id per 15 Juni 2020). Ini berarti hampir seluruh satuan pendidikan di Indonesia tetap akan menerapkan pola Belajar dari Rumah (BdR).

Evaluasi terkait penerapan pola Belajar dari Rumah yang sudah dilaksanakan selama kurang lebih tiga bulan terhitung sejak diumumkannya kasus pertama Covid-19 pada pertengahan Maret 2020 oleh Presiden Joko Widodo, menunjukkan berbagai tantangan yang dihadapi ketika diberlakukannya Belajar dari Rumah. Hasil survei yang diselenggarakan oleh UNICEF pada 18-29 Mei 2020 dan 5-8 Juni 2020 menyebutkan bahwa sebanyak 66 persen dari 60 juta peserta didik di Indonesia mengaku tidak nyaman belajar dari rumah selama pandemi Covid-19. Sebagian besar responden yang merupakan peserta didik menyatakan

merasa kurang memperoleh bimbingan oleh guru selama Belajar dari Rumah. Dengan kata lain, sebagian besar peserta didik di Indonesia masih sangat bergantung pada peran guru sebagai satu-satunya sumber belajar. Mereka belum terbiasa dengan lingkungan belajar yang berpusat pada peserta didik, sebagai salah satu karakter Belajar dari Rumah, di mana peserta didik lebih aktif dan mandiri dalam memperoleh pengetahuan.

Ketidaknyamanan terhadap penerapan Belajar dari Rumah juga dirasakan oleh orang tua peserta didik. Kita ketahui bersama bahwa sebagian besar orang tua belum siap menjadi 'pendidik' bagi anak-anaknya. Terlebih lagi, penerapan belajar dari rumah menuntut orang tua untuk dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) karena berbagai media dan sumber pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dari rumah berbasis TIK. Sehingga sangat diperlukan sebuah panduan terkait bagaimana orang tua berperan dalam membimbing dan mendampingi anak khususnya menyediakan media dan sumber belajar selama Belajar dari Rumah.

Tantangan dalam penerapan program Belajar dari Rumah juga dihadapi oleh pendidik. Hasil survei yang diadakan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menunjukkan bahwa guru tidak interaktif selama Belajar dari Rumah. Sebanyak 79,9 persen responden yang merupakan peserta didik menyatakan bahwa tidak ada interaksi yang diberikan oleh pendidik selama proses Belajar dari Rumah kecuali memberikan dan menagih tugas. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar pendidik belum siap untuk menerapkan pembelajaran jarak jauh yang mensyaratkan kreatifitas dan inovasi dalam memanfaatkan *platform* atau sumber belajar digital untuk memungkinkan terjadinya interaksi dalam upaya menghadirkan



pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi peserta didik.

Sebagai salah satu upaya menjawab tantangan-tantangan yang muncul dalam penerapan Belajar dari Rumah, Kemendikbud melalui Surat Edaran Sekretaris Jenderal Kemendikbud No. 15 tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19 telah merekomendasikan Rumah Belajar sebagai salah satu sumber dan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik, pendidik, orang tua peserta didik, dan masyarakat untuk Belajar dari Rumah.

Panduan ini juga diharapkan dan membantu orang tua dalam mendampingi dan menyediakan media dan sumber belajar pelengkap bagi anak-anak mereka selama Belajar dari Rumah.

Sebagai salah satu upaya untuk meminimalisir kejenuhan peserta didik yang disebabkan oleh penerapan pembelajaran konvensional yang monoton dan terbatasnya interaksi selama Belajar dari Rumah, pendidik diharapkan dapat memanfaatkan memanfaatkan fitur-fitur Rumah Belajar yang sesuai dalam menerapkan

model-model pembelajaran inovatif. Penerapan model-model pembelajaran inovatif menawarkan beragam variasi aktifitas sesuai dengan tahapan-tahapan model pembelajaran masing-masing, sehingga hal ini diharapkan dapat mengatasi kejenuhan peserta didik. Selain itu, model-model pembelajaran inovatif menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa sehingga pembelajaran yang diterapkan melatih peserta didik untuk mandiri memanfaatkan berbagai fasilitas untuk mengakses media dan sumber belajar.

Beberapa model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan dengan memanfaatkan Rumah Belajar selama Belajar dari Rumah adalah Model *Discovery-Inquiry* (rangkaian kegiatan belajar yang menekankan



padaprosesberfikir kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan jawaban dari suatu masalah yang di pertanyakan), Model *Flipped Classroom* (pembelajaran yang membalik metode tradisional di mana materi biasanya diberikan pada proses pembelajaran tetapi materi diberikan sebelum proses pembelajaran), Model *Project Based Learning* (pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada pendidik untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek), Model *Blended Learning* menggunakan *Blog* (pembelajaran yang menggunakan *blog* untuk mencapai tujuan pendidikan), Model Berbasis *Game* (pembelajaran yang menggunakan permainan atau game digital untuk tujuan pembelajaran), dan Model *Self Organized Learning Environments/ Sole* (pembelajaran yang menitik beratkan proses pembelajaran mandiri dengan memanfaatkan internet dan perangkat pintar yang dimilikinya).

Hadirnya buku panduan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peserta didik, pendidik, dan orang tua, sehingga seluruh lapisan masyarakat dapat mengetahui bagaimana memanfaatkan Rumah Belajar untuk pembelajaran dari rumah di tahun ajaran dan tahun akademik baru pada masa pandemic Covid-19.

## Apa Itu Model-model Pembelajaran Inovatif?

Sebelum menerapkan model-model pembelajaran inovatif, seorang pendidik seharusnya telah memahami karakteristik dan tujuan penerapan setiap model pembelajaran yang ingin dicapai oleh peserta didik. Setiap model pembelajaran akan memberikan pengalaman belajar yang berbeda seiring dengan tujuan dan karakter yang ingin dibentuk pada peserta didik. Dengan memahami tujuan dari setiap model pembelajaran yang akan diterapkan, seorang pendidik akan mampu



memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan tujuan yang ingin dicapai oleh peserta didiknya. Berikut adalah tujuan dan penerapan model-model pembelajaran inovatif:

1. **Model Discovery-Inquiry** merupakan pembelajaran yang menitikberatkan pada proses pemecahan masalah, sehingga peserta didik harus melakukan eksplorasi berbagai informasi agar dapat menentukan konsep mentalnya sendiri dengan mengikuti petunjuk pendidik berupa pertanyaan yang mengarah pada pencapaian tujuan pembelajaran. Model pembelajaran ini dapat digunakan ketika pendidik ingin mengkondisikan peserta didik untuk membudayakan berpikir tingkat tinggi (*high order thinking/HOT*), berpikir ilmiah, mandiri dan tidak hanya mengembangkan keterampilan bernalarnya/kognitif dalam menyelesaikan permasalahan.
2. **Model Flipped Classroom** adalah pembelajaran yang membalikmetodetradisional dimanamateribiasanyadiberikan pada proses pembelajaran, tetapi pada model pembelajaran ini materi diberikan sebelum proses pembelajaran sehingga ketika proses kegiatan pembelajaran, peserta didik fokus untuk mendiskusikan materi atau masalah yang belum dipahami terkait materi yang telah dipelajari peserta didik dan atau mengerjakan tugas. Model pembelajaran dapat diterapkan ketika pendidik ingin meminimalkan jumlah instruksi langsung oleh guru kepada siswanya dalam mengajarkan materi dan memaksimalkan waktu untuk berinteraksi satu sama lain dalam membahas permasalahan terkait materi yang belum dipahami sehingga siswa memiliki waktu yang lebih banyak dalam memahami materi secara mandiri.



3. **Model Project Based Learning** adalah model pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik melalui konsep yang dibangun berdasarkan produk yang dihasilkan dalam proses pembelajaran berbasis proyek. Model pembelajaran ini cocok diterapkan ketika pendidik menginginkan peserta didik terlatih untuk mampu mencari solusi dan berkolaborasi untuk mengerjakan sebuah proyek untuk mengatasi suatu permasalahan konkret yang mereka hadapi.
4. **Model Blended Learning** adalah pembelajaran yang mengkombinasikan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan berbagai macam media dan teknologi. Model pembelajaran ini dapat menjadi pilihan apabila pendidik ingin menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan melatih peserta didik menjadi mandiri dalam mengakses sumber belajar dan meningkatkan keterampilan teknologinya.
5. **Model Berbasis Game** adalah pembelajaran yang menggunakan permainan atau game digital untuk tujuan pembelajaran. Model ini diterapkan oleh pendidik ketika ingin membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerja sama dalam pembelajaran yang menyenangkan.
6. **Model Self Organized Learning Environments/SOLE** adalah pembelajaran yang menitikberatkan proses pembelajaran mandiri dengan memanfaatkan internet dan perangkat pintar yang dimiliki oleh peserta didik. Model pembelajaran ini digunakan oleh guru dalam melatih peserta didik untuk berpikir kreatif, mampu memecahkan masalah, dan mampu berkomunikasi.

## Apa Tujuan dari Penyusunan Panduan Ini?

Untuk memaksimalkan penerapan pola Pembelajaran dari Rumah yang masih tetap akan dilaksanakan hampir di seluruh satuan pendidikan di Indonesia, Kemendikbud melalui Surat Edaran Sekretaris Jenderal Kemendikbud No. 15 tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19 telah merekomendasikan Rumah Belajar sebagai salah satu sumber dan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik, peserta didik, orangtua/wali, maupun masyarakat secara umum.

Guna memaksimalkan dan memudahkan pemanfaatannya, Rumah Belajar terus melakukan inovasi dalam rangka memberikan layanan pendidikan terbaik bagi penggunanya, salah satunya dengan menyusun panduan pemanfaatan Rumah Belajar untuk Belajar dari Rumah.

## Pesan untuk Para Pengguna Panduan

Panduan ini diharapkan dapat mendukung implementasikan pembelajaran jarak jauh sesuai dengan Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Jarak Jauh Pada Tahun 2020/2021 dan Tahun Akademik 2020/2021 di Masa Pandemi Covid-19 sesuai dengan Keputusan 4 Menteri yang dirilis pada 30 Juni 2020, terutama dengan memanfaatkan Rumah Belajar.



## **Pesan untuk Para Pendidik**

Situasi krisis yang ditimbulkan oleh pandemi covid-19, menuntut semua pemangku kepentingan untuk mengambil keputusan secara cepat dalam menyediakan alternatif pembelajaran yang dilakukan dari jarak jauh. Beban paling berat mungkin dirasakan oleh Anda para pendidik yang dituntut untuk memastikan peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna, menantang dan sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan.

Kami berharap dengan panduan ini dapat menjadi salah satu pegangan Anda dalam menyelenggarakan pembelajaran yang interaktif dan atraktif, sehingga walaupun dilaksanakan dengan metode jarak jauh, tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dapat tercapai.

Rumah Belajar menyediakan beragam fitur dan konten yang dapat Anda manfaatkan secara gratis. Terlebih dengan gambaran model-model pembelajaran inovatif yang dapat Anda terapkan pada panduan ini, diharapkan dapat menambah referensi dan motivasi Anda selaku pendidik untuk menyajikan pembelajaran yang bermakna.

## **Pesan untuk Orangtua atau Wali**

Untuk menyukkseskan penerapan program Belajar dari Rumah, partisipasi aktif orang tua atau wali peserta didik memiliki peran yang sangat penting. Namun, di sisi lain banyak dari Anda yang mungkin merasa kebingungan dalam mendampingi anaknya baik dukungan secara teknis maupun psikologis.

Hal ini disebabkan oleh banyak faktor, salah satunya adalah orangtua mengalami keterbatasan informasi terkait model dan konten pembelajaran yang tersedia yang dapat membantu optimalisasi output dari program Belajar dari Rumah. Penting halnya juga agar orangtua memahami bagaimana cara menjaga motivasi anak dalam belajar dengan menerapkan model-model pembelajaran yang variatif.

Dengan adanya panduan ini diharapkan Anda selaku orangtua atau wali mengetahui model-model pembelajaran inovatif yang

dapat diterapkan oleh para pendidik, sehingga pada proses pendampingan, Anda dapat memahami proses belajar sekaligus memberikan masukan terkait variasi model pembelajaran yang merangsang motivasi anak dalam mengikuti setiap materi yang disampaikan.

Selain itu orangtua diharapkan menyadari bahwa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah menyiapkan layanan belajar gratis yang dapat dimanfaatkan yaitu Rumah Belajar, dengan fitur-fitur interaktifnya yang beragam.

### **Pesan untuk Peserta Didik**

Untuk kalian para peserta didik, situasi pandemi covid-19 mengharuskan kalian belajar dari rumah sehingga. Kami memahami hal ini merupakan situasi yang berat, karena kalian tidak dapat



berinteraksi dengan kawan dan guru secara langsung. Namun belajar dari rumah merupakan hal terbaik yang dapat kita semua lakukan demi pandemi yang segera usai. Selain itu, kesempatan ini dapat mengasah kemandirian kalian yang dapat bermanfaat di masa depan. Tanpa adanya pendampingan dari guru secara tatap muka, kalian diharapkan dapat menyusun kapan jadwal belajar dilakukan dan kapan suatu tugas harus diselesaikan. Panduan ini berisikan referensi fitur dan konten belajar dari aplikasi Rumah Belajar Kemendikbud yang dapat kalian manfaatkan saat belajar secara mandiri.

## Lingkup Apa Saja yang Tertuang dalam Panduan Ini?

Panduan ini berisi panduan pemanfaatan Rumah Belajar dengan menerapkan model-model pembelajaran inovatif seperti *Model Discovery-Inquiry*, *Model Flipped Classroom*, *Model Project Based learning*, *Model Blended Learning dengan Blog*, *Model Berbasis Game*, dan *Model Self Organized Learning Environments (Sole)*. Bagian ini lebih diperuntukkan bagi para pendidik untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik. Seperti yang kita ketahui bersama, terdapat potensi kejenuhan anak dengan pola dan beban belajar dari rumah. Hal ini mungkin disebabkan karena guru-guru masih sekedar memindahkan



pembelajaran konvensional di kelas ke dalam pembelajaran dalam jaringan tanpa melakukan inovasi-inovasi. Oleh karena itu, model-model pembelajaran inovatif ini dapat dimanfaatkan sebagai variasi ragam praktik baik yang dapat diterapkan.





# BAB II

## PEMANFAATAN RUMAH BELAJAR UNTUK BDR DENGAN MENERAPKAN PEMBELAJARAN INOVATIF

### MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY-INQUIRY LEARNING (DIL)*

Pembelajaran yang dilakukan dari rumah tanpa bertemu dengan pendidik dan peserta didik lainnya dalam jangka waktu yang cukup lama, perlu dikemas menarik dengan mengutamakan pengalaman belajar peserta didik, agar peserta didik tidak mudah bosan dan tetap semangat untuk berperan aktif. Untuk itu penting bagi pendidik, dapat memvariasikan pembelajaran dengan berbagai model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, salahsatunya yaitu BDR (Belajar dari Rumah) yang menerapkan model *Discovery-Inquiry Learning (DIL)*. Seperti apa gambaran model DIL, mari kita ikuti penjelasan berikut:

Model *discovery-inquiry learning* merupakan gabungan dari model pembelajaran *discovery* dan model pembelajaran *inquiry*. Pada *discovery* masalah yang dihadapkan kepada peserta didik

merupakan masalah yang direkayasa oleh guru, sedangkan pada inquiri masalahnya bukan hasil rekayasa, sehingga peserta didik harus mengerahkan seluruh pikiran dan keterampilannya untuk mendapatkan temuan-temuan di dalam masalah itu melalui proses penelitian.

Pada proses *discovery-inquiry* mengandung proses-proses mental yang lebih tinggi tingkatannya, misalnya merumuskan problema sendiri, merancang eksperimen, melakukan eksperimen, mengumpulkan dan menganalisis data, menarik kesimpulan, mempunyai sikap-sikap obyektif, jujur, hasrat ingin tahu, terbuka, dan sebagainya.

Tujuan penerapan model DIL yaitu; mengarahkan dan membimbing peserta didik untuk menemukan sendiri jawaban dari permasalahan yang diberikan, dan mengkondisikan peserta didik untuk membudayakan berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skill/HOTs*), berpikir ilmiah secara kreatif dan kritis, dengan sintaks model pembelajaran *discovery-inquiri*.

## Kelebihan Model DIL

Membantu siswa dalam menggunakan ingatan dan dalam rangka transfer kepada situasi-situasi proses belajar yang baru

mendorong siswa untuk berfikir dan bekerja atas iniatifnya sendiri

memungkinkan siswa belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar yang tidak hanya menjadikan guru sebagai satu-satunya sumber belajar

strategi pembelajaran menjadi berubah dari yang bersifat penyajian informasi menjadi pembelajaran yang menekankan kepada proses pengolahan informasi di mana siswa yang aktif mencari dan mengolah sendiri informasi yang kadar proses mentalnya lebih tinggi atau lebih banyak. Siswa akan mengerti konsep-konsep dasar atau ide

metode ini dapat memperkaya dan memperdalam materi yang dipelajari sehingga tahan lama dalam ingatan dan menjadi lebih baik

# Bagaimana menerapkan model DIL pada pembelajaran dari rumah?

Tahapan/ Sintak Model DIL terdiri dari 6 sintak sbb:



## Tahapan Penerapan DIL dalam BDR

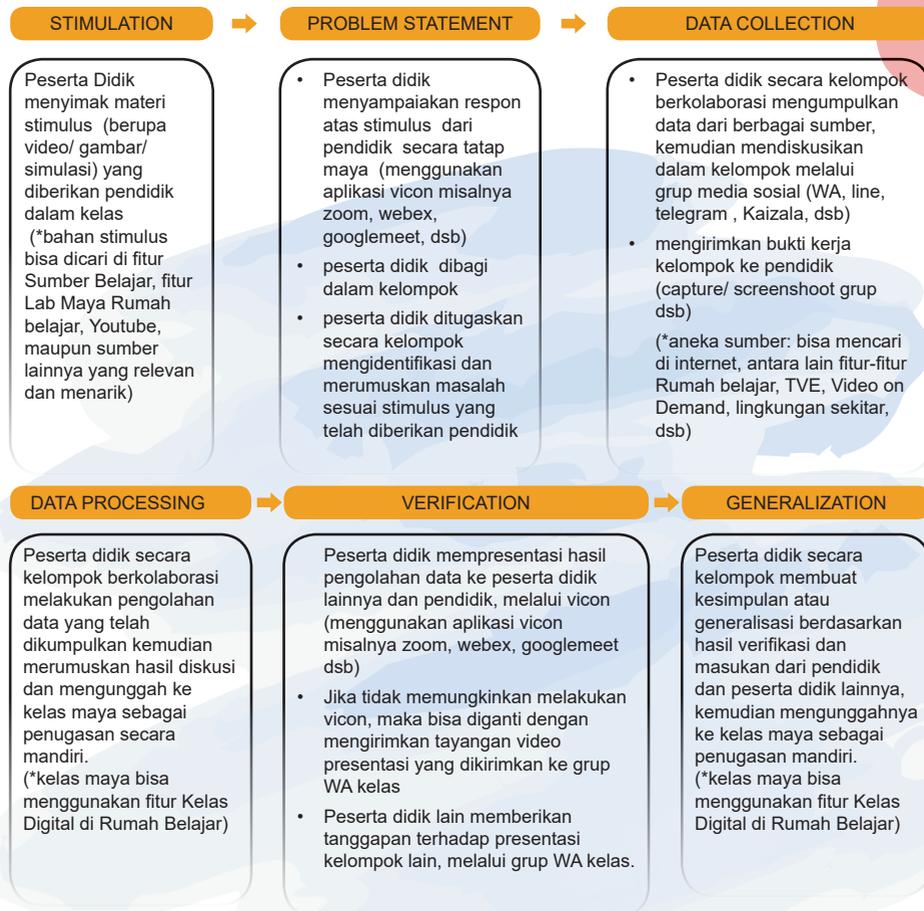
Enam (6) Tahapan/ Sintak Model DIL diatas, dapat diterapkan dalam BDR secara daring, khususnya di saat ada bencana (misalnya pandemi covid 19, dsb.) yang mengakibatkan sekolah tidak dapat melaksanakan pembelajaran secara tatap muka di kelas.

Gambaran penerapannya sebagai berikut:

**Persiapan** : Peserta didik mendaftar kelas daring (*online*) (melalui aplikasi LMS misal: **Kelas Maya** di Rumah Belajar) yang telah disediakan pendidik.



## Pelaksanaan



### Penutup:

Peserta didik menyimak rangkuman dan review pendidik terhadap hasil pembelajaran dari semua kelompok, jika ada pemahaman konsep yang melebar atau kurang tepat, maka pendidik akan meluruskan pemahaman konsep tersebut.

Peserta didik mengikuti evaluasi daring yang diselenggarakan oleh guru (baik melalui kelas maya ataupun aplikasi quis daring interaktif lainnya misalnya fitur Bank Soal pada Rumah Belajar, aplikasi Kahoot, Quiziz dsb).

Contoh Permasalahan dan Sajian RPP yang menerapkan model DIL dan memanfaatkan konten Rumah Belajar

Pada Mapel Bahasa Indonesia jenjang SMK Kelas XII/1 : Setelah lulus SMK, alumni biasanya langsung mencari pekerjaan yang diminati, oleh karena itu perlu punya ketrampilan membuat Surat Lamaran Pekerjaan. Banyak kasus surat lamaran pekerjaan ditolak berkali-kali , namun ada yang langsung diterima. Dengan penerapan model DIL ini, peserta didik diharapkan bisa merumuskan sendiri masalah terkait surat lamaran kerja dan bagaimana cara membuatnya(sistematikanya) dari berbagai aneka sumber data dan analisa datanya.

Sajian RPP untuk permasalahan diatas: [https://bit.ly/RPPDIL\\_BDR](https://bit.ly/RPPDIL_BDR)

## BELAJAR DARI RUMAH





## RPP BAHASA INDONESIA

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Tujuan Pembelajaran:  
Menentukan isi surat lamaran pekerjaan dan menemukan sistematis surat lamaran pekerjaan yang dibaca dengan sikap santun, disiplin, dan bertanggung jawab. Membuat simpulan sistematis dan unsur-unsur isi surat lamaran pekerjaan secara tertulis. Mempresentasikan simpulan sistematis dan unsur-unsur isi surat lamaran pekerjaan yang sudah dibuat.

KEGIATAN PEMBELAJARAN

- **Stimulation**  
**Mengamati:** Melalui WhatsApp, Guru menginstruksikan untuk masuk di Kelas online yang telah disediakan sebelumnya, berisi stimulus berupa video dan pertanyaan-pertanyaan. Pertemuan pertama pembelajaran dilakukan secara asinkronus.
- **Problem Statement**  
**Menanya:** Pertemuan Kedua Melalui tatap maya di Aplikasi vicon, siswa merespons stimulus yang diberikan dalam kelas online. Kemudian Guru menjelaskan teknis penyelesaian Lembar Kerja Siswa (LKS) yang dilakukan secara berkelompok.
- **Data Collection**  
**Mengeksplorasi:** Siswa membuka kembali modul kelas online serta memperkaya dari sumber lain untuk mengumpulkan data terkait permasalahan yang dibahas.
- **Data Processing**  
**Mengasosiasikan:** Siswa mengolah data tersebut sehingga dapat menetapkan tugas sesuai petunjuk yang diberikan dibelikan.
- **Verification**  
**Mengomunikasikan:** Pertemuan Ketiga Melalui tatap maya di Aplikasi Vicon, siswa mempresentasikan hasil tugas yang dikerjakan.
- **Generalization**  
**Mengomunikasikan:** Siswa bersama guru mereview dan meresume hasil presentasi. Berikutnya Guru dan siswa melakukan refleksi bersama.

Model Pembelajaran: Discovery-Inquiry Learning



**Pengetahuan**  
Evaluasi daring melalui Kuis di Jejak Bali  
<https://bit.ly/kuisuratafahaman>



**Keterampilan**  
Performa unjuk presentasi hasil Lembar Kerja Siswa



**Sikap**  
Menunjukkan sikap tekun, disiplin, dan bertanggung jawab

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

I Komang Rika Adi Putra, M.Pd.,  
NIP.

Denpasar, 13 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

I Komang Rika Adi Putra, M.Pd.,  
NIP.



IDENTITAS SEKOLAH

SMA Nusanitara



MATERI POKOK

SURAT LAMARAN PEKERJAAN



KELAS/SEMESTER

XII/1



ALOKASI WAKTU

6 JP (6x45 Menit)

## Peran Pendidik, Peserta Didik dan Orang Tua

TAHAP	PENDIDIK	PESERTA DIDIK	ORANGTUA
PRA/PERSIAPAN	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyiapkan kelas daring menggunakan fitur Kelas Digital Rumah Belajar (atau LMS lainnya).</li> <li>Menyiapkan materi stimulus yang tepat dan menggugah ke dalam kelas daring.</li> </ul>	Mendaftar kelas maya	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memfasilitasi perangkat TIK yang dibutuhkan</li> <li>Melakukan pendampingan jika diperlukan ( terutama bagi jenjang SD)</li> </ul>

PELAKSANAAN	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Memfasilitasi kelas daring.</li> <li>▪ Memberikan pendampingan selama kelas berlangsung.</li> <li>▪ Memberikan feedback terhadap penugasan peserta didik baik melalui kelas daring dan grup WA kelas.</li> </ul>	Mengakses kelas daring, menyimak stimulus, melakukan semua aktivitas pembelajaran, dan menggunggah tugas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Memfasilitasi perangkat TIK yang dibutuhkan.</li> <li>▪ Melakukan pendampingan jika diperlukan (terutama bagi jenjang SD)</li> </ul>
PASCA	Pendidik merangkum dan mereview hasil pembelajaran peserta didik.	Mengikuti evaluasi daring yang diadakan pendidik di kelas maya.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Memfasilitasi perangkat TIK yang dibutuhkan.</li> <li>▪ Melakukan pendampingan jika diperlukan (terutama bagi jenjang SD).</li> </ul>

### Yang Perlu Diperhatikan

1. Penerapan model DIL secara *full* daring dalam BDR harus didukung dengan kesiapan sarana prasarana TIK (*gadget, laptop, internet, dsb*) yang cukup memadai baik bagi pendidik maupun peserta didik.
2. Pendidik harus memiliki literasi TIK yang baik.
3. Pendidik harus memiliki kemampuan *CoI (Community of Inquiry)* yaitu *social presence* (kemampuan berinteraksi dalam pembelajaran daring), *teaching presence* (kemampuan memberikan pembelajaran daring), dan *cognitive presence* (kemampuan dalam menumbuhkan *HOTs*).
4. Penyiapan RPP yang disesuaikan dengan sintak model DIL dan perangkat TIK yang dibutuhkan secara detail menjadi poin penting bagi pendidik.
5. Pemilihan Stimulus yang kuat dan menarik, sangat penting untuk mengawali penerapan Model DIL dalam merangsang ketrampilan *HOTs* peserta didik dalam menemukan permasalahan pembelajaran yang relevan.

### ALUR PEMBELAJARAN MODEL: DISCOVER INQUIRY

01

→ STIMULASI  
(STIMULATION)

02

→ IDENTIFIKASI MASALAH  
(PROBLEM STATEMENT)

03

→ PENGUMPULAN DATA  
(COLLECTING DATA)

04

→ PENGOLAHAN INFORMASI  
(DATA PROCESSING)

05

→ VERIFIKASI HASIL  
(VERIFICATION)

06

→ GENERALISASI  
(GENERALIZATION)

 PSB SEKOLAH

# MODEL PEMBELAJARAN FLIPPED CLASSROOM

## Apakah Model Flipped Classroom itu?

Model *Flipped Classroom* adalah membalik aktivitas pembelajaran, yakni aktivitas pembelajaran yang biasanya diselesaikan di kelas sekarang dapat diselesaikan di rumah dan aktivitas pembelajaran yang biasanya dikerjakan di rumah sekarang dapat diselesaikan di kelas. Model *Flipped Classroom* bisa juga diartikan bahwa peserta didik mempelajari materi terlebih dahulu (beberapa hari sebelum pembelajaran tatap muka di kelas), melalui beragam media yang disediakan oleh pendidik. Sehingga, ketika pembelajaran di kelas berlangsung, pendidik tidak lagi memberikan materi dengan ceramah, tetapi peserta didik langsung melakukan aktivitas belajar sesuai petunjuk guru. Beberapa kelebihan dalam penggunaan model pembelajaran flipped classroom:

1. Peserta didik lebih aktif dan diberikan peran terhadap pola pembelajaran mereka.
2. Sangat sesuai dengan gaya belajar peserta didik masa kini, dimana peserta didik sangat dekat dengan teknologi.
3. Membantu peserta didik yang mau berusaha untuk memahami materi belajar secara lebih leluasa di rumah.
4. Meningkatkan interaksi antara peserta didik dengan guru.

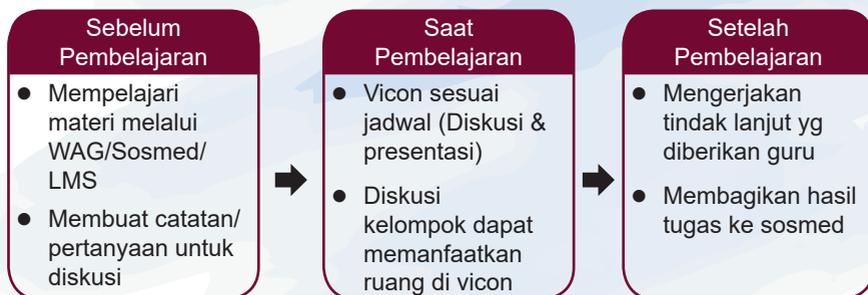
# Tahapan Penerapan Model Flipped Classroom saat BDR?

Ada beberapa alternatif penerapan Model *Flipped Classroom* saat peserta didik Belajar Dari Rumah (BDR), yakni:

Alternatif I;



Alternatif II;



## Apa yang harus disiapkan untuk menerapkan Model Flipped Classroom saat BDR?

## Langkah-langkah Pendidik saat BDR dengan Model Flipped Classroom

Sintaks	Peran Pendidik	
Awal tahun pelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menganalisis materi, indikator pencapaian kompetensi, dan kebutuhan media, serta karakteristik peserta didik (sarana &amp; kemampuan awal)</li> <li>Mengidentifikasi konten/media pembelajaran yang tersedia di Rumah Belajar (Sumber Belajar, TV Edukasi, serta sumber belajar lainnya)</li> <li>Mempersiapkan bahan belajar dan panduan pembelajaran yang akan menjadi rujukan bagi peserta didik dalam melaksanakan aktivitas.</li> </ul>	
	Daring (WAG/Kelas Digital/Sosmed)	Blended/Luring
Sebelum pembelajaran (kurang lebih 1 minggu)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memberikan bahan belajar dan petunjuk belajar yang harus dipelajari peserta didik melalui WAG/Kelas Digital/Sosmed/ aplikasi lain.</li> <li>Menjawab pertanyaan dari peserta didik terkait materi yang belum mereka pahami melalui WAG/Kelas Digital/Sosmed/ aplikasi lain.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memberikan bahan belajar dan petunjuk belajar yang harus dipelajari peserta didik melalui WAG. Menginformasikan pada peserta didik untuk berbagi bahan belajar kepada temannya yang tidak memiliki WAG.</li> <li>Memberikan daftar materi dan petunjuk belajar bagi peserta didik, sesuai jadwal tatap muka dari sekolah secara bergiliran (apabila peserta didik tidak memiliki sarana untuk pembelajaran daring)</li> </ul>
Saat Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>Memfasilitasi diskusi peserta didik terkait materi dalam chat grup atau video conference.</li> <li>Memberikan arahan pada peserta didik yang sedang presentasi atau simulasi melalui video conference (WAG atau aplikasi lain).</li> <li>Membimbing peserta didik yang belum memahami materi yang sudah dipelajari.</li> <li>Memberikan ulasan atau umpan balik pada peserta didik yang telah melakukan presentasi.</li> <li>Memberikan evaluasi kepada semua peserta didik untuk mengetahui capaian tujuan pembelajaran menggunakan aplikasi kuis/Latihan.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Memfasilitasi peserta didik yang tidak memiliki sarana untuk pembelajaran daring dengan home visit terjadwal. Peserta didik dikelompokkan sesuai jarak rumah mereka (4 – 5 orang).</li> <li>Kelompok peserta didik diberi kesempatan untuk berdiskusi atau mempresentasikan tugas yang telah dikerjakan sebelumnya.</li> <li>Memberikan umpan balik setelah peserta didik dalam kelompoknya selesai melakukan simulasi atau presentasi.</li> <li>Mengarahkan peserta didik untuk menuliskan kesimpulan terhadap materi yang baru dipelajari. (semua aktivitas luring dilakukan dalam durasi 60 menit)</li> </ol>
Setelah pembelajaran	Menggunakan sosial media sebagai wadah bagi peserta didik untuk berbagi proyek/praktik yang telah dilakukan. Komentar dari pengunjung sosial media bisa dijadikan salah satu evaluasi hasil karya peserta didik. (Konten yang diunggah peserta didik bisa materi remedial atau pengayaan)	Peserta didik dapat diberikan tugas untuk membuat poster atau bahan belajar sederhana. Tugas dapat dilakukan secara kolaborasi, antara peserta didik yang memiliki gawai dan tidak tetapi rumahnya saling berdekatan. (Konten yang dibuat peserta didik bisa materi remedial atau pengayaan, kemudian diunggah ke sosial media)

# Langkah-langkah Peserta Didik saat BDR dengan Model Flipped Classroom

Sintaks	Peran Peserta Didik	
	Daring (WAG/Kelas Digital/Sosmed)	Blended/Luring
Sebelum pembelajaran (kurang lebih 1 minggu)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mempelajari bahan belajar dan petunjuk belajar yang diberikan pendidik melalui WAG/Kelas Digital/Sosmed/ aplikasi lain.</li> <li>Mencatat materi yang belum dipahami dan berdiskusi melalui WAG/Kelas Digital/ Sosmed/ aplikasi lain.</li> <li>Menyiapkan tugas atau presentasi sesuai petunjuk pendidik.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mempelajari bahan belajar dan petunjuk belajar yang diberikan pendidik melalui WAG/Kelas Digital/Sosmed/ aplikasi lain.</li> <li>Menginformasikan bahan belajar dan petunjuk belajar yang telah dipelajari kepada temannya yang tidak memiliki WAG.</li> <li>(apabila peserta didik tidak memiliki sarana untuk pembelajaran daring dan tidak ada teman yang bisa berbagi, maka pendidik akan memberikan tugas &amp; petunjuk belajar di sekolah sesuai jadwal)</li> </ul>
Saat Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>Melakukan diskusi untuk menjawab permasalahan yang diberikan pendidik dalam chat grup atau video conference secara berkelompok.</li> <li>Melakukan simulasi atau mempresentasikan hasil diskusi/ tugas sesuai petunjuk pendidik, serta berdiskusi dengan kelompok lain.</li> <li>Mengerjakan kuis menggunakan aplikasi atau membuat resume/ kesimpulan.</li> </ol>	<p>Apabila peserta didik tidak memiliki sarana daring, pendidik melakukan home visit secara berkelompok dengan durasi 60 menit.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik berdiskusi terkait tugas yang diberikan pendidik dengan kelompoknya diarahkan dan difasilitasi oleh pendidik.</li> <li>Peserta didik membuat resume/ kesimpulan hasil diskusi dan mempresentasikan di depan pendidik.</li> <li>Setiap peserta didik membuat kesimpulan berdasarkan pemahaman mereka atau mengerjakan kuis yang diberikan pendidik.</li> </ol>
Setelah pembelajaran	<p>Menggunakan sosial media sebagai wadah bagi peserta didik untuk berbagi proyek/ praktik yang telah dilakukan. Komentar dari pendidik, orang tua, dan teman, bisa dijadikan salah satu evaluasi hasil karya peserta didik.</p> <p>(Konten yang diunggah peserta didik bisa materi remedial atau pengayaan)</p>	<p>Peserta didik dapat diberikan tugas untuk membuat poster atau bahan belajar sederhana. Tugas dapat dilakukan secara kolaborasi, antara peserta didik yang memiliki gawai dan tidak tetapi rumahnya saling berdekatan, atau sesuai kelompok belajarnya.</p> <p>(Konten yang dibuat peserta didik bisa materi remedial atau pengayaan, kemudian diunggah ke sosial media)</p>

## Langkah-langkah Sekolah saat BDR dengan Model Flipped Classroom

1. Berkoordinasi dengan pendidik sebelum tahun ajaran baru dimulai, dalam rangka menyiapkan jadwal vicon apabila memungkinkan bagi peserta didik.
2. Memfasilitasi pendidik untuk menyiapkan konten/bahan belajar bagi peserta didik.
3. Memfasilitasi peserta didik yang memiliki keterbatasan sarana untuk melakukan pembelajaran daring di rumah. Misalnya: Ketika ada pertemuan dengan guru secara tatap muka daring, ada siswa yang tidak memiliki sarana perlu difasilitasi oleh sekolah (guru home visit atau siswa datang ke sekolah).
4. Menyampaikan informasi kepada orang tua tentang system pembelajaran yang akan diterapkan oleh guru-guru dan memberikan alternatif pilihan cara belajar peserta didik kepada orang tua (jika memang sekolah memiliki kemampuan untuk mengakomodir beberapa alternatif yang disepakati antara sekolah dan pendidik).

## Langkah-langkah Orang Tua saat BDR dengan Model Flipped Classroom

1. Persiapan di awal tahun pelajaran:
2. Menyiapkan gawai (laptop atau handphone) dan jaringan internet di rumah, jika memungkinkan.
3. Menyiapkan aplikasi pembelajaran yang akan digunakan sesuai petunjuk/ informasi dari sekolah, jika memungkinkan.
4. Mencatat jadwal kegiatan daring peserta didik.
5. Mendampingi peserta didik, terutama pada jenjang dasar, ketika mempelajari materi, berdiskusi dengan guru dan temannya secara langsung melalui berbagai saluran yang tersedia, serta saat menyelesaikan tugas dari pendidik.

## (Contoh RPP SD Daring)

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN TERINTEGRASI RUMAH BELAJAR

Mata Pelajaran	Tematik	
Kelas/ Semester	V/ Lima	
Alokasi Waktu	JP/ 2 (Pertemuan) x (3x 45 Menit)	
Tujuan Pembelajaran	KD 3	KD 4
	3.1 Menentukan pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis..  3.1 Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia.	4.1 Menyajikan hasil identifikasi pokok pikiran dalam teks tulis dan lisan secara lisan, tulis, dan visual  4.1 Membuat model sederhana alat gerak manusia dan
	IPK 3	IPK 4
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membaca bacaan tentang organ gerak hewan dan manusia.</li> <li>Menentukan ide pokok setiap paragraf dalam bacaan.</li> <li>Berdiskusi menyebutkan pengertian, fungsi, dan cara menentukan ide pokok bacaan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menulis dan mengembangkan ide pokok menjadi sebuah paragraf.</li> </ul>
Materi Pembelajaran	Tema 1 Sub Tema 1 KB 1	
<p>Model: Flipped class room</p> <p>Produk: Siswa dapat mengembangkan ide pokok menjadi sebuah paragraf</p> <p><b>Deskripsi:</b> Deskripsi: Secara kolaboratif siswa dibantu orang tua, teman sebaya dan guru dapat membuat paragraph tentang organ gerak Manusia dan Hewan.</p>	<p>Skenario Pembelajaran: Sintaks 1 Siswa melihat sendiri media pembelajaran (video dan web) di rumah (Siswa membuat catatan atau pertanyaan yang belum dipahami dengan orang tua</p> <p>Melalui tayangan multimedia pembelajaran interaktif di rumah siswa dapat memahami materi serta konsep yang perlu dipahami. yang perlu disimak <a href="https://bit.ly/T1PB1KelasV_BuMasfufah">https://bit.ly/T1PB1KelasV_BuMasfufah</a> dan <a href="https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id/#!/Package/Home/Details/5bb9f580232d4869bf0710cab3634da0">https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id/#!/Package/Home/Details/5bb9f580232d4869bf0710cab3634da0</a> (Mengamati, Mengeksplorasi, Mengomunikasikan)</p> <p>Sintaks 2 Menerapkan kemampuan siswa dalam proyek dan simulasi lain di dalam kelas dengan guru atau teman sebaya Memulai kegiatan diskusi dan melakukan tugas pada whatsapp/ video conference, meminta salah satu siswa membaca halaman 3 sementara siswa lain menyimak Melakukan tanya jawab seputar pokok pembasan <b>(Menanya, Mengamati)</b> Guru mencontohkan cara mengerjakan table halaman 4-5, meminta siswa dibantu orang tua melanjutkan kemudian meminta foto hasil pekerjaan siswa <b>(Mengkomunikasikan, Mengeksplorasi, Mengasosiasi)</b></p> <p>Sintaks 3 Mengukur pemahaman siswa yang dilakukan di kelas pada akhir materi pelajaran Siswa mengerjakan quis evaluasi siswa pada link sumber belajar yang diberikan dan meminta siswa untuk mengkomunikasikan berapa jumlah benar melalui grup Whatsapp</p>	
<p>Alat, Bahan, dan Media:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Laptop, Smartphone, Proyektor, Speaker Active</li> <li><input type="checkbox"/> Fitur Rumah Belajar: Sumber Belajar, Bank Soal, Kelas Maya</li> <li><input type="checkbox"/> Youtube</li> </ul>		

**Assessment:**

Pengetahuan

Sikap

**Keterampilan**

**Evaluasi** : Evaluasi secara online melalui fitur Quis Kelas Maya

**Remedial** : untuk siswa yang benar hanya 1 mengerjakan soal berikut dan memfoto hasilnya.

**Tunjukkan** gerakan dalam kegiatanmu sehari-hari yang memanfaatkan kerja organ gerak:

Apakah yang akan terjadi jika organ gerakmu tidak dapat bekerja sebagai mestinya?

**Pengayaan** : Pembelajaran lanjutan bagi siswa yang telah mencapai KKM

Mencari Informasi mengenai hewan vertebrata dan avertebrata

(Contoh RPP SD Blended Home Visit)

Dapat di scan melalui barcode berikut ini atau klik tautan berikut



[https://bit.ly/RPP Flipped SD HomeVisit](https://bit.ly/RPP_Flipped_SD_HomeVisit)



## Contoh RPP SMP lainnya:

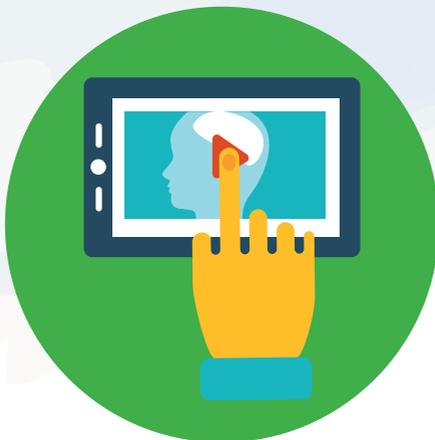
Dapat di scan melalui barcode berikut ini atau klik tautan berikut



[https://bit.ly/RPP\\_Flipped\\_Daring\\_SMP](https://bit.ly/RPP_Flipped_Daring_SMP)



[https://bit.ly/RPP\\_Flipped\\_SMP\\_HomeVisit](https://bit.ly/RPP_Flipped_SMP_HomeVisit)



## Contoh RPP SMK Daring

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN TERINTEGRASI RUMAH BELAJAR

Mata Pelajaran	PRODUKTIF	
Kelas / Semester	X KGSP dan TP / GANJIL	
Alokasi Waktu	6 JP/ 2 (Pertemuan) x (3x 45 Menit)	
Tujuan Pembelajaran	KD 3	KD 4
	3.13 Menganalisis prinsip kerja peralatan listrik searah (DC) dalam kehidupan sehari-hari	4.13 Mempresentasikan hasil percobaan tentang prinsip kerja rangkaian listrik searah (DC)
	IPK 3	IPK 4
	3.1.1 Menjelaskan Arus listrik dan pengukurannya 3.1.2 Mengidentifikasi arus dan tegangan pada rangkaian seri dan paralel 3.1.3 Menjelaskan prinsip kerja peralatan listrik searah DC dalam kehidupan sehari-hari. 3.1.4 Menjelaskan hukum ohm 3.1.5 Menjelaskan hukum I kirchoff dan hukum II kirchoff	3.1.6 Melakukan percobaan kerja rangkaian listrik searah (DC) 3.1.7 Mengukur arus dan tegangan pada rangkaian tertutup
Materi Pembelajaran	Listrik Dinamis	



<p>Model: Flipped class room</p> <p>Produk: Siswa dapat menghitung hambatan total alat elektronik di rumah siswa</p> <p><b>Deskripsi:</b> Secara kolaboratif siswa dibantu orang tua menghitung hambatan pada semua alat elektronik yang ada di rumah (Hots)</p>	<p>Skenario Pembelajaran: Sintaks 1 Siswa melihat sendiri media pembelajaran (video dan web) di rumah (Siswa membuat catatan atau pertanyaan yang belum dipahami dengan orang tua</p> <p>Melalui tayangan video di rumah siswa dapat memahami materi serta konsep yang perlu dipahami. video yang perlu disimak <a href="https://youtu.be/mc9790hitAgdan">https://youtu.be/mc9790hitAgdan</a> dan melalui konten sumber belajar dalam kelas maya <a href="https://kelasmaya.belajar.kemdikbud.go.id/KelasMaya/Diklat/DetailTerbuka/D201910000420">https://kelasmaya.belajar.kemdikbud.go.id/KelasMaya/Diklat/DetailTerbuka/D201910000420</a> siswa dapat memahami materi dan melakukan simulasi percobaan sederhana <b>(Mengamati, Mengeksplorasi, Mengkomunikasikan)</b></p> <p>Sintaks 2 Menerapkan kemampuan siswa dalam proyek dan simulasi lain di dalam kelas dengan guru atau teman sebaya Memulai kegiatan diskusi dan melakukan tugas yang diberikan guru pada sumber belajar melalui whatsapp, siswa didampingi keluarga untuk menghitung hambatan total yang digunakan rangkaian listrik tiap keluarga <b>(Menanya, Mengamati)</b> Siswa menyampaikan hasil pembahasan sesuai konsep. <b>(Mengkomunikasikan)</b> Siswa didampingi oleh keluarga melakukan pembelajaran mandiri dengan menyimak dan literasi mandiri melalui link sajian <b>(Mengeksplorasi, Mengasosiasi)</b></p>
<p>Alat, Bahan, dan Media:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Laptop, Smartphone, Proyektor, Speaker Active</li> <li><input type="checkbox"/> Fitur Rumah Belajar: Sumber Belajar, Bank Soal, Kelas Maya</li> <li><input type="checkbox"/> Youtube</li> </ul>	<p>Sintaks 3 Mengukur pemahaman siswa yang dilakukan di kelas pada akhir materi pelajaran Siswa mengerjakan quis evaluasi siswa pada kelas digital. Membuat video hasil pembahasan hambatan total dan share via sosial media. Komentar dari sosial media bisa menjadi salah satu cara untuk mengevaluasi tugas siswa.</p>
<p><b>Assessment:</b> Pengetahuan Sikap Keterampilan Evaluasi : Evaluasi secara online melalui fitur Quis Kelas Maya <a href="https://kelasmaya.belajar.kemdikbud.go.id/KelasMaya/Diklat/DetailTerbuka/D201910000420">https://kelasmaya.belajar.kemdikbud.go.id/KelasMaya/Diklat/DetailTerbuka/D201910000420</a> Remedial : Mengerjakan Latihan <a href="https://sumberbelajar.belajar.kemdikbud.go.id/sumberbelajar/tampil/Listrik-Dinamis--2011/konten7.html">https://sumberbelajar.belajar.kemdikbud.go.id/sumberbelajar/tampil/Listrik-Dinamis--2011/konten7.html</a> bagi yang belum mencapai KKM Pengayaan : Pembelajaran lanjutan bagi siswa yang telah mencapai KKM mengerjakan tes pada <a href="https://kelasmaya.belajar.kemdikbud.go.id/KelasMaya/Diklat/DetailTerbuka/D201910000420">https://kelasmaya.belajar.kemdikbud.go.id/KelasMaya/Diklat/DetailTerbuka/D201910000420</a></p> <p style="text-align: center;">Trenggalek, 13 Juli 2020</p> <p>Mengetahui Kepala Sekolah,</p> <p style="text-align: right;">Guru Mata Pelajaran,</p> <p><u>Drs Asbandi, M.Pd.</u> NIP. 19610210 198903 1 010</p> <p style="text-align: right;"><u>Rachmad Effendi TS, M.Pd</u> NIP. 19861115 200903 1 006</p>	

## Contoh RPP SMK Blended Home Visit

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN TERINTEGRASI RUMAH BELAJAR

Mata Pelajaran	PRODUKTIF	
Kelas / Semester	X KGSP dan TP / GANJIL	
Alokasi Waktu	6 JP/ 2 (Pertemuan) x (3x 45 Menit)	
Tujuan Pembelajaran	KD 3	KD 4
	3.13 Menganalisis prinsip kerja peralatan listrik searah (DC) dalam kehidupan sehari-hari	4.13 Mempresentasikan hasil percobaan tentang prinsip kerja rangkaian listrik searah (DC)
	IPK 3	IPK 4
	3.1.8 Menjelaskan Arus listrik dan pengukurannya 3.1.9 Mengidentifikasi arus dan tegangan pada rangkaian seri dan parallel 3.1.10 Menjelaskan prinsip kerja peralatan listrik searah DC dalam kehidupan sehari-hari. 3.1.11 Menjelaskan hukum ohm 3.1.12 Menjelaskan hukum I kirchoff dan hukum II kirchoff	3.1.13 Melakukan percobaan kerja rangkaian listrik searah (DC) 3.1.14 Mengukur arus dan tegangan pada rangkaian tertutup
Materi Pembelajaran	Listrik Dinamis	



<p>Model: Flipped class room</p> <p>Produk: Siswa dapat menghitung hambatan total alat elektronik di rumah siswa</p> <p><b>Deskripsi:</b> Secara kolaboratif siswa dibantu orang tua menghitung hambatan pada semua alat elektronik yang ada dirumah (Hots)</p>	<p>Skenario Pembelajaran: Sintaks 1 Siswa melihat sendiri media pembelajaran (video dan web) di rumah (Siswa membuat catatan atau pertanyaan yang belum dipahami dengan orang tua</p> <p>Melalui tayangan video dirumah siswa dapat memahami materi serta konsep yang perlu dipahami. video yang perlu disimak <a href="https://youtu.be/mc979OhitAgdan">https://youtu.be/mc979OhitAgdan</a> dan melalui konten sumber belajar dalam kelas maya <a href="https://kelasmaya.belajar.kemdikbud.go.id/KelasMaya/Diklat/DetailTerbuka/D201910000420">https://kelasmaya.belajar.kemdikbud.go.id/KelasMaya/Diklat/DetailTerbuka/D201910000420</a>\ siswa dapat memahami materi dan melakukan simulasi percobaan sederhana <b>(Mengamati, Mengeksplorasi, Mengkomunikasikan)</b></p> <p>Sintaks 2 Menerapkan kemampuan siswa dalam proyek dan simulasi lain di dalam kelas dengan guru atau teman sebaya Memulai kegiatan diskusi dan melakukan tugas yang diberikan guru pada sumber belajar saat home visit Kelompok siswa dengan rumah terdekat didampingi guru untuk mengerjakan perhitungan hambatan total yang digunakan rangkaian listrik tiap keluarga <b>(Menanya, Mengamati)</b> Perwakilan Siswa menyampaikan hasil pembahasan. <b>(Mengkomunikasikan)</b> Siswa didampingi guru menyimpulkan tentang hambatan listrik pada rangkaian listrik rumah tangga <b>(Mengeksplorasi, Mengasosiasi)</b></p> <p><b>Sintaks 3</b> <b>Mengukur pemahaman siswa yang dilakukan di kelas pada akhir materi pelajaran</b> Siswa mengerjakan quis evaluasi siswa pada lembar evaluasi siswa</p>
<p>Alat, Bahan, dan Media:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Laptop, Smartphone, Proyektor, Speaker Active</li> <li><input type="checkbox"/> Fitur Rumah Belajar: Sumber Belajar, Bank Soal, Kelas Maya</li> <li><input type="checkbox"/> Youtube</li> </ul>	<p><b>Assessment:</b> Pengetahuan Sikap Keterampilan Evaluasi : Evaluasi secara online melalui fitur Quis Kelas Maya <a href="https://kelasmaya.belajar.kemdikbud.go.id/KelasMaya/Diklat/DetailTerbuka/D201910000420">https://kelasmaya.belajar.kemdikbud.go.id/KelasMaya/Diklat/DetailTerbuka/D201910000420</a> Remedial : Mengerjakan Latihan <a href="https://sumberbelajar.belajar.kemdikbud.go.id/sumberbelajar/tampil/Listrik-Dinamis--2011/konten7.html">https://sumberbelajar.belajar.kemdikbud.go.id/sumberbelajar/tampil/Listrik-Dinamis--2011/konten7.html</a> bagi yang belum mencapai KKM Pengayaan : Pembelajaran lanjutan bagi siswa yang telah mencapai KKM mengerjakan tes pada <a href="https://kelasmaya.belajar.kemdikbud.go.id/KelasMaya/Diklat/DetailTerbuka/D201910000420">https://kelasmaya.belajar.kemdikbud.go.id/KelasMaya/Diklat/DetailTerbuka/D201910000420</a></p>
<p>Mengetahui Kepala Sekolah,</p> <p><u>Drs Asbandi, M.Pd.</u> NIP. 19610210 198903 1 010</p>	<p style="text-align: center;">Trenngalek, 13 Juli 2020</p> <p style="text-align: right;">Guru Mata Pelajaran,</p> <p style="text-align: right;"><u>Rachmad Effendi TS, M.Pd</u> NIP. 19861115 200903 1 006</p>

## Contoh RPP SMK lainnya:

Dapat di scan melalui barcode berikut ini atau klik tautan berikut



[https://bit.ly/RPP\\_Blended\\_FlippedClassroom](https://bit.ly/RPP_Blended_FlippedClassroom)





Install Now

## MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK

Indonesia termasuk salah satu negara di dunia yang masih terdampak Covid-19. Satuan pendidikan yang berada di daerah zona kuning, oranye, dan merah, dilarang melakukan proses pembelajaran tatap muka di satuan pendidikan dan tetap melanjutkan Belajar dari Rumah (BDR) sesuai dengan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease 2019.

Proses BDR ini tentunya dilakukan dengan berorientasi kepada kepentingan peserta didik. Pendidik harus memastikan seluruh peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna, menantang dan sesuai kemampuan peserta didik. Pendidik dan orang tua pun harus berkolaborasi menciptakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik.

Salah satu model pembelajaran yang dapat menjadi pilihan pendidik dalam melaksanakan BDR yaitu model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning/PjBL*). Model ini memberikan kesempatan kepada pendidik untuk merancang proses pembelajaran yang dibangun dari permasalahan nyata (kontekstual) sehingga memberikan tantangan bagi peserta didik untuk dipecahkan dan memberikan pengalaman belajar berdasarkan konsep yang dibangun serta dari produk yang dihasilkan dalam proses pembelajaran berbasis proyek.

Permasalahan kontekstual yang diangkat tentunya disesuaikan dengan permasalahan yang ditemui peserta didik di sekitar lingkungan rumahnya. Hal ini akan memudahkan peserta didik

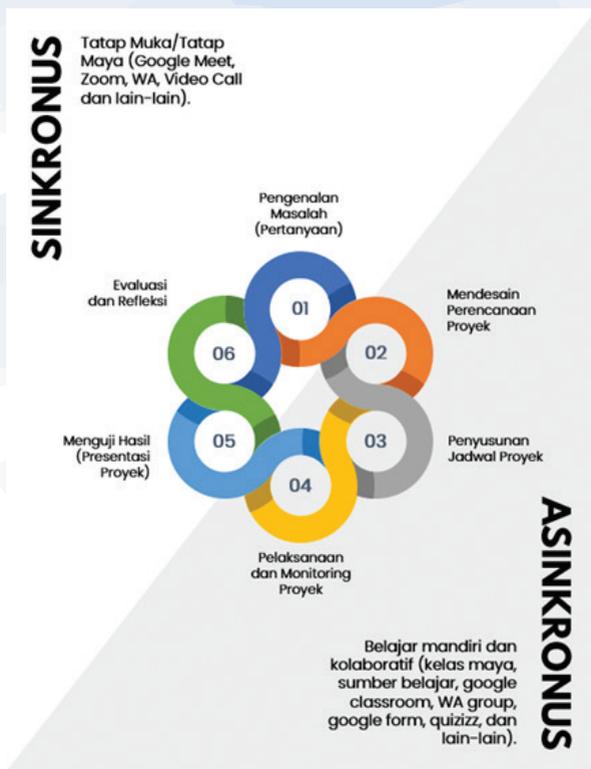
dan orang tua berkolaborasi dalam menyelesaikan proyek yang diberikan. Pemanfaatan teknologi dalam penerapan model pembelajaran berbasis proyek ini dapat disesuaikan dengan ketersediaan dan kemampuan peserta didik masing-masing.

## Apa Model Pembelajaran Berbasis Proyek?

*Project-based Learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan keaktifan peserta didik dalam memecahkan masalah. Dilakukan secara berkelompok/mandiri melalui tahapan ilmiah dengan batasan waktu tertentu yang dituangkan dalam sebuah produk untuk selanjutnya dipresentasikan kepada orang lain.

## Tahapan Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek

Belajar Dari Rumah (BDR) dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek dapat dilaksanakan dengan memadukan



pembelajaran tatap maya *sinkronus* dan *asinkronus*. Peserta didik dapat melakukan pembelajaran secara mandiri ataupun kolaboratif di rumah masing-masing.

## Aktivitas Pendidik



### 1. Pengenalan Masalah

Pendidik memunculkan pertanyaan (*driving question*) terkait permasalahan nyata (kehidupan sehari-hari). Pendidik dapat memberikan contoh kasus/gambar/video tentang permasalahan kehidupan sehari-hari untuk memunculkan pertanyaan. Selanjutnya mendokumentasikan seluruh pertanyaan yang disampaikan peserta didik sebagai hasil pada sintaks 1.

### 2. Mendesain Perencanaan Proyek

Pendidik membagi kelompok dan menjelaskan tugas-serta peran masing-masing anggota kelompok. Membimbing masing-masing kelompok dalam berdiskusi merancang perencanaan proyeknya.

### 3. Menyusun Jadwal Proyek

Pendidik bersama peserta didik membuat kesepakatan tentang jadwal pembuatan proyek (tahapan-tahapan dan waktu pelaksanaannya)

### 4. Pelaksanaan dan Monitoring Proyek

Pendidik memantau dan memonitor pelaksanaan proyek peserta didik dapat melalui: *WhatsApp* Grup, Facebook, Kelas Maya, Rubrik, Google Classroom, dan lain-lain.

### 5. Menguji Hasil (Presentasi)

Pendidik memberikan penguatan terhadap hasil presentasi setiap kelompok.

## 6. Evaluasi Dan Refleksi

Pendidik mengukur pemahaman (ketercapaian indikator). Evaluasi dilakukan dengan melihat aktivitas, sikap, hasil proyek, dan pemahaman (kuis). Penguatan konsep dari pendidik berupa review terhadap masing-masing hasil kelompok, rangkuman atau kesimpulan. Jika ada pemahaman konsep yang kurang tepat atau ada konsep baru maka pendidik meluruskan /memberikan penjelasan konsep.

### Aktivitas Peserta Didik



#### 1. Pengenalan Masalah

Berfikir kritis, mengasosiasi (mengubungkan keterkaitan fenomena alam dengan topik yang dibahas), komunikasi, kreatif.

#### 2. Mendesain Perencanaan Proyek

Peserta didik mencari referensi materi atau sumber belajar. Daring: Rumah Belajar, Youtube, e-book, dan lain-lain. Luring: Buku paket siswa, perpustakaan, wawancara, dan lain-lain. Secara berkelompok peserta didik menyusun rancangan proyek yaitu langkah-langkah yang akan dilakukan, bahan, alat, tempat, dan lain-lain. Selanjutnya mengumpulkan dokumen rancangan proyek.



#### 3. Menyusun Jadwal Proyek

Peserta didik dalam kelompok menyusun jadwal proyek sebagai acuan dalam langkah-langkah pelaksanaan proyek.



#### 4. Pelaksanaan dan Monitoring Proyek

Peserta didik melaksanakan proyek secara mandiri dan kolaboratif dalam kelompok (di luar kelas tatap muka/ tatap maya). Peserta didik diberikan Lembar Kerja sebagai panduan mengerjakan proyek. Peserta didik mendokumentasikan setiap tahapan pelaksanaan proyek (foto, video, dan catatan). Seluruh dokumentasi aktivitas peserta didik dijadikan sebagai hasil pada sintaks ini.

#### 5. Menguji Hasil (Presentasi)

Peserta didik menyajikan dan menyampaikan hasil pelaksanaan proyek. Peserta didik memberikan tanggapan, pertanyaan atau masukan saran dari hasil presentasi kelompok lain. Peserta didik mendapatkan pendalaman pemahaman konsep saat memperoleh informasi dari hasil presentasi kelompok lain.

#### 6. Evaluasi Dan Refleksi

Peserta didik memaparkan laporan, peserta didik yang lain memberikan tanggapan, dan bersama guru menyimpulkan hasil proyek.



### Evaluasi

Evaluasi yang dilakukan terdiri dari:

1. Evaluasi pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran dari rumah dengan model pembelajaran berbasis proyek. Evaluasi ini dilakukan untuk melihat kekurangan dan hal-hal yang perlu diperbaiki dalam pelaksanaan proses pembelajaran selanjutnya.
2. Evaluasi ketercapaian kompetensi peserta didik berdasarkan aktivitas peserta didik baik secara individu maupun kelompok selama mengerjakan proyek dan hasil proyek (produk) peserta didik.

## Peran Sekolah

1. Berkoordinasi dengan pendidik tentang materi/konten, strategi dan metode serta perangkat TIK yang tepat dalam penerapan model pembelajaran berbasis proyek
2. Memastikan pendidik untuk tetap mengikuti kurikulum, kebijakan atau panduan yang ada

## Peran Orang Tua

1. Memberi pendampingan saat peserta didik belajar dari rumah.
2. Memberi dukungan piranti teknologi yang digunakan (d disesuaikan dengan ketersediaan perangkat TIK di rumah).
3. Memotivasi peserta didik untuk tetap bersemangat mengikuti proses belajar dari rumah.
4. Berkomunikasi dengan pendidik/pihak sekolah jika mengalami kendala selama proses belajar dari rumah.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan BDR dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek diantaranya yaitu:

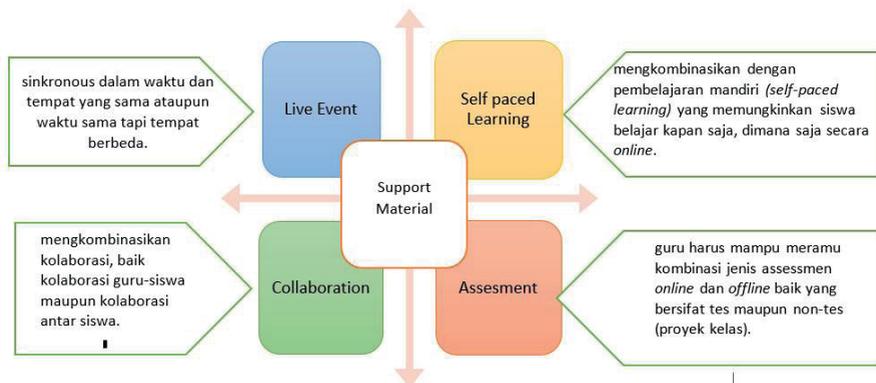
1. pemberian proyek berkaitan dengan permasalahan yang terjadi di sekitar rumah
2. pemberian proyek didasarkan pada ketersediaan bahan baku di sekitar rumah
3. pemberian proyek mempertimbangkan ketersediaan perangkat TIK di rumah peserta didik

## DESKRIPSI MODEL PEMBELAJARAN BLENDED MENGGUNAKAN BLOG

Pembelajaran secara daring merupakan salah satu pilihan yang paling banyak dilakukan dalam masa pandemic covid 19. Hal ini sebagai sebuah tantangan baru bagi pendidik bagaimana mengatur strategi, memilih model dan media pembelajaran untuk dapat memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik. Model pembelajaran blended learning menggunakan blog sebagai salah satu strategi yang dapat digunakan untuk pelaksanaan kegiatan belajar di rumah. Blended learning merupakan strategi pembelajaran dan metode penyampaian yang mengoptimalkan pengalaman belajar bagi peserta didik yang dilakukan secara sinkronus atau asinkronus dengan bantuan teknologi. Melalui blended learning dapat menciptakan lingkungan belajar yang positif untuk terjadinya interaksi antara sesama peserta didik, dan peserta didik dengan pendidiknya tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.



Tahapan dalam proses pembelajaran *blended learning* adalah sebagai berikut:



Blog dalam pembelajaran *blended learning* sebagai tools atau media yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran yang memiliki fungsi antara lain: a) Manajemen Kelas: mendorong komunitas belajar, dapat update informasi secara cepat mengenai materi pembelajaran, tugas-tugas dan p e n g u m u m a n penting mengenai pembelajaran, b) Kolaborasi: antara pendidik-peserta didik atau sesama peserta didik bekerjasama m e n i n g k a t k a n kemampuan menulis dan keterampilan lainnya, c) Diskusi: mendorong kegiatan diskusi bagi peserta



didik tentang topik pembelajaran, serta pendidik dapat membentuk kelompok untuk berbagi pengetahuan.

Materi pembelajaran yang disampaikan melalui blog digunakan sebagai bahan pengayaan bagi peserta didik untuk dapat dipelajari ketika belajar dirumah. Ketika sumber belajar yang tersedia terbatas dalam proses pembelajaran maka dapat diakomodir dengan blog sehingga perserta didik dapat memiliki kesempatan untuk mengakses berbagai variasi sumber belajar.

Langkah dalam menggunakan blog dalam pembelajaran blended learning sebagai berikut:



Yang perlu diperhatikan dalam membuat blog dalam pembelajaran blended learning sebagai berikut:



**TAMPILAN**  
 Buat tampilan yang menarik sesuai dengan tema blog



**MATERI**  
 Unggah materi sesuai topik dan tautan yang relevan (sesuai RPP yang dibuat)



**MEDIA PENDUKUNG**  
 Carilah media pendukung yang menarik untuk materi blog (video, gambar, animasi)



**TOPIK DISKUSI**  
 Berikan topik diskusi untuk mengajak siswa mengunjungi blog guru



**PENUGASAN**  
 Berikan penugasan yang kreatif&menarik



**REWARD**  
 Berikan reward kepada siswa

# SINTAK MODEL PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING MENGGUNAKAN BLOG

Dalam implementasi pembelajaran blended learning menggunakan blog terdapat sintak-sintak sebagai acuan ketika pendidik memfasilitasi pembelajaran dari rumah.

Berikut adalah sintak dari *blended learning* menggunakan blog.



## 1. Seeking of information atau pencarian informasi

Pencarian informasi dari berbagai sumber informasi yang tersedia secara online maupun offline dengan berdasarkan pada relevansi, validitas, reliabilitas konten dan kejelasan akademis.

## 2. Acquisition of Information

Menemukan, memahami, serta mengkonfrontasikannya dengan ide atau gagasan yang telah ada dalam pikiran kemudian menginterpretasikan informasi/pengetahuan dari berbagai sumber yang tersedia, sampai mereka mampu mengkomunikasikan kembali dan menginterpretasikan ide-ide dan hasil interpretasinya menggunakan fasilitas online/offline.

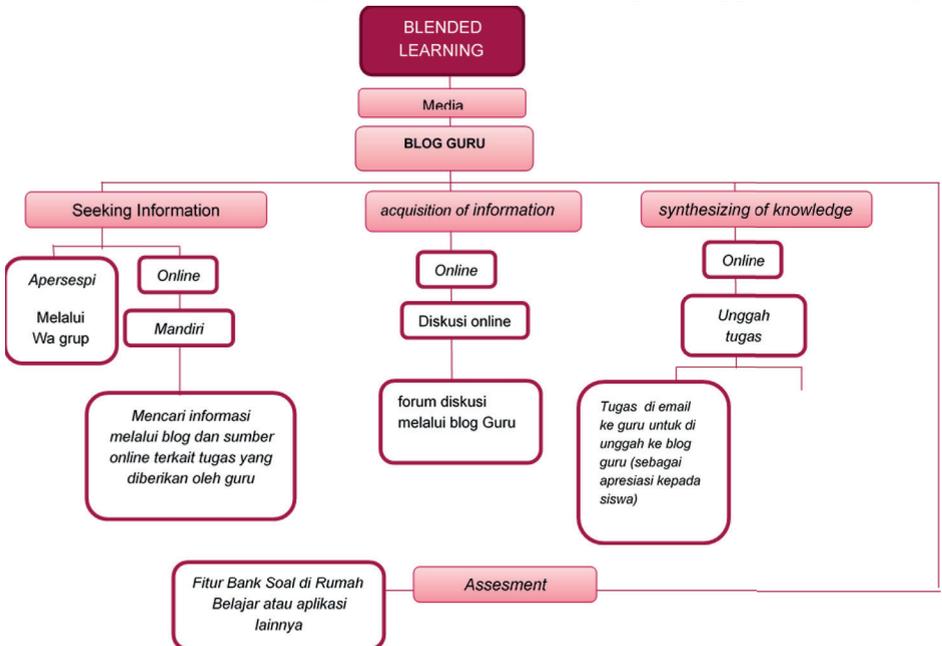
### 3. Synthesizing of knowledge

mengkonstruksi/merekonstruksi pengetahuan melalui proses asimilasi dan akomodasi bertolak dari hasil analisis, diskusi dan perumusan kesimpulan dari informasi yang diperoleh.

## LEARNING PATH MODEL PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING MENGGUNAKAN BLOG

Dalam penerapan sintak blended learning menggunakan blog didukung oleh learning path atau alur pembelajaran sehingga memudahkan pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Berikut adalah learning path blended learning menggunakan blog.



# KEGIATAN BELAJAR DI RUMAH MODEL BLENDED LEARNING MENGGUNAKAN BLOG UNTUK BELAJAR DI RUMAH

Dalam kegiatan pembelajaran blended learning menggunakan blog untuk belajar di rumah, perlu dukungan dari berbagai pihak mulai dari orang tua, pendidik dan peserta didik itu sendiri. Semua berbagi peran untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Kegiatan dilakukan secara jarak jauh atau daring sehingga hal ini sangat membutuhkan kerjasama dan dukungan dari berbagai pihak.

TAHAP	PENDIDIK	PESERTA DIDIK	ORANGTUA
PRA/PERSIAPAN	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Melakukan telaah materi esensial sesuai KI/KD di dalam kurikulum yang berlaku</li> <li>▪ Melakukan koordinasi dan komunikasi dengan kepala sekolah, tim pengembang kurikulum dan teman sejawat terkait materi esensial dan model blended learning</li> <li>▪ Melakukan komunikasi intensif dengan peserta didik dan orangtua melalui berbagai moda komunikasi terjangkau</li> <li>▪ Menentukan materi pembelajaran</li> <li>▪ Menyusun modul, sumber belajar/media, dan jenis serta instrument penilaian/ tugas dan bentuk assessment lainnya</li> <li>▪ Menentukan media blog yang akan digunakan</li> <li>▪ Menyusun jadwal sesuai kalender pendidikan yang berlaku di tahun ajaran pelaksanaan pembelajaran blended learning menggunakan blog.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Peserta didik dalam kondisi siap meliputi sehat, disiplin, tertib untuk belajar</li> <li>▪ Peserta didik menyiapkan perangkat pembelajaran daring (koneksi internet, laptop/hp) dan lainnya</li> <li>▪ Peserta didik menyimak dan menjalin komunikasi dengan pendidik</li> <li>▪ Peserta didik mengakses blog guru</li> <li>▪ Peserta didik menyiapkan perangkat belajar lainnya(buku tulis, alat tulis dan sebagainya).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Memastikan peserta didik dalam kondisi siap belajar dan menerima instruksi dari pendidik (cukup istirahat, sudah sarapan dan lainnya).</li> <li>▪ Memastikan fasilitas dapat berjalan dengan baik (misalnya: koneksi internet, peralatan akses: laptop atau smartphone).</li> <li>▪ Orangtua membangun komunikasi yang harmonis dengan peserta didik termasuk menyiapkan setting tempat belajar di rumah yang menyenangkan.</li> </ul>

TAHAP	PENDIDIK	PESERTA DIDIK	ORANGTUA
PRA/ PERSIAPAN	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mendesiminasikan program dan jadwal secara massif agar tercipta komunikasi yang baik khususnya peserta didik</li> <li>▪ Mengunggah materi/bahan ajar ke dalam blog dan materi diskusi</li> </ul>		
PELAK- SANAAN	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Memberikan materi di dalam blog dan tautan terkait materi-materi yang akan dipelajari</li> <li>▪ Memberikan feedback sesegera mungkin pada forum diskusi melalui blog</li> <li>▪ Mengapresiasi terhadap pekerjaan/aktivitas baik peserta didik selama pembelajaran yang akan membangun ikatan emosional peserta didik</li> <li>▪ Mengunggah hasil tugas belajar peserta didik di blog guru</li> <li>▪ Secara terencana, pendidik memberikan feedback terhadap pekerjaan peserta didik dalam berbagai bentuk</li> <li>▪ Memberikan evaluasi secara online (melalui bank soal atau aplikasi lain)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Peserta didik melakukan tugas yang ada dalam blog guru seperti pencarian informasi melalui blog guru atau link terkait yang diberikan oleh guru</li> <li>▪ Peserta didik aktif dalam forum diskusi yang ada di blog guru</li> <li>▪ Peserta didik mengumpulkan tugas hasil dari kesimpulan pembelajaran ke email guru/atau upload di link drive/ tautan tertentu yang mudah diakses.</li> <li>▪ Peserta didik yang miliki blog sendiri dapat mengunggah tugasnya ke dalam blog pribadi.</li> <li>▪ Peserta didik mengerjakan test secara online lewat bank soal atau aplikasi lain yang mudah diakses</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Dalam kegiatan pencarian informasi orang tua berperan mendampingi peserta didik ketika mendapatkan tugas dari pendidik untuk mencari informasi terkait topik yang diberikan.</li> <li>▪ Orang tua dapat mendampingi atau mengingatkan peserta didik untuk aktif dalam forum diskusi dalam blog guru.</li> <li>▪ Orang tua mendampingi atau mengingatkan peserta didik untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik dan kemudian mengirimkan hasil tugasnya ke email pendidik.</li> <li>▪ Orangtua selalu menjalin komunikasi dengan guru dan peserta didik agar progress penyelesaian tugas peserta didik lebih maksimal</li> </ul>
PASCA	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Memberikan jadwal pembelajaran selanjutnya termasuk materi pokok</li> <li>▪ Secara terjadwal mengunggah materi dalam blog, link, tugas dan sebagainya</li> <li>▪ Memeriksa secara kontinu kondisi blog dan melakukan updating</li> </ul>	Memantau jadwal pembelajaran dan tugas-tugas yang ada dalam blog guru	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Orang tua dapat mengingatkan peserta didik terkait jadwal pembelajaran yang diberikan oleh pendidik untuk kegiatan belajar di rumah selanjutnya.</li> <li>▪ Orangtua di rumah dibiasakan memberikan apresiasi dalam berbagai bentuk kepada peserta didik agar motivasi belajar tetap terbangun</li> </ul>

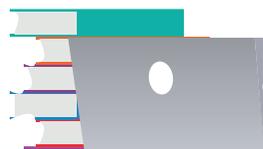
TAHAP	PENDIDIK	PESERTA DIDIK	ORANGTUA
PASCA	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mencari sumber referensi lain untuk pengembangan dan persiapan berikutnya</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Memupuk keyakinan peserta didik, bahwa yang dikerjakan tersebut bermanfaat</li> <li>▪ Melakukan komunikasi efektif dengan pendidik</li> <li>▪ Mencari informasi maksimal terkait pelaksanaan pembelajaran khususnya berbasis blog</li> </ul>

TAHAP	KEPALA SEKOLAH
PRA/ PERSIAPAN	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menyiapkan program melalui KTSP khusus BDR dengan para guru</li> <li>▪ Memfasilitasi guru untuk mengembangkan bahan pembelajaran BDR dengan model pembelajaran Blended learning menggunakan blog.</li> <li>▪ Menetapkan panduan dan pedoman BDR di tingkat satuan pendidikan</li> <li>▪ Melakukan komunikasi dgn para orang tua</li> </ul>
PELAKSANAAN	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Memantau pelaksanaan BDR secara online</li> <li>▪ Meminta laporan dan progres pelaksanaan BDR guru dgn supervisi administrasi dan pembelajaran</li> <li>▪ Menyediakan anggaran serta sarana pendukung utk pelaksanaan BDR</li> </ul>
PASCA	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Melakukan evaluasi rutin pelaksanaan BDR</li> <li>▪ Menyiapkan konsep tindak lanjut terhadap hasil evaluasi pelaksanaan BDR</li> <li>▪ Memotivasi guru utk melakukan model blended sesuai karakteristik dan kondisi siswa.</li> </ul>

## Peran Penting Orang Tua

Memiliki peran sangat penting dalam proses pembelajaran di rumah peserta didik. Pembelajaran daring menuntut peran aktif orang tua dalam membimbing belajar dan dapat sebagai fasilitator dalam mendampingi belajar peserta didik di rumah.

Hal tersebut dilakukan karena disadari kondisi tiap keluarga berbeda-beda. Sikap sosial yang terbangun di keluarga bergantung dari orangtua. Termasuk proses pembelajaran dengan blended learning. Untuk itu, orangtua harus *all out* dalam menyiapkan pembelajaran dari rumah.



Adapun tahapan yang dapat dilakukan oleh orang tua ketika peserta didik mengikuti pembelajaran blended learning menggunakan blog untuk belajar di rumah maka orang tua juga terlebih dahulu memahami alur pembelajaran yang dapat dikomunikasikan dengan pendidik.

### **Yang perlu diperhatikan:**

1. Tersedianya sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran daring
2. Kesiapan orang tua dalam mendampingi peserta didik dalam belajar di rumah secara aktif
3. Kesiapan pendidik dalam menyiapkan RPP terintegrasi, materi pembelajaran dan aplikasi pembelajaran yang digunakan dan memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik di rumah.
4. Pendidik dituntut untuk lebih kreatif dalam memfasilitasi pembelajaran secara daring untuk peserta didik belajar di rumah misalnya melalui berbagai macam tools yang dapat diintegrasikan ke blog guru seperti browsing, chatting, groups discussion, video conferencing, quiz online dll.
5. Peserta didik memiliki kemampuan awal berupa penguasaan ICT dan membiasakan peserta didik untuk belajar mandiri, yaitu memanfaatkan fasilitas belajar online untuk mempelajari materi, mengerjakan quiz dan berlatih menguasai kompetensi tanpa harus di bimbing langsung oleh guru.



## ALUR PEMBELAJARAN MODEL: BLENDED LEARNING

### SEEKING OF INFORMATION

Pencarian informasi dari berbagai sumber informasi yang tersedia secara online maupun offline dengan berdasarkan pada relevansi, validitas, reabilitas konten dan kejelasan akademis.

### ACQUISITION OF INFORMATION

Menemukan, memahami, serta mengkonfrontasikannya dengan ide yang telah ada dalam pikiran kemudian menginterpretasikan informasi pengetahuan dari berbagai sumber sampai mereka mampu mengkomunikasikan kembali ide dan hasil interpretasinya dengan fasilitas offline.

### SYNTHESIZING OF KNOWLEDGE

Mengkonstruksi pengetahuan melalui proses asimilasi dan akomodasi bertolak dari hasil analisis, diskusi, dan perumusan kesimpulan dari informasi yang diperoleh kembali dan menginterpretasikan ide dengan fasilitas offline.

## Model Pembelajaran Berbasis Game

Metode pembelajaran game dikembangkan pertama kali oleh David De Vries dan Keith Edward. Metode ini merupakan suatu pendekatan kerja sama antar kelompok dengan mengembangkan kerja sama antar personal. Dalam pembelajaran Teams games Tournaments (TGT) peserta didik memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing.

Permainan dapat disusun pendidik dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok.

Pada era digital seperti sekarang ini, peserta didik merupakan generasi digital native, dimana mereka dengan mudahnya menggunakan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Dalam mengimplementasikan kurikulum yang menggunakan pendekatan ilmiah, pendidik perlu menggunakan model pembelajaran yang mengintegrasikan TIK dalam proses pembelajaran. Salah satu model yang dapat digunakan oleh pendidik yaitu model pembelajaran berbasis game yang menggunakan pendekatan secara online.

Game sendiri adalah merupakan produk permainan berbasis komputer maupun gawai yang berisikan sebuah tantangan maupun sebuah alur cerita yang harus diselesaikan oleh pemain. game sendiri banyak jenis dan kategori diantaranya adalah game strategi, game petualangan, game olahraga, game pendidikan dan banyak lainnya.

Untuk game yang dirancang khusus untuk edukasi sendiri masih sedikit yang ditemukan untuk itu panduan ini membantu guru dan orang tua untuk dapat memanfaatkan game yang ada untuk digunakan sebagai bagian dari pembelajaran di rumah.

## Bagaimana Menggunakan Game dalam Belajar dari Rumah.

Game atau game dalam bahasa Indonesia sangat disukai oleh semua orang dari berbagai kalangan dan jenis umur, game sendiri memiliki daya tarik yang kuat untuk para peserta didik, ratusan jam rata-rata sudah dihabiskan oleh peserta didik dalam bermain game. game memiliki beberapa keunggulan yang dapat digunakan dalam pembelajaran dari rumah diantaranya:

### 1. Peningkatan daya ingat dan retensi.

Pada umumnya sebuah video game mendorong pemikiran kreatif dan pemecahan masalah yang harus dilakukan oleh peserta didik untuk menyelesaikan tantangan yang diberikan dalam sebuah permainan. Adanya tingkatan, nilai skor serta penggunaan multimedia membantu proses mengingat dan mengulang kembali apa yang telah dilakukan. Pada akhirnya, mereka membantu peserta didik mengingat informasi dengan lebih baik, dengan melihat dan memainkan



konsep yang mereka pelajari di kelas menjadi hidup dan menyenangkan.

## 2. Pengembangan keterampilan pemecahan masalah.

Game yang bagus membantu peserta didik untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah yang penting. Untuk anak-anak dan remaja, ini adalah keterampilan yang sangat penting untuk dipelajari sejak dini untuk membekali mereka di era milenial ini.

Game juga membuat peserta didik lebih banyak berpikir, memproses informasi, memahami instruksi dan menjawab pertanyaan, menyelesaikan tantangan tidak hanya sekedar membaca dan menghafal. Metode ini merubah pembelajaran Anda menjadi kreatif, menyenangkan dan relevan dengan dengan dunia nyata.

## 3. Umpan balik instan.

Game memiliki kelebihan dalam memberikan respon yang segera. Hal ini membuat peserta didik tatap berinteraksi dan menyelesaikan setiap tantangan yang diberikan. Game meningkatkan keterlibatan siswa dan juga memberi umpan balik instan yang berharga tentang seberapa baik peserta didik menyelesaikan tantangan yang diberikan. Keterlibatan peserta didik dapat dirasakan sepenuhnya dan bersifat personal, tiap peserta didik mengalami dan melewati prosesnya dengan karakteristik masing-masing.



# Cara memilih game yang tepat untuk ruang kelas Anda

Ketika kita mengetikkan kata kunci game dalam sebuah mesin pencari maka hasil pencarian yang dilakukan akan memberikan ribuan link yang dapat membuat para pendidik kesulitan dalam menentukan pilihannya. oleh karena itu terdapat beberapa hal yang dapat dilakukan untuk memudahkan kita dalam menemukan game yang sesuai dengan kebutuhan diantaranya adalah:

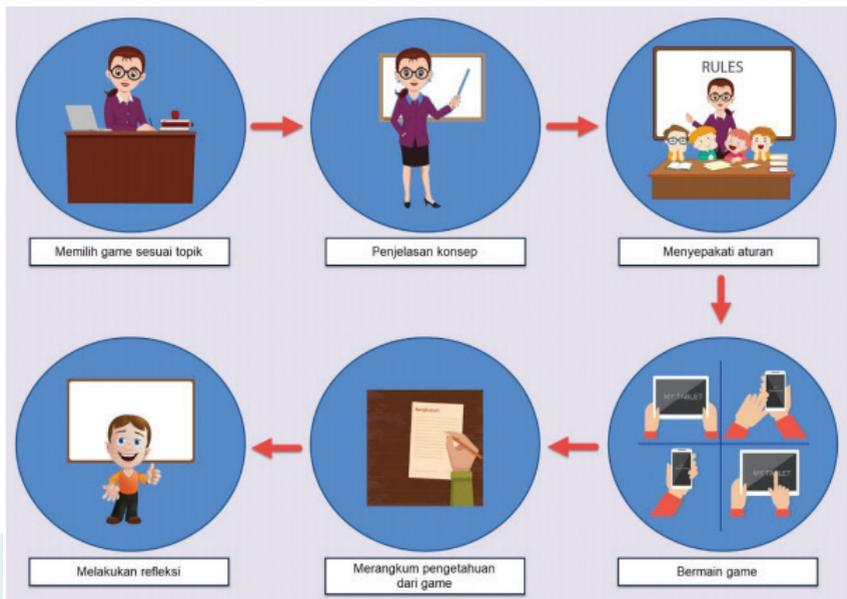
- 1. Kemudahan penggunaan.** kemudahan penggunaan menjadi kunci keberhasilan penerapan metode ini. game yang dipilih harus mudah digunakan oleh peserta didik dan tidak memerlukan mempelajari manual maupun mempelajari melalui tutorial YouTube. game yang dipilih harus efektif, sederhana dan to the point namun juga harus cukup menantang sehingga menarik.
- 2. Keterikatan.** Sebelum mulai mencari game yang tepat untuk kelas Anda, sebaiknya dilakukan survei untuk mengetahui jenis-jenis game yang disukai sehingga peserta didik akan semakin terikat untuk mencoba dan memainkannya. Permainan yang dipilih disepakati oleh sebagian besar siswa.
- 3. Kustomisasi.** game yang dipilih sebaiknya memberikan juga kesempatan kepada para peserta didik untuk kreatif untuk mengekspresikan diri dengan cara unik mereka sendiri seperti membuat avatar, membuat tema, bahkan membuat stiker khusus.
- 4. Tujuan.** game yang dipilih harus memiliki tujuan yang bermakna dan nyata bagi peserta didik untuk diselesaikan. Dengan kata lain, Anda tidak ingin memberi siswa game hanya untuk menghibur mereka - permainan yang Anda

selesaikan harus mengkombinasikan kesenangan dengan rencana pelajaran yang dirancang dengan baik dan sengaja.

## Bagaimana cara mengimplementasikan Game dalam pembelajaran

Ketika Anda telah memilih game yang sesuai dan menarik, dan siswa Anda sudah tidak sabar untuk mencobanya. Sekarang, Anda harus benar-benar menerapkan game Anda untuk digunakan di ruang kelas digital. Ikuti langkah-langkah ini untuk memastikan keberhasilannya!.

1. **Memilih game sesuai topik.** Guru memilih game yang sesuai dengan topik yang akan disampaikan sesuai dengan panduan diatas.
2. **Penjelasan konsep.** Guru memberikan penjelasan/konsep awal terkait dengan game yang akan dimainkan, tujuan dan tantangan yang harus diselesaikan.
3. **Aturan.** Peserta didik memahami dan menyepakati aturan yang disampaikan oleh guru serta disediakan ruang untuk berkreasi dan mengekspresikan diri.
4. **Bermain game.** Peserta didik bermain game menggunakan platform yang sudah ditentukan sebelumnya termasuk batasan waktu dan jadwal bermain.
5. **Merangkum pengetahuan.** Peserta didik merangkum pengetahuan, pengalaman, dan hal-hal yang didapatkan dari game yang telah dimainkan.
6. **Melakukan refleksi.** Peserta didik melakukan refleksi dari hasil rangkuman dan menghubungkannya dengan topik materi yang sedang dipelajari.



## Peran / Aktivitas Guru

Aktivitas yang dapat dilakukan oleh guru adalah sebagai berikut:

- Guru mencari game edukasi yang sesuai dengan topik yang akan disampaikan
- game edukasi dapat dicari melalui browsing di internet, dengan mengetikkan kata kunci game edukasi online
- Beberapa alamat yang memiliki koleksi berbagai jenis permainan antara lain:
  - <https://www.permainan.co.id/>
  - <http://www.girlsgogames.co.id/>
  - <https://www.onlinegame.co.id/t/pendidikan>
  - <https://www.games.co.id/permainan>
- Pencarian untuk basis android di PlayStore bisa mencari dengan kata kunci Educa Studio, salah satu pengembang

aplikasi yang fokus di bidang pendidikan

- Setelah itu, diuji dahulu game tersebut dijalankan, kemudian dicatat apa saja yang dapat diambil sebagai bahan materi yang bisa dijadikan sebagai bahan evaluasi nantinya. Jika dirasa game yang dicoba sudah sesuai, catat alamat link dari game tersebut untuk dapat dibagikan ke siswa
- Guru mempersiapkan dokumen berupa teori ataupun pengantar singkat mengenai topik yang akan diajarkan.
- Kemudian guru membuat soal-soal evaluasi yang sekiranya dapat diambil dari game yang sudah dimainkan oleh siswa
- Guru membuat grup di sosmed/kelas maya, dan melampirkan Lembar Kerja Siswa yang berisi langkah-langkah apa saja yang harus dilakukan oleh siswa.

## Peran / Aktivitas Siswa

Aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa adalah sebagai berikut:

- Siswa masuk ke kelas yang diperoleh dari melalui sosmed / kelas maya
- Siswa mengunduh Lembar Kerja Siswa yang diberikan oleh guru
- Siswa melaksanakan tugas yang diberikan guru di dalam LKS, dimulai mempelajari pengantar / modul yang disertakan, kemudian memainkan game dengan cara masuk melalui link yang telah diberikan
- Mengerjakan evaluasi
- Mengumpulkan tugas yang telah selesai dikerjakan

## Peran / Aktivitas Orang Tua

Aktivitas yang dapat dilakukan oleh orang tua adalah sebagai berikut:

- Orang tua ikut memantau dan mendampingi siswa dalam

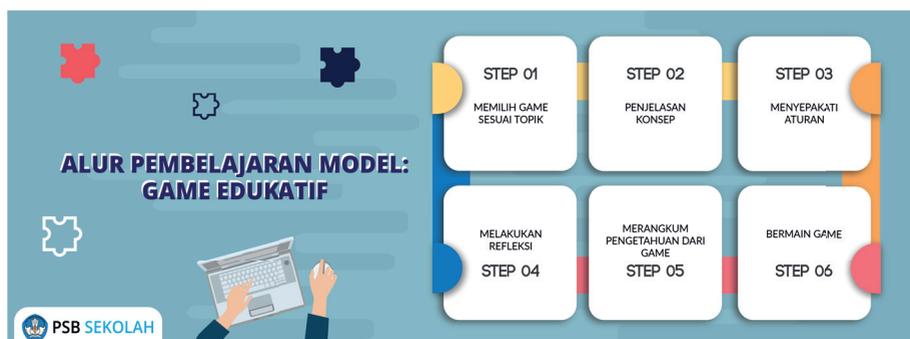
memperoleh pembelajaran secara online

- Orang tua membantu siswa apabila ada kesulitan terkait tugas yang diberikan
- Orang tua dapat memberikan masukan terhadap kegiatan belajar mengajar yang dilakukan

## Yang perlu diperhatikan

Apabila game edukasi yang telah didapat materinya masih kurang sesuai, guru bisa memberikan alternatif lain, misalnya diberikan materi terpisah tetapi masih terkait dengan game yang digunakan dalam kegiatan BDR ini.

Apabila game mengandung konten/unsur yang tidak layak, harus sebisa mungkin dihindari, dan dicari game lain yang lebih sesuai.



## Model Pembelajaran SOLE (Self Organized Learning Environments)

**M**odel pembelajaran SOLE (Self Organized Learning Environments) menitik beratkan proses pembelajaran mandiri yang dilakukan oleh siapapun yang berkeinginan untuk belajar dengan memanfaatkan internet dan perangkat pintar yang dimilikinya. Dalam konteks pembelajaran yang dilakukan di Sekolah, model pembelajaran SOLE digunakan oleh guru dalam mengeksplorasi kedalaman pemahaman materi kepada peserta didik dengan memanfaatkan rasa keingintahuan yang dimiliki oleh peserta didik tersebut.

### Diskripsi Layanan Pembelajaran Dari Rumah

Pandemi COVID-19 sangat berdampak pada pola pembelajaran di seluruh dunia termasuk Indonesia, model Pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka harus di gantikan dengan cara pembelajaran Daring. Menteri pendidikan dan kebudayaan mengeluarkan kebijakan pendidikan dalam masa darurat COVID-19 melalui SE Mendikbud No. 4 Tahun 2020 yang salah satunya adalah ketetapan tentang belajar dari Rumah.

Belajar Dari Rumah yang akan dilaksanakan dengan menggunakan Model Pembelajaran SOLE, dengan syarat yang paling minimal adalah memiliki koneksi internet atau paket Data, tetapi bila tidak adapun dapat secara offline.

# Langkah-Langkah Kegiatan pembelajaran SOLE

SOLE Model pembelajaran SOLE terdiri atas tiga tahap aktifitas yang harus dilakukan oleh setiap peserta didik. Guru hanya bertugas memberikan pemicu dalam bentuk pertanyaan terkait materi yang akan dibahas. Aktifitas selanjutnya tergantung kreatifitas peserta didik dalam menjawab pertanyaan tersebut. Lebih terperinci tiga tahapan aktifitas yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

**Pertanyaan (Question)** Memberikan pertanyaan yang dapat menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi yang diajarkan, pertanyaan tersebut diharapkan juga dapat menurunkan pertanyaan-pertanyaan yang lebih banyak lagi terhadap materi yang diajarkan. (selama 5 Menit)

**Investigasi (Investigate)** Peserta didik membentuk kelompok-kelompok kecil. Peserta didik dalam kelompok berkolaborasi satu dengan yang lainnya dan menggunakan satu perangkat internet untuk mencari jawaban terhadap pertanyaan yang diberikan sebelumnya. Apabila jaringan internet sangat terbatas siswa dapat memanfaatkan buku paket ataupun lingkungan sekitar sebagai objek pengamatan dan penyelidikan. (selama 30-45 menit)

**Mengulas (Review)** Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil penemuan mereka terhadap pertanyaan yang diberikan. (selama 10-20 menit)

## Langkah Guru dalam mempersiapkan Big Question

1. Buatlah pertanyaan yang memiliki jawaban lebih dari 1
2. Sertakan stimulus dalam pertanyaan yang dibuat
3. Berikan pertanyaan yang terkait dengan hal-hal yang telah atau pernah dialami atau ditemui siswa dalam kesehariannya.
4. Buat pertanyaan yang memungkinkan dapat dikembangkan lagi beberapa pertanyaan di dalamnya.

5. Fokus pada masalah/pertanyaan, bukan pada jawaban.
6. Cobalah membuat pertanyaan brainstorming terkait dengan topik, konsep atau ide.

### Contoh Biq Question yang dapat di gunakan Siswa

1. Apa yang Kalian Ketahui tentang Covid-19 dan bagaimana cara agar kita terhindar dari Covid-19 ?(untuk SD,SMP,SMA,SMK)
2. Jika kalian sebagai Karyawan di perusahaan ,dalam situasi covid-19 banyak yang di PHK apakah yang harus kalian lakukan dan bagaimana cara mengatasinya?( Mapel Ekonomi SMA)

### Langkah- Langkah Yang Dipersiapkan Oleh Guru

1. Menyusun RPP
2. Membentuk WAG untuk kelas (kaizala, telegram, WA)
3. Menyiapkan big question (literature)
4. Menyusun jadwal pertemuan (vicon : webex, zoom, googlemmeet, dll)

### Aktivitas Pembelajaran SOLE

1. Aktivitas Guru :
  - a. Guru memberikan contoh Biq Question (Tematik)sesuai mata pelajaran yang di bahas.
  - b. Guru memberikan Biq Question (Sintak 1 SOLE )
  - c. Guru turut gabung dalam WAG kelompok siswa
  - d. Guru memberikan stimulus terhadap capaian siswa

## 2. Aktivitas Siswa :

- a. Siswa membuat kelompok melalui Whatsapp Group
- b. Siswa menjelajah sumber dari sumber belajar Rumah Belajar yang diberikan oleh Guru sebagai *clue*, kemudian siswa secara mandiri akan menambah informasi melalui browsing atau searching secara berkelompok (sintak 2 SOLE)
- c. Mencatat hasil Temuan /informasi dari biq Question
- d. Siswa Saling berdiskusi dalam Kelompok WAG
- e. Siswa Menyatukan Jawaban yang di peroleh
- f. Siswa Mempresentasikan hasil jawaban kelompok melalu via Zoom
- g. Kelompok lain menanggapi

## 3. Aktivitas Orang Tua

- a. Mendampingi dalam aktivitas siswa dalam pencarian informasi
- b. Membantu memberikan pendapat dalam pencarian informasi
- c. Memberikan stimulus /penguatan terhadap capaian hasil pencarian informasi dari biq question.



## Yang harus diperhatikan :

- a. Beri kesempatan siswa untuk memformulasikan apa yang mereka pikirkan dan biarkan mereka menuliskan ide mereka.
- b. Kembangkan kemampuan eksplorasi siswa, rasa ingin tahu serta dalam membuat pertanyaan. Buatlah pertanyaan yang berdasar pada kehidupan nyata sehingga siswa mampu untuk berartikulasi, memprediksi , menguji pengetahuan mereka serta menghubungkan ide mereka dengan pengetahuan yang berkembang saat ini.
- c. Bimbing Siswa agar fokus pada konsep.
- d. Jangan terlalu banyak memberi arahan, Biarkan siswa yang berusaha untuk mengembangkan daya fikir mereka sendiri.





**Portal Rumah Belajar Kemdikbud**

**[belajar.kemdikbud.go.id/](http://belajar.kemdikbud.go.id/)**

 [belajar.kemdikbud.go.id](http://belajar.kemdikbud.go.id)

 [belajar.kemdikbud](https://www.instagram.com/belajar.kemdikbud)

 [Rumah Belajar Kemdikbud](https://www.youtube.com/RumahBelajarKemdikbud)

 [Rumah Belajar Kemdikbud](https://www.facebook.com/RumahBelajarKemdikbud)