

**CONTOH DESAIN PEMBELAJARAN DEEP LEARNING
EKSPLOKASI PELUANG PELEMPARAN DUA DADU, KELAS IX**

Disusun oleh: Dr. H. Mutadi, M. Ed.

A. MENGASESMEN

1. Apa yang kamu ketahui tentang peserta didikmu? (kekuatan, kebutuhan, ketertarikan)

Peserta didik memiliki energi yang besar untuk bermain bersama. Mereka ingin memahami konsep dengan cara bermain. Mereka memiliki ketertarikan tentang fenomena mana yang sering muncul atau peluang yang terjadi dari pelemparan dua mata dadu.

2. Hasil pembelajaran – Apa yang kita inginkan untuk dipelajari peserta didik?

Curriculum Standards

- Menjelaskan pengertian peluang pada sebuah mata dadu
- Melakukan percobaan pelemparan dua buah mata dadu melalui lomba pacuan kuda dan/atau penumpukkan balok
- Menyusun laporan hasil percobaan lomba pacuan kuda dan/atau penumpukkan balok

Deep Learning Competencies

- Kewarganegaraan (*citizenship*) – mendiskusikan persoalan judol dari perspektif peluang dan dampak dalam peradaban, berlatih demo (*take action campaign*) menentang judol, membuat poster anti judol diupload di IG, Fb, Youtube, dan tiktok
- Berfikir kritis (*critical thinking*) – memecahkan persoalan fenomena pacuan kuda dan/atau tumpukan balok
- Kolaborasi (*collaboration*) – bermain pacuan kuda dan/atau tumpukan balok dalam kelompoknya, diskusi memecahkan fenomena yang muncul dari permainan tersebut

3. Kriteria sukses hasil belajar – Bagaimana kita tahu kalau peserta didik sudah mempelajari hal itu?

Peserta didik dapat menemukan jawab atas fenomene bermain pacuan kuda dan/atau tumpukan balok dengan bahasanya sendiri setelah diberi PROMPTS atau CLUES oleh gurunya. Peserta didik dapat menjelaskan fenomena bermain pacuan kuda dan/atau tumpukan balok dari perspektif matematis peluang.

4. Gambaran umum desain pembelajaran

Peserta didik terlibat (*engage*) dengan permainan pacuan kuda dan/atau tumpukan balok. Peserta didik menemukan informasi dari kedua permainan tersebut. Peserta didik menemukan hubungan pelemparan dua dadu atau tumpukan balok-balok dan fenomena yang terjadi dari permainan pacuan kuda dan/atau tumpukan balok. Peserta didik mampu menjelaskan hubungan tersebut dari perspektif matematis yaitu peluang pelemparan dua buah dadu. Peserta didik melakukan presentasi hasil diskusi tentang lomba pacuan kuda dan/atau tumpukan balok.

5. Empat elemen desain pembelajaran

Pedagogical practices	: Instruksi langsung (<i>direct instruction</i>) tentang bagaimana melakukan permainan pacuan kuda dan/atau tumpukan balok. Menguak fenomena pacuan kuda dan/atau tumpukan balok-balok melalui pemecahan masalah (<i>problem-based learning</i>)
Learning Partnerships	: Guru melibatkan peserta didiknya dalam eksplorasi konsep pada pacuan kuda dan atau tumpukan balok (<i>co-designer</i>). Guru melemparkan pertanyaan: “Mengapa kuda dengan nomor-nomor itu cenderung menang?”, “Mengapa tumpukan balok di nomor-nomor itu cenderung tinggi?” sebagai (<i>co-learner</i>) pembelajaran
Learning Environments	: Lingkungan fisik (<i>physical environment</i>) papan pacuan kuda, koin mata uang, dua buah dadu, balok-balok kecil dari kayu (10 cm x 10 cm x 15 cm) atau ukuran lain. Lingkungan virtual (<i>virtual environment</i>) MS excel dan website untuk pengundian dua buah dadu
Leveraging Digital	: Membuat pelemparan dua buah dadu di MS Excel dengan rumus =INT(RAND()*6+1) dan pengundiannya dengan menekan tombol F9 berulang-ulang. atau membuat pelemparan dua buah dadu di website dengan menggunakan bantuan Artificial Intelligence, contoh di link: s.id/duadadu

C. MENERAPKAN	<p>6. Menerapkan desain pembelajaran - Catat penyesuaian, pengamatan, dan pengetahuan (<i>insight</i>) yang Anda diperoleh</p>
D. MENGUKUR, MEREFLIKSI, MENGUBAH	<p>7. Ukur - Asesmen apa yang akan kamu gunakan?</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Persentasi grup (<i>group presentation</i>) – tentang fenomena kenapa kuda di tengah cenderung menang? Kenapa tumpukkan balok di tengah cenderung tinggi. Alat ukur rubrik kemajuan pembelajaran (<i>learning progression</i>) pada aspek kolaborasi (lampiran 1). Alat ukur rubrik kemajuan pembelajaran (<i>learning progression</i>) pada aspek berfikir kritis (lampiran 2). • Esai persuasif – Melawan bahaya judi online bagi masyarakat dan bangsa. Alat ukur rubrik kemajuan pembelajaran (<i>learning progression</i>) pada aspek kewarganegaraan (lampiran 3) • Kampanye (<i>take action campaign</i>) - propaganda anti judi online dengan menggunakan kanva, pembuatan video anti judi online di sosial media seperti WhatsApp, Instagram, Facebook, Tiktok dan Youtube. Alat ukur rubrik kemajuan pembelajaran (<i>learning progression</i>) pada aspek kewarganegaraan (lampiran 3) • <i>Self-assessment</i> (instrumen sikap terhadap judi oonline) dan <i>peer-assesmet</i> (penilaian dari teman tentang kolaborasi dalam pembelajaran, penyampaian dan menanggapi ide dalam diskusi kelompok). Rubrik self-assessment (lampiran 4). Rubrik peer assesment (lampiran 5) • Tes formatif – Sebanyak 5 buah soal esai tentang perhitungan peluang dari pelemparan dua buah dadu (lampiran 6)
	<p>8. Refleksi dan perubahan: Lakukan asesmen pembelajaran, sebaik apa desain pembelajaran dalam mencapai hasil pembelajaran (<i>learning outcomes</i>)?</p>

9. Refleksi dan Perubahan: Lakukan asesmen terhadap desain pembelajaran, Bagian mana yang sudah berjalan dengan baik? Dan bagian mana yang perlu dilakukan perbaikan?

-

Catatan:

Bagian nomor 6, 8, dan 9 adalah hasil pemikiran dan refleksi guru yang diisi setelah pembelajaran usia. Hasil pemikiran dan refleksi tersebut sebagai upaya untuk melakukan perubahan (change) pembelajaran yang lebih baik. Desain pembelajaran di atas bukanlah *ready-made lesson plan* (RPP yang siap saji) tapi lebih merupakan dokumen hidup yang senantiasa diperbaiki berdasar pada pengalaman mengajar dan diskusi dengan teman sejawat.