

Mendesain Pembelajaran melalui Kerangka Kerja New Pedagogies for **Deep Learning** (NPDL)



Sajian Materi

- **Kompetensi Global untuk Pembelajaran Mendalam**[©]
- **Empat Elemen Desain Pembelajaran**[©]
- **Proses Penyelidikan Kolaboratif**[©]
- **Progresi Pembelajaran**
- **Merancang Pembelajaran Mendalam**





Pernyataan

- Pembelajaran mendalam yang disajikan **tidak official** pembelajaran mendalam yang dirilis oleh puskurjar walaupun banyak kemiripan. Puskurjar sementara ini sedang menyusun naskah akademik.
- Pembelajaran mendalam yang disajikan menjadi **kerangka teoritik** bahkan praktis dalam pengembangan pembelajaran mendalam sesuai konteks Indonesia.
- Referensi **utama** yang sajikan dalam paparan bersumber pada :
 1. Fullan, M., Quinn, J., & McEachen, J. (2018). *Deep Learning: Engage the World Change the World*. Corwin Press.
 2. Quinn, J., McEachen, J., Fullan, M., Gardner, M., & Drummy, M. (2019). *Dive Into Deep Learning: Tools for Engagement*. Corwin Press.



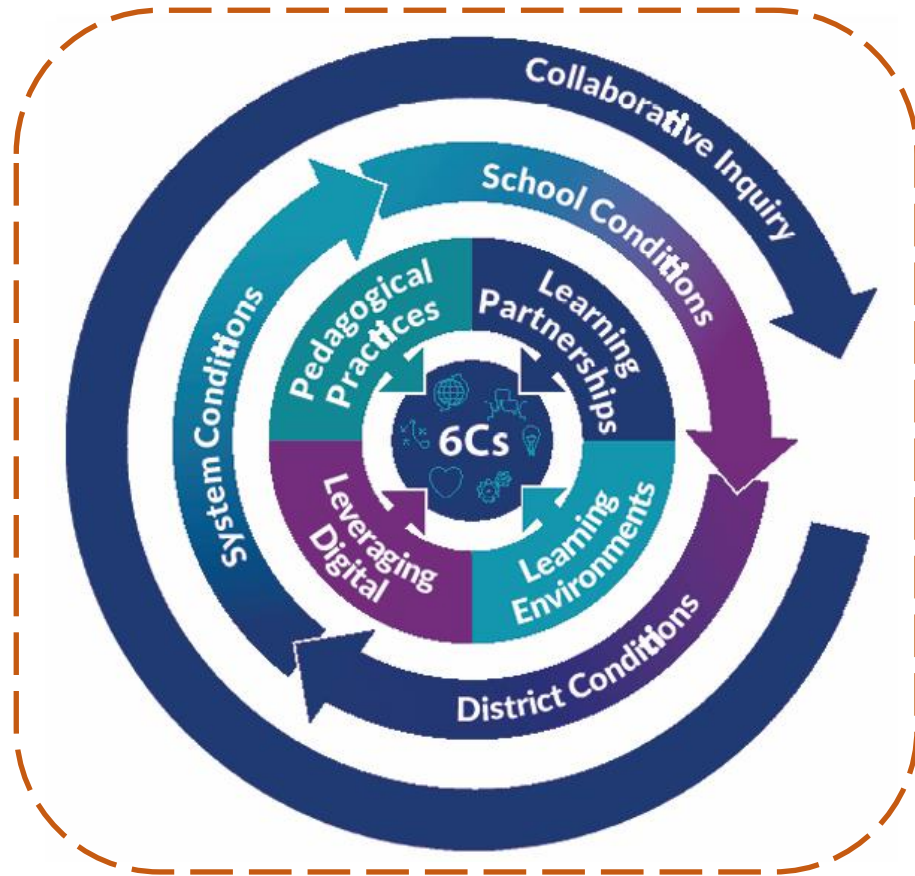


Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*)

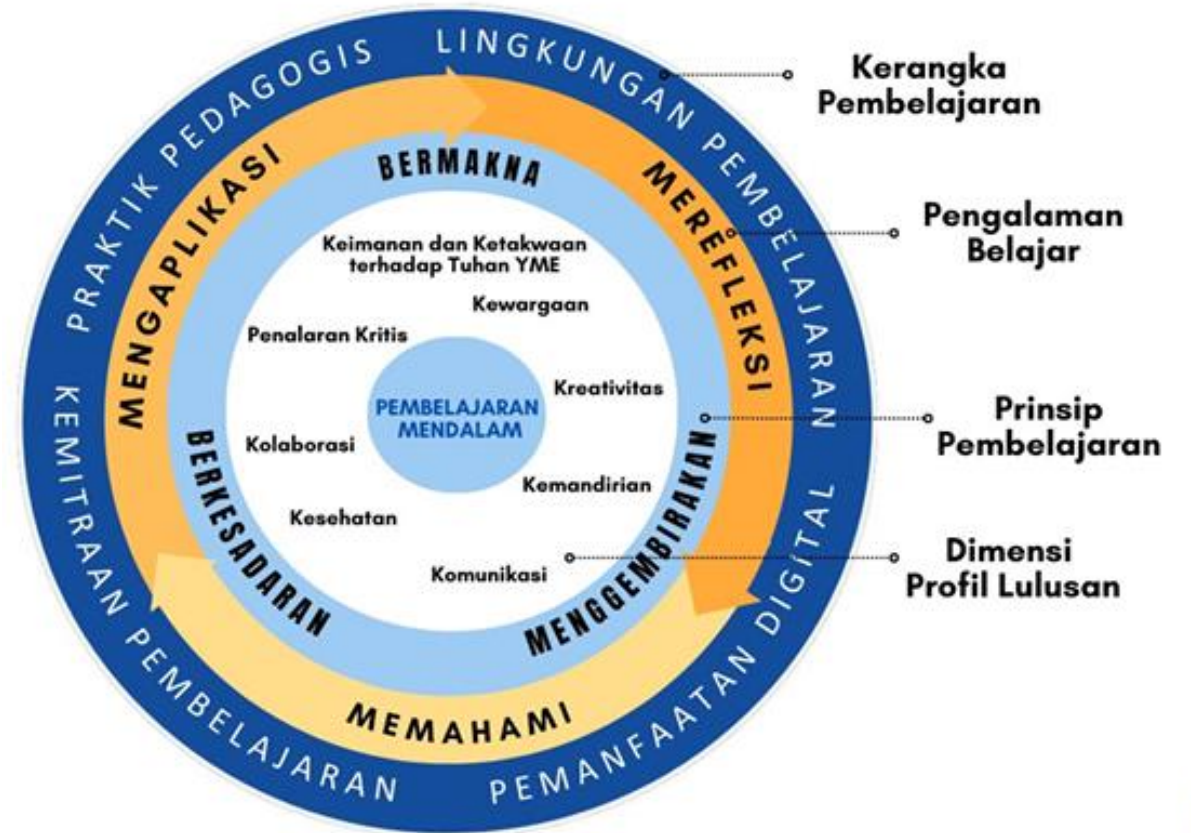
adalah proses memperoleh **enam kompetensi global** (karakter, kewarganegaraan, kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan berpikir kritis)



➤ Pengembangan Deep Learning



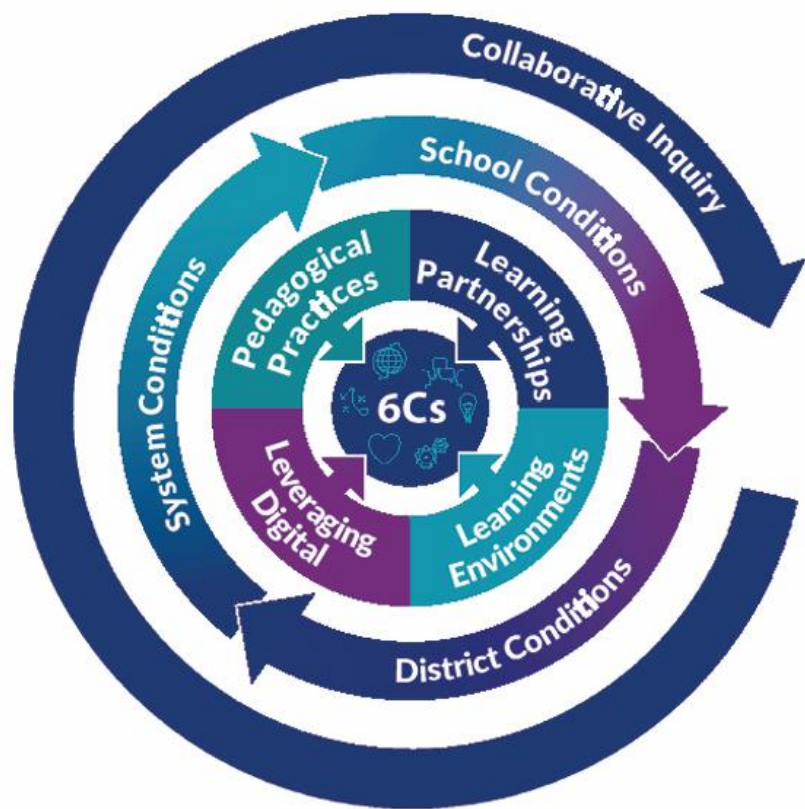
New Pedagogies for Deep Learning (NPDL)



Deep Learning dari Puskurjar



Kerangka Kerja Deep Learning



- **Lapisan 1**
Kompetensi global 6C di pusat sebagai inti sebagai seorang pembelajar mendalam.
- **Lapisan 2**
Empat elemen desain pembelajaran menyediakan proses yang memudahkan bagi guru, siswa, pemimpin, dan keluarga untuk mengubah cara berpikir dan praktik dalam pembelajaran.
- **Lapisan 3**
Kondisi untuk memobilisasi pembelajaran mendalam yang dibutuhkan di setiap level (sekolah, wilayah, dan sistem) untuk mendorong inovasi, pertumbuhan, dan budaya pembelajaran.
- **Lapisan 4**
Penyelidikan kolaboratif mengelilingi setiap lapisan, sebuah proses untuk perbaikan berkelanjutan.





“ Our global competencies, or the 6Cs as we often refer to them, differ from other 21st century lists in three crucial ways: comprehensiveness, precision, and measurability. ”

—*DEEP LEARNING: ENGAGE THE WORLD
CHANGE THE WORLD, P. 18*





Kompetensi Global untuk Pembelajaran Mendalam

➤ Karakter

- Sikap proaktif terhadap kehidupan dan pembelajaran untuk belajar
- Ketekunan, ketabahan, ketahanan, dan ketangguhan
- Empati, kasih sayang, dan integritas dalam tindakan

➤ Kewarganegaraan

- Perspektif global
- Komitmen terhadap kesetaraan dan kesejahteraan manusia melalui empati dan kasih sayang terhadap nilai-nilai serta pandangan dunia yang beragam
- Ketertarikan yang tulus terhadap keberlanjutan manusia dan lingkungan
- Memecahkan masalah yang ambigu dan kompleks di dunia nyata untuk keuntungan warga dunia

➤ Kolaborasi

- Bekerja secara saling bergantung sebagai tim
- Keterampilan interpersonal dan keterampilan terkait tim
- Keterampilan sosial, emosional, dan antarbudaya
- Mengelola dinamika tim dan tantangan





Kompetensi Global untuk Pembelajaran Mendalam

➤ **Komunikasi**

- Komunikasi yang dirancang untuk audiens dan dampak
- Pesan yang mendukung tujuan dan memberikan dampak
- Refleksi untuk mengembangkan dan meningkatkan komunikasi
- Suara dan identitas yang diungkapkan untuk memajukan kemanusiaan

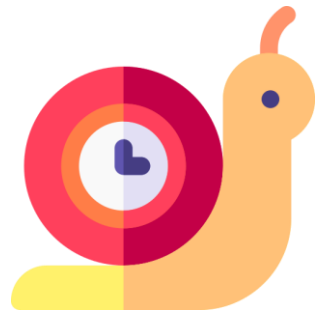
➤ **Kreativitas**

- Kewirausahaan ekonomi dan sosial
- Mengajukan pertanyaan penyelidikan yang tepat
- Mengejar dan mengekspresikan ide dan solusi baru
- Kepemimpinan untuk mengubah ide menjadi tindakan

➤ **Berpikir Kritis**

- Mengevaluasi informasi dan argumen
- Membuat koneksi dan mengidentifikasi pola
- Konstruksi pengetahuan yang bermakna
- Bereksperimen, merefleksikan, dan mengambil tindakan atas ide-ide di dunia nyata





Pelan tapi Pasti adalah Kunci—
mengubah pedagogi serta pola pikir
guru terkait pengajaran dan
pembelajaran memerlukan waktu.

—FRANK BRADICA



Dr. Muhammad Miftakhul Falah, M.Pd., M.Si.



081225316665



guru.cilik



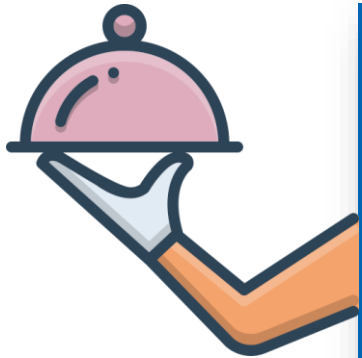
lynk.id/daftarpelatihan



Pembelajaran Tradisional dan Pembelajaran Mendalam

Pembelajaran Tradisional	Pembelajaran Mendalam
Dikuasai oleh guru	Dipimpin oleh siswa—dengan bimbingan guru
Menyampaikan pengetahuan yang sudah ada	Menghubungkan siswa dengan pemecahan masalah nyata yang otentik
Berorientasi pada kepatuhan dan peraturan	Membangun hubungan baru antara siswa, guru, keluarga, dan komunitas
Siswa berperan sebagai penerima pengetahuan	Siswa berperan sebagai pencari informasi dan pengembang pengetahuan
Pembelajaran cenderung impersonal	Pembelajaran terhubung secara bermakna dengan minat dan suara siswa
Peran siswa dalam pembelajaran tidak jelas	Memperdalam keinginan manusia untuk terhubung dengan orang lain dan melakukan kebaikan

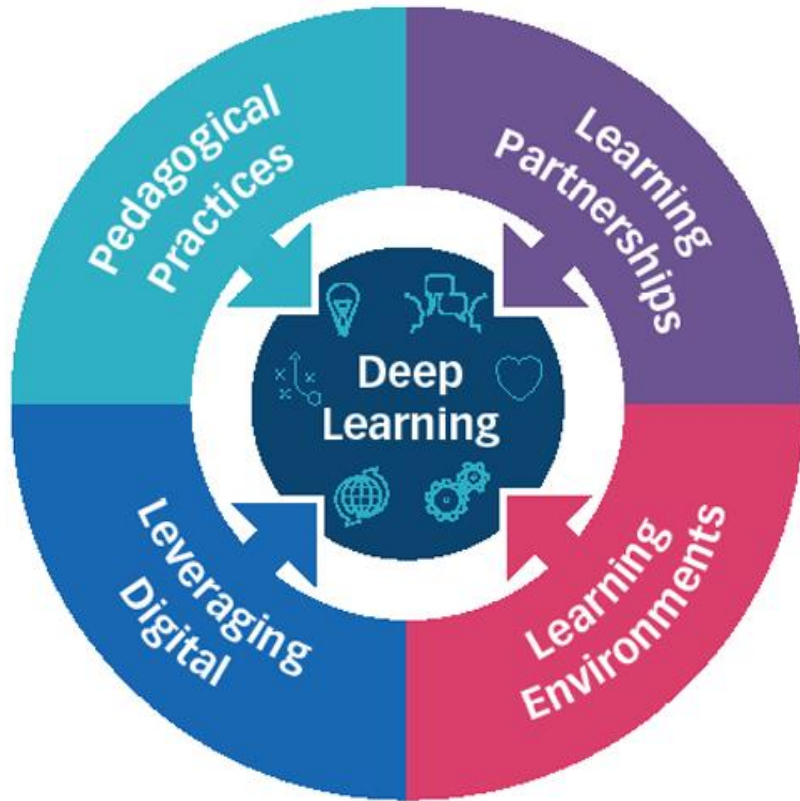




“ The role of the teacher is to create the conditions for invention rather than provide ready-made knowledge. ”

—SEYMOUR PAPERT





4 Elemen Desain Pembelajaran



Kemitraan Pembelajaran (Learning Partnership)



Siswa dan guru tidak hanya bekerja sama satu sama lain, tetapi juga secara kreatif mencari cara untuk berkolaborasi dengan pihak lain di luar kelas, sekolah, dan negara, serta dengan orang tua, ahli, dan komunitas.



- Apakah siswa menjadi mitra dalam merancang pembelajaran mereka?
- Bagaimana peran guru sebagai pengaktif pembelajaran?
- Apakah ada kesempatan bagi kemitraan untuk lebih dieksplorasi atau diperluas?



Lingkungan Pembelajaran (Learning Environments)



Aspek pertama, melibatkan pembentukan budaya pembelajaran yang membebaskan potensi baik bagi orang dewasa maupun siswa.
Aspek kedua, berfokus pada desain ruang fisik dan virtual yang mengoptimalkan perolehan kompetensi-kompetensi tersebut.



- Bagaimana pengalaman pembelajaran mendalam memfasilitasi pengembangan pengetahuan dan kompetensi kapan saja, di mana saja, baik di dalam maupun di luar dinding kelas?
- Bagaimana ruang pembelajaran (fisik, virtual, budaya) berkontribusi pada pembelajaran mendalam?



Memfaatkan Digital (Leveraging Digital)



Penggunaan digital yang efektif memfasilitasi kemitraan pembelajaran mendalam dengan siswa, keluarga, anggota komunitas, dan ahli—tanpa memandang lokasi geografis.



Bagaimana alat digital meningkatkan pengalaman pembelajaran mendalam?



Praktik Pedagogis (Pedagogical Practices)

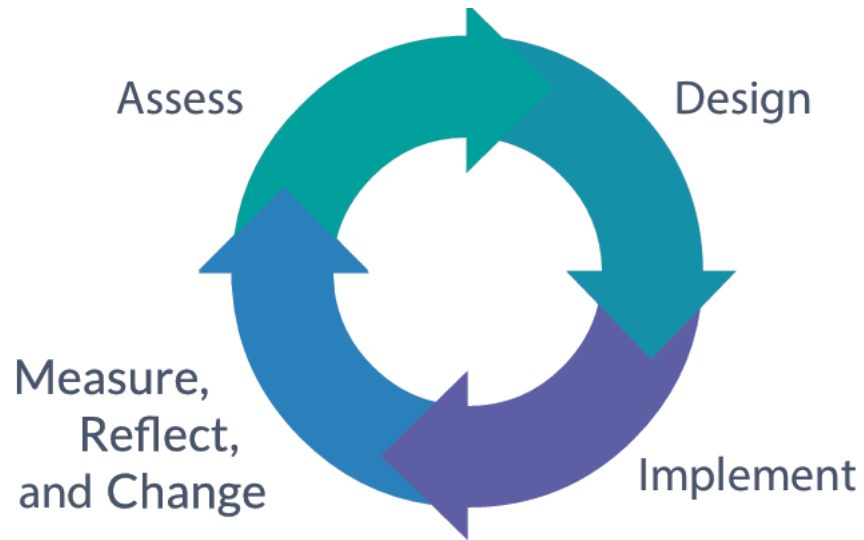


Peran guru menjadi pengaktif yang mendukung siswa untuk memiliki pilihan dan tanggung jawab dalam pembelajaran mereka.



- Bagaimana kriteria keberhasilan yang terdefinisi mendukung dan mengukur pembelajaran mendalam?
- Bagaimana berbagai bukti yang digunakan untuk mengukur pembelajaran siswa?
- Bagaimana siswa menerima dan merespons umpan balik, termasuk dari diri sendiri, teman sebaya, guru, dan komunitas?



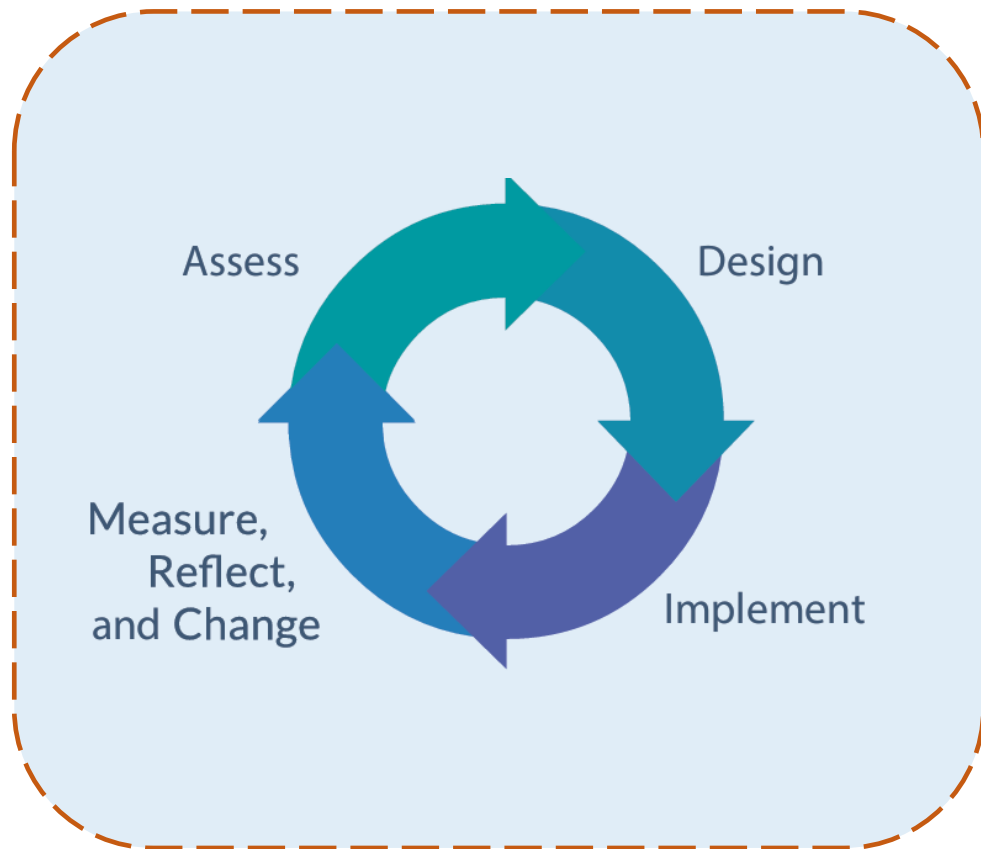


Proses Penyelidikan Kolaboratif

Penyelidikan kolaboratif adalah proses untuk memeriksa praktik dan asumsi yang ada melalui keterlibatan dengan rekan sejawat atau kolega melalui dialog profesional. Termasuk strategi untuk memeriksa dan meningkatkan praktik pedagogis.



Proses Penyelidikan Kolaboratif



- **Menilai** (kekuatan, minat, dan kebutuhan siswa)
- **Merancang** (strategi pembelajaran yang didasarkan pada kurikulum, Kompetensi Global, dan Empat Elemen Desain Pembelajaran)
- **Mengimplementasikan** strategi pembelajaran (dan memungkinkan penyesuaian sepanjang proses)
- **Mengukur, merefleksikan, dan mengubah** (menggunakan Rubrik Desain Pembelajaran, progresi pembelajaran, bukti pembelajaran siswa, dan informasi lainnya untuk menentukan seberapa baik desain pembelajaran mencapai hasil yang diinginkan)





Progresi Pembelajaran (Learning Progressions)

Progresi pembelajaran berfungsi sebagai jangkar untuk dialog profesional dalam merancang pengalaman pembelajaran mendalam dan juga sebagai sistem pemantauan dan evaluasi selama proses pembelajaran.

Deep Learning Progression dirancang untuk guru sebagai alat penilaian dan perencanaan pembelajaran, sedangkan **Students-Friendly Deep Learning Progression** merupakan versi yang lebih sederhana dan dapat digunakan oleh siswa untuk memahami dan mengembangkan pembelajaran mereka secara mandiri.



Definisi tiap kompetisi global.



Collaboration | Student-Friendly Deep Learning Progression

Working interdependently and with others, making important decisions together, and learning from and contributing to the learning of others.



Level Bukti Terbatas, Muncul, Berkembang, Mempercepat, dan Mahir.

Setiap **sel** menggambarkan kemajuan pada setiap tingkat kompetensi.

Setiap **Progresi Pembelajaran** dibagi menjadi empat atau lima dimensi.

Dimension	Limited Evidence	Emerging	Developing	Accelerating	Proficient
Working interdependently as a team	When working on a group task, I often work by myself instead of working together with my team. I discuss some of the work with my team but do not discuss many important decisions.	I can work with others to successfully complete a team task, but we have a hard time making sure that every group member is able to contribute equally. Important group decisions are usually made by one or two members instead of the whole group.	When I work in pairs or in a group, we agree how to share jobs fairly so that the group achieves its best work. We involve all group members in making important decisions about the task.	I can explain how my group uses all our strengths in the best possible way to develop our solution. Each team member clearly contributes to the final product or solution.	When working in groups, I find ways not only to use my own and others' strengths but also to build on our strengths and learn new skills. I understand the importance of group decision-making and make sure that all team members are able to contribute to our solutions.
Interpersonal and team-related skills	I may help or work with others on tasks, but I often don't understand why we are working together or the best way to go about it.	When working in a group, I am aware of the common goal or solution that we are all working to achieve. Key group decisions are often made by one or two group members rather than the whole group.	I work well with others, and our team effort makes the learning experience more successful. I talk with and listen to my group members and we agree upon plans and desired outcomes of our work.	I understand and can clearly explain how each member of my team works together to produce our best work. I work with others to resolve conflicts and to achieve group goals. I am a very good listener and make sure that everyone's voice is heard and appreciated in the way we work together.	I work with other members of my group to make sure our collaborative process is as effective as possible. I make sure that everyone's ideas, knowledge, and abilities are heard and valued. I make sure that our work is the best it can be.
Social, emotional, and intercultural skills	I am beginning to see that my behavior has an impact on others but still have trouble seeing things from other people's perspectives. I sometimes struggle to form positive relationships with my group members.	I am developing a better understanding of who I am and what I am interested in. I see how my behavior affects others and know that people may have different feelings and opinions than my own.	I understand who I am as a person and why I have my perspectives. I listen to and understand other people's viewpoints, and I value their perspectives even if they differ from my own.	I have a strong sense of who I am. I fully understand my own perspectives and know how and why they differ from others'. I listen to the emotions and viewpoints of others and use them to improve my own learning. In teams, I work in ways that help me grow as a person and that help my team members grow as well.	My social and emotional skills show that I have a strong sense of myself and my culture. I communicate respectfully with everyone and form positive relationships with team members. I understand other people's perspectives and am able to change my behavior after listening to others.

Panah sebelah kanan "mahir" : pembelajar dapat melampaui tingkat mahir.



Pada **dimensi apa** Anda akan menempatkan siswa ?

Apa **bukti** yang Anda miliki?

Apa **langkah** selanjutnya untuk siswa?

Umpan balik apa yang akan Anda berikan kepadanya?

COLLABORATION LEARNING PROGRESSION

Dimension	Limited Evidence	Emerging	Developing	Accelerating	Proficient
Managing team dynamics and challenges	<p>Learners are deeply invested in their own viewpoints, lack the empathy to hear or learn from others, and have difficulty suspending judgment to genuinely listen to others' views.</p> <p>They avoid conflict by deferring to others' views or change views quickly in the face of peer pressure. Teams may get stuck in conflict or move forward in the wrong team direction.</p>	<p>Learners still need guidance to forge and maintain positive working relationships and to resist inappropriate peer pressure.</p> <p>Learners take a more thoughtful approach to dealing with disagreements, asking each member to share their perspective and discussing any differences.</p> <p>They begin to dig beneath those differences to identify what underpins them.</p>	<p>Learners generally work quite effectively in a team, although they are likely to need help with conflict resolution, inappropriate peer pressure, and other challenging issues.</p> <p>Learners are developing the ability to identify what underpins their own and others' points of view.</p> <p>They are getting better at expressing their viewpoints and listening to and learning from others.</p>	<p>Learners are skilled at identifying what underpins their own and others' points of view. They can pick their battles in deciding what to debate.</p> <p>They are building both courage and clarity to express their own viewpoints and listen to and learn from others.</p> <p>Learners are becoming skilled at exploring different opinions in ways that contribute to the learning of others without holding up team progress.</p>	<p>Learners have a deep understanding of what underpins their own and others' points of view, the courage and clarity to effectively express their own viewpoints, and the empathy to hear and learn from others.</p> <p>Learners respectfully explore different opinions in ways that enrich their own and others' learning and thinking.</p> <p>Learners leverage a range of strategies to propose solutions and minimize tensions.</p>





Yuk kita lihat !

Progresi Pembelajaran (sample)





“ Getting started in Deep Learning design accelerates when teachers collaborate within and across schools and when they have protocols, examples, and a process for working together. ”

— *DEEP LEARNING: ENGAGE THE WORLD
CHANGE THE WORLD, PP. 101-102*





Desain Pembelajaran Mendalam

Apa komponen utamanya, bagaimana memulainya, dan bagaimana mengembangkan rencana yang adaptif dan responsif. Serta bagaimana **Rubrik Desain Pembelajaran**

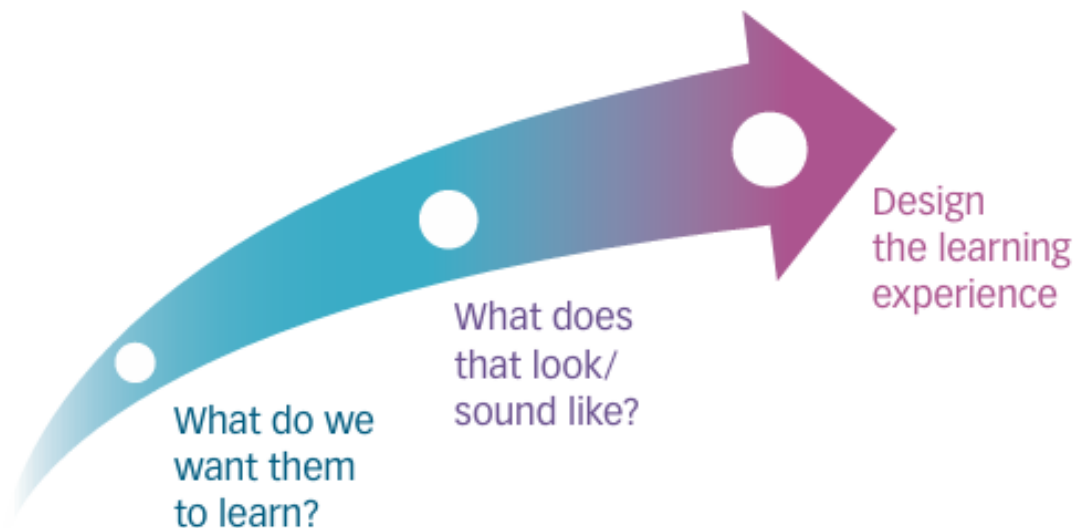




KOMPONEN KUNCI DESAIN PEMBELAJARAN

Backward Design

➤ Fase 1 "What do we want them to learn?"



Desain pembelajaran dimulai dengan mengenal siswa, menetapkan **tujuan pembelajaran**, dan menyusun kriteria keberhasilan yang jelas untuk memantau kemajuan siswa.

Siapa siswa kita? dan **Apa yang ingin kita ajarkan kepada siswa?**—merupakan titik awal untuk desain pembelajaran mendalam.

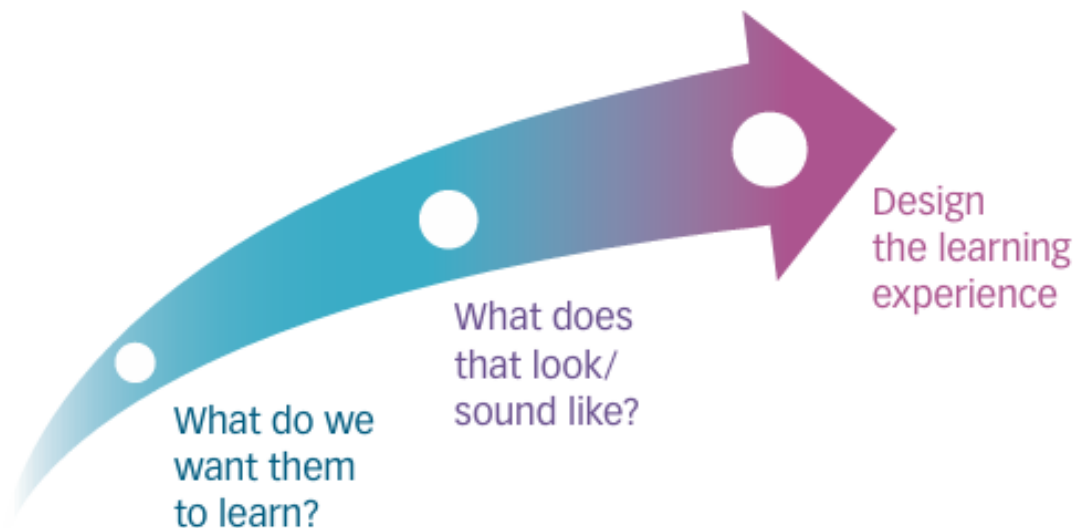




KOMPONEN KUNCI DESAIN PEMBELAJARAN

Backward Design

➤ Fase 2 What does that look/sound like?



Pertanyaan ini mengarah pada **perwujudan pembelajaran**. Bagaimana pembelajaran yang diinginkan tersebut akan terlihat dan terdengar dalam praktik? Ini melibatkan penggambaran **tindakan konkret** yang akan dilakukan oleh siswa dan guru untuk mencapai tujuan tersebut

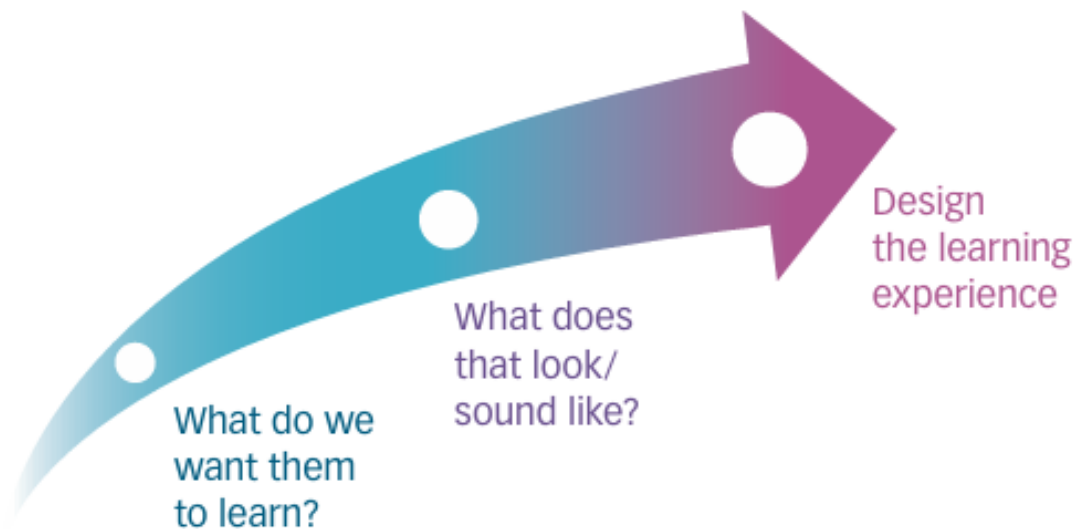




KOMPONEN KUNCI DESAIN PEMBELAJARAN

Backward Design

➤ Fase 3 Design the learning experience?



Merancang pengalaman pembelajaran dengan mempertimbangkan suara, pilihan, dan minat siswa, serta memungkinkan fleksibilitas dan adaptasi dalam perencanaan





Template Desain Pembelajaran -NPDL



Assess

Assess: What do you already know about your students? (strengths, needs, interests)
What are the students' knowledge, skills, interest, and needs?
How might you capture this?

Learning Outcomes: What do we want students to learn?

Curriculum Standards Review your local curriculum standards. List those you will focus on in this learning opportunity.	Deep Learning Competencies Which of the Global Competencies (6Cs) might you focus on?
---	---

Success Criteria Evidence of Outcomes: How will we know they have learned it?
List your success criteria in simple, explicit language. Will the learners have the opportunity to co-construct the success criteria?

Learning Design Overview
Provide an overview of the learning design.

- What activities will learners engage in?
- What are some critical points, both instructionally and for the learners?
- What products will come out of the learning?
- What processes will support the outcomes?

Design

Four Elements of Learning Design

Pedagogical Practices	List some of the pedagogical strategies you will use in this task. Consider how to meet the needs of all learners in your class.
Learning Partnerships	How might partnerships strengthen the task and deepen the learning? Consider partnership possibilities that involve other learners, adults in the school environment and those outside the school and in the community.
Learning Environments	Where will the learning physically occur? How will you support learners to take risks and try new ways of thinking, learning, presenting, and reflecting.
Leveraging Digital	How might technology amplify, accelerate, and connect learners and learning?

Implement

Implement the Learning Design:
Note any adaptations, observations, and insights as you go.

Measure, Reflect, and Change

Measure: What assessments will you use?
How will you and others assess learning?
How will you use a variety of assessment modes, both formative and summative?

Reflect and Change: Assessing learning
How well did the learning design meet the intended learning outcomes?
After: Consider how the evidence collected met your learning goals and design expectations.

Reflect and Change: Assessing learning design
What parts of the learning design worked well, and what can be improved?
After: Talk with colleagues. What worked well? What might you improve? How might you do that?

Quinn, J., McEachen, J., Fullan, M., Gardner, M., & Drummy, M. (2019). *Dive Into Deep Learning: Tools for Engagement*. Corwin Press (page : 147)



Dr. Muhammad Miftakhul Falah, M.Pd., M.Si.



081225316665



guru.cilik



lynk.id/daftarpelatihan



Template Desain Pembelajaran

Assess	Menilai: Apa yang sudah Anda ketahui tentang siswa Anda? (kekuatan, kebutuhan, minat)
	<ul style="list-style-type: none">• Apa pengetahuan, keterampilan, minat, dan kebutuhan siswa?• Bagaimana Anda dapat menangkap informasi ini?
	Hasil Pembelajaran: Apa yang ingin kita ajarkan kepada siswa?
	<ul style="list-style-type: none">• Standar Kurikulum Tinjau standar kurikulum lokal Anda. Daftar standar yang akan Anda fokuskan dalam kesempatan pembelajaran ini.• Kompetensi Pembelajaran Mendalam Kompetensi Global (6Cs) mana yang mungkin Anda fokuskan?
	Kriteria Keberhasilan Bukti Hasil Pembelajaran: Bagaimana kita tahu bahwa mereka telah mempelajarinya?
	<ul style="list-style-type: none">• Daftarkan kriteria keberhasilan Anda dengan bahasa yang sederhana dan jelas.• Apakah siswa akan memiliki kesempatan untuk bersama-sama menyusun kriteria keberhasilan?





Template Desain Pembelajaran

Design	Gambaran Umum Desain Pembelajaran	
	<ul style="list-style-type: none">• Berikan gambaran umum tentang desain pembelajaran.• Aktivitas apa yang akan dilakukan oleh siswa?• Apa saja poin-poin penting, baik secara instruksional maupun bagi siswa?• Produk apa yang akan dihasilkan dari pembelajaran ini?• Proses apa yang akan mendukung hasil pembelajaran?	
	Empat Elemen Desain Pembelajaran	
	Praktik Pedagogis	<ul style="list-style-type: none">• Daftar beberapa strategi pedagogis yang akan Anda gunakan dalam tugas ini. Pertimbangkan bagaimana memenuhi kebutuhan semua siswa di kelas Anda.
	Kemitraan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none">• Bagaimana kemitraan dapat memperkuat tugas dan memperdalam pembelajaran? Pertimbangkan kemungkinan kemitraan yang melibatkan siswa lain, orang dewasa di lingkungan sekolah, serta mereka yang berada di luar sekolah dan di komunitas.
	Lingkungan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none">• Di mana pembelajaran secara fisik akan terjadi?• Bagaimana Anda akan mendukung siswa untuk mengambil risiko dan mencoba cara berpikir, belajar, menyajikan, dan merefleksikan yang baru?
Pemanfaatan Digital	<ul style="list-style-type: none">• Bagaimana teknologi dapat memperkuat, mempercepat, dan menghubungkan siswa dan pembelajaran?	





Template Desain Pembelajaran

Implement	Implementasikan Desain Pembelajaran:
	Catat setiap adaptasi, pengamatan, dan wawasan yang muncul seiring berjalannya pembelajaran.
Measure, Reflect, and Change	Mengukur: Penilaian apa yang akan Anda gunakan?
	<ul style="list-style-type: none">• Bagaimana Anda dan orang lain akan menilai pembelajaran?• Bagaimana Anda akan menggunakan berbagai mode penilaian, baik formatif maupun sumatif?
	Refleksi dan Perubahan: Menilai Pembelajaran Sejauh mana desain pembelajaran memenuhi hasil pembelajaran yang diinginkan?
	<ul style="list-style-type: none">• Setelahnya: Pertimbangkan bagaimana bukti yang dikumpulkan memenuhi tujuan pembelajaran dan harapan desain Anda.
	Refleksi dan Perubahan: Menilai Desain Pembelajaran Bagian mana dari desain pembelajaran yang berjalan dengan baik, dan apa yang dapat diperbaiki?
	<ul style="list-style-type: none">• Setelahnya: Diskusikan dengan rekan sejawat. Apa yang berjalan dengan baik? Apa yang bisa Anda perbaiki? Bagaimana Anda bisa melakukannya?





Yuk kita lihat !

Contoh Desain Pembelajaran (konteks Indonesia)





RUBRIK DESAIN PEMBELAJARAN

Instrumen ini menggali inti dari pembelajaran mendalam dengan menjelaskan secara tepat dan eksplisit bagaimana **empat elemen** tersebut **terlihat** dalam pengaturan pembelajaran

Apa tujuan rubrik ?

- Membangun pemahaman yang tepat **bersama** mengenai desain pembelajaran mendalam.
- Menilai **praktik** pembelajaran yang terjadi.
- Mengklarifikasi dan **memandu** bagaimana pembelajaran bisa diperdalam.
- Menjadi landasan **refleksi diri**.
- Mendukung, melatih, dan menganalisis praktik bersama secara **kolaboratif**.
- Mendorong kita untuk **berhenti sejenak** dan menyesuaikan diri saat merasa terhenti.





RUBRIK DESAIN PEMBELAJARAN

Elemen	<i>Limited Evidence</i>	<i>Emerging</i>	<i>Accelerating</i>	<i>Advanced</i>
Kemitraan Pembelajaran	<p>Desain pembelajaran belum secara aktif mempromosikan siswa dan guru bekerja dalam kemitraan pembelajaran. Guru mungkin mengambil peran sebagai pengarah. Suara siswa, pilihan, dan agensi terbatas dan ini dapat mempengaruhi rasa memiliki siswa. Tidak ada demonstrasi yang jelas mengenai kesetaraan antara siswa, guru, dan lainnya; tidak ada tujuan bersama yang jelas di antara mitra pembelajaran dan hasil pembelajaran tidak transparan bagi semua pihak. Ukuran keberhasilan tidak eksplisit bagi siswa.</p>	<p>Desain pembelajaran mencakup elemen-elemen siswa, guru, dan pihak lain yang bekerja dalam kemitraan pembelajaran untuk memastikan hasil Pembelajaran Mendalam. Guru mulai memfasilitasi suara, pilihan, dan agensi siswa. Ada tujuan bersama untuk pembelajaran yang didukung siswa; terdapat peningkatan kesetaraan dalam hubungan kemitraan pembelajaran; hasil pembelajaran transparan bagi siswa dengan pemahaman yang meningkat tentang bagaimana hasil tersebut akan diukur.</p>	<p>Desain pembelajaran memiliki strategi yang jelas untuk siswa, guru, dan mitra lainnya untuk mencapai hasil Pembelajaran Mendalam bagi semua siswa. Siswa memiliki rasa memiliki. Suara siswa, pilihan, agensi, dan kontribusi terhadap desain pembelajaran sangat penting; ada kesetaraan dalam hubungan antara siswa dan guru, hasil pembelajaran, proses, dan ekspektasi yang transparan; serta ada konsensus tentang apa yang terlihat sebagai kesuksesan dan bagaimana itu akan diukur.</p>	<p>Desain pembelajaran adalah kemitraan kolaboratif antara siswa, guru, dan lainnya, dengan fokus yang jelas pada pencapaian hasil Pembelajaran Mendalam bagi semua siswa. Suara siswa, pilihan, agensi, dan kontribusi sangat penting dalam meningkatkan desain pembelajaran. Semua siswa memiliki rasa memiliki yang tulus. Kemitraan pembelajaran didorong oleh tingkat kesetaraan, transparansi, dan manfaat/makna bersama yang tinggi. Ada proses kolaboratif yang jelas dan ukuran untuk memungkinkan siswa bertahan dan mencapai kesuksesan.</p>





RUBRIK DESAIN PEMBELAJARAN

Elemen	<i>Limited Evidence</i>	<i>Emerging</i>	<i>Accelerating</i>	<i>Advanced</i>
Lingkungan Pembelajaran	Desain pembelajaran tidak memanfaatkan interaksi atau suara siswa. Tidak jelas bagaimana siswa dapat berkontribusi terhadap pembelajaran. Peluang untuk mengoptimalkan lingkungan fisik atau virtual belum diterapkan.	Desain pembelajaran menjelaskan bagaimana lingkungan pembelajaran yang interaktif membentuk iklim dan budaya pembelajaran. Dalam hal ini, desain pembelajaran mencakup strategi untuk melibatkan sebagian besar siswa tetapi belum memiliki pendekatan yang jelas untuk memastikan kesetaraan atau menghasilkan pengaruh siswa. Lingkungan fisik dan virtual menyediakan konteks baru untuk pembelajaran.	Desain pembelajaran mencakup lingkungan pembelajaran yang interaktif dan adil untuk memungkinkan Pembelajaran Mendalam bagi semua siswa. Ini mencakup strategi untuk mengembangkan proses kolaboratif dengan dan antar siswa serta mengintegrasikan suara siswa untuk mempengaruhi cara kita bekerja bersama. Lingkungan fisik dan virtual menyediakan berbagai konteks untuk pembelajaran.	Lingkungan pembelajaran yang adil dan interaktif meresapi desain pembelajaran; semua siswa sangat terlibat dan berkomitmen terhadap proses kolaboratif. Suara mereka mendorong pembelajaran dan peningkatan. Lingkungan fisik dan virtual di dalam dan di luar kelas menyediakan konteks kaya dan otentik untuk pembelajaran.





RUBRIK DESAIN PEMBELAJARAN

Elemen	<i>Limited Evidence</i>	<i>Emerging</i>	<i>Accelerating</i>	<i>Advanced</i>
Praktik Pedagogis: Strategi Pembelajaran dan Pengajaran	Desain pembelajaran mencakup praktik pedagogis tradisional yang mungkin lebih diarahkan oleh guru tanpa memperhatikan kebutuhan, minat, atau suara siswa dalam proses pembelajaran.	Desain pembelajaran mencakup praktik pedagogis yang telah terbukti secara penelitian untuk mendukung tujuan Pembelajaran Mendalam. Desain ini menyediakan peluang untuk keterlibatan aktif tetapi mungkin tidak berdasarkan pada kebutuhan, minat, dan kemampuan semua siswa atau didasarkan pada model yang terbukti secara penelitian.	Desain pembelajaran mengatasi kekuatan, minat, kebutuhan, dan mengundang suara serta agensi siswa. Ini mencakup praktik pedagogis yang paling sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa.	Desain pembelajaran mencakup pedagogi yang terbukti melalui penelitian yang diterapkan pada waktu yang tepat untuk merespons kebutuhan siswa. Ini mendukung pemikiran dan tingkat kompleksitas untuk memungkinkan hasil Pembelajaran Mendalam dicapai oleh semua siswa. Sebuah repertoar luas dari strategi menghasilkan pengalaman otentik, pembelajaran yang dipersonalisasi, dan keterlibatan yang meningkat.





RUBRIK DESAIN PEMBELAJARAN

Elemen	<i>Limited Evidence</i>	<i>Emerging</i>	<i>Accelerating</i>	<i>Advanced</i>
Memanfaatkan Digital	<p>Desain pembelajaran mencakup akses terbatas siswa dan penggunaan digital yang difokuskan pada penggunaan tingkat rendah atau dangkal. Digital sering kali merupakan pengganti untuk pendekatan pembelajaran tradisional. Penggunaan digital belum memungkinkan siswa untuk berinteraksi satu sama lain dan belum mendukung hasil Pembelajaran Mendalam. Kewarganegaraan digital dan keselamatan pribadi belum dibahas dalam desain pembelajaran.</p>	<p>Desain pembelajaran menyediakan akses ke digital untuk mendorong motivasi, keterlibatan, dan koneksi dengan sumber lokal dan global. Digital menyediakan peluang baru bagi siswa untuk merefleksikan, berbagi, berkomunikasi, dan lebih mengembangkan hasil Pembelajaran Mendalam. Desain pembelajaran ini jelas tentang kewarganegaraan digital dan keselamatan pribadi dan memantau ini secara efektif.</p>	<p>Desain pembelajaran mencakup digital untuk mendorong motivasi, keterlibatan, dan koneksi ke sumber lokal dan global kapan saja. Digital memberikan peluang eksplisit dan fleksibel bagi siswa untuk merefleksikan, berbagi, berkomunikasi, dan lebih mengembangkan hasil Pembelajaran Mendalam.</p>	<p>Desain pembelajaran mencakup digital yang terintegrasi dengan mulus untuk mendorong motivasi siswa, keterlibatan, dan koneksi secara lokal dan global. Digital memperkuat inovasi, memungkinkan siswa untuk mencapai sesuatu yang sebelumnya tidak mungkin dilakukan. Digital menormalkan saluran untuk refleksi, berbagi, komunikasi, dan membangun pengetahuan dalam desain pembelajaran. Desain pembelajaran ini mengintegrasikan proses untuk memastikan bahwa siswa menjalankan kewarganegaraan digital dan keselamatan pribadi dengan tingkat yang tinggi untuk diri mereka sendiri dan orang lain.</p>



 **TERIMA KASIH**



Dr. Muhammad Miftakhul Falah, M.Pd., M.Si.



081225316665



guru.cilik



lynk.id/daftarpelatihan