

KURIKULUM

SMP NEGERI 1 PAGAR ALAM



Penyusun :

TIM KURIKULUM

2025/2026

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga Kurikulum Satuan Pendidikan (KSP) SMP NEGERI 1 PAGAR ALAM Tahun Pelajaran 2025/2026 dapat diselesaikan dengan baik.

Era transformasi pendidikan telah tiba. SMP NEGERI 1 PAGAR ALAM dengan bangga mempersembahkan KSP 2025/2026 yang mengusung Pendekatan Pembelajaran Mendalam sebagai jawaban atas tantangan masa depan. Kurikulum ini merupakan manifestasi konkret dari implementasi Kurikulum Merdeka yang mengintegrasikan delapan dimensi profil lulusan dengan kearifan lokal Kota Pagar Alam dan Provinsi Sumatera Selatan.

Dokumen ini bukan sekadar panduan operasional, melainkan cetak biru komprehensif yang menggambarkan visi besar kami untuk menciptakan generasi emas Indonesia. Melalui pendekatan pembelajaran yang berkesadaran, bermakna, dan menyenangkan, setiap anak akan dibekali dengan keterampilan berpikir komputasional, literasi digital, dan kreativitas untuk menjadi pemimpin masa depan.

Mari bersama-sama mewujudkan mimpi besar: melahirkan generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga berkarakter mulia, kreatif, dan siap menghadapi tantangan global dengan tetap menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila dan budaya bangsa.

Pagar Alam, Juli 2025
Plt. Kepala SMP Negeri 1 Pagar Alam

SUYANTO, S.Pd
NIP. 196902022000121002

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	
Halaman SK Penetapan KSP	
Lembar Rekomendasi Pengawas	
Halaman Pengesahan	
Kata Pengantar	
Daftar Isi	

BAB I. ANALISIS KARAKTERISTIK SATUAN PENDIDIKAN

.....

A. Latar Belakang	
B. Landasan Yuridis	
C. Landasan Psikologis	
D. Landasan Filosofis	

BAB II. Karakteristik Satuan Pendidikan

A. Profil Satuan Pendidikan	
B. Konteks Sosial dan Ekonomi	
C. Konteks Budaya	
D. Analisis Pendidik dan Tenaga Kependidikan	
E. Analisis Peserta Didik	
F. Analisis Sarana dan Prasarana	
G. Analisis Politik	
H. Analisis Finansial	
I. Analisis Lingkungan/Alam	

BAB III. Visi, Misi Dan Tujuan

A. Visi Satuan Pendidikan	
---------------------------------	--

- B. Misi Satuan Pendidikan
- C. Tujuan Satuan Pendidikan
- D. Tujuan Pencapaian 8 Dimensi Profil Lulusan

BAB IV. Pengorganisasian Pembelajaran

- A. Kerangka Pembelajaran Mendalam
- B. Struktur Kurikulum
- C. Pembelajaran Intrakurikuler
- D. Pembelajaran Kokurikuler
- E. Pembelajaran Ekstrakurikuler
- F. Layanan Inklusi.....
- G. Sekolah Ramah Anak
- H. Kriteria Kenaikan dan Kelulusan

Bab V. Perencanaan Pembelajaran

- A. Rencana pembelajaran untuk ruang lingkup satuan Pendidikan
- B. Rencana pembelajaran untuk ruang lingkup kelas

Bab VI. Pendampingan, Evaluasi, Dan Pengembangan Profesional

- A. Pendampingan
- B. Evaluasi
- C. Pengembangan Profesional

Bab VII. Penutup

Daftar Pustaka

Lampiran I

- A. SK Tim Pengembang Kurikulum
- B. SK Penetapan Kurikulum

C.	SK Pembagian Tugas Mengajar
D.	Berita Acara dan Daftar Hadir Penyusunan Kurikulum
E.	Kalender Akademik
F.	Program Tahunan
	1. 7 Kebiasaan Indonesia Hebat
	2. Coding
	3. Literasi Lingkungan
	4. Inklusi
	5. Sekolah Ramah Anak
	6. Sekolah Sehat
	7. dll
G.	SOP 7 Kebiasaan Indonesia Hebat
H.	Jadwal Pembelajaran
Lampiran II
	Modul Ajar

BAB I

ANALISIS KARAKTERISTIK SEKOLAH

A. Analisis Murid

1. Kondisi Nyata Murid

Murid *SMP Negeri 1 Pagar Alam* memiliki karakteristik perkembangan yang sesuai dengan prinsip-prinsip Pembelajaran Mendalam. Rasa ingin tahu mereka yang tinggi mendukung pembelajaran yang berkesadaran, kemampuan mereka mengaitkan pengalaman baru dengan yang sudah dikenal memfasilitasi pembelajaran yang bermakna, dan energi serta antusiasme alamiah mereka menciptakan suasana pembelajaran yang menggembirakan.

Keberagaman individual menjadi kekayaan tersendiri dalam implementasi PM. Setiap anak memiliki gaya belajar, kecepatan perkembangan, dan minat yang berbeda-beda. Ada anak yang lebih responsif terhadap pembelajaran visual, ada yang lebih suka belajar melalui gerakan dan sentuhan, dan ada pula yang lebih mudah memahami melalui pendengaran. Keberagaman ini menuntut pendekatan pembelajaran yang berdiferensiasi, dimana guru perlu merancang pengalaman belajar yang dapat mengakomodasi berbagai kebutuhan dan potensi anak.

Latar belakang keluarga yang beragam juga memberikan warna tersendiri dalam dinamika kelas. Anak-anak dari keluarga campuran budaya membawa perspektif yang memperkaya diskusi dan interaksi sosial.

Jumlah Murid berdasarkan jenjangnya

No	Kelas	Jumlah Rombel	Jumlah Siswa			Ket
			L	P	Jml	
1	Kelas VII	10	144	173	317	
2	Kelas VIII	9	138	138	276	
3	Kelas IX	13	179	225	404	
Jumlah		32	461	536	997	

Dari Data Penelusuran Alumni dan Tracer Study Tahun 2024/2024 , alumni murid SMP Negeri 1 Pagar Alam, 99% melanjutkan ke sekolah SMA Negeri dan 1 % melanjutkan ke SMA swasta, pesantren.

Prestasi yang didapat SMP Negeri 1 Pagar Alam pada Tahun 2024/2025 lumayan membanggakan diantaranya, Juara Olimpiade IPA, Matematika dan IPS tingkat Kota, tingkat provinsi bahkan ke tingkat nasional. Juara OSN dibidang Olahraga juga mendapatkan prestasi di tingkat kota dan provinsi diantaranya cabang karate, pencak silat dan sebagainya.

Prestasi murid berdasarkan Sistem Penerimaan Murid Baru diantaranya, Murid yang berprestasi pada bidang akademik dan non akademik diantaranya juara umum dan juara kelas, juara OSN tingkat kota dan Provinsi, juara O2SN tingkat Kota dan provinsi serta juara FLS2N tingkat kota dan provinsi.

2. Karakter murid berdasar Rapor Pendidikan

Karakter murid berdasarkan Rapor Pendidikan mengacu pada profil karakter siswa yang tercermin dari capaian pembelajaran dan hasil asesmen yang terekam dalam sistem Rapor Pendidikan, yang dikelola oleh Kemendikbudristek RI.

SMP Negeri 1 Pagar Alam sendiri pada Rapor Pendidikan Tahun 2025 mengalami kenaikan dan penurunan pada masing2 dimensi.

Secara umum, karakter murid yang diukur dalam Rapor Pendidikan mencakup beberapa indikator, yaitu:

- Indeks Karakter: Rapor Pendidikan mengukur indeks karakter murid, yang menjadi salah satu indikator prioritas untuk jenjang pendidikan dasar dan menengah.
- Iklim Keamanan Sekolah: Rapor Pendidikan juga menilai iklim keamanan di sekolah, termasuk potensi insiden perundungan atau kekerasan.
- Iklim Kebinekaan: Indikator ini menilai bagaimana murid dan warga sekolah lainnya mengelola keberagaman dan menciptakan lingkungan yang toleran.

Dibandingkan Tahun 2024, Iklim keamanan satuan pendidikan SMP Negeri 1 Pagar Alam mengalami peningkatan paling tinggi diantara Indikator lain. Dari seluruh capaian

tahun ini, Iklim kebinekaan menjadi indikator dengan pencapaian terbaik.

B. Analisis Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Kekuatan utama *SMP Negeri 1 Pagar Alam* terletak pada sumber daya manusianya yang berkualitas. *SMP Negeri 1 Pagar Alam* Memiliki 89 tenaga pendidik dan kependidikan yang terdiri dari seorang kepala sekolah berlatar belakang Pendidikan S1., Komposisi ini menunjukkan komitmen sekolah terhadap profesionalisme dan pemahaman mendalam tentang perkembangan anak.

Para guru di *SMP Negeri 1 Pagar Alam* memiliki karakteristik yang mendukung implementasi Pembelajaran Mendalam. Mereka menunjukkan antusiasme tinggi dalam belajar dan berinovasi, memiliki kepedulian yang tulus terhadap perkembangan anak, serta kemampuan berkolaborasi yang baik dengan orang tua dan masyarakat. Namun, seperti halnya transformasi besar lainnya, implementasi Pembelajaran Mendalam memerlukan peningkatan kapasitas yang berkelanjutan.

Kebutuhan pengembangan kapasitas terutama terfokus pada pendalaman pemahaman tentang kerangka kerja Pembelajaran Mendalam, teknik asesmen holistik yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, serta pemanfaatan teknologi pembelajaran yang tepat dan aman. Program mentoring internal dan kolaborasi dengan lembaga pelatihan eksternal menjadi strategi utama dalam memastikan seluruh guru siap mengimplementasikan PM dengan optimal.

Tabel Daftar Nama Tenaga Pendidik dan Tenaga Kependidikan

No	NAMA	NIP				PENDIDIKAN	JABATAN
			GOL	JABATAN	JURUSAN		
1	2	3	4	6	16	18	19
1	SUYANTO, S.Pd.	196902022000121002	IV/b	Guru Pembina	Matematika	S.1	KEPALA SEKOLAH
2	NURAINI, S. Pd.	196608311989032010	IV/c	Guru Madya	Matematika	S.1	GURU

3	RINI SURIANI, S. Pd.	197305221998022001	IV/c	Guru Madya	Sejarah	S.1	GURU
5	SITTI AISAH, S. Pd.	196607011991112001	IV/b	Guru Madya	Matematika	S.1	GURU
6	YULISA ANDRIANI, S. Pd.,M.Pd.	198007022005012017	IV/b	Guru Madya	Magister Teknologi Pendidikan	S.2	GURU
7	PURNAWARMAN MEIZAR BHAKTI, S. Pd.	196605051992031011	IV/a	Guru Madya	Matematika	S.1	GURU
8	ELVI SAFARTIWI, S. Pd.	197709272005012006	IV/a	Guru Madya	Pend. Geografi	S.1	GURU
9	IMAM MUSTAQIM, S. Pd. I., M. Pd.	197501022005011012	IV/a	Guru Madya	Magister Manajemen Pendidikan	S.2	GURU
10	LENI NAFSIAH, S. Pd.	197208282006042011	IV/a	Guru Madya	Sejarah	S.1	GURU
11	FEBY FETRAYANI, S.Pd., M. Pd.	198402062008042001	IV/a	Guru Muda	Pend. Bimbingan Konseling	S. 2	GURU
12	HASPIR MISAH, S. Ag.	197205302005012009	III/d	Guru Muda	PAI	S.1	GURU
13	FITRIYANTI, S. Pd.	197510062005012007	III/d	Guru Muda	B.Ingggris	S.1	GURU
14	YULIANA, S. Pd.	197008312009032001	III/d	Guru Muda	B. Indonesia	S.1	GURU
15	BETY PEBRIANI, S. Pd.	198011272006042009	III/d	Guru Muda	Fisika	S.1	GURU
16	HELIANA, S. Pd.	197303012006042017	III/d	Guru Muda	Matematika	S.1	GURU
17	YIYIN SARTIKA, S. Pd.	197407132006042012	III/d	Guru Muda	Biologi	S.1	GURU
18	TENI LANOVIA, S. Pd.	197411082007012006	III/d	Guru Muda	Sejarah	S.1	GURU
19	SUNHU RASIK, S. Pd. I., M. Pd.	198201202010011012	III/d	Guru Muda	Magister Pendidikan Agama Islam	S.2	GURU
20	MARIANA, S. Pd., M. Pd.	197503062008042001	III/d	Guru Muda	Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia	S.2	GURU
No	NAMA	NIP				PENDIDIKAN	JABATAN
			GOL	JABATAN	JURUSAN		
21	VERA HERSANTI, S.Pd., M. Pd.	198607282008042002	III/d	Guru Muda	Magister Pendidikan Matematika	S.2	GURU
22	RANI SUSILOWATI, M. Pd. Si.	198504032008042001	III/d	Guru Muda	Magister Pendidikan IPA	S.2	GURU
23	HERTI SINTA, S. Pd.	198312192008042001	III/d	Guru Muda	PPKn	S.1	GURU

24	LIDYAH, S. Pd.	198208032009032004	III/d	Guru Muda	B. Inggris	S.2	GURU
25	CITRA DIWI, S. Pd.	197802132008012004	III/d	Guru Muda	B. Inggris	S.1	GURU
26	RIA ANGGRAINI, S.Pd.	198701072009032004	III/d	Guru Muda	BP/BK	S.1	GURU
27	MITA ANGRANI, S. Pd.	198703042010012014	III/d	Guru Muda	BK	S.1	GURU
28	IIN TRI APRIYANI, S. Pd.	198304032010012023	III/d	Guru Muda	Matematika	S.1	GURU
29	FETRI HANDAYANI, S.Pd.	198208082010012025	III/d	Guru Muda	B.Indonesia	S.1	GURU
30	MELIYANTI, S. Pd.	198005172009032008	III/d	Guru Muda	B.Inggris	S.1	GURU
31	HERU SUSANTO, S. Kom.	198008072009031006	III/d	Guru Muda	Tek. Informatika	S.1	GURU
32	WELMI HASTUTI, S. Pd.	197911122008012009	III/d	Guru Muda	Biologi	S.1	GURU
33	HABIBAH, S. T.	198001062009032004	III/d	Guru Muda	T.Elektro	S.1	GURU
34	ELVI LILI YULITA, S. Pd.	197409022006042016	III/d	Guru Muda	Biologi	S.1	GURU
35	DEVI FATWA, S.Pd.,M.M.	198012152010012014	III/d	Guru Muda	PKn	S.2	GURU
36	Yesi Rhatna Dewi, S.Pd	198412242009032007	III/d	Guru Muda	B.Indonesia	S.1	GURU
37	FERI HENDRA, S.OR.	198501032009031003	III/c	Guru Muda	Olahraga	S.1	GURU
38	MIRZA, S. Pd.	196906151992031004	III/c	Guru Muda	Matematika	S.1	GURU
39	NOPRIANSYAH DWI PUTRA , S. Pd.	197309112007011007	III/c	Guru Muda	B. Indonesia	S.1	GURU
40	EKAWATI, S. Pd.	198012172008042002	III/c	Guru Muda	Biologi	S.1	GURU
41	SAKTIANAH, S. Pd.	198603252009032010	III/c	Guru Muda	Matematika	S.1	GURU
No	NAMA	NIP	GOL	JABATAN	JURUSAN	PENDIDIKAN	JABATAN
42	JULIZA ERASUSANTI, S. Pd.	198707022010012017	III/c	Guru Muda	Pend.Olahra ga	S.1	GURU
43	HETTY SRI FEBRIANI, S. Pd.	198402192010012018	III/c	Guru Muda	B. Inggris	S.1	GURU
44	SRI HENDRYANI, S. Pd.	196912132012122002	III/c	Guru Muda	Matematika	S.1	GURU
45	SARTIKA SARI, S. Pd.	198409072011012005	III/c	Guru Muda	IPA	S.1	GURU

46	KHAIRUDIN, S. Pd.	197002112012121001	III/c	Guru Muda	B. Inggris	S.1	GURU
47	MELISA, S. Pd.	199205032014032001	III/c	Guru Muda	Kesenian	S.1	GURU
48	DESI APRIANTI, S. Pd.	198704122011012003	III/c	Guru Muda	Bimbingan dan Konseling	S.1	GURU
49	TAUFIQ HIDAYAT, S. Pd., M. Pd.	197508042014061002	III/c	Guru Pertama	Magister Pendidikan	S.2	GURU
50	SISKA WISDALENA, S. Pd.	198701262014032001	III/b	Guru Pertama	Kesenian	S.1	GURU
51	SAFWAN ZAMZAMI, S. Pd.	196610152014061002	III/b	Guru Pertama	B. Indonesia	S.1	GURU
52	DESTI WULANDARI, S.Pd.	199512302022212002	IX	Ahli Pertama	Bimbingan dan Konseling	S. 1	GURU
53	MUHAMMAD MUKMIN, S.Pd. I.	198412252024211011	IX	Ahli Pertama	Pendidikan Agama Islam	S. 1	GURU
54	SADARSO, A. Md.	197011182014061001	III/a	Pelaksana	Tek. Komputer	D.III	TAS

TABEL Daftar Guru dan TAS Honor

No	Nama	L/P	Tanggal Lahir/Usia	Alamat	Pendidikan		
					Nama	Lulus	Tingkat
					Jurusan	Thn	Ijazah
1	YUDHO PRABOWO, S. Pd.	L	Pagar Alam, 19/07/1985	Pagar Agung	B.Inggris	2010	S.1
2	MISWANTO, S. Pd.	L	Pagar Alam, 09/10/1980	Sp. Padang Karet	B.Inggris	2006	S.1
3	ASPIAN PRAMESTA, S. Pd.	L	Pagar Alam, 17/07/1993	Pagar Jaya	Pend. Sejarah	2015	S.1
4	ASEP APRIANSYAH, S. Pd.	L	Empat Lawang, 23/04/1993	Pagar Agung	PKn	2014	S.1
5	MAYA ULPAa, S. Pd.	P	Lahat, 15/03/1994	Talang Sawah	Pend.Biologi	2016	S.1
6	SUSI SUSANTI, S. Pd.	P	Pagar Alam, 30/10/1993	Rantau Unji	B.Inggris	2015	S.1
7	WENI SASTRIANI, S. Pd.	P	Lahat, 27/12/1992	Belakang PU	B.Indonesia	2014	S.1
8	DESTRI LUSIANA, S. Pd.	P	Pagar Alam, 03/12/1991	Mekaralam	PPKn	2014	S.1
No	Nama	L/P	Tanggal Lahir/Usia	Alamat	Pendidikan		
					Nama	Lulus	Tingkat
					Jurusan	Thn	Ijazah
9	MUHAMMAD MUKMIN, S.Pd. I.	L	Pagar Alam, 25/12/1984	Rantau Unji	Pend.PAI	2013	S.1
10	NIA FIRDHAYANTI, S.Pd	P	Pagar Alam, 01/06/1992	Talang Sawah	B.Indonesia	2017	S.1
11	MERIYANI, S. Pd.	P	Pagar Alam, 20/05/1990	Dusun Petani	Matematika	2012	S.1
12	LALA NURDILA, S.Pd.	P	Gunung Agung Pauh, 17/11/2000	Gunung Agung Pauh	Pend. Fisika	2022	S.1

13	PUTRI AYUNI, S.Pd.	P	Lahat, 01/06/2000	Gang Antara	Bimbingan dan Konseling	2022	S.1
14	SONIA DORA, S.Pd.	P	Pagar Alam, 01/07/1991	Blkng SMA Negeri 1	B.Indonesia	2013	S.1
15	PENI MAGDALENA, S.Pd.	P	Pagar Alam, 23/04/1992	Jln. Serma Zainal Abidin	Matematika	2015	S.1
16	IRMA JUMIATI, S.Pd.	P	Kinali Pasaman, 15/10/1993	Bangun Rejo	Sejarah	2018	S.1
17	JESICA ROSALINDA, S.Pd.	P	Pagar Alam, 07/07/2001	Duspa	B.Indonesia	2022	S.1
18	KHOIVA HASPI PRATIWI, S.E.	P	Pagar Alam, 19/09/2000	Tanjung Payang	Ekonomi	2022	S.1
19	DWI NABILAH, S.Pd.	P	Pagar Alam,03/03/2001	Alun Dua	B.Ingggris	2022	S.1
20	Vivia Aprianti, S.Pd.	P	Prabumulih, 17/04/1989	Prmns. Perandonan	Kesenian	2012	S.1
21	Cindy Yuliani, S.Pd.	P	Pagar Alam, 13/07/2001	Jambat Balo	Kesenian	2023	S.1
22	YULIANAH	P	OKI, 29/12/1973	Belakang SMA	SMA	1993	SMA
23	HERWANTO	L	Pagar Alam, 27/07/1984	Alun Dua	SMA	2004	SMA
24	YUDI ASPIANTA, ST.	L	Lahat, 21/1/1970	Muara Gelumpai	Teknik Elektro	1995	S.1
25	ELMA PISUDURIA, S. Pd.	P	Pagar Alam, 25/07/1988	Keban Agung	B.Ingggris	2012	S.1
26	HELEN SAGITA, S. Pd.	P	Pagar Alam, 08/11/1986	Ujan Mas	Matematika	2010	S.1
27	OKTERI LISTIANI, S. Pd.	P	Lahat, 18/10/1986	Harapan Jaya	B.Ingggris	2012	S.1
28	SITI CHODIJAH, SE.	P	Palembang, 15/04/1979	Airlaga	Ekonomi	2016	S.1
29	VENY WAHYUNI, S. Pd.	P	Pagar Alam, 03/03/1990	Alun Dua	B.Indonesia	2012	S.1
30	REZA JUARIA, S. Pd.	P	Pagar Alam, 03/01/1991	Keban Agung	B.Indonesia	2012	S.1
31	JASRI	L	Pagar Alam, 10/09/1974	Dusun Baru	SMP		SMP
32	MEY WAHYUDI	L	Pagar Alam, 13/05/1980	Dusun Pagar Alam	SMK	1998	SMK
33	THOMAS SATRIA Al-ZAMZALI	L	Pagar Alam, 27/04/2000	Dusun Pagar Alam	SMA	2017	SMA
34	ADE KURNIAWAN, S.Pd.	L	Pagar Alam, 28 Juni 2002	Belakang Obak	Fisika	2024	S.1
35	Arinda Purnamasari, S.Kom	P	Muara Siban, 28 Maret 2023	Muara Siban	Tek. Informatika	2024	S.1
36	Putri Ayu Lestari, S.Kom	P	Suka mulia, 8 Agustus 2002		Tek. Informatika	2024	S.1

Data karakteristik tenaga pendidikan berdasar rapor pendidikan bisa dilihat pada kualitas pembelajaran dengan persentase 58,95 % dimana mengalami penurunan dari tahun kemarin sebesar 3,89 % dan Refleksi dan perbaikan pembelajaran oleh guru mengalami kenaikan sebesar 9,20% dari 50,72%.

C. Analisis Lingkungan Satuan Pendidikan

1. Kondisi internal satuan Pendidikan

Transformasi tahun 2025, sekolah mengadopsi pendekatan Pembelajaran Mendalam sebagai fondasi utama dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Perubahan ini bukan sekadar pergantian metode, melainkan transformasi paradigma yang menempatkan anak sebagai pembelajar aktif yang memiliki potensi luar biasa untuk berkembang dalam suasana yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Berikut adalah identitas lengkap institusi:

D. Tabel Identitas Satuan Pendidikan

Komponen	Keterangan
Nama Sekolah	<i>SMP NEGERI 1 PAGAR ALAM</i>
NPSN	10604628
Status	NEGERI
Bentuk Pendidikan	SMP
Status Kepemilikan	PEMERINTAH KOTA PAGAR ALAM
SK Pendirian Sekolah	
Tanggal SK Pendirian	
SK Izin Operasional	
Tanggal SK Izin Operasional	

E. Tabel Lokasi dan Kontak Satuan Pendidikan

Lokasi dan Kontak	Detail
Alamat	Jl. Serma Zainal Abidin
Kabupaten / Kota	Kota Pagar Alam
Provinsi	Sumatera Selatan
Kode Pos	31520

A. Kondisi Geografis

SMP Negeri 1 Pagar Alam Merupakan lembaga pendidikan Menengah yang berkomitmen untuk memberikan layanan pendidikan berkualitas dengan pendekatan Pembelajaran Mendalam. Berdiri pada tahun 1945 di Jalan Serma Zainal Abidin Kota

Pagar Alam , sekolah ini lahir dari kebutuhan masyarakat akan pendidikan menengah yang berkualitas di tengah dinamika perkotaan yang semakin kompleks. Sejak awal berdirinya, *SMP Negeri 1 Pagar Alam* berkomitmen memberikan layanan pendidikan yang holistik dengan memperhatikan seluruh aspek perkembangan anak.

SMP Negeri 1 Pagar Alam memiliki 2 lokasi dalam pelaksanaan pembelajarannya, Lokasi A yang terletak di bagian hilir, dan lokasi B yang terletak di bagian hulu, jarak antara lokasi A dan Lokasi B kira-kira 100 meter.

B. Kondisi Sosial Ekonomis

Lingkungan sosial di sekitar SMP NEGERI 1 PAGAR ALAM . Mencerminkan keberagaman masyarakat perkotaan yang dinamis. Orang tua peserta didik berasal dari latar belakang profesi yang beragam, mulai dari pegawai negeri sipil, karyawan swasta, wiraswasta, hingga pedagang kecil dan petani. Keberagaman ini menjadi kekayaan tersendiri dalam implementasi Pembelajaran Mendalam, karena setiap profesi membawa perspektif dan pengalaman yang dapat memperkaya proses pembelajaran anak.

Sebagian besar keluarga peserta didik berada pada tingkat ekonomi menengah, namun memiliki kesadaran yang tinggi terhadap pentingnya pendidikan berkualitas. Kondisi ini menunjukkan bahwa meskipun keterbatasan ekonomi menjadi tantangan, semangat untuk memberikan yang terbaik bagi anak-anak tetap menjadi prioritas utama. Hal ini sejalan dengan prinsip Pembelajaran Mendalam yang menekankan bahwa pembelajaran bermakna tidak selalu bergantung pada materi yang mahal, melainkan pada kreativitas dan inovasi dalam menciptakan pengalaman belajar yang autentik.

C. Iklim keamanan Sekolah (Berdasar rapor pendidikan).

Iklim keamanan sekolah berdasar Rapor Pendidikan, Iklim keamanan satuan pendidikan SMP Negeri 1 Pagar Alam mengalami peningkatan paling tinggi diantara Indikator lain. Dari seluruh capaian tahun ini, Iklim kebinekaan menjadi indikator dengan pencapaian terbaik yaitu naik 4,15 % dari Tahun kemarin.

Satuan pendidikan memiliki lingkungan satuan pendidikan yang aman, terlihat dari kesejahteraan psikologis yang baik dan rendahnya kasus perundungan, hukuman fisik, kekerasan seksual, dan penyalahgunaan narkoba. Satuan pendidikan dapat mempertahankan kualitas warga satuan pendidikan dalam mencegah dan menangani kasus untuk menciptakan iklim keamanan di lingkungan satuan pendidikan.

D. Iklim Kebhinekaan

Satuan pendidikan sudah mampu menghadirkan suasana proses pembelajaran yang menjunjung tinggi toleransi agama/kepercayaan dan budaya; mendapatkan pengalaman belajar yang berkualitas; mendukung kesetaraan agama/kepercayaan, dan budaya; serta memperkuat nasionalisme.

Capaian Iklim Kebhinekaan pada rapor pendidikan SMP Negeri 1 Pagar Alam mengalami penurunan 1 % dari tahun kemarin.

2. Kondisi Eksternal Satuan Pendidikan

a. Fakta budaya dan kekhasan daerah

SMP Negeri 1 Pagar Alam Berada di jantung Kota Pagar Alam yang kaya akan warisan budaya dan kearifan lokal. Kedekatannya dengan sebagai objek bersejarah memberikan peluang pembelajaran yang unik tentang sejarah dan pelestarian budaya. Namun yang lebih penting adalah nilai-nilai luhur masyarakat besemah yang masih hidup dalam keseharian, seperti gotong royong, dan tradisi pantauan.

Nilai gotong royong sangat relevan dengan pengembangan dimensi kolaborasi dalam profil lulusan. Anak-anak belajar bahwa keberhasilan tidak hanya dicapai secara individual, melainkan melalui kerja sama dan saling membantu. Konsep pantauan mengajarkan pentingnya Bermasyarakat dengan yang santun dan efektif, sesuai dengan konteks dalam bermasyarakat.

Tantangan yang dihadapi adalah pergeseran nilai akibat pengaruh gaya hidup yang mulai mengikis nilai-nilai tradisional. Anak-anak cenderung meniru perilaku yang tidak jelas latar belakangnya melalui media digital. Oleh karena itu, integrasi

kearifan lokal dalam Pembelajaran Mendalam menjadi sangat strategis untuk mempertahankan identitas budaya sambil mengembangkan kompetensi abad ke-21.

b. Kepedulian masyarakat terhadap pendidikan

Pendidikan bukan hanya menjadi tanggung jawab sekolah dan pemerintah, tetapi juga merupakan tanggung jawab bersama seluruh lapisan masyarakat. Kepedulian masyarakat terhadap pendidikan merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan proses belajar-mengajar dan tercapainya tujuan pendidikan nasional. Kepedulian masyarakat sekitar menunjukkan perhatian dan keterlibatan aktif dalam pendidikan, sehingga terciptanya lingkungan belajar yang kondusif, aman.

Kepedulian tersebut tercermin dalam berbagai bentuk, mulai dari keterlibatan orang tua dalam kegiatan sekolah, keaktifan komite sekolah dalam memberikan masukan dan pengawasan, partisipasi tokoh masyarakat dalam penanaman nilai-nilai karakter, hingga dukungan dunia usaha dalam menyediakan fasilitas atau program keterampilan bagi siswa. Di tingkat lokal, masyarakat yang peduli juga dapat membantu menjaga lingkungan sekolah, menyumbang waktu, tenaga, atau bahkan sumber daya untuk menunjang kegiatan belajar siswa.

c. Kemitraan dengan stakeholder

Kemitraan dengan berbagai stakeholder menjadi salah satu pilar penting dalam upaya peningkatan mutu pendidikan di satuan pendidikan. Stakeholder mencakup berbagai pihak yang memiliki peran dan kepentingan terhadap penyelenggaraan pendidikan, seperti orang tua/wali murid, komite sekolah, dunia usaha, perguruan tinggi, lembaga pemerintahan, tokoh masyarakat, dan organisasi non-pemerintah.

Kemitraan yang baik menciptakan sinergi antara sekolah dan lingkungan eksternal dalam mendukung pembelajaran yang relevan, adaptif, dan bermakna bagi peserta didik. Sekolah tidak lagi menjadi institusi yang bekerja sendiri, melainkan menjadi pusat kolaborasi yang terbuka terhadap masukan, dukungan, serta kontribusi dari berbagai pihak.

D. Analisis Sarana dan Prasarana

Infrastruktur *SMP Negeri 1 Pagar Alam* dirancang untuk mendukung implementasi Pembelajaran Mendalam meski dengan keterbatasan yang ada. Ruang kelas didesain fleksibel dengan berbagai sudut pembelajaran yang memungkinkan anak bereksplorasi sesuai minat dan kebutuhan mereka. Sementara halaman dimanfaatkan untuk tempat bermain, berolahraga dan melakukan aktivitas kegiatan di luar kelas dan laboratorium alam untuk pembelajaran sains dan lingkungan.

Keberadaan perpustakaan dan pojok baca dengan koleksi buku cerita yang beragam mendukung pengembangan literasi dan imajinasi anak. Meski demikian, sekolah menyadari perlunya pengembangan fasilitas lebih lanjut untuk mendukung implementasi Pembelajaran Mendalam yang optimal.

E. Analisis Pembiayaan Satuan Pendidikan

Pembiayaan merupakan salah satu aspek fundamental dalam penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas. Melalui analisis pembiayaan, satuan pendidikan dapat mengukur efisiensi, efektivitas, dan keberlanjutan pemanfaatan dana untuk mendukung proses belajar mengajar, pengembangan tenaga pendidik, serta pemeliharaan dan pengembangan sarana prasarana..

Fokus Utama Analisis Finansial *SMP Negeri 1 Pagar Alam* :

1. Perencanaan Keuangan:

Membuat rencana anggaran yang komprehensif untuk satu tahun ajaran, memperkirakan pemasukan dan pengeluaran, serta mengalokasikan dana untuk berbagai kegiatan.

2. Pengelolaan Dana:

Memastikan pengelolaan dana yang efektif dan efisien, termasuk pencatatan keuangan yang akurat, pelaporan keuangan yang transparan, dan audit keuangan yang berkala.

3. Sumber Pendanaan: Bos APBN, BOS APBD

4. Analisis Biaya:

Menganalisis biaya operasional, termasuk biaya personalia, bahan ajar, dan fasilitas, untuk memastikan efisiensi penggunaan dana.

5. Analisis Pendapatan:

Memantau dan menganalisis pendapatan sumber pendapatan lainnya, untuk memastikan stabilitas keuangan.

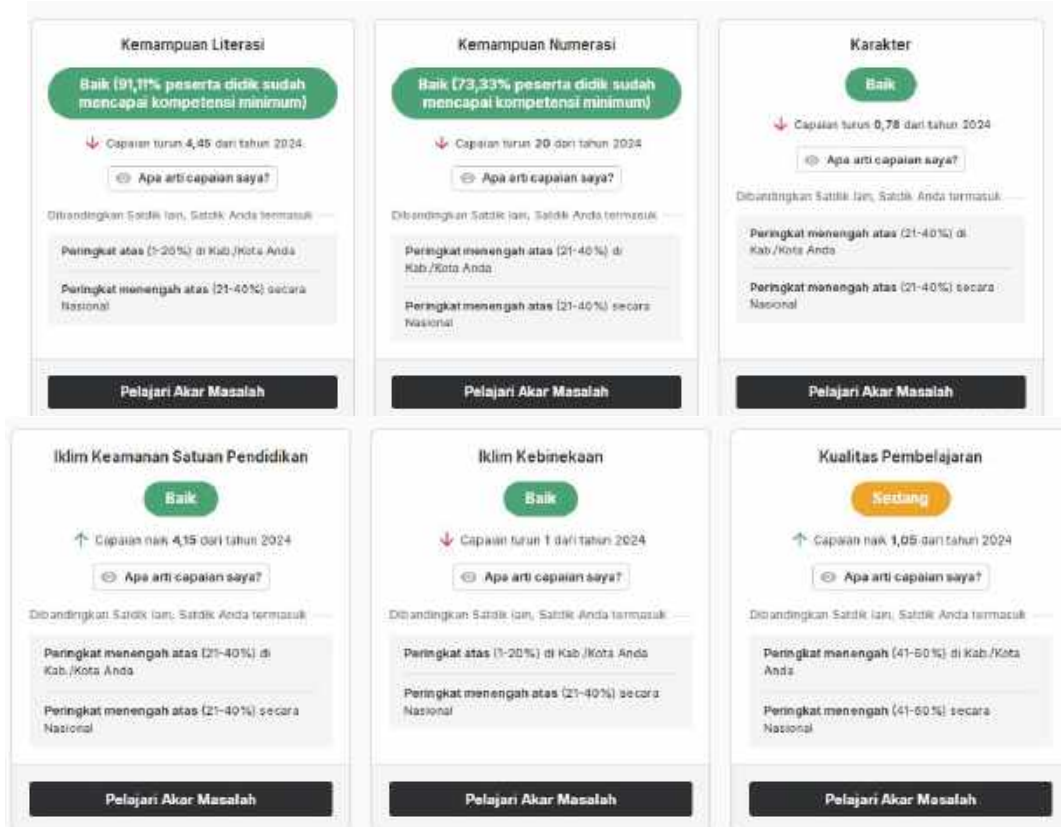
6. Analisis Profitabilitas:

Mengevaluasi tingkat keuntungan (jika ada) dan efektivitas penggunaan dana, serta mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan.

F. Analisis Rapor Pendidikan

Rapor Pendidikan merupakan salah satu instrumen utama dalam mendukung transformasi pendidikan di Indonesia melalui pendekatan berbasis data. Rapor ini menyajikan informasi yang komprehensif mengenai capaian satuan pendidikan dalam berbagai aspek, seperti hasil belajar murid, iklim satuan pendidikan, dan mutu proses pembelajaran.

Berikut hasil Rapor Pendidikan SMP Negeri 1 Pagar Alam Tahun ini :



Informasi lengkapnya bisa di buka di <https://raporpendidikan.kemendikdasmen.go.id>

BAB II

VISI, MISI DAN TUJUAN

Tujuan Pendidikan Nasional pada tahun 2025, sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab, sedangkan tujuan pendidikan dasar tahun 2025, seperti yang tercantum dalam Permendikdasmen Nomor 13 Tahun 2025, adalah untuk membekali peserta didik dengan kemampuan dasar, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik, agar dapat mengembangkan diri sebagai individu yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Selain itu, pendidikan dasar juga bertujuan untuk mempersiapkan siswa melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Sekolah yang efektif atau sekolah yang dicita-citakan adalah tempat di mana seluruh elemen—mulai dari guru, siswa, hingga manajemen sekolah—bekerja sama untuk mencapai tujuan pendidikan yang menyeluruh. Sekolah ini tidak hanya fokus pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter, pengembangan potensi, dan penciptaan lingkungan belajar yang positif.

Karakteristik Utama Sekolah yang Efektif Sekolah yang efektif memiliki beberapa ciri khas yang membedakannya, antara lain:

- **Kepemimpinan yang Kuat:** Kepala sekolah memiliki visi yang jelas dan mampu memimpin seluruh warga sekolah untuk mencapainya. Kepemimpinan ini mendorong inovasi, kolaborasi, dan perbaikan berkelanjutan dalam setiap aspek pendidikan.
- **Fokus pada Pembelajaran:** Segala kegiatan di sekolah berpusat pada proses belajar siswa. Kurikulum dirancang agar relevan dan menarik, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang menginspirasi, bukan hanya mentransfer informasi.

- **Iklim Sekolah yang Positif:** Lingkungan sekolah aman, inklusif, dan mendukung keberagaman. Tidak ada tempat untuk perundungan (bullying) atau diskriminasi. Siswa merasa dihargai, nyaman, dan termotivasi untuk datang ke sekolah.
- **Kolaborasi Aktif:** Terjalin kerja sama yang erat antara guru, orang tua, dan masyarakat. Komunikasi terbuka menjadi kunci untuk memastikan semua pihak memiliki pemahaman yang sama tentang perkembangan siswa dan tujuan sekolah.
- **Harapan yang Tinggi:** Sekolah memiliki standar prestasi yang tinggi, baik bagi siswa maupun guru. Ekspektasi ini tidak hanya sebatas nilai, tetapi juga mencakup perkembangan karakter, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis.
- **Pengelolaan Sumber Daya yang Baik:** Manajemen sekolah menggunakan sumber daya, baik waktu, dana, maupun fasilitas, secara efisien dan transparan. Waktu di kelas dimanfaatkan secara optimal untuk kegiatan pembelajaran yang bermakna.

Mewujudkan sekolah yang dicita-citakan membutuhkan kontribusi dari semua pihak:

- Guru menjadi garda terdepan dengan terus belajar, berinovasi, dan berefleksi terhadap praktik pengajaran mereka.
- Siswa berperan aktif dalam proses belajar, berani bertanya, berkolaborasi, dan mengembangkan diri.
- Kepala Sekolah bertindak sebagai pemimpin pembelajaran yang memfasilitasi, memotivasi, dan memastikan seluruh program berjalan sesuai visi.
- Orang Tua dan masyarakat terlibat aktif dalam mendukung program sekolah dan menciptakan lingkungan belajar yang konsisten, baik di sekolah maupun di rumah.

Dengan kolaborasi dan komitmen yang kuat, sekolah yang efektif dapat menjadi kenyataan, mencetak generasi yang cerdas, berkarakter, dan siap menghadapi masa depan.

A. Visi Sekolah

Visi *SMP Negeri 1 Pagar Alam* adalah :

"Terwujudnya Generasi Unggul dan Berkarakter, yang Berlandaskan Keimanan dan Ketakwaan, Menguasai IPTEK, Memiliki Pola Pikir Bertumbuh, Serta Berbudaya Lingkungan."

B. Misi Sekolah

1. Menyelenggarakan kegiatan keagamaan dan pembinaan etika secara terpadu untuk membentuk lulusan yang **beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia**.
2. Menerapkan program yang menumbuhkan rasa **cinta tanah air dan kepedulian sosial** serta **peduli lingkungan**.
3. Mendorong pembelajaran yang mengembangkan **Penalaran Kritis** dan **pola pikir bertumbuh** dalam menganalisis dan memecahkan masalah.
4. Mengintegrasikan pemanfaatan IPTEK di pembelajaran untuk mengekspresikan dan mengembangkan potensi kreativitas yang di miliki
5. Melaksanakan edukasi dan pembiasaan hidup sehat agar memiliki **Kesehatan** fisik dan mental yang prima, serta memiliki **Kemandirian** dalam belajar dan bertindak.
6. Membangun iklim sekolah yang mendorong **Kolaborasi** dan **kerja sama** yang efektif, serta melatih kemampuan **Komunikasi** yang terstruktur dan santun.

C. Tujuan Sekolah

1. **Terlaksananya** pembiasaan sikap jujur, bertanggung jawab, dan toleransi yang **terlihat nyata** dalam keseharian seluruh warga sekolah.
2. **Terlaksananya** program **aksi nyata** yang menjadikan siswa **pelopor** dalam menjaga kebersihan lingkungan dan menguatkan rasa cinta tanah air.
3. **Terlaksananya** proses pembelajaran yang **menantang siswa** untuk berpikir analitis (Penalaran Kritis) dan **mencari solusi logis** terhadap masalah di setiap mata pelajaran.
4. **Terlaksananya** penggunaan **IPTEK** sebagai wadah utama bagi siswa untuk **mengekspresikan kreativitas** dan mewujudkan ide-ide menjadi sebuah karya.
5. **Terlaksananya** pembinaan yang **efektif** untuk membentuk siswa yang punya **inisiatif** tinggi, mampu mengatur diri, dan bertanggung jawab penuh atas hasil belajarnya.
6. **Terlaksananya** edukasi dan program **Kesehatan** yang fokus pada peningkatan

kesehatan mental dan pembentukan gaya hidup aktif siswa.

7. **Terlaksananya** proyek dan kegiatan yang secara konsisten **mewajibkan Kolaborasi** antar siswa dan melatih keterampilan kerjasama yang efektif
8. **Terlaksananya** praktik **komunikasi** secara efektif, persuasif, dan etis dalam berbagai moda (lisan, tulisan, digital) untuk menyampaikan gagasan dan informasi.

D. Tujuan Pencapaian 8 Dimensi Profil Lulusan

1. Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME

Profil ini menekankan pentingnya keseimbangan antara pengetahuan, moralitas, dan hubungan yang harmonis dengan Tuhan, sesama manusia, dan lingkungan sekitarnya.

2. Kewargaan

Fokus kewargaan yaitu kesadaran peserta didik untuk berkontribusi terhadap kebaikan bersama sebagai warga negara dan warga dunia. Profil lulusan ini tidak terlepas dari nilai-nilai Pancasila yang mencerminkan individu yang memiliki karakter, sikap, dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam setiap sila Pancasila. Peserta didik yang selalu menjunjung moral dan nilai spiritual, bersikap adil dan menghormati hak orang lain, mencintai negara, budaya, dan keberagaman Indonesia, berperan aktif dalam proses demokrasi dengan musyawarah, serta berupaya menciptakan kesejahteraan bersama.

3. Penalaran Kritis

Peserta didik memiliki keterampilan untuk menganalisis masalah, mengevaluasi argumen, menghubungkan gagasan yang relevan, dan merefleksikan proses berpikir dalam pengambilan keputusan. Peserta didik yang memiliki kemampuan penalaran kritis cenderung mampu memecahkan masalah secara sistematis, mempertimbangkan berbagai sudut pandang, dan menghasilkan solusi yang rasional serta berbasis bukti. Kemampuan ini membentuk pribadi yang cermat, tanggap, dan mampu menghadapi tantangan dengan pemikiran yang mendalam dan terstruktur.

4. Kreativitas

Peserta didik yang memiliki kreativitas cenderung berpikir di luar kebiasaan, mengembangkan ide-ide secara mendalam, serta memodifikasi atau menciptakan

sesuatu yang orisinal, bermakna, dan memiliki dampak positif bagi lingkungan sekitar

5. Kolaborasi

Peserta didik dengan kemampuan kolaborasi mampu berkontribusi secara aktif, menggunakan pemecahan masalah bersama, dan menciptakan suasana yang harmonis untuk mencapai tujuan bersama.

6. Kemandirian

Peserta didik yang mandiri mampu mengelola waktu, sumber daya, dan tindakan mereka secara efektif untuk mencapai hasil yang optimal. Profil dimensi kemandirian ini menunjukkan peserta didik sebagai manusia pembelajar, yaitu individu yang secara terus-menerus mencari ilmu, mengembangkan diri, dan beradaptasi dengan perubahan (pembelajar sepanjang hayat).

7. Kesehatan

Profil ini menggambarkan peserta didik yang mampu menjalani kehidupan produktif dengan kualitas kesehatan fisik dan mental yang optimal dan berkontribusi secara positif dalam lingkungan sosialnya.

8. Komunikasi

Profil ini memungkinkan peserta didik mampu berinteraksi dengan orang lain, berbagi serta mempertahankan pendapat, menyampaikan sudut pandang yang beragam, dan aktif terlibat dalam kegiatan yang membutuhkan interaksi dua arah. Dengan demikian diharapkan lulusan yang memiliki kemampuan komunikasi dengan baik dapat membangun hubungan yang positif, menjembatani perbedaan pendapat, dan menciptakan pemahaman bersama dalam lingkungan sosial maupun profesional.

Pencapaian kedelapan dimensi ini dilakukan secara terintegrasi melalui pembelajaran yang holistik, dimana setiap aktivitas dirancang untuk mengembangkan beberapa dimensi sekaligus dalam konteks yang bermakna dan menyenangkan. Pendekatan ini memastikan bahwa perkembangan anak berjalan secara alami, seimbang, dan sesuai dengan keunikan masing-masing individu.

BAB III

PENGORGANISASIAN PEMBELAJARAN

Setiap peserta didik memiliki kebutuhan yang terus berkembang seiring dengan waktu dan perkembangan zaman. Memahami kebutuhan ini sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan relevan. Berikut adalah uraian mengenai kebutuhan peserta didik, perubahannya, serta peran semua pihak dalam mendukungnya.

Secara umum, kebutuhan peserta didik tidak hanya terbatas pada pengetahuan akademis. Mereka membutuhkan lingkungan yang aman dan nyaman untuk berkembang. Kebutuhan tersebut meliputi:

- **Kebutuhan Akademis:** Ini adalah kebutuhan dasar akan pengetahuan dan keterampilan yang relevan. Di masa lalu, fokus utama adalah pada menghafal fakta dan teori. Namun, seiring waktu, kebutuhan ini bergeser menjadi kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, dan berinovasi.
 - **Kebutuhan Sosial-Emosional:** Peserta didik membutuhkan ruang untuk berinteraksi, membangun hubungan, dan mengelola emosi mereka. Di era digital ini, kebutuhan ini semakin penting. Mereka perlu belajar berkolaborasi, berkomunikasi efektif, dan memiliki empati, baik di dunia nyata maupun virtual.
 - **Kebutuhan Fisik:** Kebutuhan akan kesehatan dan aktivitas fisik tetap menjadi prioritas. Perubahan gaya hidup modern menuntut satuan pendidikan untuk lebih peduli terhadap program olahraga, istirahat yang cukup, dan nutrisi yang baik.
 - **Kebutuhan Digital:** Di era teknologi, peserta didik membutuhkan literasi digital. Mereka tidak hanya perlu tahu cara menggunakan gawai, tetapi juga memahami etika digital, keamanan siber, dan cara memanfaatkan teknologi untuk belajar dan berkarya.
- Setiap peserta didik memiliki kebutuhan yang terus berkembang seiring dengan waktu dan perkembangan zaman. Memahami kebutuhan ini sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan relevan. Berikut adalah uraian mengenai kebutuhan peserta didik, perubahannya, serta peran semua pihak dalam mendukungnya.

Untuk memenuhi kebutuhan yang terus berubah, diperlukan kepedulian dan kerja sama dari semua pihak:

- Kepedulian Peserta Didik: Peserta didik diharapkan memiliki motivasi internal untuk belajar, rasa ingin tahu yang tinggi, dan kesadaran akan pentingnya pengembangan diri. Mereka juga perlu belajar untuk bertanggung jawab atas proses belajar mereka sendiri.
- Kepedulian Guru: Guru tidak lagi hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator, mentor, dan motivator. Guru harus terus berinovasi dalam metode mengajar, memahami psikologi peserta didik, dan menciptakan suasana kelas yang inspiratif.
- Kepedulian Orang Tua/Wali Murid: Orang tua memiliki peran krusial sebagai mitra sekolah. Mereka harus terlibat dalam pendidikan anak-anak mereka, berkomunikasi secara terbuka dengan guru, dan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung di rumah.
- Kepedulian Warga Sekolah: Seluruh warga sekolah, termasuk staf administrasi dan petugas kebersihan, juga berperan dalam menciptakan lingkungan yang positif. Rasa saling menghargai dan kerja sama akan membangun budaya sekolah yang kuat dan mendukung.

Dengan sinergi dari semua pihak ini, satuan pendidikan dapat menciptakan Profil Belajar Siswa yang seimbang, yang tidak hanya menguasai ilmu pengetahuan, tetapi juga memiliki karakter kuat, keterampilan sosial, dan siap menghadapi tantangan masa depan.

A. INTRAKURIKULER

Intrakurikuler adalah kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar sesuai jadwal dan beban belajar pada struktur Kurikulum. Intrakurikuler memuat tiga hal yaitu kompetensi, muatan pembelajaran, dan beban belajar. Kompetensi dirumuskan dalam bentuk Capaian Pembelajaran. Capaian Pembelajaran pada Fase D untuk kelas VII sampai dengan kelas IX pada sekolah menengah pertama, madrasah

tsanawiyah, program paket B, atau bentuk lain yang sederajat. Capaian Pembelajaran disusun untuk mencapai kompetensi Peserta Didik. Muatan pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan pendidikan menengah dirumuskan dalam bentuk mata pelajaran. Beban belajar dirumuskan dalam bentuk alokasi waktu dalam 1 (satu) tahun pelajaran.

1. Struktur Kurikulum

Struktur kurikulum SMP di tahun 2025 masih mengacu pada Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka, dengan penekanan pada pendekatan pembelajaran mendalam (deep learning) dan fleksibilitas. Tidak ada perubahan kurikulum nasional secara keseluruhan, namun ada penyesuaian dalam implementasi Kurikulum Merdeka dan penambahan mata pelajaran pilihan seperti Koding dan Kecerdasan Artifisial.

Struktur kurikulum *SMP Negeri 1 Pagar Alam* dirancang dengan sifat dinamis, fleksibel, dan responsif. Kurikulum dapat disesuaikan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan masyarakat, serta responsif terhadap karakteristik dan kebutuhan individual anak. Pembaruan berkelanjutan dilakukan berdasarkan hasil evaluasi untuk memastikan relevansi pembelajaran.

Pembelajaran diorganisasikan dalam tiga bentuk yang saling terintegrasi. Intrakurikuler sebagai pembelajaran inti untuk mencapai Capaian Pembelajaran fase fondasi. Projek Penguatan Profil Lulusan sebagai pembelajaran berbasis proyek untuk mengembangkan 8 dimensi profil lulusan. Ekstrakurikuler sebagai pengembangan bakat dan minat yang mendukung dimensi profil lulusan.

Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Pertama, Madrasah Tsanawiyah, atau Bentuk Lain yang Sederajat sebagai berikut.

Tabel 1. Alokasi waktu mata pelajaran sekolah menengah pertama, madrasah tsanawiyah, atau bentuk lain yang sederajat kelas VII-VIII
(Asumsi 1 tahun = 36 minggu dan 1 JP = 40 menit)

No.	Mata Pelajaran	Alokasi Intrakurikuler Per Tahun	Alokasi Kokurikuler Per Tahun	Total JP Per Tahun
1	Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti ^{a)}	72	36	108
	Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti ^{a)}	72	36	108
	Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti ^{a)}	72	36	108
	Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti ^{a)}	72	36	108
	Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti ^{a)}	72	36	108
	Pendidikan Agama Khonghucu dan Budi Pekerti ^{a)}	72	36	108
2	Pendidikan Pancasila	72	36	108
3	Bahasa Indonesia	180	36	216
4	Matematika	144	36	180
5	Ilmu Pengetahuan Alam	144	36	180
6	Ilmu Pengetahuan Sosial	108	36	144
7	Bahasa Inggris	108	36	144
8	Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	72	36	108
9	Informatika	72	36	108
10	Seni, Budaya, dan Prakarya ^{b)} 1. Seni Musik 2. Seni Rupa 3. Seni Teater 4. Seni Tari 5. Prakarya Budi Daya 6. Prakarya Kerajinan 7. Prakarya Rekayasa 8. Prakarya Pengolahan	72	36	108
	Total JP Mata Pelajaran Wajib	1044	360	1404
11	Koding dan Kecerdasan Artifisial ^{c)}	-	-	

12	Muatan Lokal ^{d)}	72	-	72
	Total JP Mata Pelajaran Wajib + Muatan Lokal	1116		1476

Keterangan:

- a. Diikuti oleh murid sesuai dengan agama masing-masing.
- b. Satuan Pendidikan menyediakan minimal 1 (satu) jenis seni atau prakarya (seni musik, seni rupa, seni teater, seni tari, dan/atau prakarya). Peserta Didik memilih 1 (satu) jenis seni atau prakarya (seni musik, seni rupa, seni teater, seni tari, atau prakarya).
- c. Dilaksanakan sebagai ekstrakurikuler di semester genap tahun ajaran 2025/2026
- d. Paling banyak 2 (dua) JP per minggu atau 72 (tujuh puluh dua) JP per tahun.

Tabel 2. Alokasi waktu mata pelajaran sekolah menengah pertama, madrasah tsanawiyah, atau bentuk lain yang sederajat kelas IX
(Asumsi 1 tahun = 32 minggu dan 1 JP = 40 menit)

No.	Mata Pelajaran	Alokasi Intrakurikuler Per Tahun	Alokasi Kokurikuler Per Tahun	Total JP Per Tahun
1	Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti ^{a)}	64	32	96
	Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti ^{a)}	64	32	96
	Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti ^{a)}	64	32	96
	Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti ^{a)}	64	32	96
	Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti ^{a)}	64	32	96
	Pendidikan Agama Khonghucu dan Budi	64	32	96

	Pekerti ^{a)}			
2	Pendidikan Pancasila	64	32	96
3	Bahasa Indonesia	160	32	192
4	Matematika	128	32	160
5	Ilmu Pengetahuan Alam	128	32	160
6	Ilmu Pengetahuan Sosial	96	32	128
7	Bahasa Inggris	96	32	128
8	Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	64	32	96
9	Informatika	64	32	96
10	Seni, Budaya, dan Prakarya ^{b)} 1. Seni Musik 2. Seni Rupa 3. Seni Teater 4. Seni Tari 5. Prakarya Budi Daya 6. Prakarya Kerajinan 7. Prakarya Rekayasa 8. Prakarya Pengolahan	64	32	96
	Total JP Mata Pelajaran Wajib	928	320	1248
11	Koding dan Kecerdasan Artifisial ^{c)}	-	-	
12	Muatan Lokal ^{d)}	64	-	64
	Total JP Mata Pelajaran Wajib + Muatan Lokal	1056	320	1376

Keterangan:

- a. Diikuti oleh Peserta Didik sesuai dengan agama masing-masing.
- b. Satuan Pendidikan menyediakan minimal 1 (satu) jenis seni atau prakarya (seni musik, seni rupa, seni teater, seni tari, dan/atau prakarya). Peserta Didik memilih 1 (satu) jenis seni atau prakarya (seni musik, seni rupa, seni teater, seni tari, atau prakarya).
- c. Dilaksanakan sebagai ekstrakurikuler di semester genap tahun ajaran 2025/2026
- d. Paling banyak 2 (dua) JP per minggu atau 64 (enam puluh empat) JP per tahun.

Berikut merupakan penjelasan dari struktur Kurikulum sekolah menengah

pertama/madrasah tsanawiyah/bentuk lain yang sederajat secara umum.

1. Muatan pelajaran kepercayaan untuk penghayat kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa dilaksanakan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan mengenai layanan pendidikan kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
2. Layanan Bimbingan dan Konseling dilaksanakan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan mengenai Bimbingan dan Konseling.
3. Muatan lokal merupakan muatan pembelajaran tentang potensi dan keunikan lokal berupa:
 - a. seni budaya;
 - b. prakarya;
 - c. pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan;
 - d. bahasa; dan/atau
 - e. teknologi.
4. Muatan lokal dapat dilaksanakan pada Satuan Pendidikan melalui:
 - a. pengintegrasian ke dalam mata pelajaran lain;
 - b. pengintegrasian ke dalam kokurikuler; dan/atau
 - c. mata pelajaran yang berdiri sendiri.
5. Muatan Lokal di satuan Pendidikan berdiri sendiri sebagai mata pelajaran yaitu Muatan Lokal Besemah, Bahasa Pagar Alam. Hal ini sesuai dengan Peraturan Walikota Pagar Alam Nomor 39 Tahun 2021.
6. Kurikulum di Satuan Pendidikan penyelenggara pendidikan inklusif di sekolah menengah pertama, madrasah tsanawiyah, atau bentuk lain yang sederajat menambahkan mata pelajaran Program Kebutuhan Khusus sesuai dengan kondisi Peserta Didik.
7. Peserta Didik yang memiliki potensi kecerdasan istimewa dapat diberikan percepatan pemenuhan beban belajar, dan/atau pendalaman dan pengayaan Capaian Pembelajaran terkait Kurikulum Merdeka sebagai layanan individual dan bukan dalam bentuk rombongan belajar.

8. Kelas khusus atau Satuan Pendidikan khusus olahraga atau seni dapat menggunakan alokasi waktu proyek penguatan profil pelajar Pancasila sebagai penguatan kompetensi khusus keolahragaan atau kesenian sesuai kebutuhan Peserta Didik
9. Mata pelajaran pilihan Koding dan Kecerdasan Artifisial dapat disediakan oleh Satuan Pendidikan sesuai sumber daya yang dimiliki dan dapat dipilih oleh Peserta Didik sesuai minatnya.
10. Kurikulum pada Satuan Pendidikan dapat dirancang dengan konsep diversifikasi. Konten diversifikasi dapat diambil dari kearifan lokal, potensi daerah, atau program nasional yang relevan dengan kebutuhan dan kondisi Satuan Pendidikan.

2. Capaian Pembelajaran

CP Terbaru 2025, sebagaimana diatur dalam Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar Dan Menengah Nomor 046/H/Kr/2025 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah, merupakan pembaruan komprehensif untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di semua jenjang pendidikan. Dengan fokus pada pembelajaran mendalam, integrasi teknologi, dan penguatan Dimensi Profil lulusan, CP ini memberikan kerangka yang fleksibel namun terarah untuk merancang pembelajaran yang relevan dan bermakna. Guru diharapkan menyesuaikan strategi pengajaran dengan CP ini melalui ATP, modul ajar, dan pendekatan personalisasi untuk memastikan setiap murid mencapai kompetensi yang diharapkan.

Capaian Pembelajaran (CP) SMP tahun 2025, yang tertuang dalam Permendikdasmen Nomor 13 Tahun 2025, menekankan pembelajaran mendalam dan holistik. CP ini mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai peserta didik di setiap fase perkembangan. Selain itu, ada penambahan mata pelajaran baru, yaitu Koding dan Kecerdasan Artifisial, untuk membekali siswa dengan keterampilan abad ke-21.

Capaian Pembelajaran (CP) merupakan kompetensi pembelajaran yang harus dicapai peserta didik pada setiap fase, dimulai dari fase fondasi pada PAUD. Jika dianalogikan dengan sebuah perjalanan berkendara, CP memberikan tujuan umum dan ketersediaan waktu yang tersedia untuk mencapai tujuan tersebut (fase). Untuk mencapai garis finish, pemerintah membuatnya ke dalam enam etape yang disebut fase. Setiap fase lamanya 1-3 tahun. CP yang digunakan SMP Negeri 1 Pagar Alam menggunakan CP terbaru sesuai dengan Keputusan Kepala BSKAP NOMOR 046/H/KR/2025.

Tujuan Utama Capaian Pembelajaran SMP Tahun 2025 diantaranya

- Mempersiapkan siswa menghadapi tantangan era digital dan perkembangan teknologi.
- Membentuk siswa yang memiliki kompetensi abad ke-21.
- Membangun karakter siswa yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia.
- Mewujudkan pendidikan yang holistik dan relevan dengan kebutuhan peserta didik dan masyarakat.

Capaian Pembelajaran terbaru 2025 menekankan beberapa pembaruan:

- **Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*):** Mengadopsi pendekatan yang mendorong pemahaman mendalam, berpikir kritis, dan kreativitas melalui metode seperti *problem-based learning* dan *inquiry-based learning*. Ini selaras dengan Kurikulum 2025 yang mengintegrasikan *deep learning* sebagai strategi utama.
- **Integrasi Teknologi:** Guru didorong menggunakan teknologi digital, seperti aplikasi pendidikan dan simulasi interaktif, untuk mendukung pencapaian CP, terutama dalam mata pelajaran seperti matematika dan sains.
- **Personalisasi Pembelajaran:** CP dirancang untuk mengakomodasi kebutuhan khusus murid, termasuk melalui pembelajaran berdiferensiasi, sehingga setiap murid dapat berkembang sesuai potensinya.
- **Relevansi dengan Dunia Nyata:** CP menekankan penerapan kompetensi dalam konteks kehidupan sehari-hari, misalnya melalui proyek berbasis komunitas atau simulasi dunia kerja untuk SMK.

3. Prinsip Pembelajaran

Prinsip pembelajaran menjadi landasan penting yang memastikan proses belajar berjalan efektif. Tiga prinsip utama yang mendukung PM adalah berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Ketiga prinsip ini saling melengkapi dalam membangun pembelajaran mendalam bagi peserta didik.

a. Berkesadaran

Berkesadaran merupakan pengalaman belajar peserta didik yang diperoleh ketika mereka memiliki kesadaran untuk menjadi pembelajar yang aktif dan mampu meregulasi diri. Peserta didik memahami tujuan pembelajaran, termotivasi secara intrinsik untuk belajar, serta aktif mengembangkan strategi belajar untuk mencapai tujuan. Ketika peserta didik memiliki kesadaran belajar, mereka akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan sebagai pembelajar sepanjang hayat.

b. Bermakna

Pembelajaran bermakna terjadi ketika peserta didik dapat menerapkan pengetahuannya secara kontekstual. Proses belajar peserta didik tidak hanya sebatas memahami informasi/ penguasaan konten, namun berorientasi pada kemampuan mengaplikasi pengetahuan. Kemampuan ini mendukung retensi jangka panjang. Pembelajaran terkoneksi dengan lingkungan peserta didik membuat mereka memahami siapa dirinya, bagaimana menempatkan diri, dan bagaimana mereka dapat berkontribusi kembali. Konsep pembelajaran yang bermakna melibatkan peserta didik dengan isu nyata dalam konteks personal/ lokal/ nasional/ global. Pembelajaran harus melibatkan orang tua, masyarakat, atau komunitas sebagai sumber pengetahuan praktis, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kepedulian sosial.

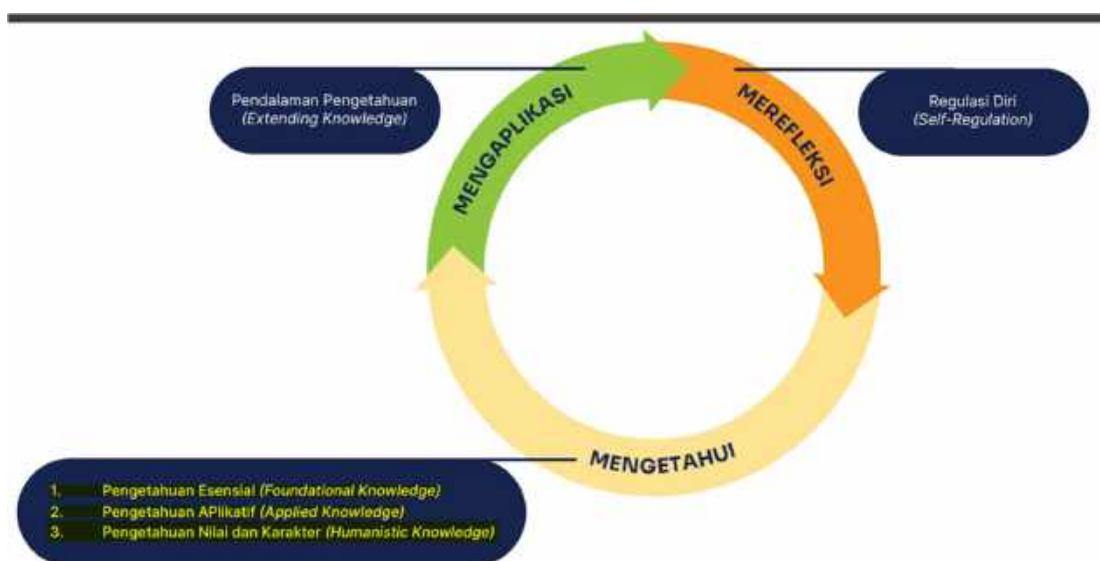
c. Menggembirakan

Pembelajaran yang menggembirakan merupakan suasana belajar yang positif, menantang, menyenangkan, dan memotivasi. Rasa senang dalam belajar membantu peserta didik terhubung secara emosional, sehingga lebih mudah memahami, mengingat, dan menerapkan pengetahuan. Ketika peserta didik

menikmati proses belajar, motivasi intrinsik mereka akan tumbuh, mendorong rasa ingin tahu, kreativitas, dan keterlibatan aktif. Dengan demikian, pembelajaran membangun pengalaman belajar yang berkesan. Bergembira dalam belajar juga diwujudkan ketika setiap peserta didik merasa nyaman, peserta didik terpenuhi kebutuhannya seperti pemenuhan kebutuhan fisiologis, kebutuhan rasa aman, kebutuhan kasih sayang dan rasa memiliki, kebutuhan penghargaan, serta kebutuhan aktualisasi diri. 30 Naskah Akademik Pembelajaran Mendalam Ketiga prinsip pembelajaran tersebut di atas dilaksanakan melalui olah pikir, olah hati, olah rasa dan olah raga. Dalam pandangan Ki Hajar Dewantara, keempat upaya tersebut adalah bagian integral dari pendidikan yang membentuk manusia seutuhnya.

4. Pengalaman Belajar

Pembelajaran Mendalam memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik dengan memahami, mengaplikasi, dan merefleksikan. Pengalaman belajar yang diciptakan proses yang dialami individu dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, atau nilai. Pengalaman ini terjadi di berbagai lingkungan, seperti di sekolah, tempat kerja, rumah, atau dalam kehidupan sehari-hari, dan melibatkan interaksi dengan materi pelajaran, guru, teman sejawat, atau lingkungan.



Gambar 1.2. Pengalaman Belajar dalam PM

5. Kerangka Pembelajaran

Kerangka pembelajaran merupakan panduan sistematis untuk menciptakan ekosistem pendidikan yang mendukung pembelajaran. Fokus utama kerangka ini adalah mendorong pembelajaran yang bermakna, reflektif, dan kontekstual melalui praktik, lingkungan, dan kemitraan yang terencana. Penerapan PM tidak hanya bergantung pada pendekatan kognitif, tetapi juga melibatkan empat komponen penting yang saling mendukung dan membentuk pengalaman belajar yang holistik bagi peserta didik. Keempat komponen ini adalah praktik pedagogis, lingkungan pembelajaran, pemanfaatan teknologi digital, dan kemitraan pembelajaran.

a. Praktik Pedagogis

Praktik pedagogis merujuk pada strategi mengajar yang dipilih guru untuk mencapai tujuan belajar dalam mencapai dimensi profil lulusan. Untuk mewujudkan PM guru berfokus pada pengalaman belajar peserta didik yang autentik, mengutamakan praktik nyata, mendorong keterampilan berpikir tingkat tinggi dan kolaborasi. Strategi yang dapat digunakan seperti Pembelajaran Berbasis Inkuiri, Pembelajaran Berbasis Proyek, Pembelajaran Berbasis Masalah, Pembelajaran Kolaboratif, Pembelajaran berbasis Pemikiran Desain (Design Thinking), STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematic), SETS (Science, Environment, Technology, and Society), dan sebagainya.

b. Lingkungan Pembelajaran

Lingkungan pembelajaran menekankan integrasi antara ruang fisik, ruang virtual, dan budaya belajar untuk mendukung PM. Ruang fisik dan virtual dirancang fleksibel sebagai tempat yang mendorong kolaborasi, refleksi, eksplorasi, dan berbagi ide, sehingga dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik dengan optimal. Budaya belajar dalam PM melibatkan pembentukan norma positif yang berpusat pada nilai-nilai utama, seperti keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan YME, penguatan sikap kewarganegaraan, keterampilan komunikasi, penalaran kritis, kreativitas, pengembangan sikap kolaborasi dan kemandirian, serta kesehatan jiwa raga (well-being). Dengan integrasi ini,

lingkungan pembelajaran tidak hanya mendukung perkembangan pengetahuan, tetapi juga membentuk keterampilan dan karakter yang holistik sesuai dengan dimensi profil lulusan.

c. Pemanfaatan Teknologi Digital

Pemanfaatan teknologi digital juga memegang peran penting sebagai katalisator untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan kontekstual. Tersedianya beragam sumber belajar menjadi peluang menciptakan pengetahuan bermakna pada peserta 35 Kerangka Kerja Pembelajaran Mendalam didik. Peran teknologi digital tidak terbatas hanya sebagai alat presentasi dan penyedia informasi (misalnya menampilkan materi, video, dan mencari informasi), namun juga berperan sebagai alat kolaborasi (misalnya melalui platform workspace atau platform e-learning), serta merupakan media yang mendukung eksplorasi dan inovasi peserta didik sehingga mereka mampu memilih dan menyaring informasi secara kritis.

d. Kemitraan pembelajaran Kemitraan pembelajaran membentuk hubungan yang dinamis antara guru, peserta didik, orang tua, komunitas, dan mitra profesional. Pendekatan ini memindahkan kontrol pembelajaran dari guru saja menjadi kolaborasi bersama. Guru dapat membangun peran peserta didik sebagai rekan belajar yang aktif mendesain dan mengarahkan strategi belajar mereka. Guru dapat melibabkan keluarga, masyarakat, atau komunitas sebagai mitra yang memberikan dukungan serta konteks otentik dalam pembelajaran. Serta memfasilitasi koneksi dengan ahli atau mitra profesional untuk memberikan umpan balik dan meningkatkan relevansi pembelajaran.

No	Jenis Kemitraan	Tujuan
1	Puskesmas	Menerima pelayanan kesehatan yang meliputi 1. Pelatihan untuk kader UKS. 2. Penyuluhan kesehatan kepada siswa setiap 1

		<p>(satu) tahun sekali.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Pemberian imunisasi kepada siswa yang termasuk sasaran program. 4. Pemeriksaan kesehatan setiap 1 (satu) tahun sekali. 5. Pemeriksaan kantin sekolah dan penyuluhan untuk petugas kantin sekolah. 6. Pemberian alat kesehatan, obat-obatan, buku kesehatan, poster dll. 7. Tindakan baik untuk pelayanan umum atau pelayanan gigi apabila diperlukan. 8. Rujukan apabila diperlukan
2	Koramil Pagar Alam	Memberikan pengetahuan tentang Cinta Tanah Air, Kedisiplinan, dan Wawasan Kebangsaan
3	Polres Pagar Alam Polsek Pagar Alam Utara	Memberikan pengetahuan tentang Peraturan lalu lintas, dan peraturan-peraturan lain
4	BNN	<p>Memberikan pengetahuan tentang</p> <p>Menyebarkan informasi mengenai</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. pencegahan dan pemberantasan penyalahgunaan dan peredaran gelap narkotika. 2. Melaksanakan kampanye bahaya penyalahgunaan narkoba 3. Pembinaan dan pemberdayaan peran serta sekolah dalam relawan anti narkotika
5	Bank	Memberikan pengetahuan tentang cara menabung yang aman.

6	BKKBN	Memberikan pengetahuan tentang 6. Kesehatan sistem reproduksi 7. Pencegahan Pernikahan dini 8. Pencegahan stunting
7	Perpustakaan Daerah	Memberikan pengetahuan tentang literasi
...	Dan Lain-lain	

Dengan mengintegrasikan keempat komponen tersebut, penerapan PM menjadi lebih efektif dan menyeluruh, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik. Masing-masing komponen saling terkait dan berperan penting dalam menciptakan pembelajaran yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan serta relevan dengan kebutuhan peserta didik saat ini.

Dalam upaya menciptakan pembelajaran yang relevan dan berpusat pada murid, beberapa metode pengajaran modern sangat efektif untuk diterapkan. Metode-metode ini dirancang untuk mendorong partisipasi aktif siswa, bukan hanya sebagai pendengar pasif diantaranya :

1. **Pembelajaran aktif** adalah pendekatan yang menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan pembelajaran. Alih-alih hanya mendengarkan ceramah guru, siswa didorong untuk berinteraksi dengan materi pelajaran, teman sekelas, dan guru. Contoh aktivitasnya meliputi diskusi kelompok, debat, studi kasus, dan role-playing. Melalui metode ini, siswa tidak hanya menghafal, tetapi juga menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi informasi, yang mengarah pada pemahaman yang lebih dalam.
2. **Pembelajaran kolaboratif** berfokus pada kerja sama antar siswa untuk mencapai tujuan bersama. Siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk menyelesaikan tugas, memecahkan masalah, atau mengerjakan proyek. Metode ini melatih keterampilan komunikasi, kepemimpinan, dan kerja sama tim. Selain itu, siswa belajar untuk menghargai perspektif yang berbeda dan membangun

pemahaman bersama, yang sangat penting untuk kehidupan di masyarakat.

3. **Pembelajaran berbasis proyek** melibatkan siswa dalam tugas atau proyek yang autentik dan kompleks selama periode waktu tertentu. Siswa merencanakan, melaksanakan, dan menyajikan hasil proyek mereka. Metode ini memungkinkan siswa untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dari berbagai mata pelajaran secara terpadu. Misalnya, dalam proyek membuat taman sekolah, siswa akan menggunakan pengetahuan dari IPA (tanaman), Matematika (pengukuran), dan Bahasa Indonesia (laporan). Pembelajaran ini melatih kemandirian, kreativitas, dan kemampuan pemecahan masalah yang mendalam.

Dengan mengintegrasikan metode-metode ini, pembelajaran di sekolah menjadi lebih menarik, relevan, dan efektif dalam membentuk peserta didik yang siap menghadapi tantangan di masa depan.

Setiap murid memiliki cara unik untuk menyerap informasi. Strategi pembelajaran yang efektif harus mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar ini agar semua murid bisa sukses. Berikut adalah beberapa strategi yang bisa diterapkan.

1. Siswa visual belajar paling baik dengan melihat. Mereka akan lebih mudah memahami konsep melalui gambar, diagram, dan video.
2. Siswa auditori belajar melalui pendengaran. Mereka lebih suka mendengarkan penjelasan lisan, diskusi, dan rekaman audio.
3. Siswa kinestetik belajar paling baik dengan bergerak dan melakukan. Mereka butuh pengalaman langsung untuk memahami suatu konsep.

Dengan mengintegrasikan semua strategi ini, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan efektif bagi semua siswa.

6. Pengembangan Materi Pembelajaran

a. Materi Koding dan Kecerdasan Artificial (KKA)

Pembelajaran Koding & KA bukan sekadar program baru, tapi visi jangka panjang untuk membentuk siswa berpikir komputasional, kreatif, kolaboratif, dan

adaptif terhadap masa depan.

Di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), implementasi pembelajaran coding dan kecerdasan artifisial (KA) mulai mengarah pada pengembangan kemampuan berpikir logis, pemecahan masalah, dan eksplorasi teknologi digital secara lebih nyata. Oleh karena itu, kegiatan coding dan KA di SMP dirancang untuk memperluas keterampilan komputasional mereka melalui pendekatan yang aplikatif dan kontekstual.

Pengembangan dan implementasi Koding dan Kecerdasan Artificial pada satuan pendidikan bisa dilaksanakan dengan 3 cara yaitu

1. Menjadikan Mapel KKA menjadi mapel pilihan
2. Mengintegrasikan materi koding ke mata pelajaran lainnya
3. Menjadikan Koding dan Kecerdasan Artificial menjadi Ekstrakurikuler.

Untuk Smp Negeri 1 sendiri memasukkan materi KKA dimulai semester genap tahun ajaran 2025/2026 ke program ekstrakurikuler dan apabila memungkinkan dalam hal ini sumber daya manusianya tersedia, maka akan diintegrasikan ke mata pelajaran lainnya yaitu matematika dan IPA.

b. Proses pengembangan dan pemilihan materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum

Proses pengembangan dan pemilihan materi pembelajaran merupakan langkah krusial yang menentukan keberhasilan implementasi kurikulum. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa materi yang diajarkan relevan, efektif, dan mampu memfasilitasi pencapaian Capaian Pembelajaran (CP) yang telah ditetapkan. Proses ini melibatkan serangkaian tahap yang saling berkaitan.

Tahap pertama adalah melakukan analisis mendalam terhadap Kurikulum Satuan Pendidikan (KSP) dan Capaian Pembelajaran (CP) di setiap fase. Guru perlu memahami secara utuh apa yang diharapkan dari peserta didik pada akhir fase pembelajaran, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Hasil analisis ini menjadi peta jalan untuk menentukan materi

apa yang perlu diajarkan.

Setelah memahami kurikulum, guru harus mengidentifikasi kebutuhan, minat, dan gaya belajar peserta didik. Materi pembelajaran yang baik harus kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Selain itu, materi harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif, sosial, dan emosional siswa agar mudah dipahami.

Guru tidak hanya memilih, tetapi juga mengembangkan materi agar lebih menarik dan interaktif. Ini dapat dilakukan dengan cara:

- **Modifikasi Materi:** Menyesuaikan materi yang ada agar lebih relevan dengan konteks lokal atau minat siswa.
- **Pembuatan Media Pembelajaran:** Membuat presentasi, lembar kerja, atau alat peraga yang mendukung pembelajaran aktif.
- **Desain Proyek:** Merancang tugas berbasis proyek yang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran dan melatih keterampilan berpikir kritis.

c. **Sumber belajar yang digunakan (buku teks, media digital, referensi lainnya).**

- **Buku Teks Resmi:** Buku yang telah disetujui oleh pemerintah menjadi acuan utama.
- **Sumber Digital:** Internet, video edukatif, podcast, dan platform pembelajaran daring (e-learning) dapat memperkaya materi.
- **Materi Autentik:** Menggunakan artikel berita, studi kasus, atau data nyata yang relevan untuk membuat pembelajaran lebih bermakna.

B. Pembelajaran Kokurikuler

Pembelajaran kokurikuler adalah kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk penguatan, pendalaman, dan pengayaan materi pelajaran yang telah dipelajari dalam kegiatan intrakurikuler. Berbeda dengan intrakurikuler yang fokus pada teori di kelas, kokurikuler menekankan pada penerapan pengetahuan dan keterampilan secara langsung melalui aktivitas yang kontekstual dan lebih fleksibel, atau dengan kata lain Kokurikuler

merupakan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan untuk penguatan, pendalaman, dan/atau pengayaan kegiatan Intrakurikuler dalam rangka pengembangan kompetensi, terutama penguatan karakter.

Kompetensi yang dimaksud adalah delapan dimensi profil lulusan, yaitu: 1) keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa; 2) kewargaan; 3) penalaran kritis; 4) kreativitas; 5) kolaborasi; 6) kemandirian; 7) kesehatan; dan 8) komunikasi. Delapan dimensi profil lulusan merupakan hasil dari capaian pengetahuan, keterampilan, dan karakter.

Implementasi empat kerangka pembelajaran dalam proyek mencakup praktik pedagogis melalui Project-Based Learning dan pembelajaran kolaboratif, lingkungan pembelajaran yang memanfaatkan ruang fisik kelas hingga lingkungan masyarakat dengan budaya belajar kolaboratif dan eksploratif, kemitraan pembelajaran dengan melibatkan orang tua atau guru tamu sebagai narasumber dan komunitas lokal sebagai sumber belajar, serta pemanfaatan digital untuk dokumentasi proses dan presentasi hasil sesuai usia anak.

Kegiatan kokurikuler bertujuan mendukung tercapainya delapan dimensi profil lulusan secara nyata dan kontekstual melalui pengalaman belajar yang bermakna. Delapan dimensi profil lulusan merupakan hasil dari capaian pengetahuan, keterampilan, dan karakter. Disamping itu, delapan dimensi profil lulusan menumbuhkembangkan lulusan yang memiliki

kepemimpinan efektif yang berintegritas, profesional, dan transformatif. Berikut ke delapan dimensi profil lulusannya:

1. Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME

Dimensi keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa mengacu pada individu yang memiliki keyakinan dan mengamalkan ajaran agama/kepercayaannya, berakhlak mulia, serta menjaga hubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, sesama manusia, dan lingkungan.

2. Kewargaan Dimensi kewargaan mengacu pada individu yang bangga akan identitas dan budayanya, menghargai keberagaman, menjaga persatuan bangsa, menaati aturan bernegara dan bermasyarakat, serta menjaga keberlanjutan kehidupan, lingkungan, dan harmoni antarbangsa.

3. Penalaran Kritis

Dimensi penalaran kritis mengacu pada individu yang memiliki rasa ingin tahu, mampu berpikir logis dan analitis, serta mampu menganalisis dan menyelesaikan permasalahan, berargumentasi logis, dan memanfaatkan literasi dan numerasi untuk memecahkan masalah.

4. Kreativitas

Dimensi kreativitas mengacu pada individu yang mampu berperilaku produktif, menciptakan inovasi, dan merumuskan solusi bagi permasalahan di sekitarnya.

5. Kolaborasi

Dimensi kolaborasi mengacu pada individu yang membiasakan diri untuk peduli dan berbagi, serta membangun kerja sama dengan berbagai kalangan di lingkungan sekitar.

6. Kemandirian

Dimensi kemandirian mengacu pada individu yang mampu bertanggung jawab, berinisiatif, dan beradaptasi dalam pembelajaran dan pengembangan diri.

7. Kesehatan

Dimensi kesehatan mengacu pada individu yang menjalankan pola hidup bersih dan sehat berdasarkan pemahaman tentang kebugaran, kesehatan fisik dan mental, dan berkontribusi secara positif terhadap lingkungannya.

8. Komunikasi

Dimensi komunikasi mengacu pada individu yang memiliki kemampuan menyimak, membaca, berbicara, dan menulis dengan baik dan benar, sesuai etika dalam beragam konteks dan moda.

kokurikuler dapat dilaksanakan dalam tiga cara, yaitu:

- 1) Pembelajaran kolaboratif lintas disiplin ilmu;
- 2) Gerakan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat (7 KAIH); dan/atau
- 3) cara lainnya.

Kriteria kegiatan kokurikuler adalah:

1. Memiliki tujuan untuk memperkuat satu atau lebih dari delapan dimensi profil lulusan.
2. Mengembangkan tema sebagai muatan pembelajaran yang relevan dengan konteks sosial budaya dan karakteristik murid.
3. Mengelola alokasi waktu secara fleksibel mengacu pada struktur kurikulum yang berlaku.
4. Mengembangkan rangkaian kegiatan secara terencana (memuat tujuan, langkah-langkah pelaksanaan, dan asesmen).

1. **pembiasaan-pembiasaan yang diterapkan di sekolah baik Keteladanan, Terprogram, Rutin maupun Spontan**

Setiap pagi, gerbang sekolah kami terbuka lebar, menyambut kedatangan anak-anak dengan senyum hangat dari para guru. Bukan hanya sekadar masuk kelas, pagi hari adalah awal dari sebuah pembiasaan yang telah menjadi napas bagi sekolah kami. Anak-anak berbaris rapi, menyanyikan lagu Indonesia Raya dengan lantang, dilanjutkan dengan doa pagi untuk mengawali hari. Ini adalah pembiasaan rutin yang kami sebut "Salam Pagi", di mana kami juga mengajarkan pentingnya menyapa, berjabat tangan, dan mengucapkan terima kasih kepada guru.

Adapun pembiasaan-pembiasaan yang dilaksanakan di SMP Negeri 1 Pagar Alam diantaranya :

a. Pembiasaan terprogram

Ini adalah kegiatan yang sudah dijadwalkan secara rutin dan menjadi bagian dari program sekolah. Tujuannya adalah membangun kebiasaan yang sistematis dan berkelanjutan, contoh diantaranya adalah

- Upacara bendera setiap hari Senin. Mengajarkan kedisiplinan, nasionalisme, dan rasa hormat.

- Kegiatan literasi 15 menit sebelum pelajaran dimulai. Ini bisa berupa membaca buku, mendengarkan cerita, atau menulis jurnal. Tujuannya meningkatkan minat baca dan kemampuan menulis.
- Jumat Bersih atau Jumat Sehat. Ini bisa berupa senam pagi, membersihkan lingkungan sekolah, atau penanaman pohon. Tujuannya adalah menumbuhkan rasa peduli terhadap kebersihan dan kesehatan.

b. Rutin

Ini adalah kebiasaan-kebiasaan kecil yang dilakukan setiap hari tanpa perlu pengawasan ketat. Tujuannya adalah menanamkan disiplin diri dan tanggung jawab.

, contoh diantaranya adalah :

- **Berdoa sebelum dan sesudah belajar.** Menumbuhkan spiritualitas dan rasa syukur.
- **Mengucapkan salam ketika bertemu guru atau teman.** Menjaga etika dan sopan santun.
- **Merapikan meja dan kursi setelah jam pelajaran selesai.** Ini mengajarkan tanggung jawab terhadap kebersihan dan kerapian.
- **Mencuci tangan sebelum makan di kantin.** Menjaga kebersihan dan kesehatan.

c. Spontan

Ini adalah tindakan yang dilakukan secara spontan, tidak terencana, dan muncul dari kesadaran diri. Pembiasaan spontan ini menunjukkan keberhasilan dari tiga pembiasaan sebelumnya (Keteladanan, Terprogram, dan Rutin). Diantaranya adalah :

- Siswa membantu teman yang kesulitan. Ini menunjukkan empati dan jiwa sosial.

- Siswa memungut sampah yang berserakan, meskipun bukan dia yang membuang. Ini menunjukkan inisiatif dan tanggung jawab terhadap lingkungan.
- Siswa menawarkan tempat duduk kepada orang yang lebih tua saat ada acara di sekolah. Ini menunjukkan rasa hormat dan sopan santun.

Dengan kombinasi keempat pembiasaan ini, sekolah dapat menciptakan lingkungan yang kondusif untuk membentuk karakter siswa yang unggul dan berakhlak mulia.

2. Strategi penerapan 7 kebiasaan anak indonesia hebat.

Pendidikan karakter merupakan fondasi penting dalam membentuk generasi unggul yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki akhlak mulia dan kepribadian kuat. Gerakan ini merupakan wujud nyata komitmen bersama untuk membentuk anak-anak Indonesia sebagaimana diharapkan oleh para pendiri bangsa yaitu membentuk anak Indonesia menjadi anak-anak yang hebat, cerdas, sehat, berkarakter, berakhlak, mulia, terampil, dan memiliki dedikasi kepada bangsa dan negara. Mereka adalah generasi yang nanti akan memimpin indonesia menuju Indonesia Emas 2045.

Para guru dan tenaga kependidikan menerapkan gerakan ini dilingkungan sekolah, sementara orang tua memainkan peran penting dalam membiasakan kebiasaan tersebut di rumah. Dukungan masyarakat dan semua pihak diperlukan guna mendapatkan lingkungan sosial yang positif.

Kegiatan di sekolah dapat mengintegrasikan Gerakan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat dalam berbagai kegiatan dan pembiasaan harian. Kegiatan tersebut meliputi pembiasaan **budaya 5S (Senyum, Salam, Sapa, Sopan, Santun) di sekolah, upacara setiap hari Senin, Literasi setiap 15 menit sebelum belajar dan kegiatan Pagi Ceria pada hari Jum'at**. Kemudian juga dengan membuat **banner yang ditempel di kelas, untuk mengingatkan anak-anak tentang gerakan ini**. Di awal semester ganjil, kami mengadakan rapat dengan orang tua murid dan menyampaikan terkait 7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat sebagai hal

yang harus dibiasakan untuk anak-anak kita. Ketika mengajar di kelas, Bapak/Ibu guru pun selalu melakukan refleksi kebiasaan itu kepada anak-anak.

Pembiasaan yang harus dilakukan oleh anak setiap hari disebut dengan tujuh kebiasaan anak Indonesia hebat, yakni bangun pagi, beribadah, berolahraga, makan sehat dan bergizi, gemar belajar, bermasyarakat, dan tidur cepat. Tujuh kebiasaan ini diharapkan dapat terlaksana setiap hari, berkelanjutan, hingga menjadi budaya, dan terinternalisasi menjadi karakter. Pembentukan karakter ini membutuhkan waktu dan keterlibatan berbagai pihak terutama keluarga, satuan pendidikan, masyarakat, dan media.

Tujuh kebiasaan anak Indonesia hebat, secara umum mempunyai manfaat untuk menumbuhkembangkan delapan karakter bangsa pada setiap individu anak atau peserta didik, yakni religius, bermoral, sehat, cerdas dan kreatif, kerja keras, disiplin dan tertib, mandiri, serta bermanfaat. Secara khusus, manfaat tujuh kebiasaan anak Indonesia hebat ini dijelaskan lebih detail berikut ini.

1. Bangun Pagi

Bangun pagi merupakan kebiasaan bangun di pagi hari yang apabila dilakukan setiap hari akan memberikan manfaat diantaranya melatih kedisiplinan, meningkatkan kemampuan mengelola waktu, meningkatkan kemampuan mengendalikan diri, meningkatkan keseimbangan jiwa dan raga yang dapat berkontribusi pada kesuksesan seseorang.

Satuan pendidikan mempunyai tanggung jawab untuk membantu peserta didiknya mempunyai kebiasaan bangun pagi melalui berbagai aktivitas yang diselenggarakan pihak satuan pendidikan. Beberapa hal yang perlu dilakukan antara lain:

1. Satuan pendidikan menetapkan kebijakan piket kehadiran para pendidik dan tenaga kependidikannya untuk datang lebih awal di pagi hari untuk menyambut kedatangan peserta didik.
2. Satuan pendidikan dapat mengundang narasumber dari unsur pendidik, orang tua, atau pakar untuk memberikan pemahaman tentang manfaat dan cara

menerapkan kebiasaan bangun pagi kepada orang tua, peserta didik, dan warga sekolah.

3. Satuan pendidikan perlu menetapkan kebijakan jadwal masuk yang konsisten setiap hari agar peserta didik terbiasa bangun pagi.
4. Satuan pendidikan perlu membuat dan memasang poster atau media publikasi lainnya tentang manfaat kebiasaan bangun .
5. Satuan pendidikan perlu bekerja sama dengan orang tua untuk membimbing dan memantau kebiasaan anak bangun pagi.

2. Beribadah

Kebiasaan beribadah merupakan fondasi penting dalam pembentukan karakter positif pada anak yang bermanfaat untuk mendekatkan hubungan individu dengan Tuhan, meningkatkan nilai-nilai etika, moral, spiritual, dan sosial, serta meningkatkan pemahaman tujuan hidup dan arah yang bermakna, meningkatkan kebersamaan dan solidaritas, serta peningkatan diri secara berkelanjutan

Satuan pendidikan mempunyai tanggung jawab untuk membantu peserta didiknya mempunyai kebiasaan beribadah melalui berbagai aktivitas yang diselenggarakan dan difasilitasi pihak satuan pendidikan. Beberapa hal yang perlu dilakukan antara lain:

1. Warga satuan pendidikan perlu memberikan contoh dan perilaku yang mendukung kebiasaan beribadah, sesuai dengan agama dan kepercayaan agar menjadi teladan bagi peserta didik.
2. Satuan pendidikan perlu memfasilitasi kegiatan keagamaan peserta didik sesuai dengan agama dan kepercayaannya.
3. Satuan pendidikan perlu menerapkan pembiasaan baik yang dilakukan secara rutin dan konsisten sehingga menjadi budaya, seperti berdoa bersama sebelum dan sesudah pembelajaran dipimpin seorang peserta didik secara bergantian di bawah bimbingan peserta didik.
4. Satuan pendidikan dapat mengundang narasumber dari unsur pendidik, orang tua, atau pakar untuk memberikan pemahaman tentang manfaat dan cara

menerapkan kebiasaan beribadah kepada orang tua, peserta didik, dan warga sekolah.

5. Satuan pendidikan perlu membuat dan memasang poster atau media publikasi lainnya tentang manfaat kebiasaan beribadah .
6. Satuan pendidikan dapat membuat kegiatan keagamaan yang menarik agar memotivasi peserta didik untuk mulai mengenal berbagai bentuk ibadah dengan cara yang menyenangkan, seperti lomba hafalan doa, ayat-ayat pendek, atau lomba bercerita atau perayaan hari besar keagamaan.
7. Satuan pendidikan dapat mengadakan kegiatan spiritual di luar sekolah untuk memberikan suasana baru bagi peserta didik agar lebih memahami makna ibadah, seperti Imtaq setiap jumat pecan kedua, pesantren kilat, atau kegiatan keagamaan di luar ruangan lainnya yang menyenangkan.
8. Satuan pendidikan dapat melibatkan peserta didik dalam kegiatan sosial yang terkait dengan nilai agama agar peserta didik memahami nilai berbagi dan empati, seperti bakti sosial atau kunjungan ke panti asuhan.
9. Satuan pendidikan perlu bekerja sama dengan orang tua untuk membimbing dan memantau kebiasaan anak beribadah.

3. Berolahraga

Kebiasaan berolahraga merupakan bagian penting dari gaya hidup sehat yang bermanfaat untuk menjaga kesehatan fisik dan mendukung kesehatan mental, menjaga kebugaran tubuh, meningkatkan potensi diri, dan meningkatkan nilai sportivitas.

Satuan pendidikan mempunyai tanggung jawab untuk membantu peserta didiknya mempunyai kebiasaan berolahraga melalui berbagai aktivitas yang diselenggarakan dan difasilitasi pihak satuan pendidikan. Beberapa hal yang perlu dilakukan antara lain:

1. Seluruh warga satuan pendidikan (pendidik, tenaga kependidikan, dan peserta didik) pada hari tertentu (sekurang-kurangnya 1 kali dalam seminggu) melakukan kegiatan olah fisik, seperti senam kesegaran jasmani.
2. Satuan pendidikan dapat mengundang narasumber dari unsur pendidik, orang tua, atau pakar untuk memberikan pemahaman tentang manfaat dan cara

menerapkan kebiasaan berolahraga kepada orang tua, peserta didik, dan warga sekolah.

3. Satuan pendidikan perlu membuat dan memasang poster atau media publikasi lainnya tentang manfaat kebiasaan berolahraga.
4. Satuan pendidikan perlu menerapkan pembiasaan baik yang dilakukan secara rutin dan konsisten sehingga menjadi budaya, seperti senam berirama atau gerakan peregangan ringan sebelum memulai pembelajaran.
5. Satuan pendidikan dapat mengadakan kompetisi olahraga antar kelas atau antar sekolah untuk memotivasi peserta didik agar giat berlatih dan mengembangkan rasa percaya diri serta semangat kerja sama dalam berolahraga, seperti turnamen futsal, bola basket, badminton, voli, atau olahraga lainnya yang sesuai dengan usia peserta didik dan dapat diikuti semua peserta didik.
6. Satuan pendidikan dapat menyediakan fasilitas berolahraga yang mudah diakses dan dapat digunakan setelah jam pelajaran atau saat istirahat.
7. Satuan pendidikan perlu bekerja sama dengan orang tua untuk membimbing dan memantau kebiasaan anak berolahraga.

4. Makan Sehat dan Bergizi

Kebiasaan makan sehat dan bergizi berkaitan dengan prinsip dan nilai tentang pentingnya memenuhi kebutuhan nutrisi tubuh untuk mendukung kehidupan yang sehat, seimbang, dan bermakna. Kebiasaan ini bermanfaat untuk menjaga kesehatan fisik sebagai investasi jangka panjang, memaksimalkan potensi tubuh dan pikiran, menjaga tubuh tetap sehat sebagai tanggung jawab individu, serta meningkatkan kemandirian.

Satuan pendidikan mempunyai tanggung jawab untuk membantu peserta didiknya mempunyai kebiasaan makan sehat dan bergizi melalui berbagai aktivitas yang diselenggarakan dan difasilitasi pihak satuan pendidikan. Beberapa hal yang perlu dilakukan antara lain:

1. Satuan pendidikan dapat mengundang narasumber dari unsur pendidik, orang tua, atau pakar untuk memberikan pemahaman tentang manfaat dan cara menerapkan kebiasaan makan sehat dan bergizi kepada orang tua, peserta didik, dan warga sekolah.

2. Satuan pendidikan perlu membuat dan memasang poster atau media publikasi lainnya tentang manfaat kebiasaan makan sehat dan bergizi .
3. Satuan pendidikan perlu menerapkan pembiasaan baik yang dilakukan secara rutin dan konsisten sehingga menjadi budaya, seperti sarapan pagi makanan sehat dan bergizi sebelum memulai pembelajaran.
4. Satuan pendidikan bekerja sama pengelola kantin dapat menyediakan makanan sehat dan bergizi .
5. Satuan pendidikan perlu bekerja sama dengan orang tua untuk membimbing dan memantau kebiasaan anak makan makanan sehat dan bergizi.

5. Gemar Belajar

Kebiasaan gemar belajar adalah kebiasaan yang sangat penting dalam perkembangan pribadi dan akademis. Kebiasaan ini bermanfaat untuk mengembangkan diri, menumbuhkan kreativitas dan imajinasi, menemukan kebenaran dan pengetahuan, serta membentuk kerendahan hati dan rasa empati.

Satuan pendidikan mempunyai tanggung jawab untuk membantu peserta didiknya mempunyai kebiasaan gemar belajar melalui berbagai aktivitas yang diselenggarakan dan difasilitasi pihak satuan pendidikan. Beberapa hal yang perlu dilakukan antara lain:

1. Satuan pendidikan dapat mengundang narasumber dari unsur pendidik, orang tua, tokoh masyarakat, atau pakar untuk memberikan pemahaman tentang manfaat dan cara menerapkan kebiasaan gemar belajar kepada orang tua, peserta didik, dan warga sekolah.
2. Satuan pendidikan perlu membuat dan memasang poster atau media publikasi lainnya tentang manfaat kebiasaan gemar belajar.
3. Satuan pendidikan perlu menerapkan pembiasaan baik yang dilakukan secara rutin dan konsisten sehingga menjadi budaya, seperti membaca buku selain buku mata pelajaran selama 15 menit sebelum memulai pembelajaran yang dilakukan setiap hari.

4. Satuan pendidikan dapat mengadakan Kelas Inspirasi untuk memberikan gambaran profesi yang ada dan memotivasi peserta didik untuk gemar belajar untuk mencapai cita-citanya. Narasumber dapat berasal dari unsur pendidik, orang tua, alumni, tokoh masyarakat, komunitas, atau pakar/ahli.
5. Satuan pendidikan dapat mengadakan lomba untuk mengasah pengetahuan dan keterampilan peserta didik.
6. Satuan pendidikan perlu bekerja sama dengan orang tua untuk membimbing dan memantau kebiasaan gemar belajar anak.

6. Bermasyarakat

Kebiasaan bermasyarakat adalah perilaku terlibat dalam kegiatan sosial, budaya, atau lingkungan di komunitas tempat tinggal seseorang. Kebiasaan ini bermanfaat untuk menumbuhkembangkan nilai gotong royong, kerja sama, saling menghormati, toleransi, keadilan, dan kesetaraan, serta meningkatkan tanggung jawab terhadap lingkungan, dan rasa sekaligus menciptakan kegembiraan.

Satuan pendidikan mempunyai tanggung jawab untuk membantu peserta didiknya mempunyai kebiasaan bermasyarakat melalui berbagai aktivitas yang diselenggarakan dan difasilitasi pihak satuan pendidikan. Beberapa hal yang perlu dilakukan antara lain:

1. Satuan pendidikan dapat mengundang narasumber dari unsur pendidik, orang tua, alumni, tokoh masyarakat, atau pakar untuk memberikan pemahaman tentang manfaat dan cara menerapkan kebiasaan bermasyarakat kepada orang tua, peserta didik, dan warga sekolah.
2. Satuan pendidikan perlu membuat dan memasang poster atau media publikasi lainnya tentang manfaat kebiasaan bermasyarakat.
3. Satuan pendidikan perlu menerapkan pembiasaan baik yang dilakukan secara rutin dan konsisten sehingga menjadi budaya, seperti melakukan kerja bakti membersihkan lingkungan sekolah dengan membentuk kelompok lintas kelas dan berbagi tugas sesuai usia dan kemampuan siswa.
4. Satuan pendidikan dapat mengadakan kelas inspirasi untuk memberikan pemahaman awal kepada peserta didik tentang berbagai peran dalam masyarakat

dengan mengundang orang tua atau alumni atau warga setempat atau tokoh masyarakat untuk bercerita tentang profesi atau kegiatannya.

5. Satuan pendidik dapat mengadakan pameran tentang proyek sosial yang dilakukan oleh peserta didik, baik itu tentang kegiatan sosial yang dilakukan di sekolah atau kontribusinya di luar sekolah.
6. Satuan pendidikan perlu bekerja sama dengan orang tua untuk membimbing dan memantau kebiasaan bermasyarakat yang dilakukan anak.

7. Tidur Cepat

Tidur cepat merupakan kebiasaan tidur tepat waktu di malam hari pada waktunya sesuai usia anak agar dapat bangun pagi. Kebiasaan tidur cepat ini dipengaruhi waktu ideal yang dibutuhkan anak.

Satuan pendidikan mempunyai tanggung jawab untuk membantu peserta didiknya mempunyai kebiasaan tidur cepat melalui berbagai aktivitas yang diselenggarakan dan difasilitasi pihak satuan pendidikan. Beberapa hal yang perlu dilakukan antara lain:

1. Satuan pendidikan dapat mengundang narasumber dari unsur pendidik, orang tua, alumni, tokoh masyarakat, atau pakar untuk memberikan pemahaman tentang manfaat dan cara menerapkan kebiasaan tidur cepat kepada orang tua, peserta didik, dan warga sekolah.
2. Satuan pendidikan perlu membuat dan memasang poster atau media publikasi lainnya tentang manfaat kebiasaan tidur cepat agar peserta didik terpapar dan sering melihat dan membacanya setiap hari.
3. Satuan pendidikan perlu bekerja sama dengan orang tua untuk membimbing dan memantau kebiasaan tidur cepat yang dilakukan anak.

Kebiasaan ini penting dilakukan untuk menjaga organ tubuh pulih dan berfungsi optimal, memulihkan mental dan emosional, menjaga keseimbangan antara aktivitas dan ketenangan, sehingga memotivasi untuk berkarya lebih produktif.

Pemantauan dan Evaluasi terhadap 7 kebiasaan Anak Indonesia Hebat ini yaitu mengajak Orang tua/wali dan pendidik perlu membimbing dan memastikan tujuh kebiasaan

anak Indonesia hebat dapat ditiru dan dilakukan oleh anak-anak agar menjadi generasi emas Indonesia. Kebiasaan tersebut perlu ditumbuhkembangkan secara bertahap dan berulang melalui pendekatan yang sesuai dengan usia anak. Oleh karena itu, pihak keluarga (orang tua/wali) perlu bekerja sama dengan pihak satuan pendidikan untuk memantau penerapan tujuh kebiasaan ini, baik yang dilakukan anak di rumah maupun di sekolah.

3. Strategi penerapan penguatan 8 dimensi profil lulusan.

Strategi penerapan penguatan 8 dimensi profil lulusan, yang meliputi keimanan, kewargaan, penalaran kritis, kreativitas, kolaborasi, kemandirian, kesehatan, dan komunikasi, dapat dilakukan melalui berbagai pendekatan pembelajaran mendalam (deep learning). Fokusnya adalah pada pengembangan karakter dan kompetensi yang holistik, tidak hanya aspek akademis.

Beberapa strategi penerapan penguatan 8 dimensi profil lulusan pada satuan pendidikan SMP Negeri 1 Pagar Alam, antara lain :

1. Integrasi Dalam Kurikulum Pembelajaran

a. Pembelajaran Berbasis Proyek:

Merancang proyek yang melibatkan eksplorasi, pemecahan masalah, dan kolaborasi, sehingga siswa dapat mengembangkan penalaran kritis, kreativitas, dan kemampuan kolaborasi.

b. Pembelajaran Berbasis Masalah

Memberikan tantangan nyata yang mendorong siswa untuk berpikir kritis, mencari solusi, dan mengaplikasikan pengetahuan.

c. Pembelajaran Berbasis Riset:

Melibatkan siswa dalam kegiatan penelitian, yang dapat meningkatkan kemampuan penalaran kritis, analisis, dan komunikasi.

d. Pendekatan Saintifik:

Mengembangkan kemampuan siswa dalam mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan, yang sejalan dengan dimensi penalaran kritis dan komunikasi.

e. Pembelajaran Aktif dan Inovatif:

Menerapkan metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, seperti diskusi, presentasi, dan simulasi, untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan.

2. Pengembangan Karakter dan Soft Skills

a. Pembentukan Budaya Sekolah:

Menciptakan lingkungan sekolah yang mendukung nilai-nilai positif, seperti kejujuran, tanggung jawab, dan toleransi, yang merupakan bagian dari dimensi kewargaan dan kemandirian.

b. Kegiatan Ekstrakurikuler:

Menyediakan berbagai kegiatan ekstrakurikuler yang dapat mengembangkan minat dan bakat siswa, serta meningkatkan keterampilan sosial dan kepemimpinan.

c. Program Pengembangan Diri:

Menyelenggarakan program yang dirancang khusus untuk mengembangkan karakter, seperti pengembangan karakter berbasis nilai-nilai Pancasila atau program pengembangan soft skills.

d. Pembiasaan dan Keteladanan:

Membiasakan siswa untuk berperilaku positif dan memberikan contoh teladan dalam kehidupan sehari-hari.

3. Pemanfaatan Teknologi

a. Pembelajaran Berbasis Teknologi

Menggunakan berbagai platform digital dan aplikasi yang mendukung pembelajaran, seperti video pembelajaran, simulasi, dan kuis interaktif.

b. Pemanfaatan Media Sosial

Mendorong siswa untuk menggunakan media sosial secara positif dan kreatif, misalnya untuk berbagi informasi, berdiskusi, atau membuat konten edukatif.

c. Pengembangan Literasi Digital

Membekali siswa dengan keterampilan literasi digital, seperti mencari informasi, mengevaluasi kebenaran informasi, dan menggunakan teknologi

secara bertanggung jawab.

4. **Evaluasi dan Refleksi**

a. Penilaian Autentik

Menggunakan berbagai teknik penilaian, seperti observasi, wawancara, dan unjuk kerja, untuk mengukur perkembangan siswa dalam 8 dimensi profil lulusan.

b. Refleksi Siswa

Mendorong siswa untuk melakukan refleksi terhadap proses dan hasil belajar mereka, serta mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan.

c. Umpan Balik

Memberikan umpan balik yang konstruktif kepada siswa, baik secara individu maupun kelompok, untuk membantu mereka memahami kekuatan dan kelemahan mereka.

5. **Keterlibatan Orang Tua dan Masyarakat**

a. Sosialisasi Program

Melibatkan orang tua dan masyarakat dalam sosialisasi program 8 dimensi profil lulusan, agar mereka memahami tujuan dan manfaatnya.

b. Kemitraan Sekolah

Membangun kemitraan dengan orang tua dan masyarakat untuk mendukung pelaksanaan program, misalnya dengan melibatkan mereka dalam kegiatan sekolah atau memberikan dukungan sumber daya.

c. Pemanfaatan Sumber Daya Lokal

Memanfaatkan potensi dan sumber daya yang ada di lingkungan sekitar untuk memperkaya pengalaman belajar siswa.

3.

Tabel 1.6. Pembelajaran Kokurikuler

No	Jenis Kegiatan Kokurikuler	Tujuan	Integrasi 8 Dimensi Profil Lulusan
1	Sekolah Ramah Anak (Membangun Kebiasaan Hebat Beribadah dan Bermasyarakat)	<p>1. Beribadah:</p> <ul style="list-style-type: none"> o Mengidentifikasi nilai-nilai keagamaan yang mendukung terwujudnya sekolah ramah anak. o Menerapkan praktik ibadah dalam keseharian di sekolah sebagai bentuk implementasi nilai-nilai kebaikan. o Menghargai keragaman keyakinan dan praktik ibadah teman-teman di sekolah. <p>2. Bermasyarakat:</p> <ul style="list-style-type: none"> o Mengidentifikasi karakteristik sekolah ramah anak dan pentingnya partisipasi warga sekolah. o Membangun komunikasi efektif dan empati dalam berinteraksi dengan sesama warga sekolah. o Merencanakan dan melaksanakan kampanye "Sekolah Ramah Anak" secara kolaboratif. o Menunjukkan sikap bertanggung jawab dan kepedulian terhadap lingkungan dan sesama di sekolah. 	<p>1. Kewargaan dan</p> <p>2. Komunikasi</p>
2	7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat	<p>Gerakan 7KAIH adalah program kokurikuler yang dirancang untuk membentuk karakter siswa yang dirancang melalui 7 kebiasaan utama: kebersihan, kerapihan, keamanan, kesehatan, keramahan, keteladanan dan kreativitas. program ini mengintegrasikan kebiasaan-kebiasaan positif tersebut dalam kegiatan harian di sekolah, membantu siswa tumbuh</p>	8 Dimensi profil lulusan

		menjadi pribadi yang bertanggung jawab, peduli dan berkarakter hebat.	
3	Program Kokurikuler Lintas Disiplin Ilmu		

C. Pembelajaran Ekstrakurikuler

Ekstrakurikuler adalah kegiatan pengembangan karakter dalam rangka perluasan potensi, bakat, minat, kemampuan, kepribadian, kerja sama, dan kemandirian Peserta Didik secara optimal yang dilakukan dengan bimbingan dan pengawasan Satuan Pendidikan. Ekstrakurikuler memuat: kompetensi; muatan pembelajaran; dan beban belajar. Ekstrakurikuler ditujukan untuk mengembangkan minat dan bakat Peserta Didik. Satuan Pendidikan dapat mengembangkan Ekstrakurikuler sesuai memperhatikan ketersediaan sumber daya Satuan Pendidikan dan peserta didik.

Pelaksanaan ekstrakurikuler menerapkan prinsip pilihan berdasarkan minat anak tanpa paksaan, pendampingan oleh guru berpengalaman, dan tetap menerapkan prinsip bermakna dan menggembirakan sesuai kerangka PM. Kegiatan ekstrakurikuler dirancang sebagai pengayaan dan pengembangan bakat-minat khusus anak yang mendukung pencapaian dimensi profil lulusan.

Pengembangan Ekstrakurikuler mengacu pada:

1. komponen;
2. jenis dan format kegiatan;
3. prinsip pengembangan;
4. mekanisme;
5. evaluasi;
6. daya dukung; dan
7. pihak yang terlibat.

Fungsi Ekstrakurikuler SMP Negeri 1Pagar Alam sebagai berikut.

- 1) Fungsi pengembangan, yakni bahwa Ekstrakurikuler berfungsi untuk mendukung perkembangan Peserta Didik melalui perluasan minat, pengembangan potensi dan bakat, serta pemberian kesempatan untuk pembentukan karakter dan pelatihan kepemimpinan.
- 2) Fungsi sosial, yakni bahwa Ekstrakurikuler berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan rasa tanggung jawab sosial Peserta Didik. Kompetensi sosial dikembangkan dengan memberikan kesempatan kepada Peserta Didik untuk memperluas pengalaman sosial, praktik keterampilan sosial, dan internalisasi nilai moral serta nilai sosial.
- 3) Fungsi rekreatif, yakni bahwa Ekstrakurikuler dilakukan dalam suasana rileks dan menyenangkan sehingga menunjang proses perkembangan Peserta Didik. Ekstrakurikuler harus dapat menjadikan kehidupan atau atmosfer sekolah lebih menantang dan lebih menarik bagi Peserta Didik.
- 4) Fungsi persiapan karier, yakni bahwa Ekstrakurikuler berfungsi untuk mengembangkan kesiapan karir Peserta Didik melalui pengembangan kapasitas.

Adapun Tujuan pelaksanaan Ekstrakurikuler pada SMP Negeri 1 Pagar Alam sebagai berikut.

- 1) Ekstrakurikuler SMP Negeri 1 Pagar Alam untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor Peserta Didik.
- 2) Ekstrakurikuler SMP Negeri 1 Pagar Alam mengembangkan bakat, minat, dan potensi Peserta Didik dalam upaya pembinaan pribadi menuju manusia seutuhnya.

Berikut penjelasan mengenai Pengembangan ekstrakurikuler di satuan Pendidikan SMP Negeri 1 Pagar Alam.

1. OSIS

Visi: "Mewujudkan OSIS yang berwawasan luas, berkepribadian baik, dan bergotong-royong."

Misi:

- a. Mengembangkan bakat dan potensi siswa dengan menyelenggarakan berbagai

pelatihan.

- b. Meningkatkan daya baca di kalangan para siswa.
Menyelenggarakan kegiatan sosial yang berlandaskan asas gotong royong.

Program Kerja:

1. Menggelar festival olahraga sekolah untuk siswa.
2. Menggelar pentas seni.
3. Melaksanakan kerja bakti rutin dengan melibatkan seluruh unsur sekolah
4. Menggelar bakti social

2. TARI

VISI DAN MISI SANGGAR HANDAYANI

Visi:

Menjadi sanggar seni handayani sebagai media bagi penyuka seni tari untuk mengekspresikan diri melalui gerak tubuh yang berirama, sehingga dapat mewujudkan generasi muda yang kreatif serta dapat menumbuhkan rasa cinta dan bangga terhadap salah satu budaya bangsa dalam bidang seni.

Misi:

1. Membentuk karakter generasi muda yang berkhak mulia (bisa menjaga lisan, sikap dan perilaku) melalui kegiatan ekstrakurikuler tari.
2. Meningkatkan kedisiplinan dalam segala hal, dimulai dari kedisiplinan saat mengikuti kegiatan ekstrakurikuler tari.
3. Menjadikan ekstrakurikuler tari sanggar seni handayani sebagai media menyalurkan hobi dan pengembangan bakat dalam bidang seni tari.
4. Mengadakan latihan rutin untuk mempererat hubungan kekeluargaan antara anggota.
5. Merangkul seluruh anggota untuk menanamkan cinta budaya dengan mengasah potensi yang dimiliki dalam bidang seni tari.

3. ROHIS

Visi :

“Menjadikan pelajar Muslim sebagai pribadi yang bertaqwa, berakhlak mulia, serta berkreatifitas tinggi.”

Misi :

Menggapai Ridho Allah dengan belajar ilmu agama dan umum

1. Membentuk generasi Cinta Allah, Rosul, Sesama.
2. Memperkokoh ukhuwah islamiyah antar siswa/i SMP N 1 Pagar Alam.
3. Meningkatkan prestasi akademik maupun non akademik.
4. Meningkatkan kualitas ibadah pada Allah swt.
5. Menanamkan pribadi muslim yang berjiwa kepemimpinan.
6. Mempelajari Al Quran lalu mengamalkannya dalam kehidupan sehari hari.

4. Drum band

Visi dan Misi

Visi

Menciptakan generasi yang kreatif, disiplin dan ceria menuju prestasi yang gemilang.

Misi

- a. Terciptanya kreatifitas para siswa —siswi dalam mengembangkan minat dan bakatnya.
- b. Terciptanya mentalitas yang disiplin, taat dan patuh pada peraturan yang ada
- c. Terciptanya sikap siswa-siswi yang sopan, ceria dan gembira dalam penampilan
- d. Terwujudnya tim Marching Band SMP N 1 Pagar Alam yang solid, unggul dan memperoleh prestasi yang gemilang.

5. VOCAL GRUP/PADUAN SUARA

VISI:

Menjadikan Ekstra Paduan Suara sebagai wadah bagi siswa/siswi SMP N 1 Pagar Alam untuk menyalurkan dan mengembangkan minat bakat dan prestasi dalam paduan suara serta meningkatkan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.

MISI:

- a. Meningkatkan prestasi Paduan Suara SMP N 1 Pagar Alam
- b. Mengembangkan dan meningkatkan kualitas baik di dalam maupun di luar organisasi dengan azas kekeluargaan serta mempererat tali persaudaraan
- c. Mengajak seluruh teman-teman berpartisipasi aktif dalam kegiatan ataupun non kegiatan Paduan Suara
- d. Memperbaiki proses Regenerasi Paduan Suara SMP N 1 Pagar Alam
- e. Meningkatkan rasa keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.

6. BULU TANGKIS

VISI & MISI

Visi

Menjadikan “SMPN1” terdepan dan terbaik dalam pendidikan dan pembinaan bulutangkis.

Misi

- a. Menjadi wadah dan sarana bagi peningkatan dan pengembangan atlet berbakat dan profesional.
- b. Memberikan pendidikan dan pelatihan bulutangkis yang baik dan benar secara menyeluruh meliputi: Teknik, Fisik, Mental, Taktik Strategi, Pembentukan Karakter, Budi Pekerti, Mental Juara hingga Kesehatan.
- c. Mencetak Juara dengan Integritas, menyiapkan atlet unggul yang dapat diandalkan, berdedikasi tinggi guna Kehormatan Diri, Keluarga, Bangsa dan Negara.

7. VOLI

VISI

Meningkatkan dan melatih kualitas mental, dan skill serta fisik dari setiap anggota juga melatih rasa disiplin dan sikap sportifitas.

MISI

- a. Meningkatkan kualitas mental dari setiap anggota.
- b. Meningkatkan dan melatih fisik dari setiap anggota.
- c. Melatih kemampuan serta mengasah skill bermain bola voli dari setiap anggota.
- d. Menumbuhkan sikap disiplin dan sportifitas.
- e. Menjadikan ekskul bola voli sebagai wadah bagi para anggotanya bertukar pikiran.

8. BASKET

Visi dan Misi

Dalam kegiatan ekskul Basket memiliki visi dan misi yang mendukung kegiatan tersebut dan menjadi acuan dalam pelaksanaan kegiatan, diantaranya

VISI

Meningkatkan dan melatih kualitas, mental, dan skill serta memperkuat fisik tiap anggota dan melatih rasa disiplin masing-masing.

MISI

- a. Meningkatkan kualitas, mental, dan kemampuan masing-masing anggota.
- b. Meningkatkan dan memperkuat fisik tiap anggota.
- c. Melatih kemampuan dan mempertajam skill masing-masing.
- d. Melatih dan menumbuhkan sikap disiplin.
- e. Menjadikan ekskul Basket sebagai wadah bagi para anggotanya bertukar pikiran.

9. ATLETIK

ATLETIK merupakan suatu kegiatan atau aktivitas di sekolah SMP N 1 Pagar Alam dan yang dilaksanakan di luar jam pelajaran yang bertugas melakukan seleksi dan melatih siswa untuk mampu memaksimalkan potensi diri dalam bidang atletik, mampu berkompetisi serta mendapatkan prestasi dalam event-event terkait.

Manfaat Mengikuti ATLETIK

- Meningkatkan kekuatan.

- Meningkatkan daya tahan diri.
- Meningkatkan kecepatan,
- Meningkatkan kelenturan.
- Meningkatkan koordinasi.
- dan kemampuan biomotorik lainnya

10. PESEPAK BOLA DAN FUTSAL

Visi dan Misi

VISI

- Menciptakan insan pesepak bola dan futsal yang kuat, berkarakter dan berguna bagi sekolah, masyarakat dan negara yang diiringi dengan ketaatan kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Misi

- Sebagai wadah untuk menampung , mengembangkan dan melaksanakan minat bakat siswa/i khususnya dalam bidang olahraga sepak bola dan futsal.
- Sebagai aspirasi, serta sebagai wadah pemersatu mahasiswa/i.
- Meraih prestasi dan menjunjung tinggi sportifitas.

11. WUSHU

VISI

Membangun Olahraga SMPN1 Pagar Alam menuju prestasi Daerah, Nasional dan Internasional.

MISI

- Mengembangkan organisasi cabang olahraga yang profesional;
- Mengintegrasikan program pembibitan atlet usia dini untuk kesinambungan prestasi olahraga di Kota Pagar Alam;
- Mendukung atlet potensi dan berbakat (talenta) dalam peningkatan prestasi yang lebih optimal;

- Memberikan dukungan kepada pelaku olahraga untuk lebih meningkatkan seluruh potensi yang ada dalam mencapai prestasi olahraga di tingkat Daerah, Nasional dan Internasional.

Jenis Ekstrakurikuler yang diselenggarakan SMP Negeri 1 Pagar Alam sebagai berikut:

- krida, misalnya: Kepramukaan, Latihan Kepemimpinan Siswa (LKS), Palang Merah Remaja (PMR), Usaha Kesehatan Sekolah (UKS), Pasukan Pengibar Bendera (Paskibra), dan lainnya;
- karya ilmiah, misalnya: Kegiatan Ilmiah Remaja (KIR), kegiatan penguasaan keilmuan dan kemampuan akademik, penelitian, dan lainnya;
- latihan olah-bakat atau latihan olah-minat, misalnya: pengembangan bakat olahraga, seni dan budaya, Teknologi informasi.
- keagamaan, misalnya: pesantren kilat, ceramah keagamaan, baca tulis Al-Quran, retreat; atau
- bentuk kegiatan lainnya.

Ekstrakurikuler yang diselenggarakan SMP Negeri 1 Pagar Alam dengan format sebagai berikut.

- a. Kelompok, yakni Ekstrakurikuler dapat dilakukan dalam format yang diikuti oleh kelompok-kelompok Peserta Didik.
- b. Klasikal, yakni Ekstrakurikuler dapat dilakukan dalam format yang diikuti oleh Peserta Didik dalam 1 (satu) rombongan belajar.
- c. Gabungan, yakni Ekstrakurikuler dapat dilakukan dalam format yang diikuti oleh Peserta Didik antar rombongan belajar.
- d. Lapangan, yakni Ekstrakurikuler dapat dilakukan dalam format yang diikuti oleh seorang atau sejumlah Peserta Didik melalui kegiatan di luar sekolah atau kegiatan lapangan.

12. Keputrian

Ekstrakurikuler keputrian adalah kegiatan di luar jam pelajaran sekolah yang dikhususkan untuk siswi perempuan. Tujuan utamanya adalah untuk melatih dan mengembangkan berbagai keterampilan serta pengetahuan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, kepribadian, dan peran sosial perempuan

Manfaat Ekstrakurikuler Keputrian

Ada beberapa manfaat utama yang bisa didapatkan dari kegiatan ini:

- Pengembangan Keterampilan Hidup: Peserta akan diajarkan berbagai keterampilan praktis, seperti memasak, menjahit, merajut, atau bahkan keterampilan dasar pertolongan pertama (P3K).
- Peningkatan Kepercayaan Diri: Melalui berbagai kegiatan seperti *public speaking*, presentasi, atau seni pertunjukan, siswi akan dilatih untuk lebih berani tampil dan berkomunikasi di depan umum.
- Pembentukan Karakter: Nilai-nilai seperti etika, sopan santun, kepemimpinan, dan kerja sama tim akan ditanamkan melalui berbagai kegiatan interaktif.
- Pendidikan Kesehatan dan Kebersihan: Materi tentang kesehatan reproduksi, kebersihan diri, dan gizi seimbang sering kali menjadi bagian dari ekstrakurikuler ini untuk mendukung pola hidup sehat.
- Kreativitas dan Seni: Siswi juga bisa menyalurkan bakat dan minat mereka dalam bidang seni, seperti melukis, menari, atau membuat kerajinan tangan.

Visi

"Membentuk pribadi siswi yang tangguh, santun, dan produktif melalui pengamalan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari."

Prinsip Pengembangan

Ekstrakurikuler SMP Negeri 1 Pagar Alam dikembangkan dengan prinsip sebagai berikut.

- a. Bersifat individual, yakni bahwa Ekstrakurikuler dikembangkan sesuai dengan potensi, bakat, dan minat Peserta Didik masing-masing.
- b. Bersifat pilihan, yakni bahwa Ekstrakurikuler dikembangkan sesuai dengan minat dan diikuti oleh Peserta Didik secara sukarela.

- c. Keterlibatan aktif, yakni bahwa Ekstrakurikuler menuntut keikutsertaan Peserta Didik secara penuh sesuai dengan minat dan pilihan masing-masing.
- d. Menyenangkan, yakni bahwa Ekstrakurikuler dilaksanakan dalam suasana yang menggembirakan bagi Peserta Didik.
- e. Membangun etos kerja, yakni bahwa Ekstrakurikuler dikembangkan dan dilaksanakan dengan prinsip membangun semangat Peserta Didik untuk berusaha dan bekerja dengan baik dan giat.
- f. Kemanfaatan sosial, yakni bahwa Ekstrakurikuler dikembangkan dan dilaksanakan dengan memperhatikan dampak positifnya bagi masyarakat.

Mekanisme

a. Pengembangan

Ekstrakurikuler diselenggarakan oleh SMP Negeri 1 Pagar Alam bagi Peserta Didik sesuai potensi, bakat, dan minat Peserta Didik. Pengembangan Ekstrakurikuler di Satuan Pendidikan dapat dilakukan melalui tahapan:

- (1) analisis sumber daya yang diperlukan dalam penyelenggaraan Ekstrakurikuler;
- (2) identifikasi kebutuhan, potensi, bakat, dan minat Peserta Didik;
- (3) menetapkan bentuk kegiatan yang diselenggarakan, kompetensi, muatan pembelajaran, beban belajar, dan indikator ketercapaiannya;
- (4) mengupayakan sumber daya sesuai pilihan Peserta Didik atau menyalurkannya ke Satuan Pendidikan atau lembaga lainnya; dan
- (5) menyusun Program Ekstrakurikuler. Satuan Pendidikan menyusun program Ekstrakurikuler yang merupakan bagian dari Rencana Kerja Sekolah. Program Ekstrakurikuler pada Satuan Pendidikan yang dikembangkan dengan menggunakan sumber daya bersama difasilitasi penggunaannya oleh Pemerintah, atau Pemerintah Daerah sesuai kewenangannya. Program Ekstrakurikuler disosialisasikan kepada Peserta Didik dan orangtua/wali pada setiap awal tahun pelajaran.

Sistematika Program Ekstrakurikuler paling sedikit memuat:

- 1) rasional dan tujuan umum;
- 2) deskripsi setiap Ekstrakurikuler;
- 3) pengelolaan;
- 4) pendanaan; dan
- 5) evaluasi.

b. Pelaksanaan

Penjadwalan Ekstrakurikuler dirancang di awal tahun ajaran oleh pembina Ekstrakurikuler di bawah supervisi kepala sekolah/ madrasah atau wakil kepala sekolah/madrasah. Jadwal Ekstrakurikuler diatur agar tidak menghambat pelaksanaan Intrakurikuler dan Kokurikuler.

Berikut jadwal kegiatan ekstrakurikuler SMP Negeri 1 Pagar Alam

No	Ekstrakurikuler	Hari	Waktu	Tujuan
1.	Pramuka	Jumat	14.30-16.30	1)Mengembangkan jiwa kepemimpinan pada peserta didik. 2)Sebagai wadah berlatih organisasi. 3)Melatih peserta didik agar terampil dan mandiri. 4)Mengembangkan jiwa sosial dan peduli kepada orang lain. 5)Melatih peserta didik untuk menyelesaikan masalah dengan cepat dan tepat. 6)Mengenalkan beberapa usaha

No	Ekstrakurikuler	Hari	Waktu	Tujuan
				pelestarian alam, sikap ramah terhadap lingkungan, kebiasaan diri hidup bersih dan sehat.
2	Ketauhidan		Insidental	<ul style="list-style-type: none"> a) Mengembangkan seni baca Al-Qur'an b) Mempelajari teknik pernafasan, Makhroj c) Vokal
3	Palang Merah Remaja (PMR)	Selasa	14.00-16.00	<ul style="list-style-type: none"> a) Peserta didik dapat mengetahui, memahami dan melaksanakan pengetahuan dan keterampilan kepalang merahan yang diwujudkan dalam kegiatan Tri Bakti PMR b) para anggota PMR akan menjadi teladan di lingkungannya (peer leader) serta kader dan relawan PMI di masa mendatang c) Melatih praktik PPPK d) Mengembangkan jiwa sosial dan peduli kepada orang lain e) Peserta didik mengetahui Kebersihan dan Kesehatan diri serta tata cara melakukan

No	Ekstrakurikuler	Hari	Waktu	Tujuan
				Pertolongan Pertama (PP) f) Pengenalan obat-obatan dan pembedaan
4.	KIR	Sabtu	13.30-15.00	a) Meningkatkan kompetensi berfikir kritis dan lancar berkomunikasi. b) Mempersiapkan pesertadidik menghasilkan karya ilmiah agar dapat berprestasi baik tingkat daerah maupun nasional. c) Membekali peserta didik dengan sikap ilmiah misalnya jujur, rasa ingin tahu, kreatif, berfikir kritis dan analitis d) Mengembangkan langkah-langkah ilmiah dalam menyelesaikan suatu masalah e) Melestarikan lingkungan melalui implementasi hasil penelitian (hasil KIR)
5.	Olahraga:			a) Melatih peserta didik terampil dalam bidang olahraga b) Menyiapkan peserta didik dalam kegiatan O2SN c) Mengikut sertakan peserta

No	Ekstrakurikuler	Hari	Waktu	Tujuan
				didik dalam kegiatan O2SN
6.	Futsal	Kamis	14.30- 16.00	
7.	Sepak Bola	sabtu	14.30- 16.00	
8.	Bulutangkis	Kamis	14.30- 16.00	
9.	Karate	Jumat	14.30- 16.00	
10.	Silat	Sabtu	14.30- 16.00	
11.	Taekwondo	Sabtu	14.30- 16.00	
12.	Wushu	Sabtu	14.30- 16. 00	
13.	Seni Budaya	Selasa	14.00- 16.00	<ul style="list-style-type: none"> a) Melatih peserta didik terampil dalam bidang seni b) Menyiapkan peserta didik dalam kegiatan FLS2N c) Mengikut sertakan peserta didik dalam kegiatan FLS2N
14.	Seni Lukis	Sabtu	12.30-14.30	<ul style="list-style-type: none"> a) Pengenalan unsur-unsur melukis (garis, perspektif, komposisi warna) b) Prinsip menggambar bentuk 3D c) Sketsa dasar

No	Ekstrakurikuler	Hari	Waktu	Tujuan
				<ul style="list-style-type: none"> d) Menggambar bentuk dasar e) Membuat gambar tema lingkungan f) Membuat desain poster dengan tema (seruan/ajakan mencegah pencemaran dan kerusakan lingkungan) g) Membuat poster dengan menggunakan kanvas sesuai dengan desain yang sudah dibuat
15	Paduan Suara	Sabtu	12.30-14.30	<ul style="list-style-type: none"> a) Melatih peserta didik tentang Pernafasan b) Melatih peserta didik tentang Vokal suara c) Melatih peserta didik menyanyikan Lagu Indonesia Raya dan Mengheningkan Cipta, Mars SMP Negeri1 Pagar Alam Lagu Nasional (Syukur, Terima Kasihku, Rayuan Pulau Kelapa, Desaku) d) Persiapan peserta didik untuk mengisi acara di wisuda, upacara kenegaraan yang diselenggarakan di

No	Ekstrakurikuler	Hari	Waktu	Tujuan
				pemerintahan.
16.	Seni Tari	Sabtu	12.30-14.30	a) Pengenalan sejarah Tari di Indonesia b) Gerakan-gerakan tari c) Materi Tari: Tari Kebagh, Tari Gending Sriwijaya
17.	Bimbingan prestasi KSN			a) Melatih peserta didik berpikir kritis dan bernalar tinggi b) Melatih peserta didik terampil dalam mengerjakan soal-soal lomba dan soal pemecahan masalah c) Mengikut sertakan peserta didik dalam kegiatan OSN
18	a. Matematika b. IPA IPS LCC			Insedentil
19	Keputrian	Jum' at		
20	Koding dan Kecerdasan Artificial	Mulai Semester Genap		

Penilaian atau Asesmen

Kinerja Peserta Didik dalam Ekstrakurikuler perlu mendapat Penilaian atau asesmen dan dideskripsikan dalam rapor. Kriteria keberhasilannya meliputi proses dan

hasil capaian kompetensi Peserta Didik dalam Ekstrakurikuler yang dipilihnya. Penilaian atau asesmen dilakukan secara kualitatif.

1. Evaluasi

Evaluasi Ekstrakurikuler dilakukan untuk mengukur ketercapaian tujuan pada setiap indikator yang telah ditetapkan dalam rencana pengembangan Ekstrakurikuler oleh Satuan Pendidikan. Satuan Pendidikan hendaknya mengevaluasi setiap indikator yang sudah tercapai maupun yang belum tercapai. Berdasarkan hasil evaluasi, Satuan Pendidikan dapat melakukan tindak lanjut berupa perbaikan pada perencanaan siklus kegiatan berikutnya.

Evaluasi Ekstrakurikuler SMP Negeri 1 Pagar Alam dilaksanakan sebagai berikut:

- Evaluasi Input Program Ekstrakurikuler di SMP Negeri 1 Pagar Alam

Berdasarkan wawancara dan studi dokumentasi bahwa pada bidang perencanaan program ekstrakurikuler SMP Negeri 1 Pagar Alam meliputi jenis ekstrakurikuler, latar belakang, tujuan, sasaran, jadwal kegiatan, rangkaian materi yang diajarkan, tempat kegiatan, sarana prasarana yang tersedia, dan anggaran. Hal ini sudah sesuai dengan Panduan Teknis Ekstrakurikuler di SMP Negeri 1 Pagar Alam bahwa penyusunan program terdiri dari 1) Jenis kegiatan, 2) Waktu kegiatan, 3) Sasaran, 4) Rangkaian kegiatan, 5) Tempat kegiatan, 6) Peralatan yang digunakan, 7) Pelaksana program, 8) Pengorganisasian, dan 9) Anggaran

- Evaluasi Proses Program Ekstrakurikuler di SMP Negeri 1 Pagar Alam

- a. Mekanisme Pelaksanaan Program

Berdasarkan wawancara dan studi dokumentasi bahwa mekanisme program ekstrakurikuler di SMP Negeri 1 Pagar Alam yaitu melalui sosialisasi ekstrakurikuler oleh kepala sekolah dan guru kelas kepada peserta didik dan orang tua/wali murid ketika penerimaan rapor peserta didik, pertemuan orang tua/walimurid. Perekrutan rekrutmen peserta ekstrakurikuler dapat dilakukan dengan cara (1) penyampaian informasi secara tertulis tentang jenis kegiatan ekstrakurikuler yang disampaikan melalui selebaran yang dibagikan kepada peserta didik, (2) penyampaian informasi secara lisan, (3) melakukan pendaftaran

untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler dengan mengisi formulir, (4) melakukan seleksi/penempatan peserta menurut bidangnya, dimana terdapat pernyataan seleksi dilakukan berdasarkan bahan pendaftaran melalui formulir, (5) kesesuaian bidang ekstrakurikuler yang diikuti dengan bakat dan minat.

b. Pelaksanaan Program Ekstrakurikuler

Berdasarkan wawancara, observasi dan studi dokumentasi bahwa pada bidang pelaksanaan program ekstrakurikuler SMP Negeri 1 Pagar Alam bahwa pelaksanaan ekstrakurikuler didasarkan pada program kerja ekstrakurikuler yang berisi pengembangan materi dan jadwal pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler. Materi kegiatan ekstrakurikuler disusun oleh pelatih pada saat awal semester atau 1 tahun dan disesuaikan dengan jadwal yang disepakati antara penanggungjawab dengan pelatih atau pendamping. Jadwal ekstrakurikuler berdasarkan diskusi antara penanggungjawab dengan pelatih. Ekstrakurikuler dilaksanakan diluar jam pelajaran dengan durasi 2 jam pelajaran.

c. Pengelolaan Sarana Prasarana

Pelaksanaan ekstrakurikuler dilaksanakan di halaman SMP Negeri 1 Pagar Alam yang berlokasi di A dan B, disesuaikan dengan kebutuhan.

d. Pengelolaan Ketenagaan

Ketenagaan yang terlibat dalam program ekstrakurikuler antara lain kepala sekolah sebagai penanggung jawab keseluruhan di sekolah, 1 guru penanggungjawab ekstrakurikuler, dan 1 pelatih dan pendamping. Kepala sekolah ikut berpartisipasi dan mengontrol program ekstrakurikuler. Kepala sekolah juga mengeluarkan kebijakan jika ada hal yang perlu dilakukan oleh sekolah untuk meningkatkan mutu program. Kepala sekolah membimbing penanggungjawab dan guru pendamping ekstrakurikuler dari perencanaan, pelaksanaan, hingga memberi masukan berdasarkan produk yang dihasilkan dari sebuah program. Penanggung jawab dan guru pendamping atau pelatih saling berkoordinasi agar program ekstrakurikuler dapat terlaksana dengan lancar. Ekstrakurikuler yang dibimbing oleh pelatih dari luar karena membutuhkan pelatih yang berkompeten di bidangnya adalah ekstrakurikuler drum band dan pencak silat. Masing-masing

penanggungjawab dan pelatih sudah melaksanakan tugasnya sesuai dengan fungsi-fungsinya

- **Evaluasi Produk Ekstrakurikuler**

Produk program ekstrakurikuler dapat dilihat dari laporan hasil belajar peserta didik. Adanya peningkatan keterampilan non akademik dan perkembangan softskill peserta didik yang dapat dilihat pada dokumen laporan hasil belajar peserta didik aspek penilaian pengembangan diri peserta didik. Perkembangan sikap peserta didik dapat dilihat di laporan hasil belajar peserta didik pada aspek Kompetensi Inti 1 dan Kompetensi Inti 2. Peserta didik memiliki kepercayaan diri ketika menampilkan pertunjukkan di depan umum, yaitu tampil di acara atau perlombaan. Selain itu perkembangan perilaku positif yang ditunjukkan dalam kehidupan sehari-hari.

D. Program dan layanan Bimbingan Konseling

Program Layanan BK (Bimbingan dan Konseling) adalah serangkaian kegiatan yang terencana dan terorganisir untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan potensi diri, mengatasi masalah, dan mencapai perkembangan yang optimal. Program ini mencakup berbagai layanan seperti bimbingan pribadi, sosial, belajar, dan karier, serta berbagai jenis layanan seperti orientasi, informasi, konseling individu, dan kelompok.

Tujuan Program Layanan BK:

- Membantu peserta didik mengenal diri: Memahami potensi, minat, bakat, kekuatan, dan kelemahan diri.
- Membantu peserta didik mengatasi masalah: Menyelesaikan masalah pribadi, sosial, belajar, dan karier.
- Meningkatkan perkembangan peserta didik: Membantu peserta didik mencapai perkembangan yang optimal dalam berbagai aspek kehidupan.
- Membina akhlak mulia dan budi pekerti luhur: Membangun karakter yang baik dan bertanggung jawab.

- Membangun kerjasama: Melibatkan berbagai pihak seperti guru, orang tua, dan pihak lain dalam penyelenggaraan layanan.

Adapun bidang layanan Bimbingan dan Konseling mencakup:

1. Pengembangan kehidupan pribadi, yaitu bidang pelayanan yang membantu peserta didik dalam memahami, menilai, dan mengembangkan potensi dan kecakapan, bakat dan minat, sesuai dengan karakteristik kepribadian dan kebutuhan dirinya secara realistis.
2. Pengembangan kehidupan sosial, yaitu bidang pelayanan yang membantu peserta didik dalam memahami dan menilai, dan mengembangkan kemampuan hubungan sosial yang sehat dan efektif dengan teman sebaya, anggota keluarga, dan warga lingkungan sosial yang lebih luas.
3. Pengembangan kegiatan belajar, yaitu bidang pelayanan yang membantu peserta didik mengembangkan kemampuan belajar dalam rangka mengikuti pendidikan sekolah/madrasah dan belajar secara mandiri.
4. Pengembangan karir, yaitu bidang pelayanan yang membantu peserta didik dalam memahami dan menilai informasi, serta memilih dan mengambil keputusan karir.

Berikut pengaturan pelayanan bimbingan konseling:

1. Klasikal yaitu guru BK memberikan pelayanan secara umum dengan cara masuk kedalam kelas. Layanan Bimbingan dan Konseling yang diselenggarakan di dalam kelas dengan beban belajar dua jam perminggu.
2. Individual yaitu guru BK memberikan pelayanan secara individu kepada peserta didik yang membutuhkan pelayanan khusus. Diselenggarakan di luar kelas, setiap kegiatan layanan disetarakan dengan beban belajar dua jam perminggu.

Jenis-jenis Layanan BK

- Layanan Orientasi:
Memberikan informasi tentang lingkungan baru, seperti sekolah atau program studi.

- Layanan Informasi:
Memberikan informasi tentang berbagai hal yang relevan dengan perkembangan peserta didik, seperti pilihan karier, informasi akademik, atau informasi sosial.
- Layanan Penempatan dan Penyaluran:
Membantu peserta didik memilih kegiatan atau program yang sesuai dengan minat dan bakatnya.
- Layanan Pembelajaran:
Membantu peserta didik mengatasi masalah belajar dan mengembangkan potensi belajar.
- Layanan Konseling Perorangan:
Memberikan bantuan kepada peserta didik dalam menyelesaikan masalah pribadi melalui konseling individual.
- Layanan Bimbingan Kelompok:
Memberikan bantuan kepada peserta didik dalam menyelesaikan masalah melalui kegiatan kelompok.
- Layanan Konseling Kelompok:
Memberikan bantuan kepada peserta didik dalam menyelesaikan masalah melalui konseling dalam kelompok.

Komponen Program Bimbingan Konseling

- Layanan Dasar BK Berfokus pada pencegahan masalah dan pengembangan potensi peserta didik.
- Layanan Responsif Memberikan bantuan segera kepada peserta didik yang mengalami masalah.
- Layanan Perencanaan Individual Membantu peserta didik dalam merencanakan pendidikan, karier, dan kehidupan pribadi.
- Dukungan Sistem Mencakup kegiatan yang mendukung pelaksanaan program BK, seperti pengembangan profesional guru BK, kerjasama dengan pihak lain, dan penyediaan sumber daya.

Penyusunan Program BK:

1. Identifikasi Kebutuhan Mengidentifikasi kebutuhan peserta didik melalui berbagai instrumen seperti Daftar Cek Masalah (DCM), Inventori Tugas Perkembangan (ITP), atau Analisis Tugas Perkembangan (ATP).
2. Perencanaan: Menyusun rencana kegiatan berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan.
3. Pelaksanaan: Melaksanakan kegiatan sesuai dengan rencana.
4. Evaluasi: Mengevaluasi efektivitas program dan melakukan perbaikan jika diperlukan.

E. PROGRAM INKLUSI

Program inklusi, khususnya dalam konteks pendidikan, adalah upaya untuk menciptakan lingkungan belajar yang terbuka dan menerima semua peserta didik, tanpa memandang perbedaan latar belakang, kemampuan, atau kebutuhan khusus. Tujuannya adalah memberikan kesempatan yang sama dan hak yang setara bagi semua siswa untuk mendapatkan pendidikan yang berkualitas. Tujuan utama pendidikan inklusif adalah menciptakan lingkungan belajar yang ramah, mendukung, dan memberikan akses yang setara bagi semua siswa untuk mencapai potensi penuh mereka.

Penerapan Program Inklusi:

- Identifikasi kebutuhan:
Sekolah perlu mengidentifikasi kebutuhan khusus setiap siswa untuk memberikan dukungan yang tepat.
- Kurikulum fleksibel:
Kurikulum harus dirancang agar fleksibel dan dapat diadaptasi sesuai dengan kebutuhan individu siswa.
- Pelatihan guru:
Guru perlu mendapatkan pelatihan tentang strategi pembelajaran inklusif dan cara mendukung siswa dengan berbagai kebutuhan.
- Fasilitas pendukung:
Sekolah perlu menyediakan fasilitas yang memadai, seperti alat bantu belajar dan aksesibilitas fisik, untuk mendukung siswa.

- Kemitraan:
Kerjasama antara guru, orang tua, dan tenaga ahli (psikolog, terapis) sangat penting untuk mendukung perkembangan siswa.

Program Inklusi di Sekolah

- Buddy System
Siswa yang lebih mahir membantu siswa lain yang membutuhkan bantuan dalam belajar.
- Modifikasi kurikulum
Guru menyesuaikan materi pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan siswa.
- Fasilitas pendukung
Menyediakan alat bantu belajar.
- Kolaborasi orang tua dan guru
Orang tua dan guru bekerja sama untuk merancang strategi belajar yang efektif.

Program inklusi merupakan langkah penting dalam mewujudkan pendidikan yang berkualitas dan berkeadilan bagi semua anak. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, kita dapat memberdayakan setiap individu untuk mencapai potensi penuh mereka dan membangun masyarakat yang lebih baik.

F. Kegiatan Pengembangan Literasi & Numerasi

1. Pengertian Literasi dan Numerasi

Secara sederhana, literasi adalah kemampuan untuk membaca, menulis, dan memahami informasi. Namun, dalam perkembangannya, makna literasi menjadi jauh lebih luas. Literasi bukan hanya sekadar bisa membaca sebuah teks, melainkan juga kemampuan untuk:

- Memahami dan mengolah informasi dari berbagai sumber (buku, media digital, berita).
- Menganalisis informasi secara kritis untuk membedakan fakta dan opini.
- Menggunakan informasi tersebut untuk memecahkan masalah dan membuat keputusan yang tepat.

- Mengomunikasikan ide dan gagasan secara efektif, baik secara lisan maupun tulisan.

Sedangkan Numerasi adalah kemampuan untuk memahami, menggunakan, dan berpikir tentang angka serta konsep matematika dalam berbagai konteks kehidupan.

Numerasi lebih dari sekadar berhitung. Ini adalah kemampuan untuk:

- Memahami konsep matematika dasar seperti pecahan, persentase, perbandingan, dan statistik.
- Menerapkan konsep tersebut untuk menyelesaikan masalah praktis.
- Menganalisis informasi kuantitatif yang disajikan dalam bentuk grafik, tabel, atau diagram.
- Membuat keputusan berdasarkan data dan perhitungan logis.

2. Tujuan Kegiatan Literasi dan Numerasi

Tujuan utama dari kegiatan literasi dan numerasi adalah untuk membekali individu dengan keterampilan dasar yang esensial agar mereka dapat berfungsi secara efektif dalam kehidupan pribadi, sosial, dan profesional. Berikut adalah beberapa tujuan utama dari kegiatan literasi dan numerasi:

1. Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis

- Literasi: Kegiatan literasi melatih individu untuk tidak hanya menerima informasi mentah. Mereka diajarkan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menyimpulkan informasi dari berbagai sumber. Ini membantu mereka membedakan antara fakta, opini, dan hoaks, yang sangat penting di era informasi.
- Numerasi: Numerasi melatih pemikiran logis dan rasional. Seseorang yang memiliki numerasi yang baik dapat menganalisis data, memahami statistik, dan membuat keputusan berdasarkan bukti, bukan sekadar intuisi.

2. Memperkuat Kemampuan Memecahkan Masalah

- Literasi: Dengan literasi yang baik, seseorang mampu memahami masalah yang kompleks yang disajikan dalam bentuk teks. Mereka bisa

mengidentifikasi inti masalah, mencari solusi dari sumber yang relevan, dan menyusun argumen yang logis untuk menyelesaikan masalah tersebut.

- Numerasi: Numerasi memberikan alat untuk memecahkan masalah praktis dalam kehidupan sehari-hari, seperti mengelola keuangan, menghitung proporsi, atau merencanakan jadwal. Ini mengubah masalah abstrak menjadi langkah-langkah yang konkret dan terukur.

3. Mengoptimalkan Keterampilan Hidup Sehari-hari

- Literasi: Membantu individu dalam aktivitas sehari-hari yang melibatkan teks, seperti membaca petunjuk obat, mengisi formulir, memahami kontrak, atau membaca berita untuk tetap mengikuti perkembangan dunia.
- Numerasi: Memungkinkan individu untuk mengelola aspek-aspek numerik dalam hidup, seperti menghitung diskon, membuat anggaran bulanan, memahami grafik kenaikan harga, atau mengelola investasi sederhana. Ini adalah fondasi kemandirian finansial.

4. Menyiapkan Individu untuk Masa Depan

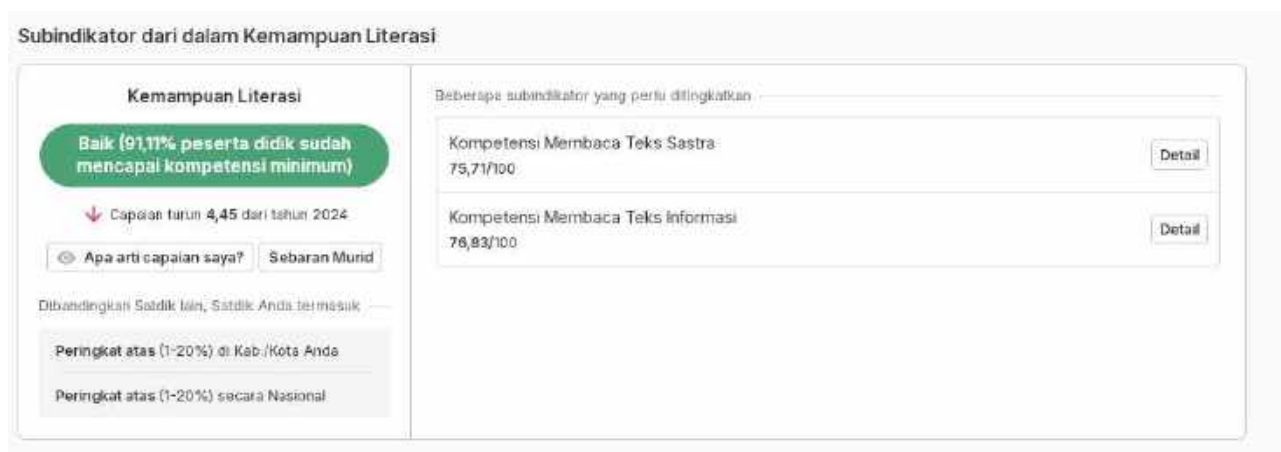
- Menghadapi Tantangan Global: Literasi dan numerasi adalah dua dari enam jenis literasi dasar yang dikembangkan untuk menghadapi tantangan abad ke-21. Keduanya merupakan prasyarat penting untuk menguasai keterampilan lain seperti literasi digital, finansial, dan sains.
- Meningkatkan Kualitas Hidup: Keterampilan ini tidak hanya berguna di sekolah, tetapi juga menjadi modal utama untuk sukses di dunia kerja. Individu dengan literasi dan numerasi yang kuat cenderung memiliki peluang karier yang lebih baik, penghasilan yang lebih tinggi, dan kemampuan untuk terus belajar sepanjang hayat.

Secara keseluruhan, tujuan utama dari kegiatan literasi dan numerasi adalah untuk menciptakan individu yang cakap, mandiri, dan berdaya saing di era modern. Keduanya adalah dua sisi mata uang yang saling melengkapi dan tak terpisahkan dalam membentuk individu yang cerdas.

3. Kemampuan Literasi murid (Berdasar rapor Pendidikan)

Berdasarkan Rapor Pendidikan, kemampuan literasi murid adalah kemampuan memahami, menggunakan, mengevaluasi, dan merefleksikan berbagai jenis teks untuk menyelesaikan masalah serta mengembangkan potensi individu sebagai warga negara Indonesia dan dunia. Penilaian ini tidak hanya mengukur kemampuan membaca, tetapi juga kemampuan murid dalam berpikir kritis dan analitis terhadap sebuah teks. Rapor Pendidikan mendapatkan data ini dari hasil Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK), khususnya Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) Literasi.

Gambar hasil kemampuan Literasi dari Rapor Pendidikan

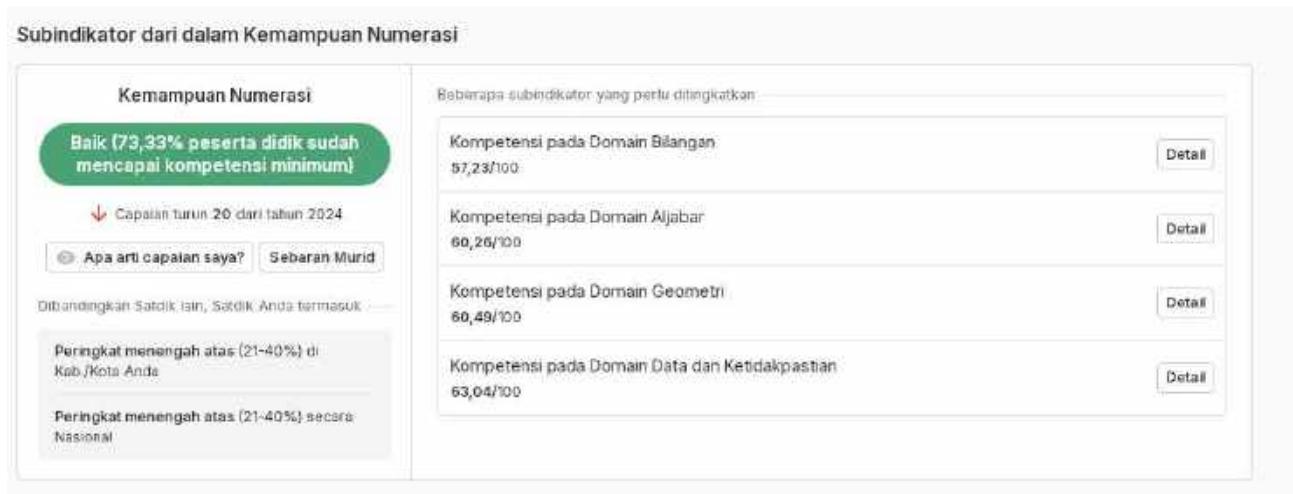


4. Kemampuan Numerasi murid (Berdasar rapor Pendidikan)

Berdasarkan Rapor Pendidikan, kemampuan numerasi murid merujuk pada sejauh mana murid mampu berpikir logis-sistematis dan menggunakan berbagai konsep matematika untuk menyelesaikan masalah dalam konteks kehidupan nyata. Penilaian ini tidak hanya mengukur kemampuan berhitung, tetapi juga kemampuan murid dalam bernalar, menganalisis data, dan mengambil keputusan.

Rapor Pendidikan mengukur kemampuan numerasi murid melalui Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK), khususnya Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) Numerasi.

Gambar hasil kemampuan Literasi dari Rapor Pendidikan.



5. Bentuk Program implementasi Literasi & Numerasi

Pengembangan kegiatan literasi dan numerasi merupakan upaya penting untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami, menganalisis, dan menggunakan informasi, baik dalam bentuk teks maupun angka, dalam berbagai konteks kehidupan. Literasi dan numerasi tidak hanya sebatas kemampuan membaca dan berhitung, tetapi juga mencakup pemahaman mendalam, kemampuan berpikir kritis, dan penerapan konsep dalam situasi nyata.

Adapun beberapa kegiatan Literasi dan Numerasi di SMP Negeri 1 Pagar Alam

1. Literasi Dasar (Baca-Tulis)

Kegiatan ini berfokus pada kemampuan membaca, menulis, dan memahami teks sederhana.

- **Membaca 15 Menit Sebelum Pelajaran:** Sediakan waktu khusus setiap pagi bagi siswa untuk membaca buku non-pelajaran. Ini bisa dilakukan di masing masing kelas.
- **Pojok Baca di Kelas:** Setiap kelas memiliki sudut yang nyaman dengan koleksi buku beragam, dari fiksi, nonfiksi, hingga komik, yang dapat diakses siswa kapan saja.

- Jurnal Membaca Harian: Siswa diminta membuat catatan atau resensi singkat tentang buku yang mereka baca, termasuk tokoh, alur cerita, atau hal menarik lainnya.
- "Read Aloud" (Membaca Nyaring): Guru membacakan buku cerita dengan intonasi menarik, untuk menumbuhkan minat baca dan kemampuan menyimak.
- Mading (Majalah Dinding): Siswa berpartisipasi membuat mading dengan berbagai karya tulisan seperti puisi, cerpen, esai, atau artikel, yang dipajang secara berkala di kelas atau sekolah.

2. Program Terintegrasi dan Inovatif

- Klub Literasi: Membentuk komunitas siswa yang memiliki minat baca dan tulis, di mana mereka dapat mengadakan bedah buku, pelatihan menulis, atau kunjungan ke toko buku.
- Tantangan Membaca (Reading Challenge): Sekolah memberikan tantangan kepada siswa untuk membaca sejumlah buku dalam periode tertentu dengan hadiah atau apresiasi.
- Duta Literasi Sekolah: Memilih siswa yang memiliki minat dan kemampuan literasi untuk menjadi teladan dan mengampanyekan kegiatan literasi kepada teman-temannya.
- Kolaborasi dengan Perpustakaan Umum: Mengadakan kunjungan rutin ke perpustakaan daerah atau mengundang pustakawan untuk mengadakan kegiatan di sekolah.

3. Program Literasi "Satu Tahun, Satu Buku"

Tujuan:

- Meningkatkan kemampuan menulis, berpikir kritis, dan kreativitas guru serta siswa.
- Membiasakan warga sekolah untuk menuangkan gagasan dalam bentuk tulisan.
- Menghasilkan karya nyata berupa buku yang dapat dibanggakan dan menjadi warisan sekolah.

- Membangun budaya kolaborasi dan saling mendukung antar guru dan siswa.

G. Program Unggulan Sekolah

Program-program ini dirancang untuk tidak hanya meningkatkan prestasi akademik, tetapi juga mengembangkan karakter, kreativitas, dan keterampilan hidup siswa secara holistik.

- Tantangan Literasi Tahunan: Program ini menantang siswa dan guru untuk membuat buku antologi satu tahun satu buku.
- Pensi tahunan, acara ini bukan sekadar pertunjukan, melainkan wadah bagi siswa untuk menunjukkan bakat, mengasah kreativitas, dan membangun kolaborasi.

Tujuan utama Pensi antara lain :

- Menampilkan Bakat Siswa: Memberi panggung bagi siswa untuk mengekspresikan diri melalui seni (musik, tari, drama, seni rupa, dll.).
- Meningkatkan Semangat Kebersamaan: Membangun kerja sama yang solid antar siswa, guru, dan seluruh warga sekolah.
- Melatih Tanggung Jawab dan Kepemimpinan: Siswa yang terlibat dalam kepanitiaan belajar merencanakan, mengelola, dan mengeksekusi sebuah acara besar.
- Kelas "MIPAS": Peserta didik dengan minat akademik (matematika, sains, dan Bahasa Inggris) berkumpul di luar jam pelajaran untuk mendalami topik yang lebih kompleks, menyelesaikan studi kasus, atau mengerjakan proyek kolaboratif.
- Club Bahasa: Program ini dirancang untuk membuat pembelajaran bahasa menjadi kegiatan yang menyenangkan, interaktif, dan efektif, berfokus pada praktik langsung daripada teori.

Tujuan club bahasa ini :

- Meningkatkan Kemampuan Komunikasi: Memberi siswa platform untuk berlatih berbicara, mendengarkan, dan mengekspresikan diri dalam bahasa asing atau bahasa pilihan.
- Memperluas Wawasan Budaya: Mengenalkan siswa pada budaya, adat istiadat, dan nilai-nilai dari penutur asli bahasa tersebut.

- Membangun Percaya Diri: Menciptakan lingkungan yang aman dan suportif bagi siswa untuk membuat kesalahan dan belajar tanpa rasa takut dihakimi.
- Mengembangkan Keterampilan Kolaborasi: Mendorong siswa untuk bekerja sama dalam proyek dan kegiatan yang membutuhkan kerja tim.
- Club Seni dan Olahraga Prestasi, Program ini bertujuan untuk tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga membangun karakter, kedisiplinan, dan semangat kompetisi yang sehat.

Tujuan program ini :

- Membangun Karakter: Menanamkan nilai-nilai positif seperti kedisiplinan, kerja keras, sportivitas, dan kreativitas.
- Mencetak Prestasi: Mempersiapkan siswa untuk berkompetisi dan meraih prestasi di tingkat lokal, regional, maupun nasional.
- Mempererat Kolaborasi: Mendorong siswa dari dua divisi yang berbeda untuk saling berinteraksi, berkolaborasi, dan menginspirasi satu sama lain.

H. Mutasi Murid

Mutasi murid adalah proses perpindahan peserta didik dari satu sekolah ke sekolah lain dalam jenjang pendidikan yang sama. Proses ini seringkali dibutuhkan ketika orang tua atau wali murid berpindah domisili atau memiliki alasan lain yang mengharuskan siswa melanjutkan pendidikan di tempat yang berbeda.

Mutasi masuk adalah proses penerimaan siswa pindahan dari sekolah lain. Agar proses ini berjalan lancar, pihak sekolah tujuan memiliki ketentuan dan syarat yang harus dipenuhi oleh calon siswa. Ketentuan ini bertujuan untuk memastikan kelancaran administrasi dan kesesuaian data siswa dengan sistem yang berlaku.

Ketentuan Utama Mutasi Masuk

1. Ketersediaan Kuota (Daya Tampung) Ini adalah syarat utama dan paling krusial. Sekolah hanya dapat menerima siswa pindahan jika terdapat kuota kosong di kelas yang dituju. Kuota ini biasanya terbatas dan ditentukan oleh pihak sekolah berdasarkan rasio guru-siswa atau kapasitas ruang kelas.

2. Kesesuaian Jenjang dan Kompetensi Calon siswa pindahan harus berasal dari jenjang pendidikan yang sama (misalnya, SMP ke SMP). Selain itu, pihak sekolah akan meninjau nilai rapor terakhir untuk memastikan bahwa kompetensi akademik siswa sesuai dengan standar di sekolah tersebut.
3. Waktu Pengajuan Mutasi Umumnya, permohonan mutasi masuk diterima pada waktu-waktu tertentu, seperti:
 - Awal Semester Ganjil: Paling sering dilakukan, biasanya pada bulan Juli atau Agustus.
 - Awal Semester Genap: Mutasi di pertengahan tahun ajaran juga dimungkinkan, biasanya pada bulan Januari atau Februari.
 - Mutasi di luar periode ini biasanya hanya dipertimbangkan jika ada alasan mendesak seperti orang tua pindah tugas ke kota lain.

Calon siswa mutasi masuk wajib menyerahkan dokumen-dokumen berikut untuk diverifikasi oleh pihak sekolah:

- Surat Keterangan Pindah (SKP): Dokumen resmi dari sekolah asal yang menyatakan bahwa siswa tersebut telah keluar atau pindah dari sekolah tersebut.
- Rapor Asli: Rapor terakhir siswa dari sekolah asal. Ini digunakan untuk melihat riwayat akademik dan nilai.
- Surat Keterangan Diterima (SKD): Surat dari sekolah tujuan yang menyatakan bahwa siswa tersebut telah diterima.
- Akta Kelahiran dan Kartu Keluarga (KK): Dokumen identitas diri siswa dan data keluarga.
- Nomor Induk Siswa Nasional (NISN): Nomor unik yang harus diverifikasi keaktifannya melalui sistem Dapodik.
- Pas Foto: Ukuran 3x4 atau sesuai dengan ketentuan sekolah.

Mutasi keluar adalah proses administrasi yang dilakukan oleh sekolah asal untuk melepaskan status siswa yang pindah ke sekolah lain. Proses ini sangat penting agar data siswa dapat diperbarui dengan benar di sistem nasional dan siswa bisa diterima di

sekolah tujuan tanpa kendala.

Ketentuan Utama Mutasi Keluar

1. Surat Permohonan Pindah dari Orang Tua/Wali Proses mutasi harus dimulai dengan pengajuan surat permohonan pindah secara tertulis dari orang tua atau wali murid kepada kepala sekolah. Surat ini menjadi dasar bagi sekolah untuk memproses mutasi.
2. Penyelesaian Kewajiban Administratif , Sebelum surat pindah dapat diterbitkan, siswa dan orang tua wajib menyelesaikan semua kewajiban di sekolah asal, termasuk:
 - o Pengembalian buku perpustakaan yang dipinjam.
 - o Pengembalian inventaris sekolah lainnya (jika ada).
3. Tidak Diperkenankan di Waktu Krusial Umumnya, permohonan mutasi keluar tidak dapat diproses pada waktu-waktu tertentu, seperti menjelang ujian akhir semester, ujian kenaikan kelas, atau saat siswa berada di kelas akhir yang akan lulus. Ini untuk menghindari masalah pada data kelulusan dan nilai siswa.

I. Tata Tertib

Tata tertib adalah seperangkat peraturan dan pedoman yang dibuat oleh sekolah untuk mengatur perilaku dan interaksi seluruh warga sekolah, termasuk siswa, guru, dan staf. Tujuan utamanya adalah menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, aman, dan disiplin bagi semua pihak.

Tujuan Utama Tata Tertib Sekolah

a. Tata Tertib Siswa

Tata tertib bukan sekadar kumpulan aturan yang bersifat menghukum, melainkan instrumen penting yang memiliki beberapa tujuan utama:

- Membangun Kedisiplinan: Melatih siswa untuk menghargai waktu, bertanggung jawab, dan memiliki kendali diri.
- Menciptakan Keteraturan: Menghadirkan lingkungan yang terorganisir agar proses belajar mengajar berjalan efektif.
- Melindungi Hak dan Kewajiban: Memastikan setiap individu di sekolah memahami hak dan kewajibannya, sehingga tercipta rasa saling menghormati.

- Mencegah Perilaku Negatif: Mencegah terjadinya tindakan seperti perundungan (bullying), kekerasan, dan kenakalan yang dapat mengganggu ketenangan sekolah.

Aspek-Aspek Utama Tata Tertib Murid

Tata tertib murid mencakup berbagai aspek dalam kehidupan siswa di lingkungan sekolah. Berikut adalah uraiannya:

1. Kedisiplinan dan Kehadiran

Aspek ini berfokus pada pembentukan karakter disiplin dan tanggung jawab.

- Waktu: Siswa wajib hadir di sekolah paling lambat 15 menit sebelum bel masuk. Keterlambatan akan dicatat dan dikenai sanksi.
- Kehadiran: Siswa wajib mengikuti seluruh kegiatan pembelajaran. Absensi hanya diperbolehkan dengan izin tertulis dari orang tua atau surat keterangan sakit dari dokter.
- Aktivitas Sekolah: Wajib mengikuti upacara bendera, kegiatan ekstrakurikuler, dan acara sekolah lainnya sesuai ketentuan.

2. Etika dan Perilaku

Aspek ini bertujuan menanamkan nilai-nilai moral dan sosial.

- Sikap: Wajib menghormati kepala sekolah, guru, staf, serta bersikap sopan dan ramah kepada sesama teman.
- Bahasa: Wajib menggunakan bahasa yang baik dan santun, serta dilarang mengucapkan kata-kata kasar atau tidak pantas.
- Larangan: Dilarang melakukan tindakan kekerasan fisik, perundungan (bullying), pelecehan, dan membawa senjata tajam atau barang berbahaya lainnya.

3. Kerapian dan Penampilan

Aspek ini mendidik siswa tentang pentingnya kerapian dan keseragaman.

- Seragam: Wajib menggunakan seragam sekolah lengkap, bersih, dan rapi sesuai jadwal yang telah ditentukan. Atribut seperti logo sekolah dan nama harus terpasang dengan benar.
- Rambut: Siswa laki-laki wajib berambut rapi dan pendek, dilarang berambut gondrong. Siswa perempuan harus menata rambut dengan rapi.

- Aksesori: Dilarang menggunakan perhiasan berlebihan, riasan wajah yang mencolok, dan tato.

4. Kewajiban Akademik

Aspek ini memastikan siswa fokus pada tujuan utama mereka di sekolah.

- Tugas dan Ulangan: Wajib mengerjakan dan mengumpulkan tugas tepat waktu serta mengikuti semua ulangan yang diselenggarakan.
- Integritas: Dilarang keras melakukan kecurangan (menyontek) atau plagiarisme dalam bentuk apa pun.
- Di Kelas: Wajib mengikuti pelajaran dengan tertib, aktif, dan tidak membuat kegaduhan yang mengganggu teman atau guru.

5. Penggunaan Fasilitas dan Teknologi

Aspek ini mengatur pemanfaatan sarana dan teknologi secara bijak.

- Kebersihan: Wajib menjaga kebersihan dan ketertiban kelas, toilet, kantin, dan seluruh area sekolah.
- Peralatan: Penggunaan telepon seluler (HP) di lingkungan sekolah diatur sesuai kebijakan sekolah.
- Aset Sekolah: Dilarang merusak fasilitas atau inventaris sekolah, seperti meja, kursi, komputer, atau buku perpustakaan.

Sanksi dan Konsekuensi

Tata tertib juga dilengkapi dengan sistem sanksi yang berjenjang. Tujuannya adalah untuk mendidik, bukan semata-mata menghukum. Contoh sanksi bisa berupa:

- Teguran Lisan: Untuk pelanggaran ringan.
- Pencatatan Pelanggaran: Pencatatan di buku point.
- Panggilan Orang Tua: Untuk pelanggaran berulang atau serius.
- Skorsing: Larangan masuk sekolah sementara.
- Dikeluarkan (Expulsion): Untuk pelanggaran yang sangat berat dan berulang.

b. Tata Tertib Guru

Tata tertib guru adalah seperangkat pedoman dan peraturan yang mengatur perilaku, hak, dan kewajiban profesional seorang pendidik di lingkungan sekolah. Tata

tertib ini dirancang untuk memastikan mutu pendidikan yang tinggi, menjaga martabat profesi guru, dan menciptakan lingkungan kerja yang harmonis dan efektif.

Tujuan Utama Tata Tertib Guru

- Meningkatkan Profesionalisme: Mendorong guru untuk terus mengembangkan diri, bertanggung jawab, dan bekerja sesuai standar etika profesi.
- Menciptakan Lingkungan Kondusif: Menjamin hubungan yang harmonis antara guru, siswa, orang tua, dan sesama rekan kerja.
- Melindungi Hak dan Kewajiban: Menegaskan hak-hak guru serta memastikan mereka menjalankan kewajiban dengan penuh integritas.
- Menjadi Teladan: Menjadikan guru sebagai contoh perilaku, kedisiplinan, dan etika yang baik bagi siswa dan seluruh komunitas sekolah.

Aspek-Aspek Utama Tata Tertib Guru

1. Kedisiplinan dan Tanggung Jawab

Aspek ini berkaitan dengan komitmen dan konsistensi guru dalam menjalankan tugas.

- Kehadiran: Wajib hadir di sekolah tepat waktu sesuai jadwal dan tidak meninggalkan kelas tanpa izin kepala sekolah atau wakil.
- Kewajiban Mengajar: Bertanggung jawab penuh untuk mengajar dan membimbing siswa sesuai kurikulum yang berlaku.
- Administrasi Pengajaran: Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), membuat evaluasi, dan melengkapi administrasi kelas lainnya secara rutin.

2. Etika dan Profesionalisme

Aspek ini mengatur standar moral dan profesionalisme guru di dalam maupun di luar sekolah.

- Penampilan: Wajib berpakaian rapi, sopan, dan sesuai dengan ketentuan seragam sekolah.
- Objektivitas: Bersikap adil, tidak memihak, dan tidak mendiskriminasi siswa berdasarkan latar belakang, kemampuan, atau kondisi tertentu.
- Kerahasiaan: Menjaga kerahasiaan data dan informasi pribadi siswa, orang tua, serta rekan kerja.

- Pengembangan Diri: Aktif mengikuti pelatihan, seminar, atau workshop untuk meningkatkan kompetensi dan pengetahuan.

3. Perilaku dan Interaksi Sosial

Aspek ini mengatur cara guru berinteraksi dengan berbagai pihak di sekolah.

- Terhadap Siswa: Bersikap sabar, ramah, dan mendidik. Dilarang melakukan kekerasan fisik, verbal, atau perundungan dalam bentuk apa pun.
- Terhadap Rekan Kerja: Menjalin hubungan kerja yang baik, saling menghormati, dan bekerja sama dalam tim.
- Terhadap Orang Tua: Berkomunikasi secara profesional, transparan, dan memberikan informasi yang akurat mengenai perkembangan siswa.

4. Pengelolaan Pembelajaran

Aspek ini berfokus pada kualitas proses belajar mengajar.

- Metode Pembelajaran: Menggunakan metode dan media pembelajaran yang inovatif, variatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.
- Evaluasi: Memberikan penilaian yang objektif dan transparan. Memberikan umpan balik yang konstruktif untuk membantu siswa berkembang.
- Penggunaan Fasilitas: Bertanggung jawab dalam penggunaan dan pemeliharaan sarana prasarana sekolah.

Dengan adanya tata tertib yang jelas dan disosialisasikan dengan baik, seluruh warga sekolah diharapkan dapat bekerja sama untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang positif dan harmonis.

BAB IV

PERENCANAAN PEMBELAJARAN

A. Rencana Pembelajaran untuk Ruang lingkup Satuan Pendidikan Kerangka Pembelajaran Mendalam



1. Pembelajaran Mendalam dan Dimensi Profil Lulusan

Pendidikan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan merupakan hak setiap warga negara dan sarana telah disampaikan dalam Pembukaan dan Pasal 31 Undang-Undang Dasar 1945. Pembelajaran Mendalam menjadi instrumen penting guna memenuhi hak warga negara untuk memperoleh pendidikan yang bermutu.

Pasal 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menekankan pada suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Selanjutnya Pasal 3 Undang-

undang Sisdiknas mengamanatkan agar pendidikan ditujukan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dengan demikian, PM diterapkan untuk mewujudkan dimensi profil lulusan yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, memiliki keterampilan sosial, dan keterampilan belajar sebagai warga negara.

2. Prinsip Pembelajaran

Prinsip pembelajaran menjadi landasan penting yang memastikan proses belajar berjalan efektif. Tiga prinsip utama yang mendukung pembelajaran mendalam adalah berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Ketiga prinsip ini saling melengkapi dalam membangun pembelajaran mendalam bagi murid. Ketiga prinsip pembelajaran tersebut dilaksanakan melalui olah pikir, olah hati, olah rasa, dan olah raga. Dalam pandangan Ki Hajar Dewantara, keempat upaya tersebut adalah bagian integral dari pendidikan yang membentuk manusia seutuhnya

a. Berkesadaran

Berkesadaran merupakan pengalaman belajar murid yang diperoleh ketika mereka memiliki kesadaran untuk menjadi pembelajar yang aktif dan mampu meregulasi diri. Murid memahami tujuan pembelajaran, termotivasi secara intrinsik untuk belajar, serta aktif mengembangkan strategi belajar untuk mencapai tujuan. Ketika murid memiliki kesadaran belajar, mereka akan

Karakteristik Prinsip Berkesadaran	Contoh Pelaksanaan
<ul style="list-style-type: none"> a. Kenyamanan murid dalam belajar b. Fokus, konsentrasi, dan perhatian c. Kesadaran terhadap proses berpikir d. Kesempatan murid untuk menentukan pilihan dan memiliki alasan atas pilihannya e. Keterlibatan murid dalam mengembangkan strategi belajarnya f. Keterbukaan terhadap perspektif baru g. Keingintahuan terhadap pengetahuan dan pengalaman baru 	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan pertanyaan pemantik sebagai proses pembelajaran yang memacu keingintahuan murid. • Memastikan murid mengetahui apa yang akan dicapai dalam pembelajaran. • Menunjukkan kebermanfaatannya dari hasil belajar bagi murid • Melaksanakan aktivitas pemantik kegiatan pembelajaran yang interaktif, seperti: berdiskusi, eksplorasi, dll. • Menyiapkan lingkungan belajar yang sesuai dengan karakteristik dan kenyamanan murid. • Menjadi pendengar aktif bagi murid, serta memberi ruang yang nyaman bagi keberagaman.

memperoleh pengetahuan dan keterampilan sebagai pelajar sepanjang hayat.

b. Bermakna

Pembelajaran bermakna terjadi ketika murid dapat menerapkan pengetahuannya secara kontekstual. Proses belajar murid tidak hanya sebatas memahami informasi/penguasaan konten, tetapi berorientasi pada kemampuan mengaplikasi pengetahuan. Kemampuan ini mendukung retensi jangka panjang. Pembelajaran terkoneksi dengan lingkungan murid membuat mereka memahami siapa dirinya, bagaimana menempatkan diri, dan bagaimana mereka dapat berkontribusi kembali. Konsep pembelajaran yang bermakna melibatkan murid dengan isu nyata dalam konteks personal/lokal/ nasional/global. Pembelajaran harus melibatkan orang tua, masyarakat, atau komunitas sebagai sumber pengetahuan praktis, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kepedulian sosial.

<p>Karakteristik Prinsip Bermakna</p> <ol style="list-style-type: none"> Kontekstual dan/atau relevan dengan kehidupan nyata Keterlibatan murid berperan dalam pemecahan masalah/isu terdekat di kehidupan nyata Keterkaitan dengan pengalaman sebelumnya Kebermanfaatan pengalaman belajar untuk diterapkan dalam konteks baru 	<p>Contoh Pelaksanaan</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengembangkan pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan yang terjadi di sekitar murid agar mereka dapat mengemukakan pengalamannya. Menunjukkan ilustrasi yang menggambarkan perbedaan antara kenyataan dan pengetahuan yang dimiliki. Melibatkan murid dalam merancang pembelajaran, seperti memilih proyek, menentukan isu permasalahan, dsb.
<p>Karakteristik Prinsip Bermakna</p> <ol style="list-style-type: none"> Keterkaitan dengan bidang ilmu lain Pembelajar sepanjang hayat 	<p>Contoh Pelaksanaan</p> <ul style="list-style-type: none"> Melaksanakan pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi mendorong murid untuk menerapkan pengetahuan dalam situasi nyata dan kontekstual. Berdasarkan asesmen awal pembelajaran, pendidik memperoleh data karakteristik murid untuk dijadikan dasar variasi aktivitas pembelajaran di kelas. Kegiatan belajar disesuaikan dengan kebutuhan belajar murid sehingga mereka merasakan manfaat dari apa yang dipelajari bagi kehidupannya.

c. Menggembirakan

Pembelajaran yang menggembirakan merupakan suasana belajar yang positif, menantang, menyenangkan, dan memotivasi. Rasa senang dalam belajar membantu murid terhubung secara emosional sehingga lebih mudah memahami, mengingat, dan menerapkan pengetahuan. Ketika murid menikmati proses belajar, maka motivasi intrinsik mereka akan tumbuh. Hal ini akan mendorong rasa ingin tahu, kreativitas, dan keterlibatan aktif dari murid. Dengan demikian, pembelajaran membangun pengalaman belajar yang berkesan. Bergembira dalam belajar juga diwujudkan ketika setiap murid merasa nyaman, murid terpenuhi kebutuhannya, seperti pemenuhan kebutuhan fisiologis, kebutuhan

rasa aman, kebutuhan kasih sayang dan rasa memiliki, kebutuhan penghargaan, serta kebutuhan aktualisasi diri.

3. Pengalaman Belajar

Karakteristik Prinsip Menggembirakan	Contoh Pelaksanaan
<ul style="list-style-type: none">a. Lingkungan pembelajaran yang interaktifb. Aktivitas pembelajaran yang menarik minat dan rasa ingin tahuc. Menginspirasid. Tantangan yang memotivasie. Tercapainya keberhasilan belajar (<i>AHA moment</i>)f. Memberikan ruang untuk prakarsa, kreativitas sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan	<ul style="list-style-type: none">• Memfasilitasi interaksi yang sistematis dan produktif antara pendidik dengan murid, sesama murid, dan antara murid dengan materi belajar.• Merancang kegiatan pembelajaran yang memberikan jawaban terbuka yang memancing pemikiran pribadi murid.• Memfasilitasi murid untuk berdiskusi atau melakukan simulasi.• Memberikan dukungan dan tantangan yang sesuai dengan kemampuan murid, seperti menyesuaikan alokasi waktu pembelajaran dengan kebutuhan murid, serta menyesuaikan proses dan asesmen pembelajaran.

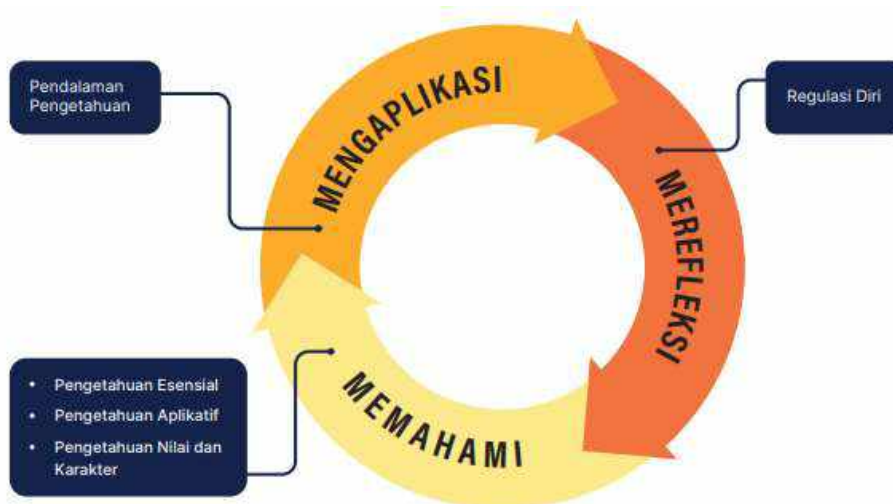
Pembelajaran Mendalam memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik dengan memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. Pengalaman belajar yang diciptakan proses yang dialami individu dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, atau nilai. Pengalaman ini terjadi di berbagai lingkungan, seperti di sekolah, tempat kerja, rumah, atau dalam kehidupan sehari-hari, dan melibatkan interaksi dengan materi pelajaran, guru, teman sejawat, atau lingkungan.

Pengalaman belajar dalam PM dimulai pada aspek memahami yang relevan dengan taksonomi SOLO pada tahapan unistruktural dan multistruktural dan mengingat dan memahami pada taksonomi Bloom. Pada tahap memahami ini, peserta didik akan mengingat kembali pengetahuannya dan memiliki banyak ide. Selanjutnya pada aspek mengaplikasi dan merefleksi dimulai pada aspek relasional dan berpikir abstrak yang mendalam pada taksonomi SOLO dan menerapkan, menganalisis, mencipta dan mengevaluasi pada taksonomi Bloom, sehingga peserta didik memiliki kemampuan untuk menghubungkan ide-ide serta memperluas dan menerapkan ide tersebut

Taksonomi dalam pembelajaran ranah kognitif

Taksonomi Bloom (Anderson & Krathwohl, 2001)	Taksonomi SOLO (Biggs & Collis, 1982)	Pengalaman Belajar PM	Deskripsi
<ul style="list-style-type: none"> Mencipta Mengevaluasi 	Berpikir Abstrak yang Mendalam	Merefleksi	Memperluas dan menerapkan ide
<ul style="list-style-type: none"> Menganalisis Menerapkan 	Relasional	Mengaplikasi	Menghubungkan ide-ide
Memahami	Multistruktural	Memahami	Memiliki banyak ide
Mengingat	Unistruktural		Mengingat kembali
-	Prastruktural	-	Belum Memahami

Pengalaman belajar PM diciptakan melalui proses memahami, mengaplikasi, dan merefleksi yang digambarkan dan diuraikan sebagai berikut.



a. Memahami

Mengetahui dalam pendekatan PM adalah fase awal pembelajaran yang bertujuan membangun kesadaran peserta didik terhadap tujuan pembelajaran, mendorong peserta didik untuk aktif mengkonstruksi pengetahuan agar peserta didik dapat memahami secara mendalam konsep atau materi dari berbagai sumber dan konteks. Jenis pengetahuan pada fase ini terdiri dari pengetahuan esensial, pengetahuan aplikatif, dan pengetahuan nilai dan karakter. Guru memberikan pengetahuan yang esensial dan diaplikasikan dalam berbagai konteks, dengan mengintegrasikan dengan nilai dan karakter. Setelah memperoleh pengetahuan, tahap ini mendorong peserta didik untuk memahami informasi yang diperolehnya. Dengan pendekatan aktif dan konstruktif, peserta didik tidak hanya menerima pengetahuan secara pasif, sehingga membentuk fondasi pemahaman yang menjadi dasar untuk mengaplikasi pengetahuan dalam situasi kontekstual atau tahapan selanjutnya.

b. Mengaplikasi

Mengaplikasi merupakan pengalaman belajar yang menunjukkan aktivitas peserta didik mengaplikasikan pengetahuan secara kontekstual. Pengetahuan yang diperoleh peserta didik pada tahapan memahami diaplikasikan sebagai proses perluasan pengetahuan. Tahapan ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menerapkan pengetahuan baik secara individu maupun kolaboratif. Pendalaman pengetahuan ini dilakukan dalam bentuk pengalaman belajar pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan lainlain. Pengaplikasian pengetahuan ini mengimplementasikan kebiasaan pikiran dalam mengaplikasi pengetahuan yang melibatkan penerapan pola pikir yang mendukung proses belajar, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan secara efektif. Peserta didik melakukan praktik pemecahan masalah/isu yang kontekstual dan memberikan pengalaman nyata peserta didik. Guru menghadirkan isu/masalah dalam konteks lokal/ nasional/ global atau di dalam dunia profesional. Pendekatan multidisiplin dan interdisiplin antar materi

pelajaran berperan penting pada tahapan ini. Pada tahap ini, peserta didik membangun solusi kreatif dan inovatif dalam pemecahan masalah konkret, yang hasilnya dapat berupa produk/ kinerja peserta didik. Keterlibatan peserta didik ini dapat memberikan manfaat tidak hanya keterampilan akademik namun juga keterampilan hidup sehingga menumbuhkan kepedulian atas perannya sebagai bagian dari lingkungan sosial.

c. Merefleksi

Merefleksi merupakan proses saat peserta didik mengevaluasi dan memaknai proses serta hasil dari tindakan atau praktik nyata yang telah mereka lakukan. Refleksi ini bertujuan untuk memahami sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai, serta mengeksplorasi kekuatan, tantangan, dan area yang perlu diperbaiki. Tahap refleksi melibatkan regulasi diri sebagai kemampuan individu untuk mengelola proses belajarnya secara mandiri, meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengawasan, dan evaluasi terhadap cara belajar mereka. Regulasi diri memungkinkan siswa untuk mengambil tanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri, meningkatkan motivasi intrinsik, dan mencapai tujuan belajar secara efektif. Dalam proses ini, peserta didik menerima umpan balik yang spesifik dan relevan dari guru, teman sebaya, komunitas, atau pihak terkait untuk membantu mereka meningkatkan kompetensi. Refleksi dilakukan secara personal untuk pengembangan diri dan secara kontekstual untuk memahami kontribusi dan peran mereka dalam lingkungan sosial. Dengan refleksi yang efektif, peserta didik tidak hanya menyadari keberhasilan dan kekurangannya, tetapi juga mampu merumuskan langkah-langkah konkret untuk perbaikan di masa depan, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berkelanjutan.

4. Kerangka Pembelajaran

Kerangka pembelajaran merupakan panduan sistematis untuk menciptakan ekosistem pendidikan yang mendukung pembelajaran. Fokus utama kerangka ini adalah mendorong pembelajaran yang bermakna, reflektif, dan kontekstual melalui praktik, lingkungan, dan kemitraan yang terencana. Penerapan PM

tidak hanya bergantung pada pendekatan kognitif, tetapi juga melibatkan empat komponen penting yang saling mendukung dan membentuk pengalaman belajar yang holistik bagi peserta didik. Keempat komponen ini adalah praktik pedagogis, kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pemanfaatan teknologi digital.

1. Praktek Pedagogis

Praktik pedagogis merujuk pada strategi mengajar yang dipilih guru untuk mencapai tujuan belajar dalam mencapai dimensi profil lulusan. Untuk mewujudkan PM guru berfokus pada pengalaman belajar peserta didik yang autentik, mengutamakan praktik nyata, mendorong keterampilan berpikir tingkat tinggi dan kolaborasi. Strategi yang dapat digunakan seperti Pembelajaran Berbasis Inkuiri, Pembelajaran Berbasis Proyek, Pembelajaran Berbasis Masalah, Pembelajaran Kolaboratif, Pembelajaran berbasis Pemikiran Desain (Design Thinking), STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematic), SETS (Science, Environment, Technology, and Society), dan sebagainya.

2. Kemitraan Pembelajaran

Kemitraan pembelajaran membentuk hubungan yang dinamis antara guru, peserta didik, orang tua, komunitas, dan mitra profesional. Pendekatan ini memindahkan kontrol pembelajaran dari guru saja menjadi kolaborasi bersama. Guru dapat membangun peran peserta didik sebagai rekan belajar yang aktif mendesain dan mengarahkan strategi belajar mereka. Guru dapat melibatkan keluarga, masyarakat, atau komunitas sebagai mitra yang memberikan dukungan serta konteks otentik dalam pembelajaran. Serta memfasilitasi koneksi dengan ahli atau mitra profesional untuk memberikan umpan balik dan meningkatkan relevansi pembelajaran.

3. Lingkungan Pembelajaran

Lingkungan pembelajaran menekankan integrasi antara ruang fisik, ruang virtual, dan budaya belajar untuk mendukung PM. Ruang fisik dan

virtual dirancang fleksibel sebagai tempat yang mendorong kolaborasi, refleksi, eksplorasi, dan berbagi ide, sehingga dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik dengan optimal. Budaya belajar dalam PM melibatkan pembentukan norma positif yang berpusat pada nilai-nilai utama, seperti keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan YME, penguatan sikap kewarganegaraan, keterampilan komunikasi, penalaran kritis, kreativitas, pengembangan sikap kolaborasi dan kemandirian, serta kesehatan jiwa raga (well-being). Dengan integrasi ini, lingkungan pembelajaran tidak hanya mendukung perkembangan pengetahuan, tetapi juga membentuk keterampilan dan karakter yang holistik sesuai dengan dimensi profil lulusan.

4. Pemanfaatan Teknologi Digital

Pemanfaatan teknologi digital juga memegang peran penting sebagai katalisator untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan kontekstual. Tersedianya beragam sumber belajar menjadi peluang menciptakan pengetahuan bermakna pada peserta didik. Peran teknologi digital tidak terbatas hanya sebagai alat presentasi dan penyedia informasi (misalnya menampilkan materi, video, dan mencari informasi), namun juga berperan sebagai alat kolaborasi (misalnya melalui platform workspace atau platform e-learning), serta merupakan media yang mendukung eksplorasi dan inovasi peserta didik sehingga mereka mampu memilih dan menyaring informasi secara kritis.

Dengan mengintegrasikan keempat komponen tersebut, penerapan PM menjadi lebih efektif dan menyeluruh, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik. Masing-masing komponen saling terkait dan berperan penting dalam menciptakan pembelajaran yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan serta relevan dengan kebutuhan peserta didik saat ini.

5. Strategi Implementasi Pembelajaran Mendalam

Implementasi PM meliputi penggunaan beberapa strategi, yang memiliki implikasi pada beberapa aspek pembelajaran kurikulum, proses pembelajaran, asesmen, ekosistem, peran guru, kepala sekolah dan pengawas, serta manajemen dan pengawasan. Bagian ini juga merupakan gambaran yang menjelaskan tentang peluang, tantangan dan implementasi PM di jenjang pendidikan anak usia dini (PAUD) sampai dengan pendidikan dasar dan menengah

Karakteristik kurikulum yang digunakan dalam implementasi PM adalah sebagai berikut:

a. Dinamis, Fleksibel, dan Responsif

Kurikulum bersifat dinamis, fleksibel dan responsif, sehingga memungkinkan adanya pembaruan berdasarkan kebutuhan masyarakat yang berkembang sesuai dengan kemajuan teknologi. Kurikulum yang dinamis, fleksibel dan responsif terhadap perkembangan teknologi dan sosial budaya akan meningkatkan relevansi pembelajaran dengan kehidupan masyarakat. Dengan demikian, sekolah dapat mengimplementasikan kurikulum yang disesuaikan dengan konteks sekolah

b. Berpusat pada Peserta Didik

Kurikulum yang responsif terhadap minat, motivasi, renjana (passion), dan bakat peserta didik memberikan kesempatan untuk personalisasi dan memberi ruang bagi peserta didik untuk menjadi agen dalam perjalanan pembelajaran mereka. Kurikulum yang berpusat pada peserta didik akan mendukung pengembangan potensi setiap individu dan memungkinkan mereka belajar sesuai dengan gaya serta ritme masing-masing.

c. Pembelajaran Terpadu

Kurikulum memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengikuti pembelajaran terpadu multidisiplin dan antardisiplin. Pembelajaran terpadu menyiapkan peserta didik agar dapat menghubungkan pengetahuan antar bidang ilmu dan menerapkannya dalam kehidupan masyarakat.

d. Relevan dan Peduli dengan Kehidupan Masyarakat

Kurikulum memuat substansi pelajaran terkait dengan isu-isu dan tantangan kehidupan, mendorong peserta didik untuk mampu hidup, memiliki penghidupan, dan berkontribusi pada kehidupan. Peserta didik terlibat dalam proyek-proyek belajar yang berhubungan dengan antara lain kehidupan sosial, kesehatan masyarakat, politik, perubahan iklim, energi, dan inovasi teknologi. Pembelajaran yang relevan dengan kehidupan masyarakat akan memberi kesempatan peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif yang kontekstual

e. Pengembangan Keterampilan Tingkat Tinggi

Kurikulum berorientasi pada pengembangan keterampilan tingkat tinggi, seperti kreativitas, pemecahan masalah, kolaborasi, dan berpikir kritis. Oleh karena itu, desain kurikulum harus berfokus pada pengembangan keterampilan-keterampilan itu melalui pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis penyelidikan, dan pembelajaran berbasis pengalaman.

f. Pemanfaatan Teknologi Digital

Karakteristik pedagogi PM memberi perhatian yang besar terhadap interaksi antar peserta didik, peserta didik dengan guru, peserta didik dengan mitra belajar dan pemangku kepentingan lainnya. Interaksi memberi umpan balik pada proses pembelajaran yg mencirikan PM. Interaksi akan lebih optimal terjadi jika pembelajaran memanfaatkan teknologi digital. Pemanfaatan teknologi digital bahkan untuk wilayah yang belum terjangkau fasilitas internet dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti sekarang, termasuk Semi Online, atau Internet Offline (Digital Library), WAN, LAN dan sebagainya.

B. Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, Alur Tujuan Pembelajaran

CP, TP, dan ATP adalah komponen penting dalam Kurikulum Merdeka, terutama dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka di satuan pendidikan. CP (Capaian

Pembelajaran) adalah kompetensi yang harus dicapai peserta didik pada setiap fase pembelajaran. TP (Tujuan Pembelajaran) adalah deskripsi pencapaian pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diharapkan dapat diperoleh peserta didik. ATP (Alur Tujuan Pembelajaran) adalah rangkaian TP yang disusun secara sistematis dan logis untuk mencapai CP.

CP (Capaian Pembelajaran):

- CP adalah tujuan akhir yang ingin dicapai peserta didik pada setiap fase pembelajaran.
- CP bersifat lebih luas dan mencakup kompetensi yang diharapkan dicapai dalam jangka waktu yang lebih panjang.
- CP terbaru 2025 telah ditetapkan dalam Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar Dan Menengah Nomor 046/H/Kr/2025.
- CP ini mendukung implementasi Kurikulum Merdeka berbasis deep learning.

CAPAIAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA

A. Rasional

Pendidikan adalah usaha sadar, terencana, dan sistematis untuk mewujudkan proses pembelajaran dan suasana belajar agar murid secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki ilmu tentang agama dan penerapannya di masyarakat, akhlak mulia, pengendalian diri dan memahami batasan-batasan, kepribadian, kecerdasan, sopan santun, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan menumbuhkembangkan kompetensi pengetahuan, sikap, dan keterampilan murid yang akan diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Untuk mewujudkan kompetensi tersebut membutuhkan pembelajaran dan praktik baik yang menghubungkan antara murid dan lingkungan sekitar serta perlu mengaitkannya dengan pendekatan pembelajaran mendalam.

Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang berisi muatan Pendidikan Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan yang bertujuan membentuk murid menjadi warga negara yang cerdas, amanah, jujur, berbudi luhur dan bertanggung jawab.

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang mewujudkan dimensi profil lulusan, diaplikasikan melalui praktik belajar kewarganegaraan berdasarkan Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika, dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Tujuan Mata pelajaran Pendidikan Pancasila bertujuan untuk membentuk murid yang

1. berakhlak mulia dengan didasari keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa melalui sikap mencintai sesama manusia, lingkungan, dan negara untuk mewujudkan persatuan, demokrasi, dan keadilan social dengan menanamkan penyadaran, keteladanan, dan pembiasaan;
2. memahami makna dan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara, pandangan hidup, dan ideologi negara, serta mempraktikkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara;
3. mematuhi konstitusi dan norma yang berlaku serta menyelaraskan perwujudan hak dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara di masyarakat global;
4. memahami jati diri sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang berbhineka dan berupaya untuk mewujudkan persatuan dan kesatuan dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika, serta bersikap adil dan menghargai perbedaan SARA, status sosial-ekonomi, jenis kelamin dan penyandang disabilitas; dan
5. mempertahankan keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia dan berperan aktif dalam menciptakan perdamaian dunia.

Karakteristik mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah

1. menumbuhkembangkan wawasan kebangsaan dan karakter ber-Pancasila;
2. menumbuhkan kesadaran untuk melaksanakan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 serta menjaga ketertiban dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara;

3. menciptakan keselarasan dengan sesama, mencegah konflik, dan mewujudkan persatuan dan kesatuan dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika;
4. menjaga lingkungan dan mempertahankan keutuhan wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia; dan
5. mengembangkan praktik belajar kewarganegaraan yang berlandaskan Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Pendidikan Pancasila berisi elemen Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Deskripsi empat elemen dijelaskan sebagai berikut.

Elemen	Deskripsi
Pancasila	<p>Memahami sejarah kelahiran Pancasila dan perumus Pancasila, bendera negara, lagu kebangsaan, lambang negara Garuda Pancasila, dan simbol Pancasila beserta sila-sila Pancasila; memahami kedudukan Pancasila sebagai dasar negara, pandangan hidup bangsa, dan ideologi negara serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari; memahami makna keterkaitan Pancasila dengan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia; menguraikan makna nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa; mendeskripsikan rumusan dan keterkaitan sila-sila dalam Pancasila; menghubungkan sila-sila dalam Pancasila sebagai suatu kesatuan yang utuh; menganalisis peluang dan tantangan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan global dalam konteks Pancasila sebagai ideologi negara, mengidentifikasi makna sila-sila Pancasila, dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari; dan</p>

	menunjukkan sikap bangga menjadi anak Indonesia yang memiliki bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan di lingkungan sekitar
Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945	Memahami pembukaan, sejarah, kedudukan, dinamika pemberlakuan Undang-Undang Dasar 1945; menganalisis makna kesatuan Pancasila dengan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945; memahami, mematuhi, dan menerapkan aturan, norma, hak, dan kewajiban dalam kedudukannya sebagai anggota sekolah, keluarga, tempat tinggal, dan sebagai warga negara; menggunakan hak dan menerapkan kewajiban sebagai warga negara; mempraktikkan musyawarah untuk membuat kesepakatan dan aturan bersama, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan keluarga dan sekolah; mempraktikkan kemerdekaan berpendapat sebagai warga Negara dalam era keterbukaan informasi; menerapkan perilaku taat hukum berdasarkan peraturan yang berlaku, dan merumuskan solusi dari permasalahan sebagai upaya perlindungan hukum untuk mewujudkan harmoni dengan sesama manusia dan lingkungan.
Bhineka Tunggal Ika	Mengenal Bhinneka Tunggal Ika; mengidentifikasi identitas diri, keluarga dan teman sesuai budaya, suku bangsa, bahasa, agama dan kepercayaan; menghargai keberagaman suku bangsa, agama dan kepercayaan, ras, dan antargolongan serta menerima keberagaman dalam kehidupan bermasyarakat; memahami pentingnya pelestarian tradisi, kearifan lokal, dan budaya daerah sebagai identitas nasional; menumbuhkan sikap tanggung jawab dan berperan aktif melestarikan praktik tradisi, kearifan lokal, dan budaya daerah; memahami prinsip gotong

	royong sebagai perwujudan sistem ekonomi Pancasila yang inklusif dan berkeadilan; menganalisis potensi konflik dan memberi solusi yang berkeadilan terhadap permasalahan keberagaman di masyarakat; dan merancang kegiatan bersama dengan prinsip gotong royong dalam praktik hidup sehari-hari.
Negara Kesatuan Republik Indonesia	Memahami Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia, mengenal dan mengidentifikasi karakteristik lingkungan sekolah, tempat tinggal, kabupaten/kota, dan provinsi sebagai wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI); menunjukkan perilaku kerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia; menunjukkan perilaku gotong royong untuk menjaga persatuan dan kesatuan di lingkungan sekolah dan sekitar sebagai wujud bela negara, berpartisipasi aktif untuk menjaga keutuhan wilayah NKRI; memahami peran dan kedudukannya sebagai warga negara Indonesia; memahami sistem pertahanan dan keamanan negara, menganalisis peran Indonesia dalam hubungan antarnegara; menganalisis dan merumuskan solusi terkait ancaman, tantangan, hambatan, dan gangguan (ATHG) yang dihadapi Indonesia; menganalisis sistem pemerintahan Indonesia, dan peran lembaga-lembaga negara dalam bidang politik, ekonomi, sosial, budaya, pertahanan dan keamanan; memahami nilai-nilai Pancasila dalam konteks pembangunan nasional; dan mendemonstrasikan praktik demokrasi berlandaskan Pancasila dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

B. Fase D (Umumnya untuk Kelas VII, VIII dan IX SMP/MTs/Program Paket B) Pada akhir Fase D, murid memiliki kemampuan sebagai berikut:

4.1. Pancasila Memahami sejarah kelahiran Pancasila; memahami kedudukan Pancasila sebagai dasar negara, pandangan hidup bangsa, dan ideology negara serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari; memahami makna keterkaitan Pancasila dengan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

4.2. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Menerapkan norma dan aturan; memahami tata urutan peraturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia; menggunakan hak dan menerapkan kewajiban sebagai warga negara; memahami sejarah, fungsi, dan kedudukan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945; mempraktikkan kemerdekaan berpendapat sebagai warga Negara dalam era keterbukaan informasi.

4.3. Bhinneka Tunggal Ika, Mengidentifikasi keberagaman suku bangsa, agama dan kepercayaan, ras, dan antargolongan dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika dan menerima keberagaman dalam kehidupan bermasyarakat; memahami pentingnya pelestarian tradisi, kearifan lokal, dan budaya daerah sebagai identitas nasional; menumbuhkan sikap tanggung jawab dan berperan aktif melestarikan praktik tradisi, kearifan lokal, dan budaya daerah dalam masyarakat global.

4.4. Negara Kesatuan Republik Indonesia, Memahami Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia; memahami wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia dalam konteks wawasan nusantara; berpartisipasi aktif untuk menjaga keutuhan wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia.

CAPAIAN PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

A. Rasional

Bahasa Indonesia dalam skala internasional diakui sebagai bahasa resmi ke-10 dalam Sidang Umum UNESCO sejak 20 November 2023. Selain itu, perkembangan pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) di luar negeri cukup menggembirakan. BIPA

tersebar di 56 negara di dunia. Dalam era globalisasi dan perkembangan teknologi informasi yang pesat, kemampuan berbahasa dan bernalar menjadi kompetensi kunci yang diperlukan untuk menghadapi disrupsi dan perubahan sosial budaya. Dalam hal ini, mata pelajaran Bahasa Indonesia menjadi kompetensi kunci yang sangat diperlukan. Mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah disiplin ilmu yang mengembangkan kemampuan murid dalam berkomunikasi secara kritis, kreatif, dan komunikatif baik lisan maupun tertulis dalam berbagai konteks kehidupan. Mata pelajaran ini juga diharapkan membantu murid mengaplikasikan keterampilan.

berbahasa dalam berbagai tujuan dan konteks kehidupan sekaligus mengukuhkan pengembangan identitas nasional, multilingualisme, dan relevansi global. Kemampuan berbahasa, bersastra, dan berpikir merupakan fondasi dari kemampuan literasi. Semua bidang kajian, bidang kehidupan, dan tujuan-tujuan sosial menggunakan kemampuan literasi. Literasi menjadi kemampuan dan praktik sosial yang digunakan untuk bekerja dan belajar sepanjang hayat. Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang menguatkan kemampuan literasi dan praktik sosial untuk berbagai tujuan berkomunikasi dalam konteks sosial budaya Indonesia. Dalam hal ini, mata pelajaran Bahasa Indonesia berhubungan dengan semua mata pelajaran lain karena Bahasa Indonesia menjadi penghela untuk semua mata pelajaran. Integrasi lintas-disiplin (*interdisciplinary learning*) antara Bahasa Indonesia dengan mata pelajaran lain semakin nyata. Mata pelajaran Bahasa Indonesia mendukung pemahaman konsep mata pelajaran lainnya. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bahasa Indonesia dan pelajaran lainnya sangat diperlukan. Penggunaan teks digital dalam pembelajaran, literasi media dan informasi di era digital, integrasi teknologi dalam analisis teks dan penulisan menjadi kajian yang penting saat ini. Keterampilan-berbahasa, apresiasi dan ekspresi seni melalui sastra, dan komunikasi ilmiah melalui keterampilan menyusun argumen dan laporan akan sangat mendukung penguatan karakter dan penguasaan IPTEKS. Mata pelajaran Bahasa Indonesia mempunyai dasar filosofi yang terdapat dalam Sumpah Pemuda butir ketiga (3) yang menyatakan, “menjunjung bahasa persatuan bahasa Indonesia “.

Hal ini bermakna bahwa bahasa Indonesia merupakan bahasa utama di Indonesia. Secara implisit, ada juga pengakuan terhadap keberadaan ratusan bahasa daerah yang

memiliki hak hidup dan peluang penggunaan bahasa asing sesuai dengan keperluannya. Butir ini menegaskan pentingnya pembelajaran berbahasa dalam pendidikan nasional. Selain itu, Bahasa Indonesia tidak hanya sebagai alat komunikasi nasional, tetapi juga simbol identitas dan pemersatu bangsa dalam keragaman budaya dan bahasa daerah. Hal ini menunjukkan nilai-nilai kebangsaan dan demokrasi yang terkandung dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

B. Tujuan Mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk mengembangkan:

1. kemampuan berkomunikasi secara efektif dan santun;
2. sikap pengutamaan dan penghargaan terhadap bahasa Indonesia sebagai bahasa resmi negara Republik Indonesia;
3. kemampuan berbahasa dengan berbagai teks multimodal (lisan, tulis, visual, audio dan audiovisual) untuk berbagai tujuan dan konteks;
4. kemampuan literasi (berbahasa, bersastra, dan bernalar) dalam belajar dan bekerja;
5. kepercayaan diri untuk berekspresi sebagai individu yang cakap, sehat mental dan fisik, mandiri, bergotong-royong, serta bertanggung jawab;
6. pemahaman tentang kaidah tata bahasa, kosakata, sastra, dan budaya Indonesia;
7. kepedulian terhadap budaya lokal dan lingkungan sekitarnya; dan
8. kepedulian untuk berkontribusi sebagai warga Indonesia.

C. Karakteristik

Mata pelajaran Bahasa Indonesia membentuk keterampilan berbahasa reseptif (menyimak, membaca, dan memirsa) dan keterampilan berbahasa produktif (berbicara dan mempresentasikan, serta menulis). Kompetensi berbahasa ini berdasar pada tiga hal yang saling berhubungan dan saling mendukung untuk mengembangkan kompetensi murid, yaitu bahasa (mengembangkan kompetensi kebahasaan), sastra (kemampuan memahami, mengapresiasi, menanggapi, menganalisis, dan mencipta karya sastra); dan berpikir (kritis, kreatif, dan imajinatif). Kemampuan reseptif dan produktif dikembangkan saling berkaitan. Keterkaitan ini dikembangkan dalam proses pembelajaran dengan gambaran sebagai berikut: (1) murid perlu dilibatkan dalam interaksi verbal (percakapan dan diskusi)

yang didasarkan pada pemahamannya tentang teks, mengapresiasi estetika teks dan nilai budayanya, serta proses, mencipta teks; (2) murid juga perlu diberi kesempatan untuk membaca teks dalam beragam format (atau yang dikenal dengan teks multimodal (teks tertulis, teks audio, teks audiovisual, teks digital, dan teks kinestetik) serta beragam konten dan genre; dan (3) murid memiliki pengetahuan tentang tata bahasa bahasa Indonesia dengan baik dan benar serta cara penggunaannya yang efektif untuk mendukung kompetensi berbahasa. Mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan pendekatan pembelajaran mendalam melalui pemanfaatan beragam tipe teks dan teks multimodal.

Elemen dan deskripsi elemen mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah sebagai berikut.

Elemen	Deskripsi
Menyimak	Kemampuan murid dalam menerima, memahami informasi yang didengar, dan menyiapkan tanggapan secara relevan untuk memberikan apresiasi kepada mitra tutur. Proses yang terjadi dalam menyimak mencakup kegiatan seperti mendengarkan, mengidentifikasi, memahami, menginterpretasi tuturan bahasa, memaknai, dan/atau menyiapkan tanggapan terhadap mitra tutur. Komponen-komponen yang dapat dikembangkan dalam menyimak di antaranya kepekaan terhadap bunyi bahasa, sistem isyarat, kosakata, struktur bahasa (tata bahasa), makna, dan metakognisi.
Membaca dan Memirsa	Membaca merupakan kemampuan murid untuk memahami, memaknai, menginterpretasi, dan merefleksi teks sesuai tujuan dan kepentingannya untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan potensi. Memirsa merupakan kemampuan untuk memahami, memaknai, menginterpretasi, dan merefleksi

	<p>sajian visual dan/atau audiovisual sesuai tujuan dan kepentingannya untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan potensi murid. Komponen-komponen yang dapat dikembangkan dalam membaca dan memirsa di antaranya kepekaan terhadap fonem, huruf, sistem isyarat, kosakata, struktur bahasa (tata bahasa), makna, dan metakognisi.</p>
<p>Berbicara dan Mempresentasikan</p>	<p>Berbicara merupakan kemampuan menyampaikan gagasan, tanggapan, dan perasaan dalam bentuk lisan. Mempresentasikan merupakan kemampuan memaparkan gagasan atau tanggapan secara fasih, akurat, bertanggung jawab, dan/atau menyampaikan perasaan sesuai konteks dengan cara yang komunikatif melalui beragam media (visual, digital, audio, dan audiovisual). Komponen-komponen yang dapat dikembangkan dalam berbicara dan mempresentasikan di antaranya kepekaan terhadap bunyi bahasa, sistem isyarat, kosakata, struktur bahasa (tata bahasa), makna, dan metakognisi.</p>
<p>Menulis</p>	<p>Kemampuan menyampaikan gagasan, tanggapan, dan perasaan dalam bentuk tulis secara fasih, akurat, bertanggung jawab, dan sesuai konteks. Komponen-komponen yang dapat dikembangkan dalam menulis di antaranya menerapkan penggunaan ejaan, kata, kalimat, dan paragraf, struktur bahasa (tata bahasa), makna, dan metakognisi dalam beragam tipe teks.</p>

D. Capaian Pembelajaran

Fase D (Umumnya untuk Kelas VII, VIII dan IX SMP/MTs/Program Paket B)

Pada akhir Fase D, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

4.1. Menyimak gagasan, pandangan, arahan, dan/atau pesan dari teks nonsastra berbentuk teks aural (teks yang dibacakan dan/atau didengarkan); dan menganalisis unsur intrinsik teks sastra berbentuk teks aural.

4.2. Membaca dan Memirsa, Menganalisis informasi berupa gagasan, pandangan, arahan, dan/atau pesan dari berbagai tipe teks berwujud teksvisual dan/atau audiovisual untuk menemukan makna yang tersurat dan tersirat; menginterpretasi informasi untuk mengungkapkan kepedulian dan/atau pendapat pro/kontra dari berbagai tipe teks berwujud teks visual dan/atau audiovisual; dan mengevaluasi kualitas dan/atau kredibilitas dari berbagai tipe teks berwujud teks visual dan/atau audiovisual menggunakan sumber informasi lain.

4.3. Berbicara dan Mempresentasikan, Mempresentasikan gagasan, pandangan, arahan, dan/atau pesan untuk tujuan pengajuan usul dan pemberian solusi dalam bentuk monolog, dialog logis, dan/atau berbagai tipe teks secara kritis dan kreatif; dan menyajikan ungkapan kepedulian dari berbagai tipe teks dan/atau teks multimodal.

4.4. Menulis, Menulis gagasan, pandangan, arahan, pesan, pengalaman, dan/atau imajinasi dalam berbagai tipe teks secara logis, kritis, kreatif, menarik, dan/atau indah; menulis ungkapan kepedulian dan/atau pendapat pro/kontra dalam berbagai tipe teks berbentuk teks multimodal; dan menggunakan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan untuk menulis.

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA

A. Rasional Matematika merupakan ilmu atau pengetahuan tentang belajar atau berpikir logis yang mendasari perkembangan teknologi modern dan sangat dibutuhkan dalam kehidupan

manusia. Matematika berkontribusi terhadap pengembangan dan pemahaman dalam berbagai disiplin ilmu dan menjadi landasan bagi banyak inovasi saat ini maupun memberikan solusi masa depan. Matematika dipelajari bukan hanya untuk dipahami, tetapi juga berperan sebagai alat untuk membangun pemahaman, melatih cara berpikir, dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan. Belajar matematika dapat meningkatkan kemampuan murid dalam berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif. Kompetensi tersebut diperlukan agar murid memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, penuh dengan ketidakpastian, dan bersifat kompetitif.

Mata pelajaran Matematika membekali murid dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan serta kapasitas untuk berpikir logis, kritis, dan analitis sehingga mereka belajar bernalar secara bertahap untuk memahami konsep, prinsip, dan solusi dalam matematika. Proses ini juga membentuk sikap positif terhadap matematika dan menumbuhkan nilai-nilai seperti kemandirian, ketekunan, ketelitian, rasionalitas, serta kreativitas.

B. Tujuan Mata pelajaran Matematika bertujuan untuk membekali murid agar dapat:

1. memahami materi pembelajaran matematika berupa fakta, konsep, prinsip, operasi, dan relasi matematis dan mengaplikasikannya secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah matematis (pemahaman matematis dan kecakapan prosedural);
2. menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematis dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika (penalaran dan pembuktian matematis);
3. memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematis, menyelesaikan model atau menafsirkan solusi yang diperoleh (pemecahan masalah matematis);
4. mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah, serta menyajikan suatu situasi ke dalam simbol atau model matematis (komunikasi dan representasi matematis);

5. mengaitkan materi pembelajaran matematika berupa fakta, konsep, prinsip, operasi, dan relasi matematis pada suatu bidang kajian, lintas bidang kajian, lintas bidang ilmu, dan dengan kehidupan (koneksi matematis); dan
6. memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap kreatif, sabar, mandiri, tekun, terbuka, tangguh, ulet, dan percaya diri m dalam pemecahan masalah (disposisi matematis).

C. Karakteristik

Mata pelajaran Matematika diorganisasikan dalam lingkup lima elemen konten dan lima elemen proses.

1. Elemen konten dalam mata pelajaran Matematika terkait dengan pandangan bahwa matematika sebagai materi pembelajaran (subject matter) yang harus dipahami murid. Pemahaman matematis terkait erat dengan pembentukan alur pemahaman terhadap materi pembelajaran matematika berupa fakta, konsep, prinsip, operasi, dan relasi yang bersifat formal-universal.

Elemen dan deskripsi elemen konten mata pelajaran Matematika adalah sebagai berikut.

Elemen	Deskripsi
Bilangan	Bidang kajian Bilangan membahas tentang angka sebagai symbol bilangan, konsep bilangan, operasi hitung bilangan, dan relasi antara berbagai operasi hitung bilangan dalam sub-elemen representasi visual, sifat urutan, dan operasi.
Pengukuran	Bidang kajian Pengukuran membahas tentang besaran-besaran pengukuran, cara mengukur besaran tertentu, dan membuktikan prinsip atau teorema terkait besaran tertentu dalam sub-elemen pengukuran besaran geometris dan non-geometris.
Geometri	Bidang kajian Geometri membahas tentang berbagai

	bentuk bangun datar dan bangun ruang serta ciri-cirinya dalam sub-elemen geometri datar dan geometri ruang.
Analisis Data dan Peluang	Bidang kajian Analisis Data dan Peluang membahas tentang pengertian data, jenis-jenis data, pengolahan data dalam berbagai bentuk representasi, dan analisis data kuantitatif terkait pemusatan dan penyebaran data serta peluang munculnya suatu data atau kejadian tertentu dalam sub-elemen data dan representasinya, serta ketidakpastian dan peluang.

2. Elemen proses dalam mata pelajaran Matematika, terkait dengan pandangan bahwa matematika sebagai alat konseptual untuk mengkonstruksi dan merekonstruksi materi pembelajaran matematika berupa aktivitas mental yang membentuk alur berpikir dan alur pemahaman yang dapat mengembangkan kecakapan matematika berikut.

Elemen	Deskripsi
Penalaran dan Pembuktian Matematis	Penalaran terkait dengan proses penggunaan pola hubungan dalam menganalisis situasi untuk menyusun serta menyelidiki praduga. Pembuktian matematis terkait proses membuktikan kebenaran suatu prinsip, rumus, atau teorema tertentu
Pemecahan masalah matematis	Pemecahan masalah matematis terkait dengan proses penyelesaian masalah matematis atau masalah sehari-hari dengan cara menerapkan dan mengadaptasi berbagai strategi yang efektif. Proses ini juga mencakup konstruksi dan rekonstruksi pemahaman matematika melalui pemecahan masalah.

Komunikasi	Komunikasi matematis terkait dengan pembentukan alur pemahaman materi pembelajaran matematika melalui cara mengomunikasikan pemikiran matematis menggunakan bahasa matematis yang tepat. Komunikasi matematis juga mencakup proses menganalisis dan mengevaluasi pemikiran matematis orang lain.
Representasi Matematis	Representasi matematis terkait dengan proses membuat dan menggunakan simbol, tabel, diagram, atau bentuk lain untuk mengomunikasikan gagasan dan pemodelan matematika. Proses ini juga mencakup fleksibilitas dalam mengubah dari satu bentuk representasi ke bentuk representasi lainnya, dan memilih representasi yang paling sesuai untuk memecahkan masalah.
Koneksi Matematis	Koneksi matematis terkait dengan proses mengaitkan antara materi pembelajaran matematika pada suatu bidang kajian, lintas bidang kajian, lintas bidang ilmu, dan dengan kehidupan.

D. Capaian Pembelajaran

Fase D (Umumnya untuk Kelas VII, VIII dan IX

SMP/MTs/Program Paket B) Pada akhir Fase D, murid memiliki kemampuan sebagai berikut

1. Bilangan Membaca, menulis, dan membandingkan bilangan bulat, bilangan rasional, bilangan desimal, bilangan berpangkat bulat dan akar, bilangan dalam notasi ilmiah; menerapkan operasi aritmatika pada bilangan real, dan memberikan estimasi/perkiraan dalam menyelesaikan masalah (termasuk berkaitan dengan literasi finansial). Murid dapat menggunakan rasio (skala, proporsi, dan laju perubahan) dalam penyelesaian masalah.
2. Aljabar Mengenali, memprediksi dan menggeneralisasi pola dalam bentuk susunan benda dan bilangan; Menyatakan suatu situasi ke dalam bentuk aljabar; menggunakan sifat-sifat

operasi (komutatif, asosiatif, dan distributif) untuk menghasilkan bentuk aljabar yang ekuivalen. Murid dapat memahami relasi dan fungsi (domain, kodomain, range) serta menyajikannya dalam bentuk diagram panah, tabel, himpunan pasangan berurutan, dan grafik; membedakan beberapa fungsi non linear dari fungsi linear secara grafik; menyelesaikan persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel; menyajikan, menganalisis, dan menyelesaikan masalah dengan menggunakan relasi, fungsi dan persamaan linear; serta menyelesaikan system persamaan linear dua variabel melalui beberapa cara untuk penyelesaian masalah.

3. Pengukuran , Menentukan keliling, luas, panjang busur, sudut dan luas juring lingkaran, serta menyelesaikan masalah yang terkait; menjelaskan cara untuk menentukan luas permukaan dan volume bangun ruang (prisma, tabung, bola, limas dan kerucut) dan menyelesaikan masalah yang terkait; dan menjelaskan pengaruh perubahan secara proporsional dari bangun datar dan bangun ruang terhadap ukuran panjang, besar sudut, luas, dan/atau volume.
4. Geometri, Membuat jaring-jaring bangun ruang (prisma, tabung, limas dan kerucut) dan membuat bangun ruang dari jaring-jaringnya. Murid dapat menggunakan hubungan antar-sudut yang terbentuk oleh dua garis yang berpotongan, dan oleh dua garis sejajar yang dipotong sebuah garis transversal untuk menyelesaikan masalah (termasuk menentukan jumlah besar sudut dalam sebuah segitiga, menentukan besar sudut yang belum diketahui pada sebuah segitiga); menjelaskan sifat-sifat kekongruenan dan kesebangunan pada segitiga dan segiempat, dan menggunakannya untuk menyelesaikan masalah; menunjukkan kebenaran teorema Pythagoras dan menggunakannya dalam menyelesaikan masalah (termasuk pengenalan bilangan irasional dan jarak antara dua titik pada bidang koordinat Kartesius). Murid dapat melakukan transformasi tunggal (refleksi, translasi, rotasi, dan dilatasi) titik, garis, dan bangun datar pada bidang koordinat Kartesius dan menggunakannya untuk menyelesaikan masalah.
5. Analisis Data dan Peluang Merumuskan pertanyaan, mengumpulkan, menyajikan, dan menganalisis data untuk menjawab pertanyaan dari situasi atau masalah; menggunakan diagram batang dan diagram lingkaran untuk menyajikan dan menginterpretasi data; mengambil sampel yang mewakili suatu populasi untuk mendapatkan data yang terkait

dengan diri dan lingkungan mereka; menentukan dan menafsirkan rerata (mean), median, modus, dan jangkauan (range) dari data tersebut untuk menyelesaikan masalah (termasuk membandingkan suatu data terhadap kelompoknya, membandingkan dua kelompok data, memprediksi, membuat keputusan); menyelidiki kemungkinan adanya perubahan pengukuran pusat tersebut akibat perubahan data. Murid dapat menjelaskan dan menggunakan pengertian peluang dan frekuensi relatif untuk menentukan frekuensi harapan satu kejadian pada suatu percobaan sederhana (semua hasil percobaan dapat muncul secara merata).

CAPAIAN PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS

A. Rasional

Bahasa Inggris adalah salah satu bahasa yang digunakan secara global dalam banyak aspek, termasuk pendidikan, bisnis, perdagangan, ilmu pengetahuan, hukum, pariwisata, hubungan internasional, kesehatan, dan teknologi. Kemampuan berbahasa Inggris diharapkan mampu memberikan murid kesempatan untuk berkomunikasi dengan warga dunia dari latar belakang budaya yang berbeda. Dengan menguasai bahasa Inggris, maka murid diharapkan memiliki kesempatan yang lebih besar untuk berinteraksi dengan berbagai pihak tidak hanya di dalam negeri tetapi juga secara global. Dari interaksi tersebut, mereka diharapkan memperoleh pengetahuan, mempelajari berbagai keterampilan, dan perilaku manusia yang dibutuhkan untuk dapat hidup dalam budaya dunia yang beraneka ragam. Pembelajaran bahasa Inggris pada jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah (SD/MI/Program Paket A; SMP/MTs/Program Paket B; dan SMA/SMK/MA/MAK/Program Paket C) dalam kurikulum memberikan kesempatan bagi murid untuk membuka wawasan yang berkaitan dengan diri sendiri, hubungan sosial, kebudayaan, dan kesempatan kerja yang tersedia secara global.

Pembelajaran bahasa Inggris ditujukan untuk memberikan murid kemampuan untuk mendapatkan akses ke dunia luar dan memahami cara berpikir yang berbeda. Pemahaman mereka terhadap pengetahuan sosial budaya dan interkultural ini dapat meningkatkan kemampuan bernalar kritis. Dengan memahami budaya lain dan interaksinya dengan budaya Indonesia, mereka mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang budaya Indonesia,

memperkuat identitas dirinya, dan dapat menghargai perbedaan.

Pembelajaran bahasa Inggris difokuskan pada penguatan kemampuan menggunakan bahasa Inggris dalam enam elemen, yakni menyimak, berbicara, membaca, memirsa, menulis, dan mempresentasikan secara terintegrasi, dalam berbagai jenis teks dengan berbagai jenis moda. Capaian Pembelajaran keenam keterampilan bahasa Inggris ini mengacu pada Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment (CEFR) dan setara level B1. Level B1 (CEFR) mencerminkan spesifikasi yang dapat dilihat dari kemampuan murid untuk:

1. mempertahankan interaksi dan menyampaikan sesuatu yang diinginkan, dalam berbagai konteks dengan artikulasi jelas;
2. mengungkapkan pokok pikiran utama yang ingin disampaikan secara komprehensif; dan
3. mempertahankan komunikasi walaupun terkadang masih terdapat jeda.

Pembelajaran bahasa Inggris pada jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah (SD/MI/Program Paket A; SMP/MTs/Program Paket B; dan SMA/SMK/MA/MAK/Program Paket C) diharapkan dapat membantu murid berhasil mencapai kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggris sebagai bagian dari keterampilan hidup (life skills). Pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah pendekatan pembelajaran mendalam yang diintegrasikan dengan pengajaran berbasis teks (genre-based pedagogy), yakni pembelajaran yang difokuskan pada teks dalam berbagai moda, baik lisan, tulisan, visual, audio, maupun multimodal, sebagai berikut.

1. Building Knowledge of the Field (BKoF): pendidik membangun pengetahuan atau latar belakang pengetahuan murid terhadap topik yang akan ditulis atau dibicarakan. Pada tahapan ini, pendidik atau pendidik juga membangun konteks budaya dari teks yang diajarkan.
2. Modelling of the Text (MoT): pendidik memberikan model/ccontoh teks sebagai acuan bagi murid dalam menghasilkan karya, baik secara lisan maupun tulisan.
3. Joint Construction of the Text (JCoT): pendidik membimbing murid dan

bersama-sama memproduksi teks dengan pendidik sebagai scribe.

4. Independent Construction of the Text (ICoT): murid memproduksi teks lisan dan tulisan secara mandiri.

Komunikasi akan terjadi pada tingkat teks, bukan hanya sekedar kalimat. Artinya, makna tidak hanya disampaikan oleh kata-kata, melainkan harus didukung oleh konteks. Oleh karena itu, dalam mempelajari dan memproduksi berbagai jenis teks, murid perlu memperhatikan fungsi sosial, struktur organisasi, dan unsur kebahasaan yang tepat sesuai dengan tujuan dan target pembaca/pemirsa. Dalam pelaksanaannya, selain pengajaran berbasis berbasis teks, pembelajaran bahasa Inggris juga dapat menggunakan berbagai pengajaran bahasa lainnya yang relevan.

Pembelajaran bahasa Inggris di dalam kurikulum diharapkan membantu murid untuk menyiapkan diri menjadi pembelajar sepanjang hayat, yang memiliki delapan dimensi profil lulusan yaitu keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan YME, kewargaan, kreativitas, kemandirian, komunikasi, kesehatan, kolaborasi dan penalaran kritis. Profil ini dapat dikembangkan dalam pembelajaran bahasa Inggris karena sifat pembelajarannya yang dinamis dan fleksibel, yaitu memberikan kesempatan bagi murid untuk terlibat dalam pemilihan teks atau jenis aktivitas belajarnya sehingga pembelajaran akan lebih bermakna. Pembelajaran bahasa Inggris mendukung pencapaian dimensi profil lulusan yang diharapkan melalui materi teks tertulis, visual, teks lisan, maupun aktivitas-aktivitas yang dikembangkan dalam proses belajar mengajar.

B. Tujuan Mata pelajaran Bahasa Inggris bertujuan untuk memastikan murid dapat melakukan hal-hal sebagai berikut:

1. Mengembangkan kompetensi komunikatif dalam bahasa
2. Inggris dengan berbagai teks, lisan, tulis, visual, audio
3. Visual, atau multimodal;
4. mengembangkan kompetensi interkultural untuk
5. memahami dan menghargai perspektif, praktik, dan produk
6. budaya Indonesia dan budaya asing;
7. mengembangkan kepercayaan diri untuk berekspresi

8. sebagai individu yang mandiri dan bertanggung jawab; dan
9. mengembangkan keterampilan bernalar kritis dan kreatif.

C. Karakteristik

1. Pembelajaran berfokus pada teks. Jenis teks yang diajarkan dalam bahasa Inggris beragam dan disajikan bukan hanya dalam bentuk teks tulisan saja, tetapi juga teks lisan (monolog atau dialog), teks visual, teks audio, dan teks multimodal (teks yang mengandung aspek verbal, visual, dan audio), baik otentik maupun teks yang dibuat untuk tujuan pembelajaran, baik tunggal maupun teks ganda, yang diproduksi dalam kertas maupun digital. Hal ini diupayakan untuk memfasilitasi murid untuk terampil menggunakan teknologi (literasi teknologi), sehingga dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam menavigasi informasi digital.
2. Pendidik dapat menentukan jenis teks yang ingin diajarkan sesuai dengan kondisi di kelas. Pembelajaran dapat dimulai dari jenis teks yang memuat topik yang sudah dikenal oleh murid untuk membantu mereka memahami isi teks yang dibacanya dan kemudian mampu menghasilkan teks jenis tersebut dalam bentuk lisan, tulisan, visual, atau multimodal. Selanjutnya, pendidik dapat memperkenalkan kepada murid jenis teks yang baru diketahui oleh murid. pendidik dapat membantu mereka membangun pemahaman terhadap jenis teks baru tersebut, sehingga murid mampu menghasilkan karya dalam jenis teks tersebut, baik lisan maupun tulisan. Pemilihan jenis teks juga dapat disesuaikan dengan kondisi yang sering dialami oleh murid baik di dalam konteks satuan pendidikan, maupun konteks di rumah agar murid memiliki kesempatan untuk mempelajari dan mempraktikkan teks tersebut dalam kehidupan nyata.
3. Pengajaran bahasa Inggris berbasis teks menghendaki murid untuk memahami teks sesuai dengan tingkat kesulitannya. Murid perlu memahami jenis teks pendukung untuk mempelajari jenis teks yang lebih kompleks (prerequisite). Oleh karena itu, pendidik perlu memperhatikan gradasi tingkat kesulitan/kompleksitas jenis teks.
4. Proses belajar berfokus pada murid, yakni upaya mengubah perilaku murid dari tidak mampu menjadi mampu, dari tidak suka menjadi suka, dalam menggunakan bahasa

Inggris pada enam elemen dalam berbagai jenis teks.

5. Kata konteks dalam CP, yang berbunyi “sesuai konteks” merujuk pada dua konteks yang memengaruhi teks, yakni konteks budaya (terkait dengan genre atau tujuan serta elemen atau tahapan dari teks) dan konteks situasi, yang terdiri atas 3 aspek dari teks, yakni topik, siapa penulis/pembicara kepada siapa, dan moda-tulis, lisan, visual, multimoda).
6. Pembelajaran bahasa Inggris difokuskan pada kemampuan berbahasa murid sesuai dengan tahapan perkembangan kemampuan berbahasa. Pembelajaran bahasa Inggris umum mencakup keterampilan reseptif (menyimak, membaca, dan memirsanya), serta keterampilan produktif (berbicara, menulis, dan mempresentasikan).

Elemen dan deskripsi elemen mata pelajaran Bahasa Inggris adalah sebagai berikut.

Elemen	Deskripsi
Menyimak-Berbicara (Listening-Speaking)	Kemampuan menangkap pesan yang disampaikan secara lisan, mengapresiasi lawan bicara, dan kemampuan berinteraksi dengan lancar, spontan, teratur dan tanpa ada hambatan untuk berkomunikasi secara lisan, relevan, dan kontekstual. Kemampuan menyimak memengaruhi komunikasi lisan murid dalam menyampaikan gagasan, pikiran, serta perasaan secara lisan dalam interaksi sosial.
Membaca-Memirsanya (Reading-Viewing)	Kemampuan menangkap pesan yang disajikan dalam berbagai jenis teks tulis, visual atau multimodal, menggunakan dan merefleksi berbagai jenis teks (genre) sesuai tujuan/fungsi sosialnya sehingga murid dapat berpartisipasi dalam masyarakat melalui pengetahuan dan kemampuan membaca/memirsanya

Menulis-Mempresentasikan (Writing-Presenting)	Kemampuan mengomunikasikan gagasan dan pengalaman, mengekspresikan kreativitas, dan mencipta dalam berbagai jenis teks (genre) dengan efektif, yakni dengan struktur teks dan unsur kebahasaan yang tepat, sehingga teks itu dapat dipahami dengan mudah serta diminati oleh pembaca/pemirsa.
--	---

Pada Fase D (SMP/MTs/Program Paket B), pembelajaran berfokus pada penguatan berbahasa Inggris lisan, tulisan, dan multimodal dalam teks sederhana, dan diharapkan setara dengan Level A2 CEFR.

Fase D (Umumnya untuk Kelas VII, VIII dan IX SMP/MTs/Program Paket B)

Pada akhir fase D, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Menyimak - Berbicara (Listening - Speaking) Memahami alur informasi secara keseluruhan, gagasan utama dan informasi rinci dari teks lisan tentang topik sehari-hari atau yang sesuai dengan minat; menggunakan bahasa Inggris untuk mengungkapkan gagasan dan pengalaman dalam berbagai jenis teks secara lisan tentang topik yang dibahas dengan menggunakan kalimat sederhana dan majemuk baik formal maupun informal sesuai konteks. (Understand the entire flow of information, main ideas and details of oral texts about everyday topics or topics of interest; using English to express ideas and experiences in various types of texts orally about the topics discussed using simple and compound sentences, both formally and informally in line with its context)
2. Membaca - Memirsa (Reading — Viewing) Memahami alur informasi, informasi tersurat dan tersirat dari berbagai jenis teks tertulis atau teks multimodal tentang topik sehari-hari atau yang sesuai dengan minat dan meresponnya sesuai konteks. (Understand the entire flow of information, explicit and implicit information from various types of written or multimodal texts about everyday topics or topics of

interest and respond in line with its context)

3. Menulis-Mempresentasikan (Writing - Presenting) Mengomunikasikan gagasan dan pengalaman mereka dalam berbagai jenis teks secara tertulis atau teks multimodal tentang topik sehari-hari atau yang sesuai dengan minat dengan mulai menggunakan kalimat sederhana dan majemuk dengan struktur teks dan unsur kebahasaan yang tepat; mengungkapkan pendapat dan mempertahankan argumen tentang suatu isuterkait topik sehari-hari atau yang sesuai dengan minat. (Communicate their ideas and experiences in various types of texts, in written or multimodal texts, about everyday topics or topics of interest, by starting to use simple and compound sentences with appropriate text structures and language features; express their opinions and defend their arguments on issues related to daily topics or topics of interests)

CAPAIAN PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA)

A. Rasional

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bidang ilmu yang mempelajari cara kerja alam semesta dan kontribusinya terhadap keberlangsungan kehidupan melalui pendekatan-pendekatan empiris yang dapat dipertanggungjawabkan. Pemahaman IPA ini dapat mendorong murid untuk mengeksplorasi hal-hal yang belum diketahui, menginvestigasi fenomena-fenomena, membuat prediksi, dan memecahkan berbagai permasalahan sains yang pada akhirnya terkait dengan sosial, ekonomi, dan kemanusiaan. Pemahaman murid terhadap IPA menjadi dasar dalam melakukan aksi nyata untuk berkontribusi positif pada pengembangan diri dan lingkungannya. Di dalam kurikulum, IPA menjadi mata pelajaran tersendiri pada Fase D dan Fase E. Hal tersebut bertujuan memberikan kesempatan yang lebih luas pada murid untuk mempelajari topik-topik dalam bidang keilmuan fisika, kimia, biologi, serta bumi dan antariksa. Pembelajaran IPA melatih sikap ilmiah, antara lain keingintahuan yang tinggi, berpikir kritis, analitis, terbuka, jujur, bertanggung jawab, objektif, tidak mudah putus asa, tekun, solutif, sistematis, dan mampu mengambil kesimpulan yang tepat. Pengembangan sikap ilmiah tersebut menjadi landasan penting bagi murid untuk dapat menerapkan

pemahaman ilmunya dalam berbagai inovasi dan pengembangan teknologi. IPA sangat terkait dengan pengembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) karena memberikan dasar pemahaman ilmiah yang merupakan dasar untuk inovasi dalam teknologi. Konsep-konsep dalam IPA seperti suhu, energi, gaya, getaran gelombang dan ekosistem diterapkan dalam berbagai bidang teknologi seperti rekayasa, kedokteran, pertanian, peralatan rumah tangga dan lingkungan. Selain itu, IPA juga berhubungan dengan mata pelajaran lain seperti Matematika dalam pengolahan data dan kalkulasi ilmiah serta Ilmu Pengetahuan Sosial dalam memahami dampak sosial dari penerapan teknologi.

Mata pelajaran IPA merupakan sarana yang strategis dalam mengembangkan dimensi profil lulusan. Dimensi-dimensi tersebut meliputi keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, kewargaan, penalaran kritis, kreativitas, kolaborasi, kemandirian, kesehatan, dan komunikasi. Melalui pembelajaran IPA, murid tidak hanya mengembangkan pengetahuan ilmiah, tetapi juga membangun karakter dan keterampilan hidup yang dapat diterapkan dalam berbagai konteks, baik secara individu maupun dalam kolaborasi. Dengan pendekatan pembelajaran mendalam, IPA membantu murid dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan solutif, serta memperkuat kapasitas mereka untuk bekerja sama dan beradaptasi dengan tantangan global.

B. Tujuan Dengan mempelajari IPA, murid dapat:

1. mengembangkan ketertarikan dan rasa ingin tahu sehingga murid terpacu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami bagaimana sistem alam semesta bekerja, memberikan dampak timbal-balik bagi kehidupan manusia, dan memahami kontribusi IPA dalam keberlangsungan kehidupan;
2. Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, serta mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak;
3. melakukan kerja ilmiah dan menumbuhkan sikap ilmiah; dan
4. mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep di dalam IPA sehingga dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya dalam perspektif global.

C. Karakteristik

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada Fase D diajarkan secara terpadu, sedangkan pada Fase E dapat diajarkan tersendiri melalui mata pelajaran Fisika, Kimia, dan Biologi ataupun terpadu, seperti Fase D. Materi IPA yang diajarkan terpadu pada Fase E dilaksanakan dengan unit of inquiry, yaitu sebuah proyek untuk menyelesaikan sebuah masalah atau isu lingkungan dari berbagai sudut pandang baik itu fisika, kimia, dan biologi. Pendekatan pembelajaran IPA secara terpadu, khususnya pada Fase D, merupakan pilihan pedagogis yang mendasar. Hal ini dilandasi oleh hakikat bahwa fenomena alam dan permasalahan dalam kehidupan nyata bersifat kompleks dan saling terkait, tidak dapat dipisahkan secara kaku ke dalam kotak-kotak disiplin ilmu Fisika, Kimia, atau Biologi saja. Sebagai contoh, untuk memahami isu perubahan iklim, murid perlu menghubungkan konsep fisika tentang kalor, konsep kimia tentang gas rumah kaca, dan konsep biologi tentang ekosistem. Dengan demikian, pembelajaran terpadu mendorong murid untuk membangun pemahaman yang holistik dan bermakna, serta melatih kemampuan mereka untuk berpikir kritis dan solutif dalam menghadapi tantangan dunia nyata yang autentik.

Ada dua elemen utama dalam pendidikan IPA, yakni pemahaman IPA dan keterampilan proses. Dalam melaksanakan pembelajaran, keterampilan proses adalah cara yang dilakukan untuk memperoleh pemahaman IPA sehingga pemahaman dan keterampilan proses ini disampaikan dalam satu kesatuan yang utuh dan tidak diturunkan menjadi tujuan pembelajaran terpisah.

Elemen dan deskripsi elemen mata pelajaran IPA adalah sebagai berikut.

Elemen	Deskripsi
Pemahaman IPA	Kompetensi yang diperoleh murid melalui proses pengalaman belajar yang menekankan proses memahami, mengaplikasi, dan merefleksi fakta, konsep, prinsip, hukum, teori dan model pada materi makhluk hidup dan lingkungannya, zat dan sifatnya, energi dan perubahannya, gelombang, serta bumi dan antariksa, yang sesuai untuk menjelaskan dan

	memprediksi fenomena serta menerapkannya pada situasi baru.
Keterampilan Proses	Keterampilan yang dilatihkan untuk mencapai pemahaman IPA, yang pada praktiknya diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Keterampilan tersebut meliputi keterampilan mengamati; mempertanyakan dan memprediksi; merencanakan dan melakukan penyelidikan; memproses, menganalisis data dan informasi; mengevaluasi dan refleksi; serta mengomunikasikan hasil. Keterampilan proses tidak selalu merupakan urutan langkah, melainkan suatu siklus yang dinamis yang dapat disesuaikan dengan perkembangan kemampuan murid.

Capaian Pembelajaran

Fase D (Umumnya untuk Kelas VII, VIII dan IX SMP/MTs/Program Paket B) Pada akhir Fase D, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Pemahaman IPA

Menelaah hasil identifikasi makhluk hidup sesuai dengan karakteristiknya; menganalisis klasifikasi, sifat, dan perubahan materi; menganalisis sistem organisasi kehidupan, fungsi, serta kelainan atau gangguan yang muncul pada sistem organ; menganalisis interaksi antar makhluk hidup dan lingkungannya dalam merancang upaya-upaya untuk mencegah dan mengatasi perubahan iklim; menganalisis pewarisan sifat; membuat bioteknologi konvensional di lingkungan sekitarnya; menerapkan pengukuran terhadap aspek fisis dalam kehidupan sehari-hari; menganalisis ragam gerak, gaya, dan tekanan; menganalisis hubungan usaha dan energi; menganalisis pengaruh kalor dan perpindahannya terhadap perubahan suhu; menganalisis gelombang dan pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari; menganalisis gejala kemagnetan dan kelistrikan untuk menyelesaikan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari termasuk pemanfaatan sumber energi listrik ramah lingkungan; menganalisis posisi relatif bumi-bulan-matahari dalam sistem tata surya untuk

menjelaskan fenomena alam dan perubahan iklim; serta mengevaluasi keputusan yang tepat untuk menghindari zat aditif dan adiktif yang membahayakan dirinya dan lingkungan.

2. Keterampilan Proses

Mampu menerapkan keterampilan proses yang meliputi:

- Mengamati Melakukan pengamatan terhadap fenomena dan peristiwa di sekitarnya dan mencatat hasil pengamatannya dengan memperhatikan karakteristik objek yang diamati.
- Mempertanyakan dan Memprediksi Mengidentifikasi pertanyaan yang dapat diselidiki secara ilmiah dan membuat prediksinya.
- Merencanakan dan Melakukan Penyelidikan Merencanakan dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan; murid menggunakan alat bantu pengukuran untuk mendapatkan data yang akurat dan memahami adanya potensi kekeliruan dalam penyelidikan.
- Memproses, Menganalisis Data dan Informasi Mengolah data dalam bentuk tabel, grafik, dan model serta menjelaskan hasil pengamatan dan pola atau hubungan pada data; murid mengumpulkan data dari penyelidikan yang dilakukannya, serta menggunakan pemahaman sains untuk mengidentifikasi hubungan dan menarik kesimpulan berdasarkan bukti.
- Mengevaluasi dan Refleksi Mengidentifikasi sumber ketidakpastian dan kemungkinan penjelasan alternatif dalam rangka mengevaluasi kesimpulan, serta menjelaskan cara spesifik untuk meningkatkan kualitas data.
- Mengomunikasikan Hasil Mengomunikasikan hasil penyelidikan secara sistematis dan utuh yang ditunjang dengan argumen dan bahasa yang sesuai konteks penyelidikan.

CAPAIAN PEMBELAJARAN INFORMATIKA

A. Rasional

Informatika adalah sebuah disiplin ilmu yang mencari pemahaman konsep informatika dan mengeksplorasi dunia di sekitar kita, baik nyata maupun maya yang secara

khusus berkaitan dengan studi, pengembangan, dan implementasi dari sistem komputer, serta pemahaman terhadap inovasi dan cara pengembangannya. Murid dapat menggagas, menganalisis, merancang, dan mengembangkan produk dalam bentuk perangkat keras, perangkat lunak, atau sistem komputasi berupa kombinasi perangkat keras dan perangkat lunak. Informatika mencakup prinsip keilmuan perangkat keras, perangkat lunak, data, informasi, dan sistem komputasi. Semua pemahaman tersebut membutuhkan kemampuan berpikir komputasional dan kecakapan digital. Oleh karena itu, Informatika mencakup sains, rekayasa, dan teknologi yang berakar pada logika dan matematika serta memberi ruang kepada aspek seni. Istilah informatika dalam bahasa Indonesia merupakan padanan kata yang diadaptasi dari Computer Science atau Computing dalam bahasa Inggris. Murid mempelajari mata pelajaran Informatika tidak hanya untuk menjadi pengguna komputer, tetapi juga untuk menyadari perannya sebagai problem solver yang menguasai konsep inti (core concept) dan terampil dalam praktik (core practices), serta berpandangan terbuka ke bidang lain. Di tengah transformasi digital yang mengalir deras, literasi digital dan berpikir kritis menjadi prasyarat penting supaya murid memiliki bekal untuk menjadi warga digital berbudaya dan beradab (civilized digital citizen), dan produktif di dunia digital dengan meminimalisasi dampak negatifnya. Informatika mengakomodasi literasi digital yang didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengakses, mengatur, memahami, mengintegrasikan, mengomunikasikan, mengevaluasi, dan mengkreasi informasi dengan aman dan tepat melalui teknologi digital untuk bekerja dan berwirausaha, yang mencakup aspek kecakapan, etika, budaya, keamanan, dan keseimbangan digital yang meliputi dimensi kognitif, teknis, dan sosial emosional.

Mata pelajaran Informatika memberikan fondasi berpikir komputasional, sesuai dengan konteks Indonesia yang beragam. Murid ditantang untuk berinovasi secara kreatif, menyelesaikan persoalan nyata yang dapat diselesaikan secara komputasional secara berjenjang, mulai dari persoalan dan data yang kecil dan sederhana sampai dengan yang besar, kompleks, dan rumit. Mata pelajaran Informatika mendukung enam literasi dasar serta pemodelan dan simulasi berdasarkan sains komputasional (computational science). Mata pelajaran Informatika juga meningkatkan kemampuan Murid untuk memaksimalkan potensi yang bisa diraih di dunia digital melalui kecakapan digital, bijak beretika digital, dan

berbudaya Pancasila dalam dunia digital, serta mampu hidup aman dan seimbang di dunia digital.

B. Tujuan

Mata pelajaran Informatika bertujuan untuk mengantarkan murid menjadi well-being and wise digital citizen dan computationally literate creators yang menguasai konsep dan praktik informatika sehingga murid:

1. Terampil berpikir komputasional untuk menciptakan solusi atau penyelesaian persoalan secara logis, sistematis, kritis, analitis, dan kreatif;
2. Cakap dan bijak sebagai individu yang menjadi warga negara sekaligus menjadi warga masyarakat digital yang produktif, beretika, berbudaya, aman, nyaman, dan seimbang;
3. Berkarakter baik dalam berkomunikasi, berkreasi, berkolaborasi, dan berinteraksi pada masyarakat digital, serta peduli terhadap dampaknya dalam kehidupan bermasyarakat; dan
4. Terampil berkarya dengan menghasilkan gagasan solusi dalam bentuk rancangan atau implementasinya yang berlandaskan informatika dengan memanfaatkan teknologi dan menerapkan proses rekayasa, serta mengintegrasikan pengetahuan bidang-bidang lain yang membentuk solusi sistemik.

C. Karakteristik

Mata pelajaran Informatika menerapkan praktik engineering process dalam proses pembelajaran dan prinsip keilmuan informatika dengan mengintegrasikan (a) berpikir komputasional; (b) literasi digital yang diperkaya dengan konsep teknologi informasi dan komunikasi, sistem komputasi, jaringan komputer dan internet, serta dampak sosial informatika terhadap individu maupun masyarakat sebagai sebuah kecakapan hidup di era digital; (c) analisis data yaitu pengolahan data yang berfokus pada analisis data berbasis komputasi; dan (d) algoritma dan pemrograman untuk berkarya dalam menghasilkan karya digital kreatif atau program untuk membantu menyelesaikan persoalan individu atau masyarakat.

Mata pelajaran Informatika diilustrasikan pada gambar berikut ini:



Empat elemen mata pelajaran Informatika saling terkait satu sama lain, dirancang untuk semua warga negara Indonesia yang bersekolah dengan kondisi geografis dan fasilitas beragam. Kerangka kurikulum mata pelajaran Informatika dirancang sehingga dapat mudah diimplementasikan secara inovatif dan beradaptasi sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi digital yang dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran.

Elemen dan deskripsi elemen mata pelajaran Informatika adalah sebagai berikut.

Elemen	Deskripsi
Berpikir Komputasional	Kemampuan untuk menyelesaikan masalah secara sistematis dan berjenjang melalui pemodelan dan melalui simulasi untuk menghasilkan solusi efektif, efisien, dan optimal yang dapat dijalankan oleh manusia atau mesin meliputi penalaran logis, kritis, dan kreatif berdasarkan data, baik secara mandiri maupun berkolaborasi.
Literasi Digital	Kecakapan bermedia digital, berperilaku etis dan berbudaya di dunia digital, berkemampuan menjaga keamanan diri dan lingkungan, serta memiliki kenyamanan dan keseimbangan hidup di dunia nyata sekaligus dunia maya.

Analisis Data	Kemampuan untuk menstrukturkan, menginput, memproses (antara lain menganalisis, mengambil kesimpulan, membuat keputusan, dan memprediksi), dan menyajikan data dalam berbagai bentuk representasi, seperti teks, audio, gambar, dan video.
Algoritma dan Pemrograman	Mengembangkan solusi dari berbagai persoalan dengan membaca bermakna dan menulis teks algoritmik terstruktur (logis, sistematis, bertahap, konvergen, dan linier) menjadi kumpulan instruksi yang dapat dikerjakan orang lain atau komputer, berdasarkan paradigma pemrograman prosedural dengan ukuran dan kompleksitas program yang menaik secara bertahap dan berjenjang, dapat dikerjakan secara mandiri atau berkolaborasi dengan yang lain.

Semua elemen harus dicakup dalam pembelajaran sesuai Capaian Pembelajaran, namun beban belajar (JP) yang dialokasi pada setiap elemen pada mata pelajaran Informatika tidak harus sama. Pencapaian Capaian Pembelajaran dapat dilakukan dengan mengambil kasus tematik yang dipetakan ke dalam konsep dan praktik setiap elemen sesuai konteks, dan menerapkan proses pembelajaran mendalam. Beban belajar dan proses pembelajaran sebaiknya dirancang sesuai dengan karakteristik satuan pendidikan (murid, pendidik, serta sarana dan prasarana) dan lingkungan, yang dilakukan oleh tim kurikulum sebelum pelaksanaan mata pelajaran sehingga beban setiap elemen dapat disesuaikan.

D. Capaian Pembelajaran

Fase D (Umumnya untuk Kelas VII, VIII, dan XISMP/MTs/Paket B) Pada akhir Fase D, murid memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Berpikir Komputasional Menerapkan berpikir komputasional untuk problem dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam menghadapi masalah komputasi; memahami konsep himpunan data terstruktur dalam kehidupan sehari-hari; memahami konsep lembar kerja pengolah data; menerapkan berpikir komputasional dalam menyelesaikan persoalan yang mengandung himpunan data berstruktur sederhana dengan volume kecil; serta menuliskan sekumpulan instruksi dengan menggunakan sekumpulan kosakata terbatas atau simbol dalam format pseudocode.
2. Literasi Digital Memahami cara kerja dan penggunaan mesin pencari di internet; mengetahui kualitas informasi dan kredibilitas sumber informasi digital; mengenal ekosistem media pers digital; membedakan fakta, opini, dan hoaks; memahami pemanfaatan perangkat teknologi pengolah dokumen, lembar kerja, dan presentasi; mampu mendeskripsikan komponen, fungsi, dan cara kerja komputer; memahami konsep dan penerapan konektivitas jaringan lokal dan internet baik kabel maupun nirkabel; mengetahui jenis ruang publik virtual; memahami pemanfaatan perangkat teknologi digital untuk produksi dan diseminasi konten; memahami pentingnya menjaga rekam jejak digital, mengamalkan toleransi dan empati di dunia digital, memahami dampak perundungan digital, membuat kata sandi yang aman; memahami pengamanan perangkat dari berbagai jenis malware, memilah informasi yang bersifat privat dan publik, melindungi data pribadi dan identitas digital serta memiliki kesadaran penuh (mindfulness) dalam dunia digital.

CAPAIAN PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

A. Rasional

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki peran strategis dalam membentuk individu yang sadar akan kompleksitas kehidupan sosial, ekonomi, politik, dan budaya. Upaya yang dilakukan adalah menggunakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pengalaman belajar memahami, merefleksi, dan mengaplikasi. Murid tidak hanya mengenali konsep-konsep sosial, tetapi juga mengembangkan kemampuan keterampilan berpikir kritis, reflektif, kreatif dan analitis serta menyelesaikan berbagai permasalahan sosial dalam kehidupan

nyata, sehingga murid dapat menafsirkan realitas sosial secara komprehensif dan mengambil keputusan yang tepat.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki peran penting yang sangat relevan untuk mempersiapkan dan mencetak generasi muda yang memiliki keterampilan, karakter sosial yang kuat, melalui delapan dimensi profil lulusan dalam pembelajaran yang dapat mendorong murid untuk berpartisipasi aktif dalam bermasyarakat, menghargai perbedaan, dan berinovasi dalam menghadapi tantangan baik tingkat local maupun global. Selain itu dalam pembelajaran IPS, murid diajarkan tentang keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan YME melalui pemahaman nilai moral dan etika dalam kehidupan sosial, seperti berbuat adil dan menghormati keberagaman, murid juga dilatih menjadi warga negara yang peduli dengan lingkungan dan sesama melalui proyek layanan masyarakat. Kreativitas murid diasah dengan mengembangkan ide untuk mengatasi masalah sosial, sementara kemandirian murid ditingkatkan dengan mencari solusi terhadap isu di sekitar. Kemampuan komunikasi diperkuat melalui diskusi kelompok yang mendorong penyampaian pendapat dengan jelas dan sikap saling mendengarkan. Murid belajar menyadari pentingnya kesehatan yang ditanamkan melalui pemahaman faktor social dan ekonomi yang memengaruhi kesejahteraan masyarakat, serta partisipasi dalam kampanye hidup sehat. Dalam hal ini kolaborasi menjadi bagian penting dalam proyek kelompok, misalnya murid diajak untuk melakukan kegiatan seperti pemeriksaan kesehatan, penyuluhan pola hidup bersih, atau menyusun menu makan sehat dan bergizi secara kelompok. Selain itu, murid dilatih berpikir kritis dengan menganalisis berita dan memverifikasi informasi di era big data sebelum menyebarkannya, sehingga murid menjadi konsumen informasi yang bijak.

Pembelajaran IPS perlu dirancang dengan pendekatan pembelajaran berkesadaran di mana murid diajak untuk memahami pentingnya materi yang dipelajari dan menyadari relevansinya dalam kehidupan. Melalui pembelajaran menggembirakan murid juga dapat mengalami proses pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga meningkatkan motivasi serta keterlibatan aktif murid. Sementara itu, pembelajaran bermakna memastikan bahwa materi yang dipelajari murid tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu menghubungkannya dengan praktik kehidupan nyata serta berkontribusi positif bagi masyarakat. Dengan demikian, pembelajaran IPS mampu mengasah kecerdasan intelektual

yang dapat membentuk individu yang bijaksana dalam bertindak serta memperkaya wawasan murid .

Sebagai bidang kajian interdisipliner, IPS memiliki keterkaitan erat dengan berbagai disiplin ilmu. Geografi memberikan wawasan tentang hubungan manusia dengan ruang, lingkungan, serta sumber daya alam. Ekonomi membekali murid dengan pemahaman tentang keuangan, mekanisme pasar, dan dampak kebijakan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat, serta aktivitas ekonomi dari era Revolusi Industri 1.0 sampai dengan era digital. Sosiologi memahami norma, nilai sosial, perubahan sosial di masyarakat. Antropologi menekankan pada keragaman budaya di masyarakat. Sejarah membantu memahami dinamika peradaban dan perubahan sosial dari waktu ke waktu. Sementara itu, politik dan hukum memberikan wawasan tentang peran kebijakan pemerintah dan sistem hukum dalam membentuk kehidupan sosial. Dengan pendekatan komprehensif ini, IPS menjadi mata pelajaran yang membekali murid dengan wawasan luas, keterampilan analitis, serta kesadaran social yang mendalam.

B. TUJUAN

Tujuan mata pelajaran IPS adalah agar murid mampu memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat, serta dapat mengaplikasikan dan merefleksikan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, mata pelajaran IPS bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, analitis, kreatif, adaptif, dan solutif di tengah perkembangan global, sehingga murid dapat berperan aktif dalam menyelesaikan permasalahan sosial serta berkontribusi positif bagi masyarakat. Tujuan mata pelajaran IPS dengan menambahkan aspek pengalaman belajar mencakup:

1. Memahami dan merefleksikan konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan manusia dalam ruang dan waktu, meliputi bidang sosial, budaya, dan ekonomi, serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.
2. Mengembangkan keterampilan berpikir kritis, berkomunikasi, membangkitkan kreativitas, dan berkolaborasi dalam masyarakat global melalui pengalaman belajar yang berbasis eksplorasi dan pemecahan masalah.
3. Menumbuhkan komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial, kemanusiaan,

dan lingkungan dengan merefleksikan pengalaman serta mengaplikasikannya dalam tindakan nyata untuk menumbuhkan kecintaan terhadap bangsa dan negara.

4. Menunjukkan hasil pemahaman konsep pengetahuan sertmengasah keterampilan melalui karya atau aksi sosial yang bermakna sebagai bentuk penerapan dan refleksi terhadap pembelajaran yang telah diperoleh.

C. Karakteristik

Karakteristik mata pelajaran IPS pada Fase D dan E mencerminkan keterpaduan berbagai disiplin ilmu seperti Geografi, Ekonomi, Sosiologi, Sejarah dan Antropologi dalam memahami kehidupan manusia dalam konteks sosial, budaya dan ekonomi. Pemahaman terhadap konsep-konsep dasar dari berbagai disiplin ilmu ini menjadi landasan dalam menganalisis fenomena sosial serta perubahan ruang dan waktu yang memengaruhi kehidupan masyarakat. Pada Fase D, pembelajaran IPS dilakukan secara terpadu, sedangkan pada Fase E, pendekatan dapat bersifat disiplin ilmu tersendiri melalui mata pelajaran Geografi, Ekonomi, Sosiologi, Sejarah dan Antropologi atau dapat dilaksanakan terpadu dengan menggunakan integrasi antardisiplin seperti pada Fase D.

Dalam proses pembelajaran, konsep-konsep ilmu social diaplikasikan melalui kajian terhadap fenomena nyata di masyarakat. Pendekatan berbasis proyek dan diskusi tentang problema menjadi sarana untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis.

Terdapat dua elemen utama dalam IPS, yaitu pemahaman konsep dan keterampilan proses. Dalam melaksanakan pembelajaran, keduanya merupakan satu kesatuan yang utuh dan tidak diturunkan menjadi tujuan pembelajaran terpisah.

Elemen dan deskripsi elemen mata pelajaran IPS adalah sebagai berikut.

Elemen	Deskripsi
Pemahaman Konsep	Mata pelajaran IPS diawali dengan pemahaman mendalam terhadap materi meliputi definisi dan konsep yang dikaitkan dengan peristiwa dan

	<p>fenomena manusia pada bidang sosial, ekonomi, budaya, dan lingkungan. Pemahaman konsep mata pelajaran IPS difokuskan pada materi yang akan digunakan untuk menjawab pertanyaan kunci sehingga perlu direkomendasikan materi ajar yang relevan. Elemen pemahaman konsep mengarahkan murid untuk dapat mendefinisikan, menafsirkan, dan merumuskan konsep atau teori dengan bahasa mereka sendiri. Pada elemen ini, murid tidak hanya hafal secara verbal, tetapi juga memahami konsep dan konteks dari masalah atau fakta yang ditanyakan.</p>
<p>Keterampilan Proses</p>	<p>Pendekatan keterampilan proses adalah pendekatan yang fokus pada proses belajar, aktivitas, dan kreativitas murid dalam memperoleh pengetahuan, nilai, dan sikap, serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan proses dalam mata pelajaran IPS meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengorganisasikan, menarik kesimpulan, mengomunikasikan, mengevaluasi, merefleksi, dan merencanakan proyek lanjutan untuk memahami lebih dalam peristiwa dan fenomena yang terjadi pada kehidupan manusia. Hal ini untuk mempersiapkan murid menjadi warga negara yang berpartisipasi secara cerdas dalam masyarakat yang berkebinekaan global.</p>

D. Capaian Pembelajaran

Fase D (Umumnya untuk kelas VII, VIII, IX SMP/MTs/Program Paket B)

Pada akhir Fase D, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Pemahaman Konsep

Menjelaskan keberagaman kondisi geografis Indonesia, konektivitas antarruang terhadap upaya pemanfaatan dan pelestarian potensi sumber daya alam, faktor aktivitas manusia terhadap perubahan iklim dan potensi bencana alam; memprediksi dampak perubahan iklim terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya masyarakat serta merefleksikan pola adaptasi terhadap perubahan iklim dan upaya mitigasi bencana untuk menunjang sustainable development goals (SDGs) dalam konteks lokal, regional, dan global; mengidentifikasi upaya masyarakat dalam memenuhi kebutuhannya melalui kegiatan ekonomi, harga, pasar, lembaga keuangan, perdagangan internasional; menelaah peran masyarakat dan negara dalam mendorong pertumbuhan ekonomi di era digital, serta potensi Indonesia menjadi negara maju; mengelaborasi proses interaksi sosial, lembaga sosial, dinamika sosial dan perubahan system sosial budaya dalam masyarakat yang majemuk untuk mewujudkan integrasi bangsa dengan prinsip kebhinekaan; menjelaskan konsep dasar ilmu sejarah yaitu manusia, ruang, waktu, kronologi, perubahan; menganalisis keterhubungan antara masa lampau, masa kini, dan masa yang akan datang ketika mempelajari sejarah lokal dan toponimi wilayah serta berbagai peristiwa atau kejadian penting dalam lingkup lokal, nasional dan global terkait asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia dan jalur rempah nusantara.

2. Keterampilan Proses

Menerapkan pemahaman konsep melalui pendekatan keterampilan proses dengan cara mengamati fenomena dan peristiwa secara sistematis dengan menggunakan pancaindra serta menemukan persamaan dan perbedaannya; menanya dengan panduan pendidik, mengajukan pertanyaan untuk menggali dan klarifikasi informasi, serta mencari tahu penyebab dan memprediksinya; mengumpulkan informasi secara berkolaborasi, merencanakan dan melakukan penyelidikan, mengumpulkan informasi dengan sumber primer, dan mendokumentasikannya; berkolaborasi, mengolah informasi yang relevan serta memprioritaskan beberapa gagasan tertentu; menguji dan menerapkan konsep melalui eksperimen, simulasi, studi kasus, atau situasi nyata untuk

memperkuat pemahaman dan keterampilan; mengevaluasi dan merefleksi serta melakukan perbaikan untuk menarik simpulan hasil penyelidikan dengan tepat; mengomunikasikan dan menyajikan hasil penyelidikan dengan menggunakan media informasi yang tepat; dan menyusun rencana tidak lanjut dari hasil penyelidikan yang telah dihasilkan secara kolaboratif.

CAPAIAN PEMBELAJARAN SENI MUSIK

A. Rasional

Mata pelajaran Seni dan Budaya merupakan wahana untuk menumbuhkan kepekaan murid terhadap keindahan. Kepekaan terhadap keindahan membantu seseorang untuk dapat memaknai hidupnya dan menjalani hidupnya dengan optimal. Pembelajaran seni sangat penting untuk membangun kemampuan olah rasa murid sehingga mereka mampu meregulasi dirinya dan memiliki sifat mencintai keindahan, menghargai keberagaman, dan menjunjung perdamaian. Pembelajaran seni berfokus pada kemampuan seseorang untuk merespons sebuah situasi atau konflik melalui visual (seni rupa), bunyi (seni musik), pola dan gerak (seni tari), dan kesatuan gerak, ekspresi, dan suara (seni teater). Seni musik merupakan ekspresi, respons, dan apresiasi manusia terhadap berbagai fenomena kehidupan, baik dari dalam diri maupun dari budaya, sejarah, alam, dan lingkungan hidup seseorang dalam beragam bentuk tata dan olah bunyi musik. Musik bersifat individu sekaligus universal, mampu menembus sekat-sekat perbedaan, serta menyuarakan isi hati dan buah pikiran manusia yang paling dalam termasuk yang tidak dapat diwakili oleh bahasa verbal. Musik mendorong manusia untuk merasakan dan mengekspresikan keindahan melalui penataan bunyi/suara. Melalui pendidikan seni musik, manusia diajak untuk berpikir dan bekerja artistik, estetik, memiliki daya apresiasi, menerima dan mampu menyelaraskan perbedaan, sejahtera secara utuh (jasmani, mental psikologis, dan rohani) yang pada akhirnya akan berdampak terhadap kehidupan manusia (diri sendiri dan orang lain) dan pengembangan pribadi setiap orang dalam proses pembelajaran yang berkesinambungan (terus-menerus). Pembelajaran seni musik mengasah kepekaan rasa dan karsa yang dapat digunakan sebagai media pencapaian kompetensi

dan dimensi profil lulusan sehingga murid memiliki kompetensi dan karakter yang tangguh dalam menghadapi fenomena dan tantangan kehidupan.

B. Tujuan

Mata Pelajaran Seni Musik bertujuan agar murid mampu:

1. menggunakan musik sebagai media untuk mengekspresikan diri atas fenomena kehidupan yang terjadi pada diri sendiri, sesama, dan alam sekitar;
2. memiliki kepekaan terhadap permasalahan yang terjadi pada diri sendiri, lingkungan sekitar, negara maupun dunia;
3. mengasah dan mengembangkan musikalitas, terlibat dengan praktik-praktik bermusik yang kreatif dan inovatif dengan cara yang sesuai, tepat, dan bermanfaat, serta turut ambil bagian dan mampu menjawab tantangan dalam kehidupan sehari-hari; dan
4. secara sadar dan bermartabat mengusahakan perkembangan kepribadian, karakter, dan kehidupannya untuk diri sendiri, sesama serta alam sekitar.

C. KARAKTERISTIK

Mata pelajaran Seni Musik menyediakan konteks unik bagi pembelajaran mendalam bagi murid. Karakteristik mata pelajaran Seni Musik diuraikan di bawah ini.

1. Mata pelajaran Seni Musik mencakup pengembangan musikalitas, kebebasan berekspresi, pengembangan imajinasi secara luas, menjalani disiplin kreatif, penghargaan akan nilai-nilai keindahan, pengembangan rasa kemanusiaan, toleransi dan menghargai perbedaan, pengembangan karakter/kepribadian manusia secara utuh (jasmani, mental/psikologis, dan rohani) yang dapat memberikan dampak bagi diri sendiri, sesama, dan alam sekitar.
2. Mata pelajaran Seni Musik membantu mengembangkan musikalitas dan kemampuan bermusik murid melalui berbagai macam praktik musik secara ekspresif dan indah. murid juga didorong mengembangkan kesadaran, pemahaman, dan penghayatan akan unsur/elemen music dan kaidahnya dengan penerapan yang tepat guna. Capaian Pembelajaran Seni Musik memiliki lima elemen yang mandiri dan berjalan beriringan sebagai kesatuan yang saling mempengaruhi dan mendukung untuk mencapai

kompetensi yang dituju. Elemen ini berlaku untuk seluruh fase. Setiap elemen memiliki gradasi kompetensi dan ruang lingkup yang semakin meningkat di setiap fasenya. Setiap elemen bukan sebuah urutan atau prasyarat dari elemen lainnya karena bukan merupakan taksonomi. Pembelajaran seni sangat memungkinkan terjadinya proses lintas elemen. Dengan mengalami proses kreatif dan olah rasa, murid akan merefleksikan pengalamannya tersebut sehingga terbiasa berpikir dan bekerja artistik, murid dapat melihat peluang untuk memberdayakan sumber daya yang dimilikinya untuk menciptakan karya yang memiliki dampak positif bagi dirinya atau orang lain. Gambar berikut ini adalah lima elemen/domain landasan pembelajaran seni musik.

Elemen dan deskripsi elemen mata pelajaran Seni Musik adalah sebagai berikut.

Elemen	Deskripsi
Mengalami (Experiencing)	Mengenali, menyebutkan, menirukan, menerapkan, mengidentifikasi, menjelaskan dan mengklasifikasikan,, unsur-unsur musik (nada, irama, melodi, harmoni, timbre tempo dan dinamika) yang menggunakan anggota tubuh dan alat musik ritmis dan melodis dengan teknologi yang sesuai dengan kondisi setempat. Mengeksplorasi unsur-unsur music (nada, irama, melodi, harmoni, timbre, tempo, dan dinamika) dengan menggunakan alat music.
Merefleksikan (Reflecting)	Memberi umpan balik mengenai praktik bermain musik diri sendiri atau orang lain menggunakan bahasa sehari-hari dan menggunakan istilah musik yang tepat, menjelaskan hasil analisis kemampuan bermain music dan karya musik diri

	<p>sendiri atau orang lain, sesuai dengan teknik dan genre menggunakan istilah music yang tepat dan menerapkan hasil evaluasi praktik bermain musik baik sendiri maupun kelompok,</p>
<p>Berpikir dan Bekerja Artistik (Thinking and Working Artistically)</p>	<p>Mengeksplorasi pola irama, nada dan melodi menggunakan alat music ritmis atau melodis. Menyebutkan dan mengenali karakteristik ragam alat musik, cara memainkan dan membersihkan alat musik. Menemukan alternatif variasi untuk menghasilkan bunyi musik sederhana. Menyajikan musik sederhana dan ansambel musik karya-karya music daerah, nusantara, musik modern Indonesia serta mancanegara dengan interpretasi dan ekspresi yang tepat, baik secara individu maupun berkelompok. Menjalani dan mendokumentasikan seluruh proses berpraktik musik dengan penuh kesadaran untuk perbaikan dan perkembangan keterampilan bermusik.</p>
<p>Menciptakan (Creating)</p>	<p>Mengenali, membuat, mengembangkan, menghasilkan dan menciptakan pola irama, bunyi menggunakan anggota tubuh atau alat musik ritmis berdasarkan nilai kearifan lokal daerahnya, lagu sederhana. Menyajikan dan</p>

	mendokumentasikan karya music kreasi sendiri, kolaborasi dengan menerapkan manajemen pementasan.
Berdampak (Impacting)	Menunjukkan ekspresi senang, minat, empati, rasa ingin tahu dan kepedulian terhadap isu-isu di lingkungan sekitar dalam kegiatan bermusik. Menerapkan dampak positif dari kegiatan bermusik dalam perilaku di kehidupan sehari-hari. Menghayati kegiatan bermusik yang kolaboratif dan kompleks, memperluas pengalaman, meningkatkan keterampilan bermain musik, serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

D. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Fase D (Umumnya untuk Kelas VII, VIII dan IX SMP/MTs/Program Paket B) Pada akhir Fase D, murid memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Mengalami (Experiencing) Mengenali dan menerapkan unsur-unsur music berupa nada, irama, dan melodi, dengan alat music berbasis teknologi yang sesuai dengan kondisi setempat serta mengidentifikasi karakteristik music dari berbagai genre dan era.
2. Merefleksikan (Reflecting) Melakukan umpan balik kemampuan bermain musik, karya musik diri sendiri atau orang lain sesuai dengan genre menggunakan istilah musik yang tepat.
3. Berpikir dan Bekerja Artistik (Thinking and Working Artistically) Menerapkan seluruh proses berpraktik musik untuk perbaikan dan perkembangan keterampilan bermusik; menyajikan musik sederhana dari daerah setempat dan Nusantara; dan

menyajikan karya-karya music modern Indonesia dengan interpretasi dan ekspresi yang tepat, baik secara individu maupun berkelompok.

4. Menciptakan (Creating) Mengenali dan menghasilkan lagu sederhana dengan mengembangkan irama dan melodi menggunakan berbagai alat musik.
5. Berdampak (Impacting) Menunjukkan minat, empati, dan kepedulian terhadap isu-isu di lingkungan sekitar melalui kegiatan bermusik.

CAPAIAN PEMBELAJARAN SENI RUPA

A. Rasional

Pembelajaran mendalam pada mata pelajaran Seni Rupa turut membangun dimensi profil lulusan berupa; (1) keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, (2) kewargaan, penalaran kritis, (4) kreativitas, (5) kolaborasi, (6) kemandirian, (7) kesehatan, dan (8) komunikasi. Secara umum, mata pelajaran Seni Rupa sangat penting untuk membangun kemampuan olah rasa murid, sehingga mereka mampu meregulasi dirinya, memiliki sifat mencintai keindahan, menghargai keberagaman, dan menjunjung perdamaian.

Pembelajaran mendalam mata pelajaran Seni Rupa memberikan pengalaman belajar dimana mereka memahami, mengaplikasi, dan merefleksi dalam berproses karya seni rupa, melalui praktik pedagogis, lingkungan pembelajaran, kemitraan pembelajaran, dan pemanfaatan digital.

B. Tujuan

Mata pelajaran Seni Rupa bertujuan agar murid mampu:

1. menunjukkan kepekaan terhadap persoalan diri dan lingkungan, dan menemukan solusi kreatif untuk menanggapi dan mengatasi masalah;
2. mengekspresikan diri dan mengasah kreativitas melalui penciptaan karya seni rupa;
3. memberdayakan sumber daya (alat dan bahan) yang tersedia di sekitarnya untuk menciptakan sebuah karya seni; dan
4. menemukan jawaban terhadap suatu masalah atau mendapatkan gagasan untuk menciptakan karya seni melihat suatu hal melalui beberapa sudut pandang sehingga

dapat menciptakan karya seni yang berdampak bagi diri sendiri dan orang lain.

C. Karakteristik

Karakteristik mata pelajaran seni rupa meliputi:

1. Pembelajaran seni rupa berpusat pada murid, kemampuan menemukan dan mengembangkan gagasan, cara berkarya, dan kreativitas sesuai dengan minat, bakat, dan kecepatan belajarnya masing-masing.
2. Pembelajaran seni rupa berfokus pada pengalaman mengamati, bermain, menguji coba, merenungkan, bersimpati, berempati, mencipta, peduli, dan toleransi terhadap beragam nilai, budaya, proses, dan karya.
3. Pembelajaran seni rupa dalam suasana menyenangkan, bermakna, relevan, untuk mengembangkan keterampilan bekerja dan berpikir artistik.
4. Pembelajaran seni rupa memperhatikan keunikan individu dan bersifat khas/kontekstual.
5. Pembelajaran seni rupa terhubung erat dengan aspek seni maupun bidang ilmu lainnya yang mendorong kolaborasi interdisipliner.
6. Pembelajaran seni rupa mendorong sikap bertanggung jawab dengan menyadari bahwa karya berdampak bagi diri sendiri dan orang lain. Gambar di bawah ini adalah lima elemen landasan pembelajaran seni rupa.

Elemen dan deskripsi elemen mata pelajaran seni rupa adalah sebagai berikut.

Elemen	Deskripsi
Mengalami (Experiencing)	Mengidentifikasi, mendefinisikan, dan mendeskripsikan unsur rupa, prinsip desain, dan/atau gaya seni rupa pada objek visual di kehidupan sehari-hari.
Merefleksikan (Reflecting)	Menceritakan, mendiskusikan, memberi dan menerima umpan balik secara kritis mengenai suatu karya dan penciptaan karya seni rupa secara

	runtut dan terperinci dengan menggunakan kosa kata yang tepat.
Berpikir dan Bekerja Artistik (Thinking and Working Artistically)	Membuat konsep dan rencana untuk menciptakan karya seni rupa. Menganalisis karakteristik alat dan bahan yang sesuai dan tersedia di lingkungan sekitar untuk keperluannya berkarya.
Menciptakan (Making/Creating)	Mengaplikasikan unsur rupa, prinsip desain, teknik dan/atau gaya seni rupa yang telah dipelajari untuk menghasilkan karya seni rupa berdasarkan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya.
Berdampak (Impacting)	Menghubungkan berbagai peristiwa di lingkungan dan meresponnya dengan sebuah karya seni rupa yang memberi dampak positif.

D. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Fase D (Umumnya untuk Kelas VII, VIII, dan IX SMP/MTs/Program Paket B) Pada akhir Fase D, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Mengalami (Experiencing) , Menganalisis unsur rupa dan prinsip desain dalam benda-benda di sekitar/karya seni rupa.
2. Merefleksikan (Reflecting), Merefleksikan dan mengapresiasi karya diri sendiri dan teman sekelas; membandingkan unsur rupa, prinsip desain, dan fungsi karya seni rupa menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.
3. Berpikir dan Bekerja Artistik (Thinking and Working Artistically) , Mengaplikasikan variasi teknik penggunaan alat dan bahan yang dimiliki untuk berkarya; mengeksplorasi alternatif/potensi alat dan bahan yang ada di lingkungan sekitar.
4. Menciptakan (Making/Creating), Membuat karya seni rupa berdasarkan pengalaman dan/atau hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar, dengan mempertimbangkan

fungsi, menggunakan gaya atau teknik yang telah dipelajari.

5. Berdampak (Impacting), Menghasilkan karya seni rupa untuk merespon pengalaman sehari-hari dan mengekspresikan perasaan atau minat.

CAPAIAN PEMBELAJARAN PRAKARYA KERAJINAN

A. Rasional

Manusia dalam hidup bermasyarakat telah mengembangkan olah pikir dan olah rasa untuk membantu menjalani kehidupan, memecahkan masalah, maupun menghasilkan produk yang dapat membantu meningkatkan kualitas hidup. Karya manusia sebagai produk budaya, terlihat dalam tiga ranah: fisik (material), sistem (langkah-langkah, metode, dan strategi memproduksi), dan ide (gagasan dan latar belakang memproduksi). Menyikapi perkembangan dan perubahan teknologi, ekonomi digital, budaya, dan gaya hidup yang terjadi dengan cepat di dunia saat ini, maka dunia pendidikan di Indonesia mengantisipasi melalui pembelajaran mendalam dengan memperkuat keterampilan dan prinsip belajar yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan murid.

Mata pelajaran Prakarya Kerajinan turut serta melatih murid menggunakan kepekaan terhadap lingkungan, ide, dan kreativitas, serta keterampilan untuk bertahan hidup secara mandiri dan ekonomis. Melalui delapan dimensi profil lulusan yaitu Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME, Kewargaan, Penalaran Kritis, Kreatifitas, Kolaborasi, Kemandirian, Kesehatan, dan Komunikasi, pembelajaran prakarya kerajinan dapat menjadi dasar untuk mencapai kompetensi dan karakter yang harus dimiliki oleh setiap murid setelah menyelesaikan proses pembelajaran dan pendidikan.

Mengacu pada konsep hasta karya Ki Hajar Dewantara yaitu mengembangkan cipta, rasa, dan karsa dicapai melalui pendekatan sistem pembelajaran yang mendalam secara berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Pembelajaran dilaksanakan menyesuaikan dengan minat dan perkembangan kemampuan murid dan pendampingan dari pendidik melalui pengalaman belajar berupa memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. Pembelajaran juga membuka kesempatan bagi murid dan satuan pendidikan untuk bekerja sama dengan para perajin yang ada di lingkungan sekitar.

B. Tujuan

Mata pelajaran Prakarya Kerajinan memiliki tujuan sebagai berikut:

1. menumbuhkan penalaran kritis dan kemampuan kolaborasi dalam merancang dan menghasilkan produk kerajinan melalui penggalian (exploration) aneka ragam kerajinan nusantara berupa bahan, alat, teknik, dan prosedur pembuatan dengan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan , kerajinan, teknologi, desain, budaya;
2. melatih kemampuan komunikasi dalam merumuskan ide pembuatan produk kerajinan; dan
3. mengapresiasi, mengevaluasi, dan merefleksi karya diri, teman sebaya dan/atau perajin berdasarkan pendekatan ilmiah sehingga berkembang kepekaan rasa estetik, kreativitas, dan kemampuan menghargai produk kerajinan berdasar potensi lingkungan dan kearifan lokal.

C. Karakteristik

Mata pelajaran Prakarya Kerajinan mengembangkan kompetensi merancang dan menciptakan produk kerajinan secara kontekstual dan ergonomis (memperhatikan kesesuaian antara fungsi dan kenyamanan produk). Pengembangan ide kreatif dalam bentuk desain/perencanaan dengan menggali budaya dan kearifan lokal melalui kemampuan apresiasi, observasi, dan eksplorasi. Proses produksi melalui kegiatan uji coba, modifikasi, membuat produk, dan sentuhan akhir (finishing touch) dengan memberi kesempatan merefleksi dan mengevaluasi. Akhirnya, melalui penguasaan ilmu, pengetahuan, dan keterampilan: seni, desain, teknologi, budaya, dan ekonomi dengan semangat kewirausahaan diharapkan dapat terwujud delapan dimensi profil lulusan pada murid.

Pendekatan pembelajaran mendalam pada mata pelajaran Prakarya Kerajinan berorientasi pada kemampuan mengeksplorasi bahan, alat, teknik, dan prosedur pembuatan produk dari berbagai sumber (memahami, menggembarakan). Dari hasil eksplorasi tersebut dapat menghasilkan ide atau gagasan yang dituangkan dalam desain rancangan produk (mengaplikasi, berkesadaran), yang pada akhirnya desain tersebut dapat diaplikasikan

menjadi produk kerajinan (mencipta, bermakna). Murid dapat memberikan tanggapan dan saran perbaikan (mengevaluasi) atas produk yang dibuat oleh kelompoknya maupun oleh murid lainnya (merefleksi, menggembirakan).

Lingkup materi Prakarya Kerajinan meliputi pembuatan produk dengan memanfaatkan bahan (alam, buatan, limbah organik dan anorganik, lunak, keras, tekstil, dan objek budaya), alat (peralatan khas sesuai teknik), teknik (teknik potong, sambung, tempel, ukir, anyam, batik, butsir, cukil, sulam, tenun, dan lainnya), dan prosedur serta mengembangkan produk display yang kreatif untuk pameran yang dikemas sesuai potensi daerah/lingkungan masing-masing. Penekanan pada kompetensi observasi dan eksplorasi, desain/perencanaan, produksi, dan refleksi/evaluasi yang dibangun melalui lingkup materi yang sesuai diharapkan menghasilkan murid yang logis, dan kreatif, serta tanggap terhadap lingkungan dan perkembangan zaman.

Elemen dan deskripsi elemen mata pelajaran Prakarya Kerajinan adalah sebagai berikut.

Elemen	Deskripsi
Observasi dan Eksplorasi	Elemen observasi dan eksplorasi adalah kemampuan mengamati dan mengeksplorasi aneka ragam produk kerajinan nusantara berupa bahan, alat, teknik, dan prosedur pembuatan secara sistematis dan kontekstual untuk menciptakan ide atau gagasan dalam membuat produk yang kreatif dan inovatif.
Desain/Perencanaan	Elemen desain atau perencanaan adalah keterampilan dalam menyusun, membuat, dan mengembangkan rencana produk (membuat, merekonstruksi, dan memodifikasi) berdasarkan hasil observasi dan eksplorasi.
Produksi	Elemen produksi adalah keterampilan membuat produk setengah jadi dan/atau produk jadi yang kreatif dan inovatif berdasarkan desain/perencanaan yang telah

	dibuat. Produk ditampilkan dengan display dan/atau kemasan yang sesuai.
Refleksi dan Evaluasi	Elemen refleksi dan evaluasi adalah kemampuan mengamati, mengapresiasi, mengidentifikasi, menganalisis, menilai, dan memberi saran perbaikan/pengembangan produk/kelayakan produk.

D. Capaian Pembelajaran

Fase D (Umumnya untuk Kelas VII, VIII dan IX SMP/MTs/Program Paket B) Pada akhir Fase D, murid memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Eksplorasi dan Observasi Memahami proses observasi dan eksplorasi produk kerajinan berdasarkan karakteristik bentuk, bahan, alat, teknik, prosedur pembuatan sesuai potensi lingkungan/kearifan local
2. Desain/Perencanaan Merancang desain produk kerajinan menggunakan bahan, alat, teknik, dan prosedur pembuatan, dengan mempertimbangkan potensi lingkungan/kearifan lokal.
3. Produksi Membuat produk kerajinan sesuai dengan rancangan serta menampilkan melalui display produk yang sesuai.
4. Evaluasi dan Refleksi Pada akhir fase D, murid mampu merefleksikan proses observasi, eksplorasi, desain, dan mengevaluasi produk kerajinan.

CAPAIAN PEMBELAJARAN PRAKARYA PENGOLAHAN

A. Rasional

Sejak dahulu, manusia mengembangkan olah pikir dan olah rasa untuk memecahkan masalah dan meningkatkan kualitas hidup melalui produk budaya yang mencakup tiga aspek: fisik (material), sistem (langkah-langkah, metode dan strategi memproduksi), dan ide (gagasan dan latar belakang memproduksi). Mata pelajaran Prakarya Pengolahan, dipelajari dari jenjang SMP hingga SMA secara bertahap memberikan pengalaman memproduksi pada

kompleksitas mulai dari memodifikasi di Fase D, dilanjutkan mengembangkan produk di Fase E di bidang pengolahan produk olahan pangan nusantara dan atau nonpangan. Pendekatan pembelajaran secara berjenjang dan berkelanjutan diyakini mampu menumbuhkan intuisi murid dalam melakukan kegiatan berproduksi secara kreatif, inovatif, efektif, dan efisien.

Pendekatan pembelajaran tersebut selaras dengan konsep hasta karya Ki Hajar Dewantara yaitu mengembangkan cipta, rasa, dan karsa dicapai melalui pendekatan pembelajaran secara mandiri, sinergi, dan gradasi. Pembelajaran dilaksanakan dengan memperhatikan minat dan perkembangan kemampuan murid dengan pendampingan pendidik atau satuan pendidikan. Pembelajaran juga membuka kesempatan bagi satuan pendidikan untuk bekerja sama dengan orang tua/wali murid, masyarakat termasuk dunia usaha/dunia kerja. Mata pelajaran Prakarya Pengolahan dirancang tidak hanya mengajarkan teori tetapi juga mengembangkan karakter dan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan masyarakat.

Pendekatan proyek dalam pembelajaran mata pelajaran Prakarya Pengolahan menjadi sarana bagi murid untuk mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu. Contohnya, pada implementasi pembelajaran pembuatan produk olahan pangan, murid dapat mengaplikasikan pengetahuan dari berbagai disiplin ilmu seperti IPA, untuk mengetahui karakteristik bahan dasar yang akan diolah, menganalisis kandungan gizi dan proses pengolahan bahan pangan; Matematika, untuk menghitung perbandingan kebutuhan bahan; Bahasa Indonesia untuk menyusun perancangan produk, pembuatan label pada kemasan produk, dan Seni untuk mendesain kemasan yang menarik dengan memanfaatkan teknologi.

B. Tujuan

Mata pelajaran Prakarya Pengolahan bertujuan untuk membantu murid:

1. merancang dan menghasilkan produk pengolahan pangan nusantara dan atau nonpangan sesuai potensi lingkungan melalui eksplorasi bahan, alat, teknik, dengan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan, desain, seni, budaya, teknologi, dan ekonomi;
2. mengapresiasi, mengevaluasi, dan merefleksikan karya produk teknologi olahan pangan dan atau nonpangan untuk diri sendiri, teman sebaya, dan masyarakat berdasarkan

pendekatan ilmiah sehingga berkembang rasa ingin tahu, kreativitas, dan kemampuan menghargai produk pengolahan; dan

3. menumbuhkan kemampuan untuk bekerja secara kolaboratif dalam tim, mengembangkan kemampuan komunikasi, dan menyelesaikan masalah secara kreatif dalam proyek pengolahan produk olahan pangan dan atau nonpangan.

C. Karakteristik

Mata pelajaran Prakarya Pengolahan didesain untuk membangun individu murid yang tangguh berkemampuan menggunakan kompetensi yang dipelajari dari berbagai mata pelajaran untuk menghasilkan produk tertentu melalui kegiatan proyek. Kompetensi yang dipelajari di Fase D dan E mencakup: observasi dan eksplorasi, perencanaan produksi, produksi dan evaluasi dan refleksi. Strategi pembelajarannya dimulai dari kegiatan produksi yang kompleksitasnya sederhana, menuju kegiatan produksi yang tingkat kompleksitasnya lebih tinggi. Level kompleksitas kegiatan produksi diorganisasikan dalam fase-fase kemampuan. Fase D dipelajari di SMP kompetensi utamanya yang akan dicapai adalah melakukan kegiatan produksi dengan melakukan modifikasi dari produk dan proses produksi dengan memperhatikan ketersediaan sumberdaya. Kompetensi di Fase E yang akan dicapai adalah melakukan kegiatan produksi dengan melakukan pengembangan produk nusantara yang sudah ada.

Elemen dan deskripsi elemen mata pelajaran Prakarya Pengolahan adalah sebagai berikut.

Elemen	Deskripsi
Observasi dan Eksplorasi	Pengamatan bahan, alat, dan teknik pengolahan serta pengemasan dan penyajian produk.
Perencanaan	Penyusunan rancangan modifikasi atau pengembangan produk berdasarkan berdasarkan hasil observasi dan eksplorasi.

Produksi	Keterampilan pembuatan, pengemasan dan penyajian produk hasil modifikasi atau pengembangan.
Refleksi dan Evaluasi	Kemampuan refleksi dan evaluasi terhadap proses dan produk kegiatan modifikasi atau pengembangan produk.

D. Capaian Pembelajaran

Fase D (Umumnya untuk Kelas VII, VIII dan IX SMP/MTs/Program Paket B) Pada akhir Fase D, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Observasi dan Eksplorasi Mengidentifikasi dan mengomunikasikan karakteristik bahan, alat, teknik pengolahan, pengemasan, dan penyajian produk olahan pangan dan atau nonpangan sesuai potensi lingkungan.
2. Perencanaan, Merancang modifikasi bahan, alat, atau teknik pengolahan, pengemasan atau penyajian produk olahan pangan dan atau nonpangan.
3. Produksi, Membuat, mengemas, dan menyajikan produk olahan pangan dan atau nonpangan hasil rancangan modifikasi dengan menerapkan K3 (kesehatan dan keselamatan kerja).
4. Refleksi dan Evaluasi Mengevaluasi dan merefleksi setiap tahapan produksi olahan pangan dan atau nonpangan hasil modifikasi.

CAPAIAN PEMBELAJARAN PRAKARYA REKAYASA

A. Rasional

Manusia dalam hidup bermasyarakat telah mengembangkan olah pikir, olah hati, olah rasa dan olah raga untuk membantu menjalani kehidupan, memecahkan masalah maupun menghasilkan produk yang dapat membantu meningkatkan kualitas hidup. Karya manusia sebagai produk budaya, terlihat dalam tiga ranah: fisik (material), sistem (langkah-langkah, metode, dan strategi memproduksi), dan ide (gagasan dan latar belakang memproduksi). Produk budaya selalu mengikuti perkembangan dan perubahan teknologi, ekonomi digital,

budaya, dan gaya hidup yang terjadi dengan cepat di dunia saat ini. Menyikapi hal tersebut, dunia pendidikan di Indonesia mengantisipasi melalui pendekatan pembelajaran mendalam dengan memperkuat penerapan prinsip berkesadaran bermakna, dan menggembirakan.

Indonesia memiliki potensi besar dari segi budaya, teknologi, dan gaya hidup. Oleh sebab itu, mata pelajaran Prakarya Rekayasa turut serta melatih murid menggunakan kepekaan terhadap lingkungan, ide, dan kreativitas, serta keterampilan untuk bertahan hidup secara mandiri. Pembelajaran Prakarya Rekayasa dapat menjadi dasar untuk mencapai kompetensi dan karakter yang harus dimiliki oleh setiap murid yang tertuang dalam 8 (delapan) dimensi profil lulusan yaitu Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME, Kewargaan, Penalaran Kritis, Kreativitas, Kolaborasi, Kemandirian, Kesehatan, dan Komunikasi.

Selain itu, pembelajaran Prakarya Rekayasa juga mengacu kepada konsep hasta karya Ki Hajar Dewantara yaitu mengembangkan cipta, rasa, dan karsa dicapai melalui pendekatan sistem pembelajaran secara mandiri, sinergi, dan gradasi. Pembelajaran dilaksanakan menyesuaikan dengan minat dan perkembangan kemampuan murid dengan pendampingan dari pendidik atau satuan pendidikan juga membuka ruang kolaborasi sesama murid, orang tua, komunitas atau mitra profesional.

B. Tujuan

Mata Pelajaran Prakarya Rekayasa bertujuan untuk membantu murid sebagai berikut:

1. merancang dan menghasilkan produk rekayasa melalui penggalian (exploration) bahan, alat, teknik, dan prosedur pembuatan dengan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan, desain, seni, budaya, teknologi, dan ekonomi;
2. mengapresiasi, mengevaluasi, dan merefleksi karya diri dan teman sebaya berdasarkan pendekatan ilmiah sehingga berkembang rasa ingin tahu, menumbuhkan kreativitas dan kemampuan menghargai produk rekayasa; dan
3. mencapai dimensi profil lulusan meliputi: Keimanan dan Ketakwaan Terhadap Tuhan Yang Maha Esa, Kewargaan, Penalaran Kritis, Kreativitas, Kolaborasi, Kemandirian, Kesehatan, dan Komunikasi.

C. Karakteristik

Mata pelajaran Prakarya Rekayasa mengembangkan kompetensi merancang dan menciptakan produk rekayasa secara kontekstual dan ergonomis (memperhatikan kesesuaian antara fungsi dan kenyamanan produk). Pengembangan ide kreatif dalam bentuk desain/perencanaan dilakukan dengan menggali budaya, kearifan lokal, dan teknologi melalui kemampuan apresiasi, observasi, dan eksplorasi serta memperhatikan karakteristik bahan yang dikembangkan. Pembelajaran Prakarya Rekayasa berorientasi pada pengembangan kemampuan mengeksplorasi bahan, teknik, alat, dan prosedur untuk membuat produk uji coba, produk kebutuhan sehari-hari atau produk komersial guna mewujudkan 8 (delapan) dimensi profil lulusan pada murid.

Mata pelajaran Prakarya Rekayasa mengacu pada pendekatan pembelajaran mendalam yang berorientasi pada kemampuan mengeksplorasi bahan, alat, teknik, dan prosedur pembuatan produk dari berbagai sumber. Dari hasil eksplorasi tersebut dapat menghasilkan ide atau gagasan yang dituangkan dalam desain rancangan produk. Pada akhirnya desain tersebut dapat diaplikasikan menjadi produk rekayasa. Murid dapat memberikan tanggapan dan saran perbaikan atas produk yang dibuat oleh kelompoknya maupun oleh murid lainnya.

Lingkup materi Prakarya Rekayasa meliputi lingkungan, energi, transportasi, konstruksi, dan sumber daya alam berbasis teknologi yang disesuaikan dengan potensi budaya dan kearifan lokal. Prosedur pembuatan produk rekayasa dapat menghasilkan produk yang layak, baik secara mekanik maupun non mekanik, yang dilakukan dengan prinsip ketepatan dan ergonomis.

Elemen dan deskripsi elemen mata pelajaran Prakarya Rekayasa adalah sebagai berikut.

Elemen	Deskripsi
Observasi dan Eksplorasi	kemampuan mengamati dan mengeksplorasi (bahan, alat, teknik, dan prosedur pembuatan) secara

	sistematis dan kontekstual untuk menciptakan peluang dalam membuat produk rekayasa yang kreatif dan inovatif.
Desain/ Perencanaan	keterampilan dalam menyusun, membuat, dan mengembangkan rencana produk rekayasa (membuat, merekonstruksi, atau memodifikasi) berdasarkan hasil observasi dan eksplorasi.
Produksi	keterampilan membuat produk rekayasa yang kreatif dan layak guna.
Refleksi dan Evaluasi	kemampuan mengamati, mengapresiasi, mengidentifikasi, menganalisis, menilai, dan memberi saran perbaikan/pengembangan produk/kelayakan produk.

D. Capaian Pembelajaran

Fase D (Umumnya untuk Kelas VII, VIII, dan IX SMP/MTs/Program Paket B) Pada akhir fase D, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Observasi dan eksplorasi Menganalisis aspek-aspek yang penting diobservasi dalam pengembangan produk rekayasa dan mengeksplorasi produk rekayasa teknologi tepat guna yang kreatif, inovatif, dan bernilai ergonomis berdasarkan karakteristik bahan, alat, teknik, atau prosedur pembuatan.
2. Desain/perencanaan Merancang desain produk rekayasa teknologi tepat guna yang bernilai ergonomis melalui modifikasi bahan, alat, teknik, atau prosedur pembuatan dengan memperhatikan potensi dan dampak lingkungan yang siap dikembangkan menjadi model.
3. Produksi Membuat model/prototipe produk rekayasa teknologi tepat guna yang bernilai ergonomis sesuai dengan kebutuhan lingkungan dan/atau kearifan local melalui modifikasi bentuk, alat, teknik, atau prosedur pembuatan serta berdampak pada lingkungan maupun kehidupan sehari-hari.

4. Refleksi dan Evaluasi Merefleksikan proses dan hasil observasi, eksplorasi, desain, dan evaluasi produk berdasarkan fungsi dan nilai guna.

CAPAIAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA, DAN KESEHATAN

A. Rasional

Keberadaan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) dalam kurikulum pendidikan menegaskan posisinya sebagai pembelajaran bagi murid. Semua anak tanpa terkecuali akan menempuh perjalanan pembelajaran yang dipandu secara pedagogis untuk mengembangkan keterampilan, pengetahuan, dan pemahaman serta sikap terhadap gerak dan kesehatan (Lawson, 2018). Dengan kata lain, PJOK adalah suatu mata pelajaran yang bertujuan untuk memfasilitasi anak dalam menemukan nikmatnya aktif bergerak dan menjadi sehat. Di sinilah esensi pembelajaran gerak sebagai jantung mata pelajaran PJOK, meskipun murid juga dapat belajar aspek-aspek lain melalui situasi gerak. Tujuan sentral ini menempatkan PJOK sebagai mata pelajaran penting untuk mengembangkan dimensi “kesehatan” sebagai wujud ketakwaan dan keimanan terhadap Tuhan YME, di samping dimensi profil lulusan PM lainnya seperti kewargaan, kreativitas, penalaran kritis, kolaborasi, kemandirian, dan komunikasi (Fullan et al., 2018; Quinn et al., 2019).

Sebagai suatu perjalanan pembelajaran, kurikulum PJOK harus dirancang dengan memprioritaskan kebermaknaannya bagi murid (Beni, et al. 2019; Fletcher et al., 2018; Fletcher et al., 2021). Secara lebih spesifik, PJOK sebagai pengalaman belajar harus berpotensi meningkatkan keterampilan, konsep, dan strategi gerak beserta penerapannya, melintasi berbagai konteks aktivitas jasmani.

Perjalanan kurikuler PJOK dapat digambarkan melalui ilustrasi bentuk berlian dengan kecilnya area bagian bawah yang menggambarkan pengenalan awal dengan keterampilan gerak fundamental. Keterampilan gerak fundamental yang solid ini penting karena akan menjadi prasyarat penting untuk kecakapan bergerak di kemudian waktu. Kenyataannya, mereka yang aktif berpartisipasi dalam olahraga, aktivitas jasmani, ataupun rekreasi aktif sepanjang hayat adalah mereka yang memiliki keterampilan gerak fundamental yang mapan,

mengeksplorasi berbagai kemungkinan partisipasi, dan pada akhirnya menentukan pilihan partisipasi tertentu dengan bekal keahlian gerakannya. Model kurikulum di bawah ini menggambarkan area pengalaman belajar gerak sebagaimana murid menempuh perjalanan kependidikan mereka. Model kurikulum dengan bentuk berlian dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

Manfaat paling nyata dari aktif secara jasmani adalah kesehatan. Kurikulum PJOK harus menyertakan dimensi manfaat kesehatan sebagai bagian tidak terpisahkan dari pengalaman belajar murid. Menyertakan pembelajaran kesehatan dapat memfasilitasi murid guna mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dibutuhkan untuk memahami isu-isu kesehatan dan mengambil keputusan yang tepat terkait dengan kesehatan mereka. Kompetensi ini akan menjadi bekal penting bagi mereka dalam mencegah penyakit dan meningkatkan kesehatan diri sendiri dan masyarakat.

Mata pelajaran PJOK bersifat holistik di mana pembelajargerak tidak semata-mata memfokuskan pada aspek jasmani saja. Selain belajar tentang gerak, murid juga dapat belajar di dalam dan melalui gerak dengan mengembangkan keterampilan personal dan sosial melalui interaksi dengan orang lain dalam kelas dan konteks gerak. Fair play dan kerja tim adalah esensial dalam konteks gerak yang dapat memfasilitasi pembelajaran mendalam seperti pengambilan keputusan, komunikasi, kolaborasi, tanggung jawab, kepemimpinan, partisipasi yang inklusif dan adil secara sosial, dan sikap etis. Semua kecakapan ini merupakan modal penting untuk mengembangkan dimensi kewargaan dalam PM yang dapat diterapkan melintasi berbagai konteks (Fullan et al., 2018; Quinn et al., 2019).

Semua aspek kompetensi yang akan dicapai melalui pembelajaran PJOK menjadi satu kesatuan utuh dan saling melengkapi. Hal ini menegaskan alur kurikulum yang didesain untuk membangkitkan minat murid dalam aktivitas jasmani serta memperkaya manfaat aktif sepanjang hayat, mencakup pencapaian secara menyeluruh dari 8 dimensi profil lulusan, yaitu keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan YME, kewargaan, kreativitas, penalaran kritis, kolaborasi, kemandirian, kesehatan, dan komunikasi. Ini penting karena akan menjadi daya dukung bagi murid dalam menghadapi dunia yang cepat berubah dan tantangan baru, serta memberi kontribusi pada kesejahteraan diri maupun orang lain.

B. Tujuan

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) bertujuan sebagai pembelajaran bagi murid dalam:

1. mengembangkan, menerapkan, dan mengevaluasi keterampilan, konsep, dan strategi gerak yang akan menjadi disposisi untuk berpartisipasi dalam berbagai aktivitas jasmani dengan penuh kepercayaan diri, kompetensi, dan kreativitas;
2. membantu dan memberi dukungan mereka dalam memilih gaya hidup sehat dan aktif secara jasmani;
3. membangun dan menerapkan keterampilan sosial dan emosional melalui konteks pembelajaran yang menekankan nilai-nilai fair play, kerja tim, dan inklusivitas; dan
4. menanamkan apresiasi dan mengembangkan sikap positif untuk aktif secara jasmani sepanjang hayat sebagai upaya peningkatan keseluruhan kualitas hidup.

C. Karakteristik

Mata pelajaran PJOK menyediakan konteks unik bagi pembelajaran mendalam murid. Tujuh karakteristik PJOK diuraikan di bawah ini.

1. Menggunakan pendekatan holistik dalam memaknai well-being. Meskipun penamaan mata pelajaran ini mengisyaratkan fokus pada jasmani, PJOK membahas juga aspek-aspek mental, sosial, emosional dan karakter serta bagaimana dimensi-dimensi ini saling terkait.
2. Menekankan pendekatan pembelajaran yang bermakna, berkesadaran, dan menyenangkan. PJOK juga menggunakan pembelajaran aktif dan pembelajaran yang berpusat pada murid. Di sini ada pergeseran dari situasi pembelajaran dengan pendidik sebagai satu-satunya otoritas, menjadi pembelajaran yang mengakomodasi suara (voice) dan pilihan (choice) murid dan lebih kolaboratif. Pendekatan pembelajaran ini menempatkan murid sebagai pusat dari proses pembelajaran, menekankan partisipasi aktif, mengembangkan otonomi dan kepemilikan (ownership) terhadap pembelajaran mereka sendiri.

3. Memfasilitasi pengalaman belajar yang dapat mengembangkan keterampilan. Pengalaman belajar ini dimulai dengan mengenalkan murid dengan keterampilan gerak fundamental, mengelaborasi berbagai keterampilan gerak, dan mengembangkan keterampilan gerak spesifik yang diperlukan untuk merespons berbagai aktivitas jasmani.
4. Menanamkan tanggung jawab dan perilaku belajar sepanjang hayat untuk berkomitmen terhadap aktivitas jasmani dan kesehatan. Murid belajar untuk menetapkan tujuan yang hendak dicapai, bertanggung jawab terhadap kesehatannya sendiri dan orang-orang di sekitarnya, dan serta mengembangkan sikap positif terhadap aktivitas jasmani. Aktivitas pembelajaran juga mendorong mereka untuk bekerja secara kolaboratif berkomunikasi secara efektif, dan mempertunjukkan sikap hormat dan peduli dalam konteks gerak dan kehidupan sehari-hari.
5. Mendorong keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Murid menganalisis pola gerak, mengevaluasi strategi, mengambil keputusan selama aktivitas jasmani, dan menerapkan teknik pemecahan masalah untuk mengatasi masalah dan meningkatkan penampilan gerak.
6. Menciptakan lingkungan yang inklusif dan menghargai perbedaan individu. Pembelajaran PJOK mendorong partisipasi semua murid tanpa terkecuali dan mengembangkan lingkungan yang aman, suportif, dan bebas dari diskriminasi.
7. Memfasilitasi refleksi dan penilaian autentik. PJOK memberikan kesempatan murid untuk merenungkan proses dan hasil belajarnya, mengevaluasi penampilan mereka sendiri dan orang lain, menetapkan tujuan untuk meningkatkan, dan mengembangkan strategi pemantauannya.

Elemen dan deskripsi elemen mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan adalah sebagai berikut.

Elemen	Deskripsi
Terampil Bergerak	Elemen ini merujuk pada pembelajaran yang membantu mengembangkan kompetensi keterampilan

	<p>gerak (fundamental dan spesifik) yang esensial untuk dapat terlibat dalam aktivitas jasmani dan gaya hidup sehat. Murid juga menerapkan konsep dan strategi gerak untuk meningkatkan penampilan dan kompetensi gerak serta kepercayaan diri. Konten dan aktivitas pembelajaran ini beragam jenis sesuai dengan minat murid, kebutuhan dan konteks di mana mereka tinggal. Beberapa contohnya termasuk permainan tradisional, olahraga individu maupun tim, bela diri, permainan kooperatif, latihan kebugaran, aktivitas luar ruang dan kepetualangan. Terampil bergerak bertujuan untuk membangun fondasi dasar keterampilan motorik dan literasi jasmani, memperoleh dan menghaluskan berbagai keterampilan aktivitas jasmani, dan pada akhirnya menjadi mumpuni dalam aktivitas jasmani yang menjadi minat dan kegemaran masing-masing. Pengalaman pembelajaran dalam elemen ini harus memaksimalkan waktu belajar untuk menerapkan dan mempraktikkan gerak.</p>
<p>Belajar melalui Gerak</p>	<p>Area pembelajaran dalam elemen ini memfokuskan pada keterampilan personal dan sosial yang dikembangkan melalui partisipasi dalam gerak dan aktivitas jasmani. Keunikan PJOK dalam memfasilitasi keterampilan ini adalah melalui pembelajaran yang menekankan fair play dan kerja tim dengan pendekatan eksperiensial. Potensi yang dapat dicapai adalah keterampilan komunikasi, kerjasama, pengambilan keputusan, pemecahan</p>

	<p>masalah, berpikir kritis dan kreatif, kolaborasi, dan kepemimpinan. Aktivitasnya meliputi pembelajaran secara mandiri maupun berkelompok untuk menampilkan gerak atau memecahkan masalah gerak. Pengalaman belajar murid juga dapat dikembangkan melalui pembelajaran pengambilan berbagai peran dalam konteks olahraga dan aktivitas jasmani.</p>
Bergaya Hidup Aktif	<p>Elemen ini menitikberatkan pada pembelajaran dalam mengembangkan kapasitas murid untuk merancang, menerapkan, dan mengevaluasi kebugaran mereka sendiri serta kompetensi untuk mempromosi gaya hidup aktif. Tujuannya adalah untuk memfasilitasi pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dibutuhkan untuk mengambil keputusan yang tepat tentang pilihan aktivitas jasmani dan memprioritaskan keseluruhan kesehatan dan well-being. Materi dalam elemen ini mencakup manfaat hidup aktif dan partisipasi dalam aktivitas jasmani untuk kebugaran. Murid juga belajar tentang aspek-aspek perilaku yang terkait dengan aktivitas fisik yang teratur dan mengembangkan disposisi yang akan mendorong mereka menjadi individu yang aktif.</p>
Memilih Hidup yang Menyehatkan	<p>Elemen ini menekankan pentingnya menentukan pilihan positif yang terkait dengan kesehatan. Kompetensi ini dimungkinkan ketika murid memiliki kapasitas literasi kesehatan, yakni mendapatkan,</p>

	memahami, dan menerapkan informasi dan layanan kesehatan dalam rangka mempromosikan dan menjaga kesehatan. Area materi yang dapat dicakup dalam elemen ini meliputi nutrisi dan pola makan sehat, kebugaran dan aktivitas fisik, lingkungan dan masyarakat yang sehat, keselamatan dan pencegahan cedera.
--	---

D. Capaian Pembelajaran

Fase D (Umumnya untuk Kelas VII, VIII dan IX SMP/MTs/Program Paket B) Pada akhir Fase D, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Terampil Bergerak Menerapkan keterampilan gerak serta mentransfernya ke dalam berbagai situasi gerak; memperagakan strategi gerak yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan capaian keterampilan gerak.
2. Belajar Melalui Gerak Membuktikan strategi gerak yang paling efektif dalam situasi gerak yang berbeda; menginvestigasi modifikasi peraturan yang mendukung fair play dan partisipasi inklusif; menerapkan kepemimpinan, kolaborasi, dan pengambilan keputusan kelompok ketika berpartisipasi di dalam berbagai aktivitas jasmani.
3. Bergaya Hidup Aktif Berpartisipasi dalam aktivitas jasmani dan menjelaskan reaksi tubuh terhadap berbagai tingkat intensitas yang berbeda; menjelaskan strategi peningkatan aktivitas jasmani dan pencegahan perilaku sedenter.
4. Memilih Hidup yang Menyehatkan Menganalisis risiko kesehatan akibat gaya hidup dan merancang tindakan pencegahan melalui aktivitas jasmani berdasarkan rekomendasi otoritas kesehatan; merancang pola makan sehat berdasarkan analisis kandungan gizi sesuai kebutuhan aktivitas jasmani; serta mempraktikkan prosedur untuk menangani cedera yang berisiko terhadap kesehatan dan keselamatan berdasarkan prinsip pertolongan pertama.

CAPAIAN PEMBELAJARAN KODING DAN KECERDASAN ARTIFISIAL

A. Rasional

Pembelajaran Koding dan Kecerdasan Artifisial (KA) memiliki kaitan erat dengan salah satu Asta Cita atau delapan tujuan nasional yang ingin dicapai oleh Pemerintah Indonesia yaitu memperkuat pembangunan sumber daya manusia, sains, teknologi, pendidikan, kesehatan, prestasi olahraga, kesetaraan gender, serta penguatan peran perempuan, pemuda, dan penyandang disabilitas. Hal tersebut diwujudkan dengan pendidikan yang bermutu untuk semua melalui pembelajaran adaptif dan bermakna, salah satunya Koding dan KA.

Integrasi pembelajaran Koding dan KA dalam pendidikan memungkinkan pemanfaatan teknologi secara optimal untuk mendukung pembangunan nasional. Dalam aspek penguatan sumber daya manusia (SDM) berkualitas, pembelajaran ini mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, dan pemecahan masalah, yang sejalan dengan upaya meningkatkan daya saing global. Dari sisi ekonomi berkelanjutan, kemampuan dalam koding dan KA membuka peluang ekonomi baru, mendukung inovasi, dan mendorong pertumbuhan industri digital, sehingga memungkinkan generasi muda berkontribusi pada ekonomi kreatif. Lebih jauh, dalam konteks inovasi dan teknologi untuk pembangunan, pendidikan berbasis Koding dan KA mencetak generasi inovator yang mampu berkontribusi pada penelitian serta pengembangan teknologi guna menyelesaikan berbagai tantangan sosial. Selain itu, aspek pemerataan akses pendidikan bermutu juga dapat diperkuat dengan program pembelajaran Koding dan KA, memastikan semua murid, tanpa memandang latar belakang sosial-ekonomi, memperoleh kesempatan belajar yang setara. Tak kalah penting, penguatan identitas nasional tetap terjaga, karena teknologi dapat digunakan untuk mengangkat dan mempromosikan budaya lokal dalam konteks global. Dengan mengintegrasikan pembelajaran Koding dan KA dalam system pendidikan yang mendukung Asta Cita, diharapkan generasi mendatang mampu menciptakan solusi inovatif bagi tantangan nasional, mendorong kesejahteraan sosial-ekonomi, serta memperkuat posisi Indonesia sebagai negara inovatif di kancah global.

Dengan perkembangan zaman yang makin mengarah pada digitalisasi di berbagai sektor, penerapan Koding dan KA di dunia pendidikan diharapkan dapat terus berkembang dan menjangkau lebih banyak murid, sehingga mereka memiliki bekal yang cukup untuk bersaing di era industri digital yang serba cepat dan inovatif.

Mata pelajaran Koding dan KA bersifat holistik di mana pembelajaran tidak semata-mata terkait dengan kompetensi teknis saja. Akan tetapi murid akan mengembangkan dirinya sebagai pelajar yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, bernalar kritis, peduli, kreatif, kolaboratif, komunikatif, mandiri, dan sehat. Semua aspek kompetensi yang akan dicapai melalui pembelajaran Koding dan KA menjadi satu kesatuan utuh dan saling melengkapi. Ini penting karena akan menjadi daya dukung bagi murid dalam menghadapi dunia yang cepat berubah, menghadapi tantangan baru, dan memberi kontribusi pada kesejahteraan diri maupun orang lain

B. Tujuan

Mata Pelajaran Koding dan KA bertujuan untuk memampukan murid:

1. Terampil berpikir komputasional untuk menciptakan solusi untuk menyelesaikan persoalan secara logis, sistematis, kritis, analitis, kolaboratif, dan kreatif;
2. Adaptif dengan perubahan teknologi dan perkembangan industri digital;
3. Cakap dan bijak sebagai warga masyarakat digital yang literat, produktif, beretika, aman, berbudaya, dan bertanggung jawab;
4. Terampil mengelola dan memanfaatkan data; dan
5. Terampil berkarya dengan menghasilkan rancangan atau program melalui proses koding dan pemanfaatan KA.

C. Karakteristik

Mata pelajaran Koding dan KA merupakan pendalaman computer science dengan fokus pada berpikir komputasional, literasi digital, algoritma pemrograman, analisis data, dan etika KA. Mata pelajaran Koding dan KA memiliki karakteristik pembelajaran sebagai berikut.

1. Penanaman etika (keadaban) sebagai fondasi bagi penguasaan kompetensi di semua

jenjang.

2. Kontekstualisasi pembelajaran sesuai dengan situasi yang dihadapi murid sehari-hari dan permasalahan yang terjadi di masyarakat/lingkungan sekitar.
3. Penanaman konsep dan kemampuan pradasar pada jenjang SD.
4. Praktik mendalam berpikir komputasional dan literasi digital tingkat dasar pada jenjang SMP.
5. Praktik mendalam berpikir komputasional dan literasi digital tingkat menengah dan lanjut pada jenjang SMA
6. Pembelajaran dapat dilaksanakan secara fleksibel melalui metode internet-based, plugged (dengan perangkat digital), atau unplugged (tanpa perangkat digital).
7. Penggunaan pendekatan human-centered di mana manusia sebagai fokus dalam pembelajaran, pemanfaatan, dan pengembangan KA.

Elemen dan deskripsi elemen mata pelajaran Koding dan KA adalah sebagai berikut.

Element	Deskripsi
Berpikir Komputasional	Kerangka berfikir sistematis yang menggabungkan dekomposisi, abstraksi, identifikasi pola, dan perancangan algoritma untuk merumuskan solusi permasalahan kompleks yang dapat dijalankan oleh manusia atau mesin. Berpikir komputasional dilakukan dengan mengintegrasikan logika, kreativitas berdasarkan data, dan analisis sebagai tindakan komputasional untuk memecahkan permasalahan lintas bidang secara efektif baik mandiri maupunkolaboratif
Literasi Digital	Kecakapan bermedia digital yang berfokus pada produksi dan diseminasi konten digital dengan memahami etika dan keamanan digital.

Algoritma Pemrograman	Mengembangkan solusi dari berbagai persoalan dengan membaca bermakna dan menulis instruksi yang logis, sistematis, bertahap, konvergen, dan linier berdasarkan paradigma pemrograman yang meningkat secara berjenjang, serta dapat dikerjakan secara mandiri atau berkolaborasi dengan yang lain.
Analisis Data	Kemampuan untuk menstrukturkan, menginput, memproses (antara lain menganalisis, mengambil kesimpulan, membuat keputusan, dan memprediksi), dan menyajikan data secara bermakna.
Literasi dan Etika Kecerdasan Artifisial	Mengetahui konsep dasar KA, bagaimana KA bekerja, manfaat dan dampak KA, serta sikap kritis dan etika dalam pemanfaatan KA.
Pemanfaatan dan Pengembangan Kecerdasan Artifisial	Kemampuan memanfaatkan KA untuk penyelesaian masalah dan peningkatan efisiensi pada kehidupan nyata, serta menciptakan dan memperbaiki sistem KA.

Semua elemen harus dicakup dalam pembelajaran sesuai Capaian Pembelajaran (CP), namun beban belajar (JP) yang dialokasikan pada setiap elemen pada mata pelajaran Koding dan KA tidak harus sama. CP dapat dilakukan dengan mengambil kasus tematik yang dipetakan ke dalam konsep dan praktik setiap elemen sesuai konteks. Beban belajar dan proses pembelajaran sebaiknya dirancang sesuai dengan karakteristik satuan pendidikan (murid, guru, serta sarana dan prasarana) dan lingkungan, yang dilakukan oleh tim kurikulum sebelum pelaksanaan mata pelajaran sehingga beban setiap elemen dapat disesuaikan.

D, CAPAIAN PEMBELAJARAN

Fase D (Umumnya untuk Kelas VII, VIII dan IX SMP/MTs) Pada akhir Fase D, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Berpikir Komputasional Menerapkan pengelolaan data, pemecahan masalah sederhana dalam kehidupan masyarakat secara sistematis, dan menuliskan instruksii
2. Literasi Digital Memproduksi dan mendiseminasi konten digital berupa audio, video, slide, dan infografis.
3. Literasi dan Etika Kecerdasan Artifisial Memahami perbedaan cara manusia dan KA menggabungkan informasi dari beberapa perangkat penginderaan atau sensor, memahami bagaimana komputer memaknai informasi dari perangkat penginderaan atau sensor, memahami kualitas data, serta manfaat dan dampak KA pada kehidupan masyarakat. Memahami etika penggunaan KA dalam kehidupan sehari-hari seperti menjaga data pribadi dalam menggunakan KA, KA adalah sebagai alat bantu sehingga manusia tidak boleh tergantung dan percaya sepenuhnya pada KA karena KA masih sangat mungkin menghasilkan output yang salah, bias, atau melakukan halusinasi, serta menganalisis konten deep fake dalam bentuk gambar, audio, atau video.
4. Pemanfaatan dan Pengembangan Kecerdasan Artifisial Menggunakan perangkat KA sederhana dengan kritis dan mampu menuliskan input bermakna ke dalam sistem KA.

B. Rencana Pembelajaran untuk Ruang Lingkup Kelas

Rencana Pembelajaran untuk Ruang Lingkup Kelas adalah dokumen yang dibuat oleh guru untuk memandu proses belajar mengajar dalam satu atau beberapa pertemuan. Dokumen ini merupakan turunan dari Kurikulum Satuan Pendidikan (KSP) dan dirancang untuk memastikan setiap pembelajaran berjalan terstruktur, efektif, dan berpusat pada murid. Dan dokumen ini disebut dengan RPP Pembelajaran Mendalam.

Alur Pembuatan RPP Pembelajaran Mendalam

1. Identifikasi:
 - a. Mengidentifikasi kesiapan peserta didik
 - b. Memahami karakteristik materi pelajaran
 - c. Menentukan Dimensi Profil Lulusan
2. Desain Pembelajaran
 - a. Menentukan capaian pembelajaran

- b. Menentukan topik pembelajaran yang kontekstual dan relevan
 - c. Mengintegrasikan lintas disiplin ilmu yang relevan dengan topik
 - d. Menentukan tujuan pembelajaran
 - e. Menentukan kerangka pembelajaran (praktik pedagogis, kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, pemanfaatan digital)
3. Pengalaman Belajar
- a. Merancang pembelajaran dengan prinsip berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan
 - b. Merancang tahapan pembelajaran dengan langkah-langkah kegiatan awal, inti dan penutup
 - c. Mendeskripsikan pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, dan merefleksi
4. Asesmen
- a. Asesmen pada awal pembelajaran
 - b. Asesmen pada proses pembelajaran
 - c. Asesmen pada akhir pembelajaran

1. Identifikasi

1. Peserta Didik (opsional): Identifikasi kesiapan peserta didik sebelum belajar, seperti pengetahuan awal, minat, latar belakang, dan kebutuhan belajar, serta aspek lainnya
2. Materi Pelajaran (opsional): Tuliskan analisis materi pelajaran seperti jenis pengetahuan yang akan dicapai, relevansi dengan kehidupan nyata peserta didik, tingkat kesulitan, struktur materi, serta integrasi nilai dan karakter, dan lainnya
3. Dimensi Profil Lulusan: Pilihlah dimensi profil lulusan yang akan dicapai dalam pembelajaran
 - Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME
 - Penalaran Kritis
 - Kolaborasi
 - Kesehatan

- Kewargaan
- Kreativitas
- Kemandirian
- Komunikasi

2. Desain Pembelajaran

1. Capaian Pembelajaran (opsional) : Tuliskan capaian pembelajaran sesuai fase
2. Lintas Disiplin Ilmu (opsional) : Tuliskan disiplin ilmu dan/atau mata pelajaran yang relevan
3. Tujuan Pembelajaran : Tuliskan tujuan pembelajaran yang mencakup kompetensi dan konten pada ruang lingkup materi dengan menggunakan kata kerja operasional yang relevan
4. Topik Pembelajaran (opsional): Tuliskan topik pembelajaran yang relevan dengan capaian dan tujuan pembelajaran
5. Praktik Pedagogis: Tuliskan Model/Strategi/Metode pembelajaran yang dipilih untuk mencapai tujuan belajar, seperti pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran inkuiri, pembelajaran kontekstual, dan sebagainya
6. Kemitraan Pembelajaran (opsional): Tuliskan kegiatan kemitraan atau kolaborasi dalam dan/atau luar lingkup sekolah, seperti kemitraan antar guru lintas mata pelajaran, antar murid lintas kelas, antar guru lintas sekolah, orang tua, komunitas, tokoh masyarakat, dunia usaha dan dunia industri kerja, institusi, atau mitra profesional
7. Lingkungan Pembelajaran: Tuliskan lingkungan pembelajaran yang ingin dikembangkan dalam budaya belajar, ruang fisik dan/atau ruang virtual. Budaya belajar dikembangkan agar tercipta iklim belajar yang aman, nyaman, dan saling memuliakan. Contoh: memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya dalam ruang kelas dan forum diskusi pada platform daring (ruang virtual bersifat opsional)
8. Pemanfaatan Digital (opsional): Tuliskan pemanfaatan teknologi digital untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan kontekstual. Contoh:

video pembelajaran, platform pembelajaran, perpustakaan digital, forum diskusi daring, aplikasi penilaian, dan sebagainya

3. Pengalaman Belajar

1. **AWAL** (opsional) (tuliskan prinsip pembelajaran yang digunakan, misal berkesadaran, bermakna, menggembirakan)
Pembuka dari proses pembelajaran yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebelum memasuki inti pembelajaran. Kegiatan dalam tahap ini meliputi orientasi yang bermakna, apersepsi yang kontekstual, dan motivasi yang menggembirakan
2. **INTI** (opsional)
Pada tahap ini, siswa aktif terlibat dalam pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. Guru menerapkan prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pengalaman belajar tidak harus dilaksanakan dalam satu kali pertemuan
3. **Memahami** (tuliskan prinsip pembelajaran yang digunakan: berkesadaran, bermakna, dan/atau menggembirakan)
Tuliskan kegiatan pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik untuk terlibat aktif mengonstruksi pengetahuan agar dapat memahami secara mendalam konsep atau materi dari berbagai sumber dan konteks. Pengetahuan pada fase ini terdiri dari pengetahuan esensial, pengetahuan aplikatif, dan pengetahuan nilai dan karakter
4. **Mengaplikasi** (tuliskan prinsip pembelajaran yang digunakan: berkesadaran, bermakna, dan/atau menggembirakan)
Tuliskan kegiatan yang mengondisikan pengalaman belajar yang menunjukkan aktivitas peserta didik mengaplikasi pemahaman secara kontekstual atau kehidupan nyata (hidup, kehidupan, dan/atau penghidupan). Proses mengaplikasi ini merupakan bagian dari pendalaman pengetahuan untuk menghasilkan pengembangan kompetensi.
5. **Merefleksi** (tuliskan prinsip pembelajaran yang digunakan: berkesadaran,

bermakna, dan/atau menggembirakan)

Tuliskan kegiatan yang mampu memfasilitasi peserta didik:

- a. mengevaluasi dan memaknai proses serta hasil dari tindakan atau praktik nyata yang telah mereka lakukan dan menentukan tindak lanjut ke depan.
- b. mengelola proses belajarnya secara mandiri, dengan meneruskan dan mengembangkan strategi belajar yang berhasil dan memperbaiki yang belum berhasil dengan tetap meningkatkan motivasi belajar dan kepercayaan diri

6. **PENUTUP** (opsional) (Tuliskan prinsip pembelajaran yang digunakan, misal berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan)

Tahap akhir dalam proses pembelajaran yang bertujuan memberikan umpan balik yang konstruktif kepada siswa atas pengalaman belajar yang telah dilakukan, menyimpulkan pembelajaran, dan siswa terlibat dalam perencanaan pembelajaran selanjutnya.

4. Asesmen Pembelajaran

Tuliskan teknik dan instrumen penilaian yang digunakan pada awal, proses, dan akhir pembelajaran. Asesmen dalam pembelajaran mendalam dilaksanakan melalui asesmen sebagai pembelajaran (assessment as learning) yang menekankan pada penilaian diri dan penilaian sejawat, asesmen untuk pembelajaran (assessment for learning) yang menekankan pada umpan balik, dan asesmen hasil pembelajaran (assessment of learning) yang menekankan pada pencapaian dan tindak lanjut dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik. Contoh: Penilaian Sejawat, Penilaian Diri, Penilaian Proyek, Penilaian Produk, Observasi, Portofolio, Penilaian Berbasis Kelas, Penilaian Kinerja, Tes tertulis, Tes lisan, dan sebagainya.

Contoh RPP dengan Pembelajaran Mendalam

Perencanaan Pembelajaran IPA: Sistem Pencernaan Manusia

1. Identifikasi

- **Identifikasi Kesiapan Peserta Didik:**
 - **Pengetahuan Awal:** Melalui kuis singkat atau pertanyaan lisan, guru mengecek pengetahuan awal siswa tentang organ pencernaan dan jenis-jenis makanan.
 - **Minat:** Siswa yang memiliki minat pada kesehatan atau kuliner akan didorong menjadi ketua kelompok proyek.
 - **Kebutuhan Belajar:** Guru dapat menyiapkan video animasi untuk siswa dengan gaya belajar visual atau model 3D sistem pencernaan untuk gaya belajar kinestetik.
- **Memahami Karakteristik Materi Pelajaran:**
 - **Jenis Pengetahuan:** Pengetahuan esensial (nama organ, fungsi), pengetahuan aplikatif (menerapkan pola makan sehat), dan pengetahuan nilai & karakter (menjaga kesehatan diri).
 - **Relevansi:** Materi ini sangat relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa (makanan yang mereka konsumsi, kebiasaan makan).
 - **Tingkat Kesulitan:** Cukup kompleks karena melibatkan banyak organ dan proses biokimia, sehingga perlu disajikan secara visual dan interaktif.
- **Menentukan Dimensi Profil Lulusan:**
 - **Penalaran Kritis:** Menganalisis kebiasaan makan dan dampaknya terhadap tubuh.
 - **Kreativitas:** Merancang produk atau kampanye untuk edukasi tentang pencernaan sehat.
 - **Kolaborasi:** Bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan proyek.

2. Desain Pembelajaran

- **Capaian Pembelajaran (CP) Fase D:**
 - Siswa dapat mendeskripsikan ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup, mengidentifikasi interaksi antara makhluk hidup dan lingkungan, serta menganalisis sistem organ pencernaan manusia.

- **Tujuan Pembelajaran:**
 - Siswa dapat mengidentifikasi organ-organ utama dalam sistem pencernaan manusia dan menjelaskan fungsinya.
 - Siswa dapat menganalisis proses pencernaan mekanik dan kimiawi.
 - Siswa dapat membuat proyek model atau media edukasi tentang cara menjaga kesehatan sistem pencernaan.
- **Praktik Pedagogis:**
 - Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning).
- **Kemitraan Pembelajaran (Opsional):**
 - Membawa narasumber dari puskesmas atau ahli gizi untuk memberikan pemaparan.
- **Lingkungan Pembelajaran:**
 - Ruang kelas dengan penataan fleksibel untuk diskusi kelompok.
 - Area pajang untuk memamerkan model atau produk proyek.
- **Pemanfaatan Digital:**
 - Video animasi sistem pencernaan.
 - Aplikasi interaktif (misalnya, situs web yang memungkinkan siswa menyusun organ pencernaan).
 - Platform untuk berkolaborasi secara daring (misalnya, Google Docs atau Jamboard).

3. Pengalaman Belajar

AWAL (Prinsip: Berkesadaran, Menggembirakan)

- Guru memulai dengan pertanyaan pemantik: "Apa yang terjadi pada makanan setelah kita telan?"
- Siswa diminta membuat tebak-tebakan tentang organ pencernaan, seperti "Organ yang paling panjang, tugasnya menyerap sari makanan, apa hayo?"

INTI (Prinsip: Berkesadaran, Bermakna, Menggembirakan)

- **Memahami:**
 - Siswa menyaksikan video animasi .

- Guru memandu diskusi tentang fungsi setiap organ pencernaan.
- Secara berkelompok, siswa menempelkan gambar-gambar makanan dan mengurutkan alur pencernaannya.
- **Mengaplikasi:**
 - Siswa menganalisis label nutrisi dari beberapa produk makanan (sereal, biskuit, dll.) dan membuat poster.
 - Mereka merancang sebuah proyek (misalnya, membuat model 3D sistem pencernaan, video tutorial tentang makanan sehat, atau infografis digital).
- **Merefleksi:**
 - Siswa menulis jurnal singkat tentang "Hal-hal baru yang saya pelajari dari sistem pencernaan manusia".
 - Siswa saling memberikan umpan balik tentang proyek yang mereka buat.
 - Guru memfasilitasi diskusi tentang "Apa yang bisa saya ubah dari kebiasaan makan saya agar lebih sehat?"

4. Asesmen

- **Asesmen pada Awal Pembelajaran:**
 - **Format:** Kuis lisan atau tertulis singkat (pre-test).
 - **Tujuan:** Mengukur pengetahuan awal siswa dan menentukan titik awal pembelajaran.
- **Asesmen pada Proses Pembelajaran:**
 - **Format:** Observasi dan penilaian performa saat diskusi kelompok dan presentasi.
 - **Tujuan:** Memantau kemajuan belajar siswa dan memberikan umpan balik formatif.
- **Asesmen pada Akhir Pembelajaran:**
 - **Format:** Penilaian proyek (unjuk kerja) dan tes tulis.
 - **Tujuan:** Mengukur pemahaman akhir siswa tentang materi. Kriteria penilaian proyek mencakup kreativitas, ketepatan konsep, dan kemampuan kolaborasi.

C. PENILAIAN/ASESMEN DAN KETUNTASAN BELAJAR

Penilaian atau asesmen pembelajaran adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur sejauh mana pencapaian hasil belajar peserta didik. Asesmen bukan hanya sekadar memberikan nilai, tetapi juga alat penting bagi guru dan siswa untuk memahami kemajuan belajar dan menentukan langkah selanjutnya.

Asesmen Pembelajaran di SMP Negeri 1 Pagar Alam

1. Asesmen Diagnostik

Asesmen ini dilakukan di awal pembelajaran. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi kesiapan siswa, baik dari segi pengetahuan awal, keterampilan, maupun minat.

- Tujuan: Memetakan kebutuhan belajar siswa, sehingga guru dapat merancang pembelajaran yang sesuai dan efektif.
- Contoh: Kuis singkat, pertanyaan lisan, atau diskusi di awal materi untuk mengetahui apa yang sudah siswa ketahui tentang topik tersebut.

2. Asesmen Formatif

Asesmen ini dilakukan selama proses pembelajaran secara berkelanjutan. Tujuannya adalah untuk memantau kemajuan belajar siswa dan memberikan umpan balik yang konstruktif.

- Tujuan: Membantu guru dan siswa memperbaiki proses belajar. Guru bisa menyesuaikan metode pengajaran, dan siswa bisa mengidentifikasi area yang perlu mereka tingkatkan.
- Contoh: Kuis di tengah pelajaran, presentasi singkat, observasi saat diskusi kelompok, atau tugas harian yang tidak dinilai secara sumatif. Umpan balik dari guru ("Kamu sudah memahami konsep A, tapi perlu melatih B") adalah inti dari asesmen ini.

3. Asesmen Sumatif

Asesmen ini dilakukan di akhir periode pembelajaran (misalnya, di akhir unit, semester, atau tahun ajaran). Tujuannya adalah untuk mengukur pencapaian siswa terhadap tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

- Tujuan: Menentukan kelulusan siswa, memberikan nilai rapor, atau mengukur kompetensi akhir.

- Contoh: Ujian akhir semester, tes unit, atau proyek akhir yang mencakup seluruh materi yang telah dipelajari.

Prinsip Penting dalam Asesmen Agar efektif, asesmen pembelajaran harus:

- Valid dan Reliabel: Instrumen penilaian harus akurat dalam mengukur apa yang seharusnya diukur (valid) dan hasilnya konsisten (reliabel).
- Berpusat pada Siswa: Proses asesmen harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan pemahaman mereka secara utuh, bukan hanya kemampuan menghafal.
- Memberikan Umpan Balik: Hasil asesmen harus digunakan untuk memberikan umpan balik yang jelas, terperinci, dan dapat ditindaklanjuti.
- Bermakna: Asesmen harus relevan dengan kehidupan siswa dan mendorong mereka untuk berpikir kritis, bukan hanya menjawab soal.

prosedur penilaian yang dilakukan:

1. Merancang dan Merencanakan Penilaian

Tahap ini dilakukan sebelum pembelajaran dimulai. Guru harus merencanakan jenis penilaian apa yang akan digunakan, kapan akan dilaksanakan, dan apa yang akan diukur.

- Menentukan Tujuan Penilaian: Apakah tujuannya untuk mengidentifikasi pengetahuan awal siswa (diagnostik), memantau kemajuan (formatif), atau mengukur pencapaian akhir (sumatif)?
- Memilih Metode Penilaian: Guru memilih metode yang paling sesuai, seperti tes tertulis, observasi, presentasi, portofolio, atau proyek.
- Menyusun Instrumen Penilaian: Guru membuat instrumen (soal tes, rubrik, ceklis) yang valid dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2. Melaksanakan Penilaian

Tahap ini adalah proses pengumpulan data di kelas. Pelaksanaannya harus adil, objektif, dan transparan.

- Memberikan Petunjuk yang Jelas: Sebelum penilaian dimulai, guru harus menjelaskan tujuan, prosedur, dan kriteria penilaian kepada siswa.

- Melaksanakan Penilaian Sesuai Rencana: Guru menjalankan penilaian sesuai dengan metode yang telah dipilih. Misalnya, jika metodenya adalah tes, maka guru memberikan tes. Jika proyek, maka guru mengamati proses pengerjaan proyek.

3. Mengolah dan Menganalisis Hasil Penilaian

Setelah data terkumpul, guru mengolahnya menjadi informasi yang bermakna.

- Skoring atau Memberikan Nilai: Guru menilai hasil pekerjaan siswa berdasarkan kriteria atau rubrik yang telah ditetapkan.
- Menganalisis Hasil: Guru menganalisis data untuk melihat pola pencapaian siswa. Misalnya, guru bisa mengidentifikasi konsep mana yang sudah dikuasai siswa dengan baik dan mana yang masih menjadi kesulitan.

4. Memberikan Umpan Balik (Feedback)

Tahap ini adalah bagian terpenting dari proses penilaian. Tujuannya bukan hanya memberi tahu siswa nilai mereka, tetapi juga membantu mereka untuk belajar.

- Memberikan Umpan Balik Konstruktif: Guru memberikan komentar yang spesifik, terperinci, dan positif mengenai kekuatan dan kelemahan siswa.
- Melibatkan Siswa dalam Refleksi: Ajak siswa untuk merefleksikan hasil penilaian mereka, memahami di mana letak kesalahan, dan membuat rencana untuk perbaikan.

5. Menggunakan Hasil Penilaian untuk Perbaikan

Informasi dari hasil penilaian digunakan untuk perbaikan yang berkelanjutan, baik bagi siswa maupun guru.

- Tindak Lanjut untuk Siswa: Berdasarkan hasil penilaian, guru dapat merancang kegiatan remedial untuk siswa yang belum mencapai target atau kegiatan pengayaan untuk siswa yang sudah mahir.
- Refleksi untuk Guru: Hasil penilaian juga menjadi cerminan efektivitas metode pengajaran yang digunakan. Jika banyak siswa yang mengalami kesulitan pada satu konsep, guru perlu mengevaluasi dan memperbaiki cara mengajarnya.

kriteria ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) untuk semua mata pelajaran pada setiap tingkatan kelas.

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) adalah tolok ukur atau indikator yang digunakan untuk menentukan apakah seorang peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

KKTP bersifat fleksibel dan dibuat oleh guru sebagai bagian dari modul ajar. Karena setiap mata pelajaran dan tingkatan kelas memiliki karakteristik yang unik, KKTP tidak bisa disamaratakan.

Prinsip Umum KKTP

Meskipun berbeda di setiap mata pelajaran dan kelas, ada beberapa prinsip umum yang menjadi dasar penyusunan KKTP:

1. Berorientasi pada Tujuan Pembelajaran: KKTP harus selaras dengan tujuan pembelajaran yang sudah dirancang sebelumnya.
2. Beragam dan Fleksibel: Guru dapat menyusun KKTP dalam berbagai bentuk, seperti rubrik, ceklis, atau deskripsi naratif.
3. Holistik: Penilaian tidak hanya mengukur pengetahuan kognitif, tetapi juga keterampilan, sikap, dan pemahaman mendalam.
4. Kontekstual: KKTP harus disesuaikan dengan karakteristik siswa dan kondisi sekolah.

Pelaksanaan program remedial dan pengayaan.

pelaksanaan program remedial dan pengayaan adalah dua strategi pembelajaran yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa yang berbeda. Program ini memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan dukungan yang sesuai, baik untuk mengejar ketertinggalan maupun untuk mengembangkan potensi lebih lanjut.

Program remedial ditujukan bagi siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Tujuannya adalah untuk membantu mereka menguasai kembali materi yang belum tuntas.

Prosedur Pelaksanaan:

1. Identifikasi Masalah: Guru mengidentifikasi siswa yang nilainya di bawah KKTP melalui tes atau observasi. Guru juga menganalisis kesulitan yang dihadapi siswa,

apakah itu karena konsep dasar yang belum kuat, kurangnya minat, atau metode belajar yang tidak tepat.

2. Perencanaan Kegiatan: Guru merancang kegiatan remedial yang berbeda dari metode pembelajaran sebelumnya. Kegiatan ini harus berfokus pada area yang sulit dipahami siswa. Contoh kegiatannya bisa berupa:
 - o Bimbingan Kelompok Kecil: Guru mengumpulkan beberapa siswa yang mengalami kesulitan serupa dan memberikan bimbingan intensif.
 - o Pembelajaran Ulang: Guru menyajikan kembali materi dengan pendekatan yang lebih sederhana atau berbeda, seperti menggunakan alat peraga atau video edukasi.
 - o Tugas Mandiri: Siswa diberikan tugas tambahan yang berfokus pada konsep yang belum dikuasai.
3. Pelaksanaan: Guru melaksanakan program remedial di luar jam pelajaran atau pada waktu yang telah disepakati. Selama proses ini, guru terus memantau dan memberikan umpan balik secara langsung.
4. Penilaian Ulang: Setelah program selesai, siswa diberikan tes atau tugas baru untuk memastikan mereka telah mencapai KKTP.

D. Kenaikan Kelas

Kenaikan kelas adalah proses di mana siswa dinyatakan layak untuk melanjutkan studi ke tingkat kelas yang lebih tinggi pada tahun ajaran berikutnya. Keputusan ini didasarkan pada serangkaian evaluasi yang mengukur pencapaian akademik dan perkembangan karakter siswa.

a. Kriteria Kenaikan Kelas

Penentuan kenaikan kelas didasarkan pada kriteria yang ditetapkan oleh sekolah, mengacu pada pedoman kurikulum yang berlaku. Kriteria utama yang dievaluasi biasanya meliputi:

1. Menyelesaikan seluruh program pembelajaran dalam 2 (dua) semester pada tahun pelajaran yang diikuti
2. Predikat sikap minimal BAIK yaitu memenuhi indikator kompetensi sesuai dengan kriteria yang ditetapkan oleh satuan pendidikan, sebagai berikut:

Tabel 8. Indikator Penilaian Sikap

No	Sikap	Indikator Penilaian Sikap
Sikap Spiritual		
1	Berdoa	<ul style="list-style-type: none"> • Berdoa setiap sebelum memulai pembelajaran pertama dengan khidmad • Berdoa setiap menutup pembelajaran terakhir dengan khidmad • Berdoa sebelum dan sesudah melakukan aktivitas
2	Beryukur	<ul style="list-style-type: none"> • Selalu mengucapkan syukur ketika mendapat nikmat dan rizki • Beramal sedekah
3	Taat Beribadah	<ul style="list-style-type: none"> • Menjalankan ibadah shalat wajib tepat waktu • Menjalankan ibadah puasa wajib dan sunah • Menjalankan ibadah shalat sunah
4	Dapat membaca, menulis, dan hafal ayat-ayat Al Quran bagi siswa beragama Islam	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu membaca Al Quran • Hafal minimal 10 surat pendek
5	Menghadiri kegiatan keagamaan di sekolah	<ul style="list-style-type: none"> • Minimal 90 % kehadiran dalam kegiatan tausiyah, yasinan dan dzikir pada setiap hari senin maupun jumat

No	Sikap	Indikator Penilaian Sikap
		<ul style="list-style-type: none"> • Menghadiri kegiatan keagamaan yang diselenggarakan sekolah (antara lain: Perayaan Isra Miraj, Pesantren Kilat, dll)
Sikap Sosial		
6	Disiplin	<ul style="list-style-type: none"> • Datang dan pulang sekolah tepat waktu • Kehadiran pada kegiatan pembelajaran minimal 90% • Tidak lebih dari 3 kali terlambat datang ke sekolah dalam satu semester • Memakai seragam sekolah dan kelengkapannya sesuai ketentuan yang ditetapkan sekolah • Mematuhi tata tertib sekolah
7	Jujur	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak berkata bohong • Tidak berlaku curang • Tidak mencontek saat ulangan/ujian • Melakukan penilaian diri atau antar teman secara obyektif atau apa adanya • Sportif (mengakui keberhasilan orang lain dan bisa menerima kekurangan dengan lapang dada)
8	Tanggung jawab	<ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan tugas tepat pada waktunya • Menjalankan amanah yang diberikan orang tua, teman, guru maupun staf tata usaha
9	Peduli	<ul style="list-style-type: none"> • Memelihara fasilitas sekolah • Menjaga kebersihan lingkungan sekolah • Memiliki empati dan toleransi terhadap orang lain
10	Santun	<ul style="list-style-type: none"> • Berbicara dengan sopan dan santun

No	Sikap	Indikator Penilaian Sikap
		<ul style="list-style-type: none"> • Berpakaian dan berpenampilan dengan sopan (rambut dicukur rapi, tidak memakai make-up atau asesoris berlebihan, dll) • Sapa, Senyum dan Salam kepada teman, guru, pegawai maupun tamu sekolah • Bersikap hormat pada orang lain • Menghindari permusuhan dengan teman • Menerima nasihat guru
11	Cinta Tanah Air	<ul style="list-style-type: none"> • Menyanyikan Mars SMP Negeri 1 Pagar Alam • Menyanyikan lagu wajib nasional atau lagu daerah

3. Predikat kegiatan ekstrakurikuler wajib pendidikan kepramukaan minimal BAIK sesuai dengan kriteria yang ditetapkan oleh satuan pendidikan, yaitu:
 - Memakai pakaian seragam pramuka dan atributnya dengan rapi pada setiap hari Sabtu
 - Mengikuti kegiatan kepramukaan yang diadakan sekolah
4. Tidak memiliki lebih dari 4 (Empat) mata pelajaran yang masing-masing capaian pengetahuan dan/atau keterampilan di bawah KKTP. Apabila ada mata pelajaran yang tidak mencapai KKTP pada semester ganjil dan/atau semester genap, maka ketuntasan mata pelajaran diambil dari rata-rata nilai setiap aspek mata pelajaran pada semester ganjil dan genap
5. Kehadiran tatap muka pada setiap mata pelajaran minimal 90% diperhitungkan dari tatap muka tanpa memperhitungkan ketidakhadiran karena sakit atau alasan tertentu sesuai dengan peraturan yang berlaku.
6. Pengolahan nilai hasil belajar untuk kenaikan kelas di SMP Negeri 1 Pagar Alam menggunakan aturan pada aplikasi e-rapor yang dikembangkan oleh Direktorat Jenderal Pembinaan SMP.

b. Proses Pengambilan Keputusan

Keputusan kenaikan kelas tidak hanya diambil oleh satu guru, tetapi melalui rapat dewan guru yang melibatkan seluruh guru mata pelajaran, wali kelas, dan kepala sekolah.

1. Analisis Data Siswa: Semua data akademik (nilai rapor) dan non-akademik (absensi, catatan perilaku) dikumpulkan dan dianalisis.
2. Rapat Dewan Guru: Setiap guru menyampaikan laporan dan pertimbangan mengenai setiap siswa. Diskusi dilakukan untuk menentukan apakah siswa layak naik kelas.
3. Keputusan Akhir: Keputusan akhir diambil secara musyawarah dan disahkan oleh kepala sekolah.

Proses ini memastikan bahwa keputusan kenaikan kelas dibuat secara objektif, adil, dan mempertimbangkan seluruh aspek perkembangan siswa.

E. Pelaksanaan Penilaian Hasil Belajar Murid

Pelaksanaan penilaian hasil belajar murid merupakan proses terpadu yang bertujuan untuk mengukur pencapaian siswa dan memberikan umpan balik yang berkelanjutan. Berdasarkan Standar Penilaian Pendidikan, penilaian dibagi menjadi beberapa jenis dengan fungsi dan waktu pelaksanaan yang berbeda.

1. Asesmen Formatif

Asesmen formatif dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Tujuannya adalah untuk memantau perkembangan siswa dan memberikan umpan balik yang spesifik dan langsung. Asesmen ini tidak berorientasi pada nilai akhir, melainkan pada perbaikan.

- Tujuan:
 - Mengidentifikasi area yang sudah dikuasai siswa dan area yang masih memerlukan bantuan.
 - Menyesuaikan metode pembelajaran agar lebih efektif.
 - Mendorong siswa untuk merefleksikan proses belajar mereka sendiri.
- Contoh Pelaksanaan: Diskusi di kelas, kuis harian tanpa nilai, observasi saat kerja kelompok, atau umpan balik tertulis pada draf tugas.

2. Asesmen Sumatif

Asesmen sumatif dilakukan di akhir periode pembelajaran untuk mengukur pemahaman siswa secara menyeluruh. Hasil dari asesmen ini digunakan untuk menentukan nilai akhir atau kelulusan.

- Tujuan:
 - Mengukur pencapaian siswa terhadap tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar.
 - Menentukan tingkat penguasaan siswa.
- Contoh Pelaksanaan: Ujian akhir bab, ujian akhir projek

3. Penilaian Sumatif Tengah Semester

Ini adalah bentuk asesmen sumatif yang dilakukan di pertengahan semester. Tujuannya adalah untuk mengukur pemahaman siswa atas materi yang telah diajarkan selama paruh pertama semester. Hasilnya dapat menjadi evaluasi awal bagi guru dan siswa sebelum memasuki materi berikutnya.

4. Penilaian Sumatif Akhir Semester

Penilaian ini dilakukan di akhir semester untuk mengukur keseluruhan pemahaman siswa atas materi dalam satu semester. Hasilnya menjadi dasar untuk nilai rapor dan penentuan kenaikan kelas.

Prosedur Pelaksanaan Penilaian

Terlepas dari jenisnya, setiap penilaian harus dilaksanakan dengan prosedur yang sistematis:

1. Perencanaan: Guru merencanakan penilaian sejak awal, termasuk tujuan, metode, dan instrumen (misalnya, rubrik atau soal).
2. Pelaksanaan: Penilaian dilakukan sesuai jadwal yang telah ditetapkan.
3. Pengolahan dan Analisis: Hasil penilaian diolah untuk dianalisis. Data ini dapat digunakan untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan siswa secara individu maupun kelas secara keseluruhan.

4. Pemberian Umpan Balik: Guru memberikan umpan balik yang konstruktif dan informatif.
5. Tindak Lanjut: Berdasarkan hasil analisis, guru dapat merancang kegiatan remedial bagi siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) atau program pengayaan bagi siswa yang sudah mahir.

F. mekanisme dan prosedur pelaporan hasil belajar peserta didik.

Pelaporan hasil belajar adalah proses komunikasi yang penting antara sekolah, orang tua, dan siswa mengenai kemajuan akademik dan perkembangan karakter. Mekanisme dan prosedur pelaporan yang efektif memastikan semua pihak mendapatkan informasi yang akurat dan tepat waktu

Prosedur pelaporan hasil belajar memiliki tahapan yang sistematis dan melibatkan beberapa pihak.

1. Pengumpulan Data Penilaian :

- o Guru mata pelajaran mengumpulkan semua data dari berbagai jenis asesmen (formatif, sumatif) selama satu semester.
- o Data tersebut diolah dan dianalisis untuk menentukan nilai akhir dan deskripsi pencapaian siswa.

2. Rapat Kenaikan Kelas / Rapat Guru :

- o Seluruh guru, bersama wali kelas, berkumpul untuk menganalisis data setiap siswa.
- o Mereka mendiskusikan kasus-kasus khusus dan menentukan kelayakan kenaikan kelas berdasarkan kriteria yang telah disepakati sekolah.

3. Pencetakan dan Verifikasi Rapor :

- o Data yang telah disetujui dimasukkan ke dalam sistem dan dicetak dalam format rapor.
- o Kepala sekolah dan wali kelas melakukan verifikasi akhir untuk memastikan data akurat sebelum dibagikan.

4. Penyampaian Rapor kepada Orang Tua :

- o Rapor diserahkan kepada orang tua sesuai jadwal yang telah ditentukan.
- o Guru wali kelas dapat memberikan penjelasan singkat mengenai hasil belajar dan perkembangan siswa.

5. Tindak Lanjut dan Umpan Balik:

- o Setelah menerima laporan, orang tua dan siswa diharapkan mendiskusikan hasilnya.
- o Berdasarkan hasil rapor, sekolah dapat merancang program remedial atau pengayaan untuk membantu siswa di semester berikutnya.

G. Kelulusan

Kriteria kelulusan adalah standar yang ditetapkan oleh satuan pendidikan untuk menentukan apakah seorang peserta didik telah menyelesaikan seluruh program pembelajaran dan dinyatakan lulus dari suatu jenjang pendidikan, Keputusan kelulusan ini didasarkan pada serangkaian penilaian yang komprehensif, bukan hanya nilai ujian akhir.

Kriteria kelulusan dari satuan pendidikan

1. Ketentuan umum;
 - a. Menyelesaikan seluruh program pembelajaran.
 - b. Memperoleh nilai sikap/prilaku minimal baik.
 - c. Mengikuti Ujian Sekolah
 - d. Kelulusan ditetapkan melalui rapat dewan guru.
 - e. Kelulusan peserta didik ditetapkan setelah Sekolah menerima hasil US peserta didik yang bersangkutan.

2. Ketentuan khusus;
 - a. Menyelesaikan seluruh program pembelajaran sebagaimana angka 1.a adalah;
 - 1) peserta didik memiliki nilai Rapor dan mengikuti pembelajaran dari semester 1 s.d semester 6.

- 2) Memiliki nilai akhir (NA) sekolah dengan nilai minimal mata pelajaran 70,00 yang merupakan pengolahan nilai rata-rata rapor semester 1 s.d 6 dan nilai US .
 - 3) Formula nilai akhir (NA) sekolah adalah 60 % nilai rata-rata Rapor (NR) dan 40 % nilai US dirumuskan sebagai berikut $NA = 60\% NR + 40\% US$.
 - 4) Rata-rata kehadiran peserta didik 85%.
- b. Memperoleh nilai sikap/prilaku minimal baik sebagaimana angka 1.b adalah modulus dari nilai sikap minimal Baik (B)
 - c. Mengikuti Ujian Sekolah (US).sebagaimana angka 1.c adalah peserta didik mengikuti seluruh mata pelajaran yang diujikan pada Ujian Akhir Sekolah .
 - d. Lulus Ujian Sekolah (US).sebagaimana angka 1.d adalah;
 - 1) Memperoleh nilai UAS minimal untuk setiap mata pelajaran 70,00.

Peserta didik yang dinyatakan lulus dari satuan/ program pendidikan diberikan ijazah. Ijazah diberikan pada akhir semester genap pada setiap akhir jenjang. Ketentuan mengenai ijazah dilaksanakan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Penerbitan Ijazah

- a) Peserta ujian yang dinyatakan lulus dari satuan pendidikan berhak memperoleh ijazah.
- b) Blanko ijazah bersifat nasional, disediakan dan didistribusikan oleh Dinas Pendidikan Kota.
- c) SMP Negeri 1 Pagar Alam menerima blanko Ijazah dan memeriksa keabsahan serta jumlahnya dan dibuat berita acara serah terima.

H. Kalender Pendidikan

1. Kalender Pendidikan 2025/2026 Semester Ganjil

Juli 2025							Agustus 2025						
Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu	Minggu	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu	Minggu
	1	2	3	4	5	6					1	2	3
7	8	9	10	11	12	13	4	5	6	7	8	9	10
14	15	16	17	18	19	20	11	12	13	14	15	16	17
21	22	23	24	25	26	27	18	19	20	21	22	23	24
28	29	30	31				25	26	27	28	29	30	31

September 2025							Oktober 2025						
Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu	Minggu	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu	Minggu
1	2	3	4	5	6	7			1	2	3	4	5
8	9	10	11	12	13	14	6	7	8	9	10	11	12
15	16	17	18	19	20	21	13	14	15	16	17	18	19
22	23	24	25	26	27	28	20	21	22	23	24	25	26
29	30						27	28	29	30	31		

November 2025							Desember 2025						
Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu	Minggu	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu	Minggu
					1	2	1	2	3	4	5	6	7
3	4	5	6	7	8	9	8	9	10	11	12	13	14
10	11	12	13	14	15	16	15	16	17	18	19	20	21
17	18	19	20	21	22	23	22	23	24	25	26	27	28
24	25	26	27	28	29	30	29	30	31				

Juli

2025

- 1-13 Juli 2025: Libur Kenaikan Kelas
- 14 Juli 2025: Hari Pertama Sekolah dan Awal Semester Ganjil
- 14-16 Juli 2025: Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah (MPLS) dan Proses Administrasi Kelas

Agustus 2025

- 17 Agustus 2025: Libur Hari Kemerdekaan Republik Indonesia

September 2025

- 5 September 2025: Libur Maulid Nabi Muhammad SAW

Oktober 2025

- Belajar seperti biasa

November 2025

- Belajar seperti biasa

Desember 2025

- 1-5 Desember 2025: Penilaian Akhir Semester Ganjil
- 19 Desember 2025: Pembagian Rapor Semester Ganjil
- 22-31 Desember 2025: Libur Semester Ganjil
- 25 Desember 2025: Libur Hari Raya Natal 2025

Jumlah Minggu dalam semester Ganjil

BULAN	JUMLAH	Minggu	Minggu	KETERANGAN
	MINGGU	Efektif	Tidak Efektif	
JULI	5	3	2	
AGUSTUS	4	4	0	
SEPTEMBER	4	4	0	Sumatif Tengah Semester
OKTOBER	5	5	0	
NOVEMBER	4	4	0	
DESEMBER	4	0	4	Sumatif Akhir Semester + Class Meeting + Libur Genap
JUMLAH	26 Minggu	20 Minggu	5 Minggu	

2. Kalender Pendidikan 2025/2026 Semester Genap

Januari 2026						
Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu	Minggu
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

Februari 2026						
Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu	Minggu
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	

Maret 2026						
Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu	Minggu
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

April 2026						
Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu	Minggu
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

Mei 2026						
Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu	Minggu
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Juni 2026						
Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu	Minggu
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

Januari 2026

- 1 Januari 2026: Libur Tahun Baru Masehi 2026
- 2—4 Januari 2026: Libur Semester Ganjil
- 5 Januari 2026: Hari Pertama Sekolah dan Awal Semester Genap
- 16 Januari 2026: Libur Isra Mi'raj

Februari 2026

- 16-20 Februari 2026: Perkiraan Libur Awal Puasa Ramadhan 1447 H
- 17 Februari 2026: Libur Tahun Baru Imlek

Maret 2026

- 16-27 Maret 2026: Libur Idul Fitri 1447 H
- 19 Maret 2026: Libur Hari Suci Nyepi
- 20-21 Maret 2026: Libur Hari Raya Idul Fitri 1447 H

April 2026

- 3 April 2026: Libur Jumat Agung
- 13-17 April 2026: Penilaian Semester Kelas IX

Mei 2026

- 1 Mei 2026: Libur Hari Buruh
- 4-8 Mei 2026: Penilaian Semester Akhir
- 14 Mei 2026: Libur Kenaikan Isa Almasih
- 18-22 Mei 2026: Penilaian Semester Akhir
- 27 Mei 2026: Libur Hari Raya Idul Adha 1447 H
- 30 Mei 2026: Libur Hari Raya Waisak

Juni 2026

- 1 Juni 2026: Libur Hari Lahir Pancasila
- 2-5 Juni 2026: Penilaian Akhir Semester Genap
- 17 Juni 2026: Libur Tahun Baru Islam 1448 H
- 19 Juni 2026: Pembagian Rapor
- 22 Juni-3 Juli 2026: Libur Kenaikan Kelas

Jumlah Minggu dalam semester Genap

BULAN	JUMLAH MINGGU	Minggu Efektif	Minggu Tidak Efektif	KETERANGAN
Januari	4	4	0	
Februari	4	4	0	
Maret	4	2	2	Libur Idul Fitri
April	5	4	1	Ujian Akhir Kelas IX
Mei	4	4	0	
Juni	4	1	3	Sumatif Akhir Semester + Class Meeting + Libur Genap
JUMLAH	25 Minggu	19 Minggu	6 Minggu	

BAB V

PENDAMPINGAN, EVALUASI DAN PENGEMBANGAN PROFESIONA

A. Pendampingan Implementasi Kurikulum

Pendampingan implementasi kurikulum adalah proses dukungan berkelanjutan dan terstruktur yang diberikan kepada guru dan kepala sekolah untuk membantu mereka menerapkan kurikulum baru secara efektif. Proses ini penting untuk memastikan bahwa teori yang ada dalam dokumen kurikulum dapat diterjemahkan menjadi praktik pembelajaran yang bermakna di kelas.

Pendampingan implementasi Pembelajaran Mendalam di SMP Negeri 1 Pagar Alam dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan untuk memastikan transformasi pembelajaran berjalan optimal. Strategi pendampingan didasarkan pada pemahaman bahwa implementasi PM memerlukan perubahan paradigma dari pembelajaran konvensional menuju pembelajaran yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan.

Pendampingan dilaksanakan melalui pendekatan yang holistik dengan melibatkan seluruh ekosistem pendidikan di sekolah. Kepala sekolah berperan sebagai pemimpin pembelajaran yang memfasilitasi dan mendampingi guru dalam menerapkan prinsip-prinsip PM. Guru senior yang telah memahami PM dengan baik menjadi mentor bagi guru lain dalam implementasi di kelas. Keterlibatan orang tua juga menjadi bagian penting dalam pendampingan untuk memastikan kontinuitas penerapan PM di rumah.

Perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi sebagai satu siklus yang saling berkaitan



Pendampingan implementasi kurikulum tidak hanya bertujuan untuk memastikan

kepatuhan, tetapi juga memiliki beberapa tujuan yang lebih mendalam:

- Meningkatkan Kompetensi Guru: Membantu guru memahami konsep-konsep baru, seperti pembelajaran mendalam dan asesmen autentik.
- Membangun Kemandirian Sekolah: Memberdayakan sekolah untuk mengembangkan Kurikulum Satuan Pendidikan (KSP) yang sesuai dengan karakteristik unik mereka.
- Mendorong Kolaborasi: Menciptakan budaya belajar dan berbagi praktik baik di antara sesama guru.
- Menyelesaikan Tantangan Lapangan: Memberikan ruang bagi guru untuk berbagi masalah yang mereka hadapi dalam implementasi dan menemukan solusi bersama.

Pendampingan dapat dilakukan melalui berbagai metode, baik formal maupun informal, yang disesuaikan dengan kebutuhan guru dan sekolah.

- Pelatihan dan Lokakarya: Kegiatan formal yang dipandu oleh narasumber ahli untuk memberikan pemahaman konseptual dan praktis.
- In-House Training (IHT): Pelatihan yang diselenggarakan di dalam sekolah dengan memanfaatkan guru-guru senior atau ahli dari luar sebagai fasilitator.
- Komunitas Belajar (*Learning Community*): Guru-guru berkumpul secara rutin di dalam sekolah atau antar-sekolah untuk saling berbagi praktik, merefleksi, dan memecahkan masalah.
- MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran): Forum bagi guru satu mata pelajaran untuk berdiskusi, menyusun modul ajar, dan mengembangkan materi bersama.
- Coaching dan Mentoring: Guru senior atau kepala sekolah memberikan bimbingan personal kepada guru lain yang membutuhkan.
- Kunjungan Kelas dan Supervisi: Kepala sekolah atau pengawas melakukan kunjungan ke kelas untuk memberikan umpan balik langsung kepada guru.

Keberhasilan pendampingan bergantung pada kolaborasi dari berbagai pihak.

- Guru: Guru adalah pelaku utama yang harus aktif dalam setiap kegiatan pendampingan, berbagi pengalaman, dan berani mencoba hal baru.
- Kepala Sekolah: Berperan sebagai pemimpin pembelajaran yang memfasilitasi, memotivasi, dan menyediakan sumber daya yang diperlukan untuk kegiatan pendampingan.

- Dinas Pendidikan: Memberikan dukungan kebijakan, menyelenggarakan pelatihan, dan memfasilitasi pertemuan antar-sekolah untuk pertukaran praktik baik.
- Pengawas Sekolah: Berperan sebagai mitra kepala sekolah dalam melakukan supervisi dan memberikan bimbingan teknis terkait implementasi kurikulum.

B. Evaluasi Implementasi Kurikulum

Evaluasi PM di SMP Negeri 1 Pagar Alam dilakukan secara komprehensif dengan fokus pada transformasi pembelajaran dan dampaknya terhadap perkembangan anak. Sistem evaluasi dirancang untuk mengukur tidak hanya ketercapaian target akademik, tetapi juga pengembangan delapan dimensi profil lulusan secara holistik.

Evaluasi implementasi PM dilakukan melalui beberapa aspek yang saling terkait yaitu :

1. Pertama adalah evaluasi ketercapaian Capaian Pembelajaran fase D yang disesuaikan dengan implementasi PM. Evaluasi tidak hanya mengukur aspek kognitif tetapi juga perkembangan sosial-emosional, fisik-motorik, bahasa, seni, dan nilai agama moral anak.
2. Kedua adalah evaluasi keterlaksanaan kokurikuler yang menjadi ciri khas implementasi PM. Evaluasi mencakup kualitas perencanaan proyek, implementasi tiga pengalaman belajar memahami-mengaplikasi-merefleksi, serta dampak proyek terhadap pengembangan dimensi profil lulusan anak.
3. Ketiga adalah evaluasi ketercapaian delapan dimensi profil lulusan melalui observasi, dokumentasi, dan asesmen autentik. Setiap dimensi dievaluasi menggunakan indikator yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak usia dini. Evaluasi dilakukan secara berkelanjutan untuk memantau progress perkembangan setiap anak.
4. Keempat adalah evaluasi kualitas pembelajaran yang mencakup implementasi prinsip berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan dalam pembelajaran sehari-hari.

Evaluasi dilakukan melalui observasi pembelajaran, feedback anak dan orang tua, serta self-assessment guru terhadap implementasi PM.

C. Pengembangan Profesional

Pengembangan profesional di SMP Negeri 1 Pagar Alam dirancang sebagai proses berkelanjutan yang mendukung implementasi PM secara optimal. Program pengembangan ditekankan pada prinsip reflektif dan pengembangan diri yang memungkinkan guru untuk terus belajar dan berkembang dalam menerapkan PM.

Bentuk pelaksanaan kegiatan pendampingan, evaluasi, dan pengembangan profesional SMP Negeri 1 Pagar Alam dapat dilihat pada tabel berikut.

No	Bentuk dan Teknik	Strategi	Pihak yang Terlibat	Waktu
Kegiatan Intrakurikuler				
1	Pendampingan			
	a. <i>Coaching</i>	1. Observasi 2. Pemberian <i>Feedback</i> 3. Pemberian <i>Reward</i>	Sasaran: Semua guru Pendamping: Pengawas Pembina WK Kurikulum Guru penggerak internal (jika ada)	Sebelum evaluasi dan sesudah evaluasi
	b. <i>Mentoring</i>		Sasaran: Semua guru Pendamping: Pengawas Pembina Guru dengan mapel yang sama	Sesudah evaluasi
2	Evaluasi			
	a. Supervisi Pembelajaran. (Alur tujuan Pembelajaran, modul ajar/RPP+)	1. Observasi 2. Pemberian 3. <i>Feedback</i> 4. Pemberian <i>Reward</i>	Sasaran: Semua guru Supervisor: Kepala sekolah, wakil kepala Sekolah bidang	Dua kali dalam semester
	a. Supervisi Administrasi b. Supervisi Kokurikuler			Dua kali dalam semester

			akademik, Guru Senior.	
	c. Diskusi Terpumpun MGMP Internal			Tiap bulan
3	Pengembangan Profesional			
	a. Pelatihan rutin berdasarkan rencana kebutuhan kurikulum.	1. Pendampingan 2. Pemberian <i>Reward</i> PP	Sasaran: Semua guru Nara sumber/Ahli	Dilakukan enam bulan sekali
	b. Pelatihan mandiri melalui PMM dalam komunitas belajar		Sasaran: Semua guru atau guru tertentu Nara sumber/Ahli	Terjadwal
c.	c. Pelatihan Klinikal Dilakukan untuk memenuhi kebutuhan pengajar dalam memperbaiki kualitas proses pembelajaran berdasarkan hasil evaluasi.		Sasaran: Semua guru atau guru tertentu Nara sumber/Ahli	Sesuai kebutuhan
Kegiatan Kokurikuler				
1	Pendampingan			
	<i>Coaching</i>	1. Pemberian <i>Feedback</i> 2. Pemberian Pembinaan lanjutan 3. Pemberian <i>Reward</i>	Sasaran: Semua tim pelaksana program Pendamping: wakil kepala sekolah bidang kesiswaaan.	Sesudah evaluasi
2	Evaluasi			
	Supervisi Keterlaksanaan Program	1. Observasi 2. Pemberian <i>Feedback</i> 3. Pemberian 1. <i>Reward</i>	Sasaran: Semua tim pelaksana program	Per-Kegiatan

3	Pengembangan Profesional		Supervisor: wakil kepala sekolah bidang kesiswaaan.	
Kegiatan Pendukung Ekstrakurikuler				
1	Pendampingan			
	<i>Coaching</i>	1. Pemberian <i>Feedback</i> 2. Pemberian Pembinaan lanjutan 3. Pemberian <i>Reward</i>	Sasaran: Semua pengajar ekstrakurikuler Pendampin: Tim Pengawas Ekstrakurikuler	Sesudah evaluasi
2	Evaluasi			
	a. Supervisi Pelaksanaan Program Ekstrakurikuler	2. Observasi 3. Pemberian <i>Feedback</i> 4. Pemberian <i>Reward</i>	Sasaran: Semua guru Supervisor: Kepala sekolah, Wakil kepala Sekolah bidang kesiswaan	Dua kali dalam semester
	b. Supervisi Administrasi			Dua kali dalam semester
3	Pengembangan Profesional			

D. Hari Belajar Guru

Hari Belajar Guru adalah waktu khusus yang dialokasikan sebanyak 1 (satu) kali dalam seminggu bagi para guru untuk melakukan Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) secara kolektif dan kolaboratif melalui forum:

- Kelompok Kerja Guru (KKG)
- Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP)
- Kelompok Kerja Kepala Sekolah (KKKS)
- Musyawarah Kerja Kepala Sekolah (MKKS)

Kegiatan ini bertujuan untuk menciptakan ekosistem pembelajaran guru yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan, sejalan dengan prinsip pembelajaran sepanjang hayat.

Tujuan Utama Hari Belajar Guru:

1. Meningkatkan kualitas dan kompetensi guru secara mandiri dan terstruktur
2. Membangun budaya belajar di kalangan pendidik
3. Meningkatkan mutu pembelajaran dan karakter murid secara tidak langsung
4. Mendorong kolaborasi antar guru lintas mata pelajaran dan satuan pendidikan

SMP Negeri 1 Pagar Alam siap melaksanakan Hari Belajar Guru dengan menjadwalkan secara berkala kegiatan MGMP internal dan lintas jurusan. Sekolah mendorong seluruh guru untuk aktif dalam peningkatan kualitas pembelajaran melalui kegiatan:

- Diskusi pedagogi dan konten
- Workshop internal
- Lesson study
- Refleksi praktik pembelajaran

Hari Belajar Guru adalah ruang penting bagi guru untuk kembali belajar dan berkembang. Ketika guru terus belajar, maka pembelajaran akan semakin hidup dan bermakna. sekolah memanfaatkan kesempatan ini dengan semangat dan kolaborasi yang tinggi.

BAB VI

PENUTUP

Kurikulum Satuan Pendidikan (KSP) *SMP Negeri 1 Pagar Alam* Tahun Pelajaran 2025/2026 telah disusun sebagai panduan operasional untuk mengimplementasikan pendidikan anak usia dini yang berkualitas dengan pendekatan Pembelajaran Mendalam. Dokumen ini menjadi acuan bagi seluruh komponen pendidikan secara holistik-integratif.

Keberhasilan implementasi KSP ini bergantung pada dukungan dan kolaborasi aktif dari kepala sekolah, pendidik, komite sekolah, dan seluruh stakeholder terkait. Sinergi yang kuat antar komponen ini menjadi kunci utama tercapainya visi, misi, dan tujuan yang telah ditetapkan.

Kurikulum ini bersifat dinamis dan terbuka untuk penyempurnaan berkelanjutan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan pendidikan. Evaluasi dan masukan dari berbagai pihak sangat diharapkan untuk meningkatkan kualitas layanan pendidikan pada periode mendatang.

Apresiasi disampaikan kepada Tim Pengembang Kurikulum, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Pagar Alam, Pengawas SMP, serta seluruh pendidik dan tenaga kependidikan yang telah berkontribusi dalam penyusunan dokumen ini. Semoga implementasi KSP ini dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan optimal anak didik dan kemajuan pendidikan di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Kemendikbudristek. 2022. Panduan Pembelajaran dan Asesmen: Jakarta
- Kemendikbudristek. 2022. Panduan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila: Jakarta
- Kemendikbudristek. 2022. Panduan Kurikulum Satuan Pendidikan: Jakarta
- Keputusan Menteri Nomor 56 Tahun 2020 tentang Panduan Kurikulum Keputusan Menteri Nomor 719 Tahun 2020 Pedoman Kurikulum Kondisi Khusus
- Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 9 Tahun 2022 tentang Dimensi PPP
- Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan nomor 33 Tahun 2022 tentang Capaian Pembelajaran Dikdas (perubahan atas Kep KBSKAP Nomor 8 Tahun 2022)
- Peraturan Pemerintah No 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Riset dan Teknologi Nomor 21 tahun 2016 tentang Standar Isi
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Riset dan Teknologi Nomor 5 tahun 2022 tentang Standar Kompetensi Lulusan
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Riset dan Teknologi Nomor 7 tahun 2022 tentang Standar Isi
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Riset dan Teknologi Nomor 16 tahun 2022 tentang Standar proses
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Riset dan Teknologi Nomor 21 tahun 2022 tentang Standar Penilaian
- Surat Edaran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Riset dan Teknologi Nomor 14 Tahun 2019 tentang Penyederhanaan Komponen RPP
- Permendikbudristek Nomor 21 Tahun 2022 tentang Standar Penilaian Pendidikan pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah
- Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024 tentang Perubahan atas Permendikbudristek Nomor 5 Tahun 2022 tentang Standar Kompetensi Lulusan.

Permendikdasmen Nomor 13 Tahun 2025 tentang Menegaskan bahwa tidak ada pergantian kurikulum nasional, satuan pendidikan tetap menggunakan Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka.

Undang-undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional