



Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah  
Republik Indonesia

# Pembelajaran Mendalam

Menuju Pendidikan Bermutu  
untuk Semua



RAMAH

#PENDIDIKAN  
BERMUTU  
UNTUK SEMUA



# Latar Belakang



Perubahan masa depan sulit diprediksi

---



Permasalahan mutu pendidikan: literasi, numerasi, keterampilan berpikir tingkat tinggi, dan ketimpangan pendidikan

---



Bonus Demografi 2035 dan Visi Indonesia 2045

---



Kompetensi masa depan



# Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta Didik Indonesia Masih Rendah

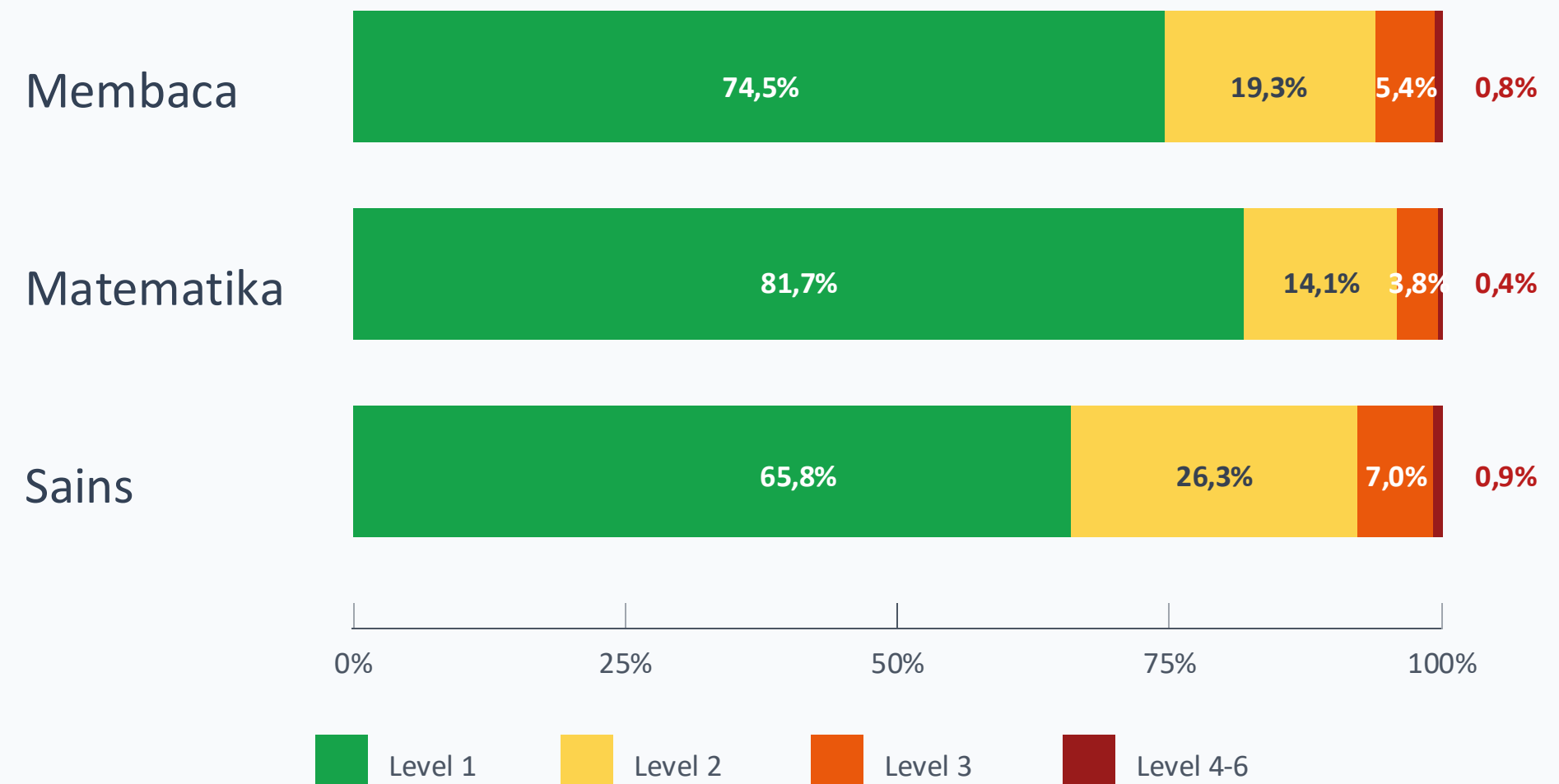
Hasil Pisa 2022:

> 99%

Murid Indonesia hanya bisa menjawab soal Level 1-3, *lower order thinking skills* (LOTS)

< 1%

Yang bisa menjawab soal Level 4-6, *higher order thinking skills* (HOTS)



Sumber: Diolah dari hasil PISA 2022

# Mengapa Perlu Pembelajaran Mendalam?

Melengkapi pendekatan pembelajaran dengan menambah karakteristik praktik pedagogi



## Keterlibatan

Guru membangun keterlibatan peserta didik sebagai subjek belajar untuk memperoleh pengalaman belajar yang bermakna



## Berkesadaran

Guru lebih dapat membangun kesadaran peserta didik untuk menjadi pembelajar yang aktif termotivasi secara intrinsik untuk belajar, serta aktif mengembangkan strategi belajar untuk mencapai tujuan.



## Memuliakan

Guru dan peserta didik lebih saling menghargai dan menghormati potensi, martabat, dan nilai-nilai kemanusiaan



## Pengembang Budaya Belajar

Guru lebih dapat mengembangkan kreativitas dan berinovasi, dan melibatkan peserta didik dalam mengembangkan pengalaman belajar



## Pemanfaatan Teknologi Digital

Guru dan peserta didik lebih dapat memanfaatkan teknologi digital untuk memberikan efisiensi dan efektivitas pada perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran



## Multi/Interdisiplin Ilmu Pengetahuan

Guru dan peserta didik lebih dapat menerapkan multi/interdisiplin ilmu pengetahuan dalam proses pembelajaran



# Pembelajaran Mendalam

## Definisi

Pembelajaran Mendalam merupakan pendekatan yang **memuliakan** dengan menekankan pada penciptaan suasana belajar dan proses pembelajaran **berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan** melalui **olah pikir, olah hati, olah rasa, dan olah raga** secara holistik dan terpadu.



# Pembelajaran Mendalam

## Memuliakan

Dalam penerapan PM semua pihak yang terlibat saling menghargai dan menghormati dengan mempertimbangkan potensi, martabat dan nilai-nilai kemanusiaan

**Pembelajaran  
Mendalam**

Berkesadaran

Bermakna

Menggembirakan

Olah Pikir

Olah Hati

Olah Rasa

Olah Raga

**Mewujudkan**

**Profil Lulusan (8  
Dimensi)**

# Pembelajaran Mendalam



## Berkesadaran

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.



## Bermakna

Peserta didik dapat merasakan manfaat dan relevansi dari hal-hal yang dipelajari untuk kehidupan. Peserta didik mampu mengkonstruksi pengetahuan baru berdasarkan pengetahuan lama dan menerapkan pengetahuannya dalam kehidupan nyata.



## Menggembirakan

Pembelajaran yang menggembirakan merupakan suasana belajar yang positif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi. Peserta didik merasa dihargai atas keterlibatan dan kontribusinya pada proses pembelajaran. Peserta didik terhubung secara emosional, sehingga lebih mudah memahami, mengingat, dan menerapkan pengetahuan.

# Pembelajaran Mendalam



## Olah pikir

Merupakan proses pendidikan yang berfokus pada pengasahan akal budi dan kemampuan kognitif, seperti kemampuan untuk memahami, menganalisa, dan memecahkan masalah



## Olah hati

Adalah proses pendidikan untuk mengasah kepekaan batin, membentuk budi pekerti, serta menanamkan nilai-nilai moral dan spiritual



## Olah rasa

Sebagai proses pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan kepekaan estetika, empati, dan kemampuan menghargai keindahan serta hubungan antarmanusia

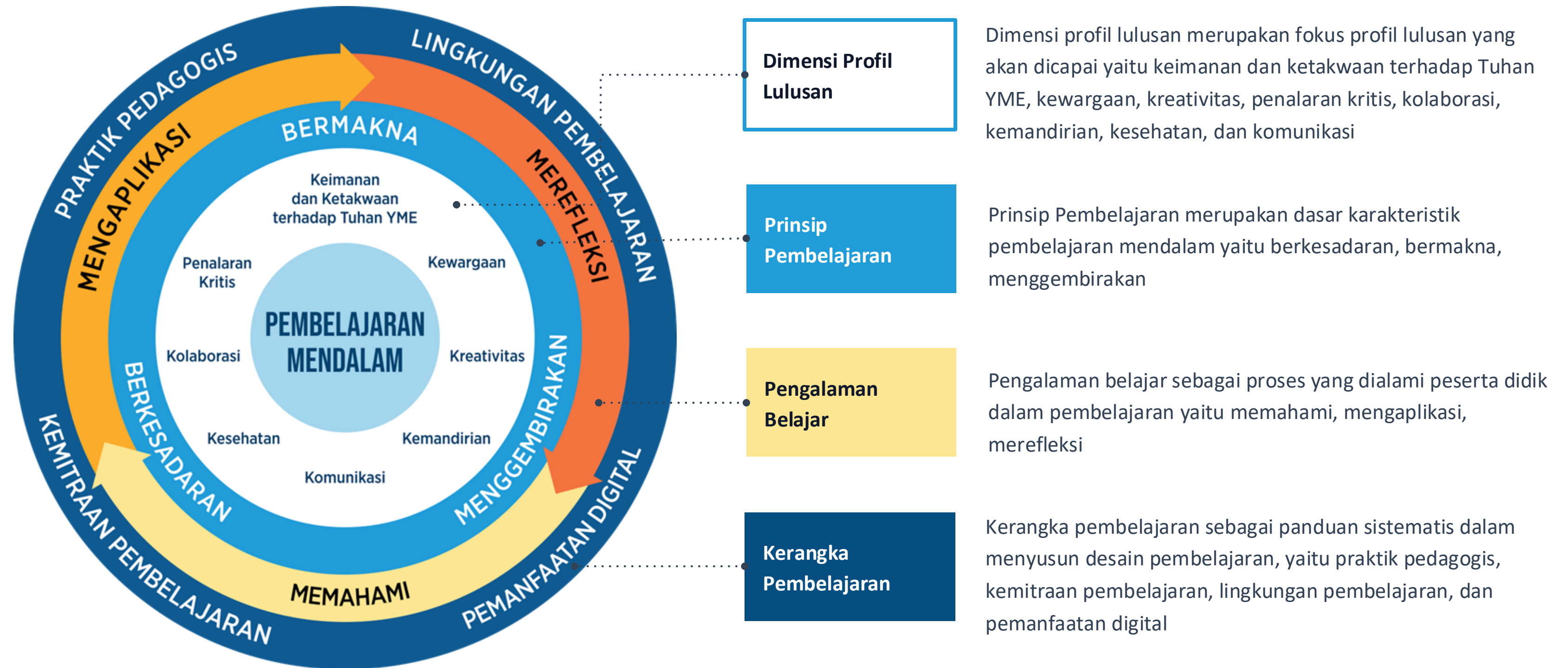


## Olah raga

Merupakan bagian dari pendidikan yang bertujuan untuk menjaga dan meningkatkan kesehatan fisik, kekuatan tubuh, serta membentuk karakter melalui kegiatan jasmani

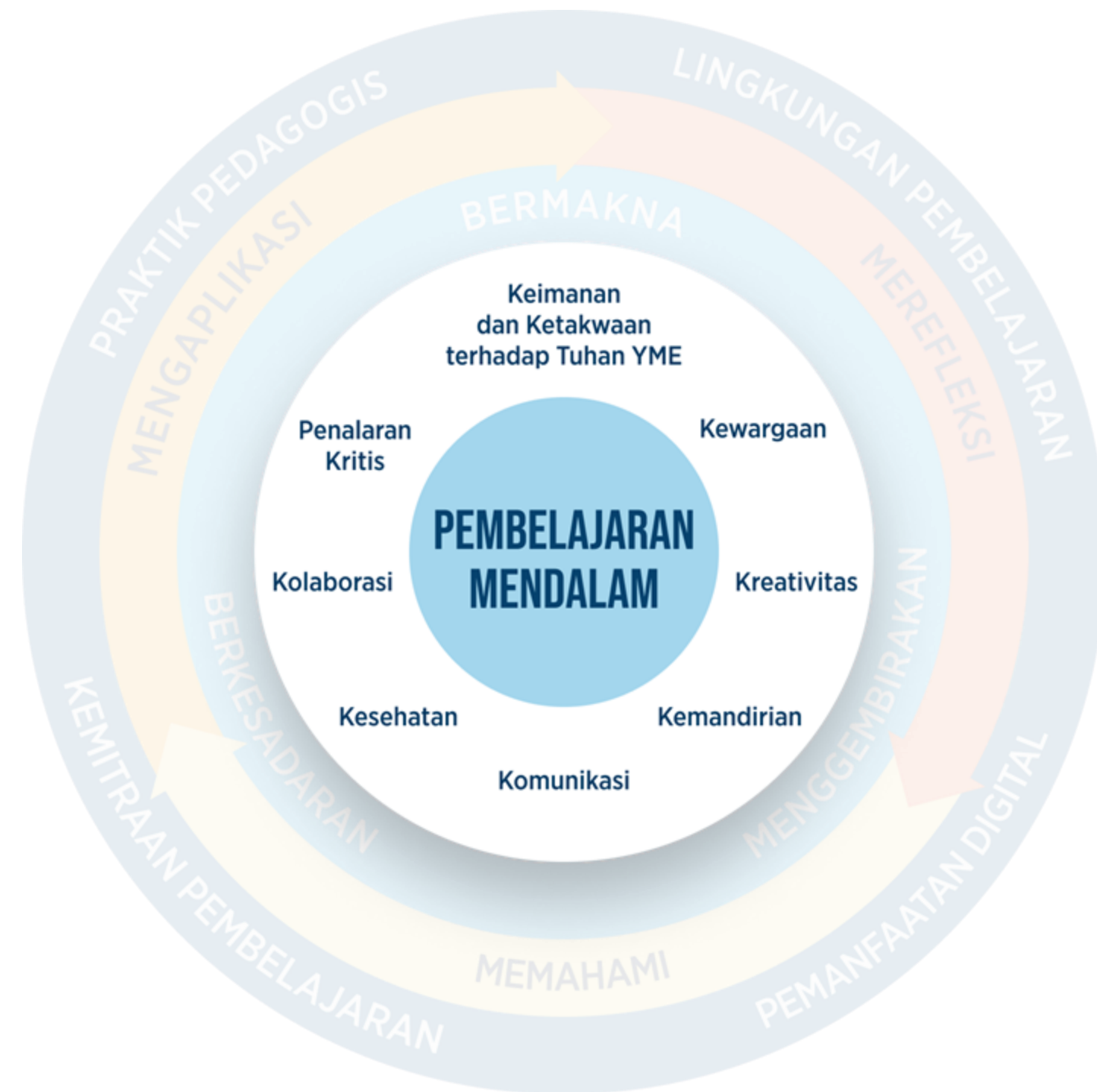


# Pembelajaran Mendalam



# Delapan Dimensi Profil Lulusan

1/2

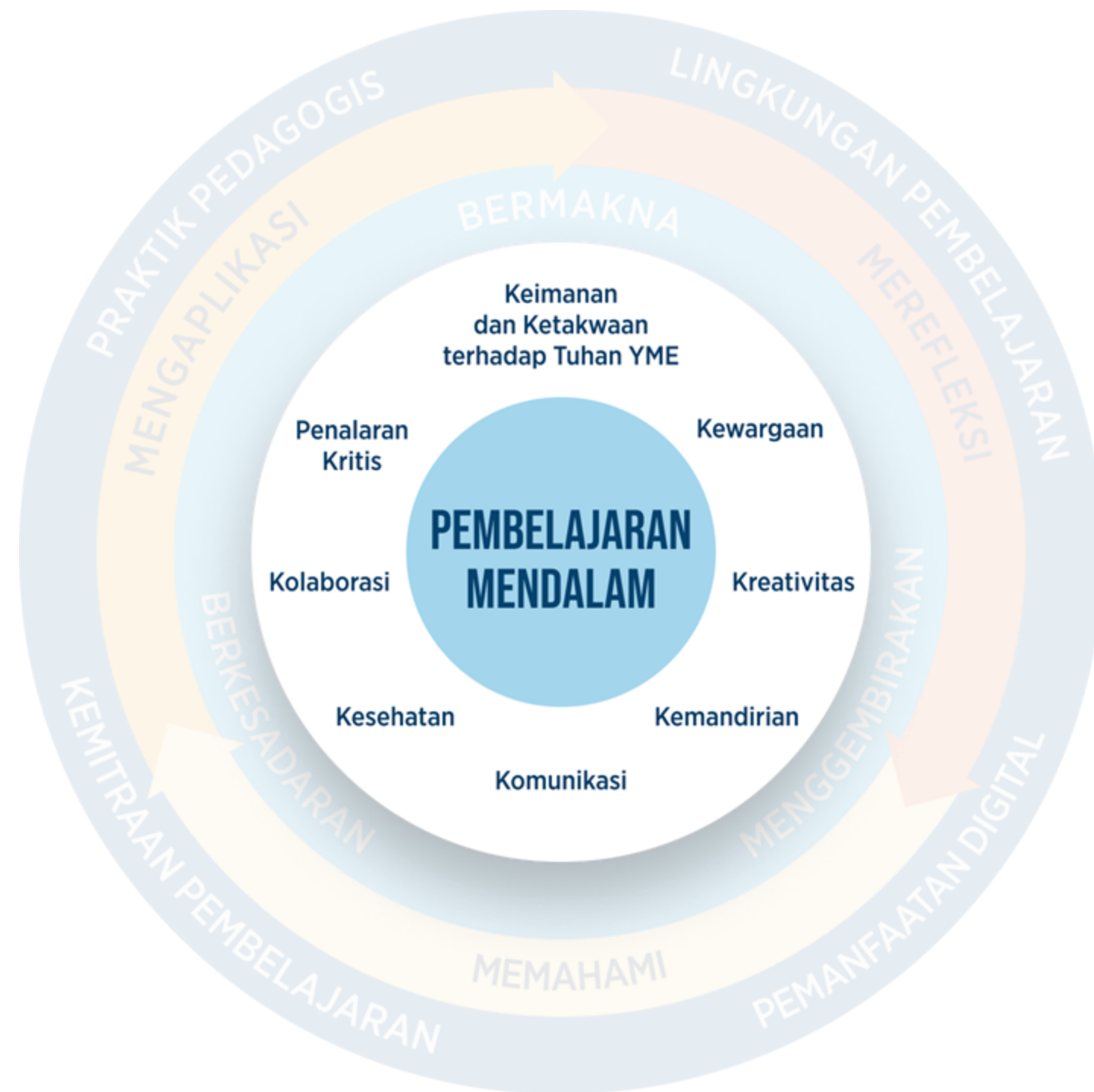


- 1 Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME**  
Individu yang memiliki keyakinan teguh akan keberadaan Tuhan YME dan menghayati serta mengamalkan nilai-nilai spiritual dalam kehidupan sehari-hari.
- 2 Kewargaan**  
Individu yang memiliki rasa cinta tanah air serta menghargai keberagaman budaya, mentaati aturan dan norma sosial dalam kehidupan bermasyarakat, memiliki kepedulian dan tanggung jawab sosial, serta berkomitmen untuk menyelesaikan masalah nyata yang berkaitan dengan keberlanjutan kehidupan, lingkungan, dan harmoni antarbangsa dalam konteks kebhinekaan global.
- 3 Penalaran Kritis**  
Individu yang mampu berpikir secara logis, analitis, dan reflektif dalam memahami, mengevaluasi, serta memproses informasi untuk menyelesaikan masalah.
- 4 Kreativitas**  
Individu yang mampu berpikir secara inovatif, fleksibel, dan orisinal dalam mengolah ide atau informasi untuk menciptakan solusi yang unik dan bermanfaat.



# Delapan Dimensi Profil Lulusan

2/2



## 5 Kolaborasi

Individu yang mampu bekerja sama secara efektif dengan orang lain secara gotong royong untuk mencapai tujuan bersama melalui pembagian peran dan tanggung jawab.

## 6 Kemandirian

Individu yang mampu bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya sendiri dengan menunjukkan kemampuan untuk mengambil inisiatif, mengatasi hambatan, dan menyelesaikan tugas secara tepat tanpa bergantung pada orang lain.

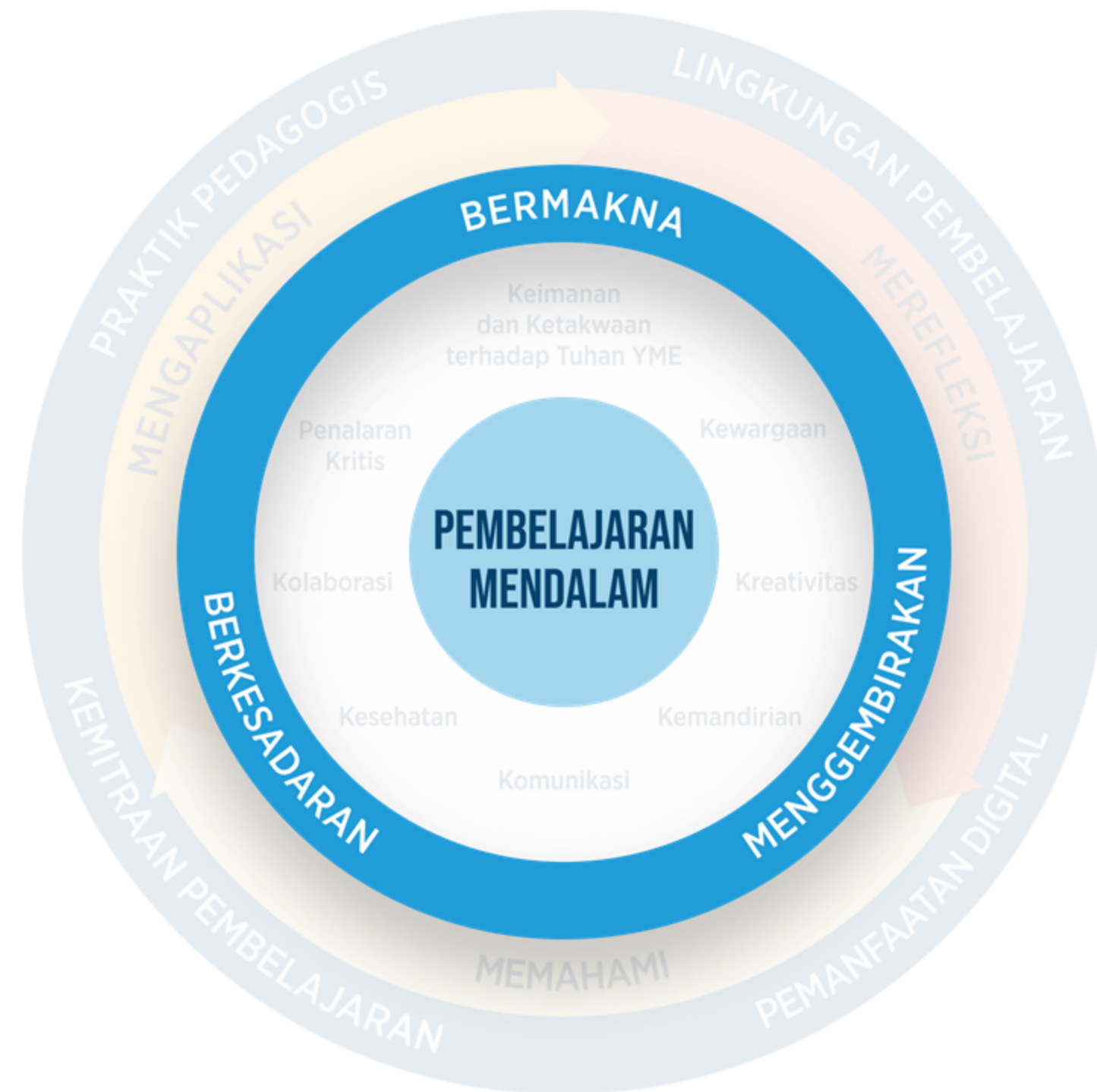
## 7 Kesehatan

Individu yang memiliki fisik yang prima, bugar, sehat, dan mampu menjaga keseimbangan kesehatan mental dan fisik untuk mewujudkan kesejahteraan lahir dan batin (*well-being*).

## 8 Komunikasi

Individu yang memiliki kemampuan komunikasi intrapribadi untuk melakukan refleksi dan antarpribadi untuk menyampaikan ide, gagasan, dan informasi baik lisan maupun tulisan serta berinteraksi secara efektif dalam berbagai situasi.

# Penerapan Prinsip Pembelajaran Mendalam



## Berkesadaran

- Kenyamanan peserta didik dalam belajar
- Fokus, konsentrasi, dan perhatian
- Kesadaran terhadap proses berpikir
- Kesempatan peserta didik untuk menentukan pilihan dan memiliki alasan atas pilihannya
- Keterlibatan peserta didik dalam mengembangkan strategi belajarnya
- Keterbukaan terhadap perspektif baru
- Keingintahuan terhadap pengetahuan dan pengalaman baru

## Bermakna

- Kontekstual dan/atau relevan dengan kehidupan nyata
- Keterlibatan peserta didik berperan dalam pemecahan masalah/ isu terdekat di kehidupan nyata
- Keterkaitan dengan pengalaman sebelumnya
- Kebermanfaatan pengalaman belajar untuk diterapkan dalam konteks baru
- Keterkaitan dengan bidang ilmu lain
- Pembelajar sepanjang hayat

## Menggembirakan

- Lingkungan pembelajaran yang interaktif
- Aktivitas pembelajaran yang menarik minat dan rasa ingin tahu
- Menginspirasi
- Tantangan yang memotivasi
- Tercapainya keberhasilan belajar (*AHA moment*)
- Memberikan ruang untuk prakarsa, kreativitas sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan

*Penerapan prinsip pembelajaran mendalam dapat terjadi secara terpisah ataupun simultan dan tidak harus berurutan*



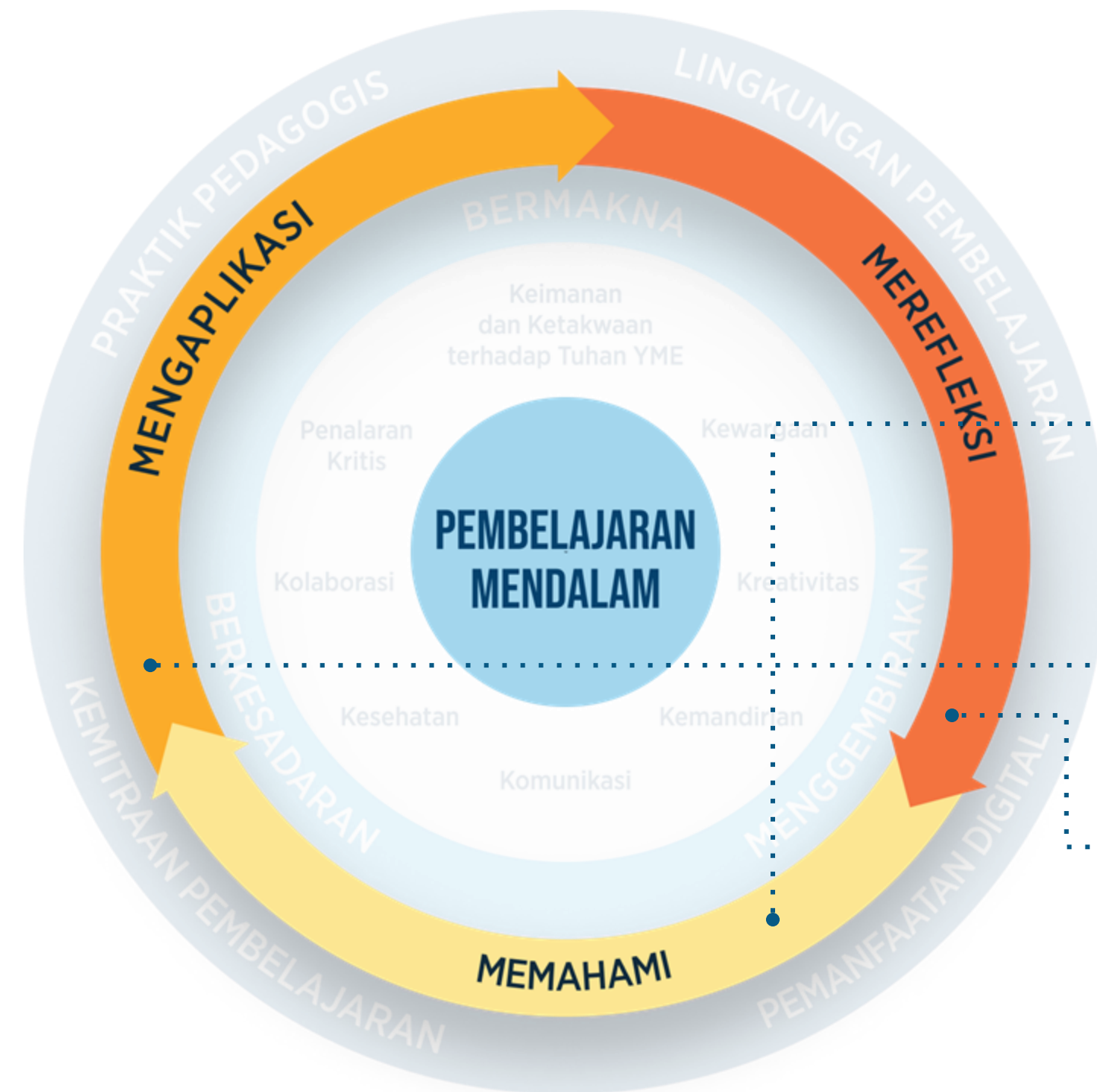
# PENGALAMAN BELAJAR

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

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, murid 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 murid memiliki kemampuan untuk menghubungkan ide-ide serta memperluas dan menerapkan ide tersebut

# Pengalaman Belajar



Pengalaman belajar dilakukan secara bertahap untuk mencapai level PM

- Pengetahuan Esensial
- Pengetahuan Aplikatif
- Pengetahuan Nilai dan Karakter

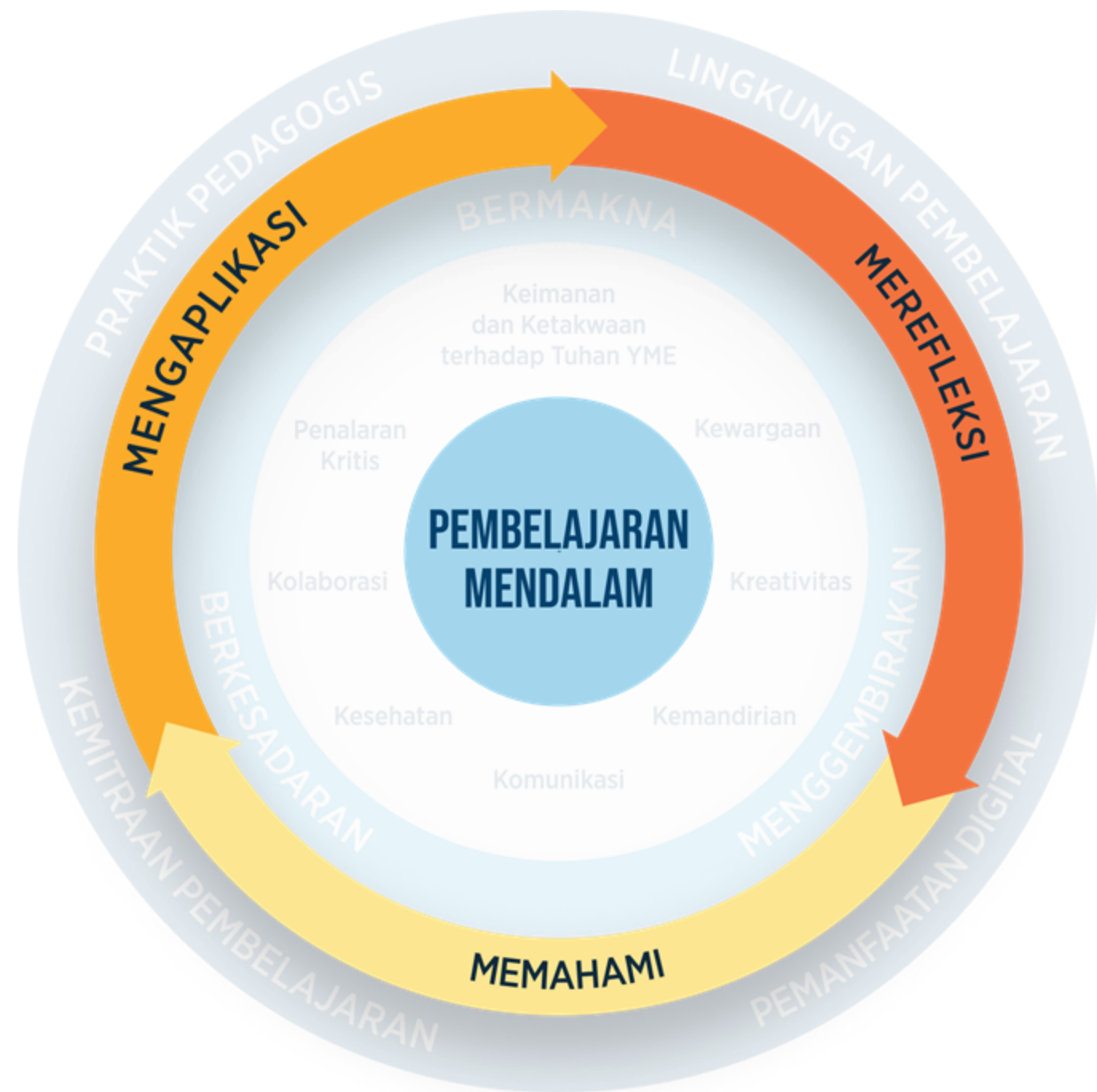
Pendalaman Pengetahuan

Regulasi Diri





## Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah



### Memahami

Tahap awal peserta didik untuk aktif **mengkonstruksi 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. 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.

### Mengaplikasi

Pengalaman belajar yang menunjukkan aktivitas peserta didik **mengaplikasi pengetahuan dalam kehidupan secara kontekstual**. Pengetahuan yang diperoleh peserta didik pada tahapan memahami diaplikasikan sebagai proses perluasan pengetahuan. Peserta didik mampu menghubungkan ide-ide, menganalisis, membangun solusi kreatif kreatif dan inovatif dalam pemecahan masalah konkret, yang hasilnya dapat berupa produk/ kinerja peserta didik.

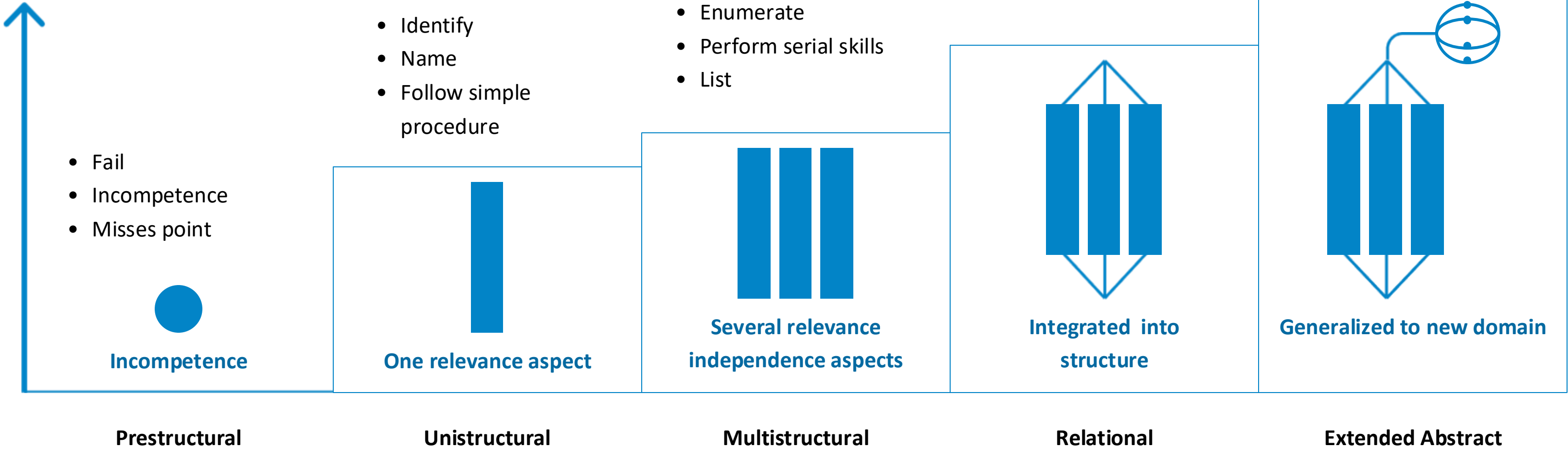
### Merefleksi

Proses di mana peserta didik mengevaluasi dan memaknai proses serta hasil dari tindakan atau praktik nyata yang telah mereka lakukan. **Tahap refleksi melibatkan regulasi diri sebagai kemampuan individu untuk mengelola proses belajarnya secara mandiri**, meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengawasan, dan evaluasi terhadap cara belajar mereka. Merefleksikan pengetahuan artinya peserta didik memperluas dan menerapkan ide atau solusi baru.

# The SOLO Taxonomy

*(Structure of Observed Learning Outcomes)*

Competence





# PM dalam Taksonomi Pembelajaran Ranah Kognitif

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

# Pengalaman Belajar

## ► Memahami

1

Jenis Pengetahuan	Karakteristik	Contoh
<ul style="list-style-type: none"><li>• Pengetahuan Esensial</li><li>• Pengetahuan Aplikatif</li><li>• Pengetahuan Nilai dan Karakter</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya</li><li>• Menstimulasi proses berpikir peserta didik</li><li>• Menghubungkan dengan konteks nyata dan/atau kehidupan sehari-hari</li><li>• Memberikan kebebasan eksploratif dan kolaboratif</li><li>• Menanamkan nilai-nilai moral dan etika dan nilai positif lainnya</li><li>• Mengaitkan pembelajaran dengan pembentukan karakter peserta didik</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mengeksplorasi pengalaman- pengalaman peserta didik terhadap permasalahan sosial di masyarakat sebelum menyampaikan topik permasalahan sosial pada pembelajaran IPS</li><li>• Memberikan data kemiskinan di Indonesia serta meminta peserta didik untuk memahami dan memberikan tanggapan</li></ul>



# Pengalaman Belajar

## ► Memahami

1

### Pengetahuan Esensial

Pengetahuan dasar yang fundamental dalam suatu bidang atau disiplin ilmu, yang harus dipahami dan dikuasai untuk membangun pemahaman yang lebih kompleks dan dapat diterapkan dalam berbagai konteks

**Contoh:** Bahasa (Kosa kata, tata bahasa dasar, pengetahuan wacana, dan empat keterampilan berbahasa)

### Pengetahuan Aplikatif

Pengetahuan yang berfokus pada penerapan konsep, teori, atau keterampilan dalam situasi nyata. Pengetahuan ini digunakan untuk menyelesaikan masalah, membuat keputusan, atau menciptakan sesuatu yang berdampak.

**Contoh:** Bahasa (Memahami cara menggunakan keterampilan menulis untuk membuat laporan atau bahan presentasi yang efektif)

### Pengetahuan Nilai dan Karakter

Pengetahuan yang berkaitan dengan pemahaman tentang nilai-nilai moral, etika, budaya, dan kemanusiaan yang berperan penting dalam membentuk kepribadian, sikap, dan perilaku seseorang

**Contoh:** Bahasa (Memahami cara menggunakan bahasa untuk membangun hubungan baik, menghindari konflik, serta menunjukkan empati dan kepedulian)

# Pengalaman Belajar

## ► Mengaplikasi



### Pendalaman Pengetahuan

Memperluas atau mengembangkan pemahaman terhadap konsep dengan menghubungkannya ke situasi baru, pengalaman lain, atau bidang ilmu yang berbeda.

### Karakteristik

- **Menghubungkan** konsep baru dengan pengetahuan sebelumnya.
- **Menerapkan** pengetahuan ke dalam situasi nyata atau bidang lain.
- **Mengembangkan** pemahaman dengan eksplorasi lebih lanjut.
- **Berpikir Kritis** dan mencari solusi inovatif berdasarkan pengetahuan yang ada.

### Contoh

#### Topik: Persamaan Linear

- **Dasar:** Peserta didik memahami bentuk umum persamaan linear dan cara menyelesaikannya.
- **Pendalaman Pengetahuan:** Peserta didik menerapkan persamaan linear dalam masalah keuangan, seperti menghitung keuntungan bisnis atau menentukan titik impas dalam penjualan produk.



# Pengalaman Belajar

## ► Merefleksi

3

### Regulasi Diri

Individu mampu mengendalikan pikiran, emosi, dan perilaku dalam mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks pendidikan, regulasi diri sangat penting bagi peserta didik untuk mengelola proses belajar mereka secara mandiri dan efektif.

### Karakteristik

- Memotivasi diri sendiri untuk terus belajar bagaimana cara belajar
- Refleksi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran (evaluasi diri)
- Menerapkan strategi berpikir
- Memiliki kemampuan metakognisi (meregulasi diri dalam pembelajaran)
- Meregulasi emosi dalam pembelajaran

### Contoh

- Menyampaikan motivasi belajar sesuai pengalaman yang diperoleh
- Penilaian diri sendiri terhadap pencapaian tujuan pembelajaran
- Peserta didik dapat membuat ringkasan materi yang dipahami untuk menguji pemahaman mereka sendiri.
- Peserta didik mampu mengendalikan emosi negatif seperti kecemasan, stres, dan frustrasi saat belajar dengan strategi coping seperti bernapas dalam-dalam, istirahat sejenak, atau mencari dukungan sosial, dan lain-lain.

# Contoh Pengalaman PM pada Ranah Kognitif

Pengalaman Belajar PM	Contoh Pengalaman Belajar pada Topik Fotosintesis
<b>Merefleksi</b>	Peserta didik mengaitkan fotosintesis dalam konteks yang lebih luas dan menyadari perannya terhadap isu nyata seperti ketersediaan pangan, perubahan iklim, dan sebagainya.
<b>Mengaplikasi</b>	Peserta didik menerapkan proses fotosintesis dan keterkaitannya dengan isu ketersediaan tanaman pangan.
<b>Memahami</b>	Peserta didik menjelaskan beberapa elemen yang terlibat dalam fotosintesis, namun tidak dapat mengaitkan antar proses fotosintesis.
	Peserta didik dapat memberikan definisi fotosintesis namun belum dapat menjelaskan bagaimana atau mengapa fotosintesis terjadi.



# Contoh Pengalaman PM pada Ranah Afektif dan Psikomotorik

Pengalaman Belajar PM	Afektif	Psikomotorik
<b>Merefleksi</b>	Sikap dan perilaku dalam pembelajaran yang menunjukkan bagaimana peserta didik menerima, merespons, menghargai, mengorganisasi, dan menginternalisasi nilai-nilai dalam kehidupan mereka.  Contoh: Guru memfasilitasi diskusi tentang isu sosial dan meminta peserta didik untuk menuliskan refleksi tentang sikap mereka.	Keterampilan fisik, koordinasi gerakan, atau tindakan nyata dalam pembelajaran yang melibatkan aktivitas motorik seperti tindakan fisik dan praktik langsung.
<b>Mengaplikasi</b>		
<b>Memahami</b>		Contoh: peserta didik mempraktikkan keterampilan dalam situasi yang menyerupai dunia nyata, seperti simulasi jual beli di pasar atau simulasi debat.

## 1 Praktik Pedagogis

Strategi mengajar yang dipilih guru untuk mencapai tujuan belajar dalam mencapai dimensi profil lulusan. Untuk mewujudkan pembelajaran mendalam guru berfokus pada pengalaman belajar peserta didik yang autentik, mengutamakan praktik nyata, mendorong keterampilan berpikir tingkat tinggi dan kolaborasi.

## 3 Lingkungan Pembelajaran

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

## 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.

## 4 Pemanfaatan 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.

Pembelajaran Mendalam dapat dilaksanakan menggunakan berbagai praktik pedagogis dengan menerapkan tiga prinsip yaitu berkesadaran, bermakna, menggembirakan, contohnya:

- ✓ Pembelajaran Berbasis Inkuiri, Pembelajaran Berbasis Proyek, Pembelajaran Berbasis Masalah, Pembelajaran Kolaboratif, Pembelajaran STEM (*Science, Technology, Engineering, Mathematic*), Pembelajaran Berdiferensiasi, dan sebagainya.
- 
- ✓ Diskusi, peta konsep, *advance organiser*, kerja kelompok, dan sebagainya



Kemitraan pembelajaran membentuk hubungan yang kolaboratif untuk memberikan pengalaman belajar, kebaruan informasi/ serta umpan balik kepada peserta didik melalui pengetahuan yang kontekstual dan nyata.

### Contoh Kemitraan:

- ✓ **Lingkungan Sekolah:** Kepala sekolah, pengawas sekolah, guru, dan peserta didik, dan lainnya
- ✓ **Lingkungan Luar Sekolah:** MGMP, Mitra Profesional, Dunia Usaha, Dunia Industri, dan Dunia Kerja, Institusi/ lembaga Pendidikan, Media, dan lainnya
- ✓ **Masyarakat:** Orang tua, Komunitas, Tokoh Masyarakat, Organisasi Keagamaan dan/atau Budaya, dan lainnya

1

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

2

Lingkungan pembelajaran yang mendukung

- ✓ **budaya belajar** yang dikembangkan agar tercipta iklim belajar yang aman, nyaman, dan saling memuliakan untuk pembelajaran yang kondusif, interaktif, dan memotivasi peserta didik bereksplorasi, berekspresi, dan kolaborasi.
- ✓ optimalisasi **ruang fisik** sebagai proses interaksi langsung dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif, meningkatkan kenyamanan, serta mendukung PM seperti ruang kelas, laboratorium, ruang konseling, lingkungan sekolah, perpustakaan, lingkungan/alam sekitar, ruang seni, ruang praktik keterampilan, ruang ibadah, aula/auditorium, museum, dan lainnya
- ✓ pemanfaatan **ruang virtual** untuk interaksi, transfer ilmu, penilaian pembelajaran tanpa keterbatasan ruang fisik, seperti desain pembelajaran daring, platform pembelajaran daring/*hybrid*, dan penilaian daring, dan lainnya.

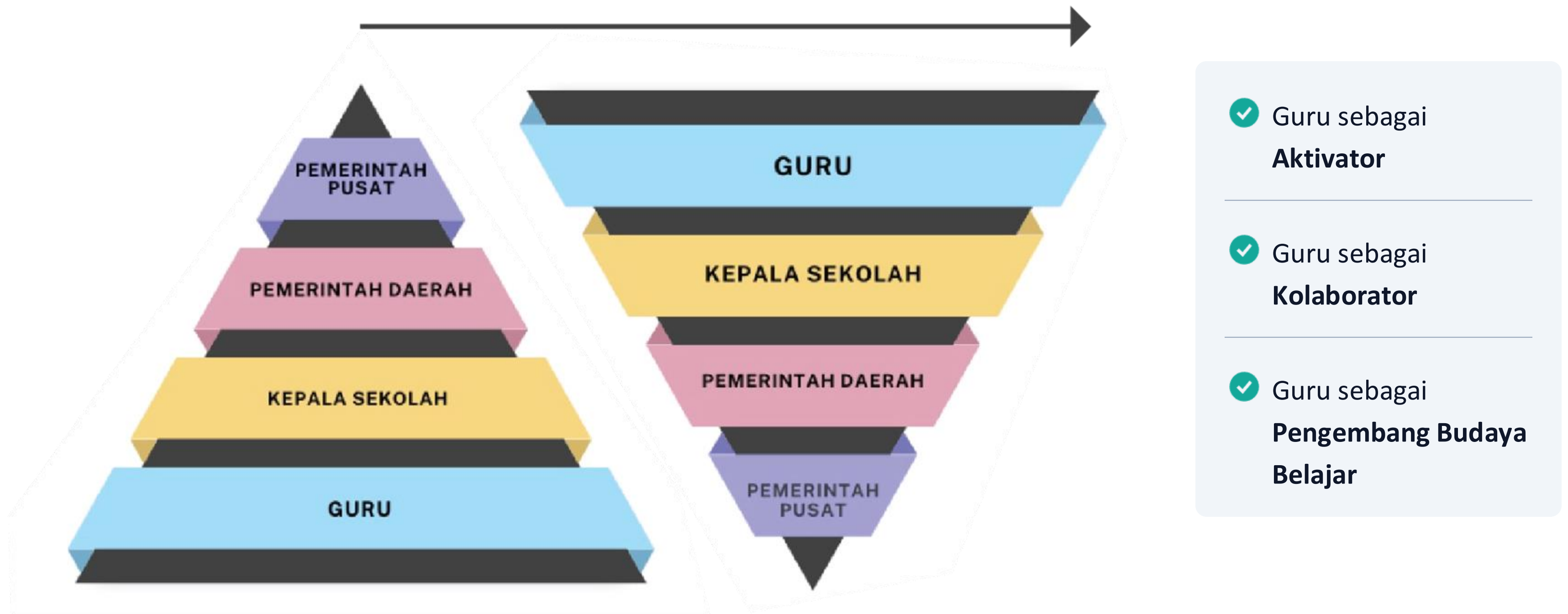
Teknologi digital dapat dimanfaatkan dalam perencanaan, pelaksanaan, dan asesmen pembelajaran. Peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan kolaboratif.

### Contoh:

- ✓ **Perencanaan Pembelajaran:** merancang dan mengelola kelas digital, manajemen perencanaan pembelajaran berbasis proyek), desain bahan ajar visual dan infografis, pembuatan konten interaktif seperti kuis dan simulasi, pemanfaatan kecerdasan artifisial, serta aplikasi desain instruksional, dan perencanaan pembelajaran lainnya.
- ✓ **Pelaksanaan Pembelajaran:** pembelajaran sinkronus, kolaborasi daring, pembelajaran asinkronus, laman sumber belajar, perpustakaan digital, pemanfaatan kecerdasan artifisial, video edukasi, multimedia Interaktif, simulasi dan animasi, gamifikasi dan kuis, serta sumber lainnya.
- ✓ **Asesmen Pembelajaran:** pembuatan tes otomatis, evaluasi orisinalitas dan kualitas tulisan, tes formatif berbasis interaktif, pemanfaatan kecerdasan artifisial, pengelolaan portofolio digital, dan sebagainya.



# Transformasi Peran Guru dalam Ekosistem PM



# Peran Guru dalam Pembelajaran Mendalam



## Aktivator

Guru menstimulasi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dan kriteria kesuksesan pembelajaran dengan berbagai strategi serta memberikan umpan balik untuk menstimulasi setiap level pencapaian yang lebih tinggi



## Kolaborator

Guru membangun kolaboratif inkuiri dengan peserta didik, rekan sejawat, keluarga, masyarakat, mitra profesi dan DUDIKA, dalam mitra lainnya dalam mengembangkan dan berbagi pengalaman nyata dalam penerapan PM



## Pengembang Budaya Belajar

Guru memberikan kepercayaan dan peluang mengambil resiko (*risk-taking*) kepada peserta didik untuk mengembangkan kreativitas dan berinovasi, dan melibatkan peserta didik dalam mengembangkan pengalaman belajar, serta menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung PM

# Elemen Ekosistem

