



**MERDEKA
BELAJAR**

**Merdeka
Mengajar**

Belajar Bersama Seri 22:

Topik Perencanaan Berbasis Data di Satuan Pendidikan

Modul:

**Apa dan Mengapa Perencanaan Berbasis Data?
Bagaimana Proses Perencanaan Dilakukan?**



Ditujukan sebagai rekomendasi kegiatan Pelatihan Mandiri yang dilakukan bersama-sama di komunitas. Seluruh aktivitas dapat diubah/dimodifikasi sesuai kebutuhan komunitas.

Daftar Isi

- 02** Daftar Isi
- 03** Tujuan
- 04** Format Belajar
- 06** Kegiatan Utama Selama Sesi Belajar
- 07** Titik Cek (*Check Point*)
- 09** Sebelum Belajar
- 12** Selama Belajar
- 13** Setelah Belajar
- 14** Kegiatan Penguatan 1
- 18** Kegiatan Penguatan 2
- 21** Aksi Nyata
- 23** Umpan Balik Komunitas
- 24** Refleksi Mandiri





Tujuan

Seri Belajar Bersama ini

diperuntukkan untuk penggerak dalam mengembangkan strategi pelaksanaan kegiatan dalam komunitas belajar.

Tujuannya adalah:

1. Memberikan tahapan jelas rangkaian dan alur kegiatan belajar di komunitas.
2. Membantu penggerak untuk mempunyai gambaran jelas dalam memberikan pendampingan dan dukungan belajar.
3. Memberikan beberapa contoh strategi pelaksanaan belajar, seperti pertanyaan pemantik, kegiatan refleksi, format kegiatan sinkronus dan asinkronus, dan lain sebagainya.
4. Memudahkan penggerak dalam memantau perkembangan belajar anggota komunitas.
5. Merupakan pedoman penggerak untuk dapat mengintegrasikan pembelajaran di PMM dengan konteks kelas masing-masing.
6. Memberikan kesempatan belajar dan berdiskusi dengan rekan sejawat dalam wadah komunitas.

Tujuan Belajar seri Topik Perencanaan Berbasis Data di Satuan Pendidikan

1. Mengetahui definisi, manfaat, dan proses dari Perencanaan Berbasis Data (PBD) untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di satuan pendidikan.
2. Memahami pentingnya sebuah perencanaan yang didasari data dalam upaya memperbaiki kualitas satuan pendidikan.
3. Melakukan aksi nyata dalam bentuk refleksi bersama rekan guru mengenai perencanaan (RKT/RKAS) yang pernah disusun di satuan pendidikan.

Format Belajar

Sebelum masuk kegiatan belajar, sepakatilah format belajar yang akan digunakan (sinkron dan/atau asinkron). Gunakan tabel ceklis berikut untuk alat bantu menentukan format belajar.

Baca 7 pernyataan di bawah ini

- Berikan tanda centang (✓) jika pernyataan tersebut sesuai dengan kondisi komunitas Anda
- Beri tanda silang (✗) jika pernyataan tersebut tidak sesuai

Gambaran Kondisi Komunitas Belajar

- Guru-guru di komunitas Anda sudah memiliki waktu belajar rutin bersama.
- Guru-guru di komunitas Anda membutuhkan rekan untuk berdiskusi langsung sesuai menonton video pembelajaran di PMM.
- Guru-guru di komunitas Anda merasa kesulitan untuk menonton video pembelajaran di PMM secara mandiri.
- Guru-guru di komunitas Anda memiliki jaringan internet yang kurang baik.
- Guru-guru di komunitas Anda tidak memiliki perangkat elektronik (laptop atau *smartphone*) yang memadai untuk belajar.
- Guru-guru di komunitas Anda memiliki pengetahuan yang terbatas dalam menggunakan perangkat elektronik dan platform/aplikasi internet untuk belajar.
- Guru-guru di komunitas Anda membutuhkan arahan atau instruksi langsung dalam proses belajar.

Rekomendasi format belajar berdasarkan kondisi komunitas:

- Jika terdapat minimal 4 tanda centang dari keseluruhan pernyataan, maka komunitas belajar Anda disarankan untuk menggunakan format belajar sinkron.
- Jika terdapat kurang dari 4 tanda centang dari keseluruhan pernyataan, maka komunitas belajar Anda bisa menggunakan format belajar asinkron atau sinkron sesuai kebutuhan.

Sinkron

Format belajar ini memungkinkan seluruh anggota untuk bertemu dan belajar bersama secara serentak atau dalam waktu yang bersamaan. Melalui format belajar ini, seluruh anggota dapat berinteraksi secara langsung. Sesi sinkron ini dapat dilakukan melalui moda daring (dalam jaringan) maupun moda luring (luar jaringan).

Beberapa hal yang perlu dipersiapkan jika format belajar yang dipilih adalah **sinkron daring**, yaitu:

- Kesepakatan waktu pelaksanaan belajar secara rutin.
- Pembagian peran (moderator, pemimpin gim, notulen, dan lainnya).
- Ketersediaan jaringan internet dan perangkat pendukung (laptop/*smartphone*).

Beberapa hal yang perlu dipersiapkan jika format belajar yang dipilih adalah **sinkron luring**, yaitu:

- Kesepakatan waktu pelaksanaan belajar secara rutin.
- Pembagian peran (moderator, pemimpin gim, notulen, dan lainnya).
- Ketersediaan lokasi dan ruang untuk melakukan kegiatan belajar bersama.

Asinkron

Format belajar ini memungkinkan seluruh anggota untuk menentukan sendiri waktu belajarnya dan menyepakati wadah yang akan dipakai untuk berdiskusi bersama tanpa tatap muka. Melalui format belajar ini, seluruh anggota dapat belajar dan tetap berinteraksi dengan pilihan waktu masing-masing.

Beberapa hal yang perlu dipersiapkan jika format belajar yang dipilih adalah asinkron, yaitu:

- Kesepakatan yang perlu dilakukan oleh seluruh anggota komunitas, seperti keaktifan berdiskusi, responsif memberikan jawaban, dan pemberitahuan perkembangan belajar masing-masing anggota.
- Kesepakatan lini masa belajar untuk masing-masing anggota komunitas Kesepakatan wadah komunikasi yang akan dipakai (*whatsapp group, google classroom, telegram, facebook group*, dan lainnya).
- Pembagian peran (pemimpin diskusi, pengingat lini masa, dan lainnya).

Kegiatan Utama Selama Sesi Belajar

Sebelum Belajar

Kegiatan sebelum menonton video pembelajaran. Bisa berupa pengarahan, *energizer*, dsb.



Selama Belajar

Kegiatan yang dilakukan anggota komunitas selama menonton video pelatihan mandiri.



Setelah Belajar

Kegiatan setelah menonton yang bertujuan sebagai konfirmasi dan penguatan. Dapat berupa kegiatan diskusi, eksplorasi lebih dalam, praktik, *workshop*, dsb.





Titik Cek Check Point

Titik cek bertujuan untuk:

- Menjaga antusias anggota komunitas
- Menghidupkan suasana di grup/platform diskusi selama sesi asinkron
- Memantik interaksi antaranggota
- Memastikan anggota mengikuti rangkaian kegiatan belajar

Kegiatan titik cek bisa dilakukan saat

- Kegiatan “**Selama Belajar**” dan “**Aksi Nyata**”.
- Jika proses belajar dilakukan secara sinkron, maka penggerak dapat menggunakan papan tulis/kertas *flipchart* sebagai wadah titik cek.
- Jika dilakukan secara asinkron, dapat digunakan dalam platform diskusi grup (*whatsapp group, telegram, facebook group, google classroom, dll.*)

Berikut contoh-contoh kegiatan titik cek:

Kegiatan	Tentang Kegiatan	Contoh
<p>Satu pernyataan</p>	<p>Anggota komunitas saling berbagi pendapat melalui satu pernyataan yang menggugah bagi dirinya selama kegiatan belajar</p>	<ul style="list-style-type: none"> • “Setelah mempelajari materi, saya baru menyadari” • “Sebelumnya saya pikir....., tapi ternyata.....” • Saya tertarik/bersemangat dengan..... karena..... • Saya tidak sabar ingin mencoba..... karena..... • Saya masih khawatir/bingung dengan....., karena.....
<p>Menjawab pertanyaan pemantik</p>	<p>Anggota komunitas menjawab pertanyaan pemantik yang berkaitan dengan topik yang dipelajari. Penggerak dapat menggunakan pertanyaan pemantik pada bagian “Sebelum Belajar” atau mengembangkannya sendiri. (Klik di sini untuk mempelajari cara mengembangkan pertanyaan pemantik)</p>	<p>Contoh pertanyaan pemantik:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apa saja yang bisa dilakukan untuk merencanakan program yang tepat? • Strategi apa yang bisa dilakukan untuk melibatkan peserta didik dan guru secara langsung? • Bagaimana caranya menganalisis data yang sudah ada?
<p>Wow-Moment</p>	<p>Momen yang berkesan saat anggota menyimak video pembelajaran.</p>	<p>“Ternyata program yang tepat sasaran adalah program yang didasarkan oleh data dan fakta di lapangan bukan hanya berdasarkan asumsi atau perkiraan saja.”</p>
<p>Kutipan menarik</p>	<p>Anggota komunitas saling berbagi kutipan menarik yang didapatkannya saat menyimak video pembelajaran</p>	<p>“Perencanaan Berbasis Data adalah sebuah perubahan kebiasaan.”</p>

*) Titik cek bisa dilakukan dengan variasi kegiatan yang lain sesuai inisiatif dari komunitas.
 **) Penggerak komunitas bisa menjawab pertanyaan titik cek terlebih dahulu sebagai contoh untuk memantik anggota komunitas.

Sebelum Belajar

Jenis Materi

Discovery
(Menemukan pengetahuan awal anggota kelompok 30')

Rincian Kegiatan

Penggerak komunitas dapat memberikan sesi permainan atau *ice breaking* di awal. Selanjutnya membuat 3 kelompok atau menyesuaikan kondisi di satuan pendidikan untuk menemukan kemampuan awal peserta terhadap topik Perencanaan Berbasis Data di Satuan Pendidikan.

Berikan sebuah kertas plano atau karton berisi pertanyaan:

Coba tuliskan apa yang akan dilakukan jika melihat peserta didik semakin hari semakin jarang berkunjung untuk membaca di Perpustakaan.

Berikan waktu **10 menit**, untuk mereka menuliskan hal-hal yang bisa dilakukan atas permasalahan tersebut dalam sebuah *sticky notes* atau buku tulis masing-masing. Setelah itu berikan kesempatan selama **5 menit untuk berbagi** akan pendapatnya.

Penggerak komunitas dapat melihat pengetahuan peserta dari masing-masing peserta terkait pengetahuan awal dalam menanggapi suatu masalah di sekolah. Catatlah temuan-temuannya dan jadikan pertimbangan untuk bahan refleksi di sesi Selama Belajar dan/atau sebagai pertimbangan pembagian kelompok.

*) Pada siklus [Appreciative Inquiry](#). (klik link untuk mengetahui tentang *Appreciative Inquiry*). Langkah ini masuk ke dalam langkah *discovery* atau menemukan.

Siklus *Appreciative Inquiry* terdiri dari:

1. *discovery* (menemukan)
2. *dream* (membayangkan)
3. *design* (merencanakan)
4. *destiny* (melakukan)

Jenis Materi

Pembagian Kelompok

Rincian Kegiatan

Kegiatan selanjutnya adalah menonton 7 video dari dua modul dalam topik *Perencanaan Berbasis Data di Satuan Pendidikan*. Penggerak komunitas membagi anggota ke dalam beberapa kelompok. Pembagian tugas dalam setiap kelompok dapat disesuaikan dengan jumlah anggota di setiap kelompok atau hasil asesmen awal pembelajaran. Perlu diingat bahwa kegiatan belajar tidak harus diselesaikan dalam satu hari.

Berikut adalah contoh pembagian kelompok:

Hari 1	
Kelompok	Video
Kelompok 1	Refleksi Perencanaan
Kelompok 2	Latar Belakang PBD
Kelompok 3	Tujuan Perencanaan, Tujuan Pendidikan
Kelompok 4	Siklus Perencanaan
Kelompok 5	Sumber Data Perencanaan Berbasis Data
Kelompok 6	Siapa yang Terlibat dalam PBD
Kelompok 7	Hasil Akhir Perencanaan Berbasis Data

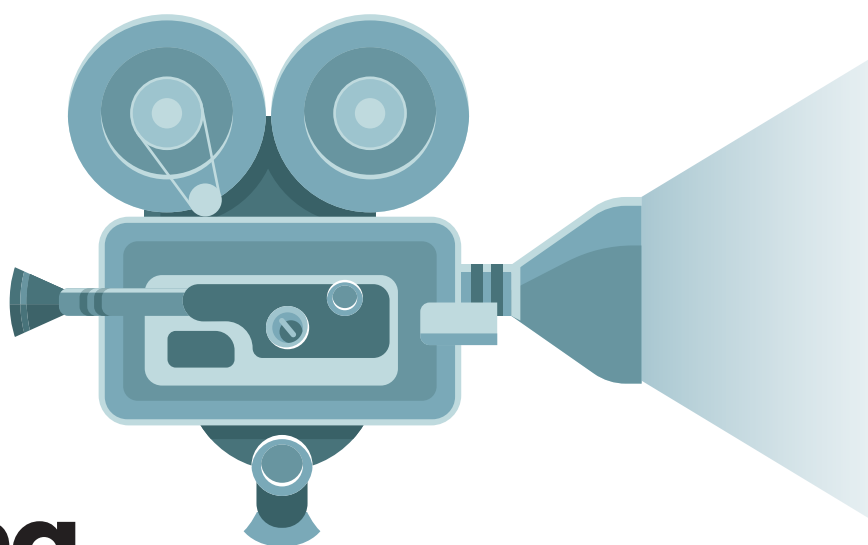
Dream
(Membayangkan)

Memberikan pertanyaan pemantik terkait mimpi menjadi sekolah yang berkualitas. Sebagai contoh:

Hal pertama apa **yang dibayangkan** jika sekolah kita menjadi sekolah yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik?

Jenis Materi	Rincian Kegiatan
	<p>Langkah-langkah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berikan pertanyaan dan tuliskan setiap jawaban peserta pada kertas plano atau kertas karton sehingga bisa terlihat oleh semua peserta. 2. Penggerak komunitas bisa meminta bantuan salah seorang anggota untuk membantu menuliskan setiap jawaban pada kertas <i>plano</i>. 3. Dorong peserta untuk mengeluarkan pendapatnya. 4. Akhiri dengan revidi jawaban peserta, bisa dengan menggarisbawahi kata kunci pada setiap jawaban. 5. Beri penegasan bahwa setiap jawaban ini perlu terus diingat sepanjang sesi belajar.
<p>Mempersiapkan Lingkungan Belajar</p>	<p>Mempersiapkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan untuk melakukan pembelajaran secara sinkron. Sebagai contoh:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempersiapkan gawai yang dibutuhkan untuk setiap kelompok, seperti komputer, <i>smartphone</i>, atau laptop. • Mempersiapkan beberapa ruangan/tempat untuk sesi menonton video bagi setiap kelompok • Mempersiapkan satu ruangan/tempat untuk sesi penguatan bersama
<p>Informasi Tindak Lanjut</p>	<p>Memberikan informasi dan instruksi kepada anggota kelompok terkait cara dan durasi dalam sesi menonton video. Selain itu, penggerak komunitas juga perlu menyampaikan rencana kegiatan penguatan yang akan dilakukan setelah seluruh anggota kelompok selesai menonton video pembelajaran.</p>





Selama Belajar

1. Penggerak komunitas memulai kegiatan menonton video dan mengarahkan anggota untuk mencari tempat yang nyaman dan kondusif bagi kelompok untuk menonton video-video nya.
2. Selama menonton video, arahkan anggota kelompok untuk mencatat poin-poin penting yang sedang dipelajari dan menuliskan pertanyaan (Penggerak bisa menyiapkan 1 kertas plano kertas HVS bagi setiap kelompok untuk menuliskan berbagai pertanyaan)
3. Jika dibutuhkan, hentikan video sejenak pada menit tertentu untuk mendiskusikan konten atau mempraktikkan langsung materi yang sedang dipelajari (co: siklus perencanaan)
4. Lihat kembali tabel titik cek dan pilihlah satu kegiatan yang paling sesuai dengan kesiapan komunitas.
5. Setelah menonton video, setiap kelompok dapat kembali berkumpul dengan seluruh anggota kelompok lainnya.
6. Lakukan kegiatan pembuka dengan sesi *ice breaking*. Anda bisa menugaskan salah satu kelompok untuk memimpin *ice breaking* secara bergantian.
7. Selanjutnya, lakukan pemaparan kelompok. Setiap kelompok diberi waktu maksimal 5 menit untuk menyampaikan poin-poin penting yang didapat dari video pembelajaran.

Setelah Belajar

Kegiatan ini dilakukan secara sinkron.

Panduan Kegiatan

Kegiatan pembuka/*warming-up*

(5')

Lakukan kegiatan pembuka dengan sesi *ice breaking*.

Catatan: Anda bisa menugaskan salah satu kelompok untuk memimpin *ice breaking* secara bergantian.

Reviu *Dream* (Membayangkan Sekolah Berkualitas)

(10')

Buka kembali kertas *plano* atau *karton* yang sudah terisi jawaban-jawaban anggota saat sesi *dream*. Ajak peserta untuk:

- Setelah menonton seluruh video dalam topik *Perencanaan Berbasis Data di Satuan Pendidikan*, adakah hal baru yang dibayangkan untuk sekolah yang berkualitas?
- Mendiskusikan beberapa pertanyaan yang belum terjawab.

Sesi Penguatan

(60-90')

Pilihlah salah satu kegiatan penguatan yang disediakan untuk dilakukan bersama anggota komunitas. Anda juga bisa melakukan kegiatan penguatan yang lain sesuai inisiatif komunitas.

Refleksi

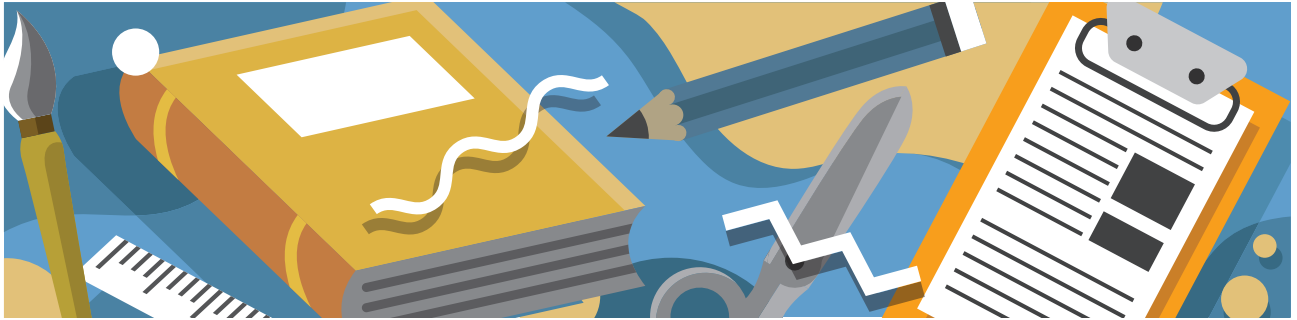
(5-10')

Akhiri kegiatan penguatan dengan mengajak anggota untuk berefleksi. Salah satu caranya bisa dengan mengisi melengkapi pernyataan berikut: "Setelah mempelajari modul ini saya akhirnya tahu bahwa"

Penutup

(5')

Tutup kegiatan dengan mengapresiasi anggota dan mengajak mereka untuk melakukan aksi nyata.



Kegiatan Penguatan 1

Melakukan Praktik Identifikasi–Refleksi–Benahi (Kepala Sekolah/Guru)

Persiapan kegiatan:

- **Bagi peserta ke dalam beberapa kelompok** atau gunakan kembali kelompok belajar di kegiatan Selama Belajar.
- **Ingatkan kembali** peserta pada bagian **dream**, tentang mimpi dan bayangan peserta mengenai sekolah dengan pembelajaran yang berkualitas, sebagai pengantar menuju tahap **design** dan **destiny** di kegiatan penguatan ini.
- Setiap kelompok **diberikan** beberapa **pertanyaan** mengenai rencana praktik Identifikasi–Refleksi–Benahi dalam siklus Perencanaan Berbasis Data. Perlu diingat bahwa pertanyaan diberikan bertahap atau satu per satu, atau dapat dituliskan dalam sebuah kertas *plano* yang telah dibagi menjadi 4 bagian untuk 4 pertanyaan di bawah ini. Sebagai contoh:
 1. Sambil mengingat mimpi mengenai sekolah yang berkualitas, **indikator** capaian apa dalam Rapor Pendidikan **yang capaiannya masih perlu ditingkatkan?** (Identifikasi)
 2. **Apa yang menjadi akar masalah** dari indikator yang capaiannya masih perlu ditingkatkan tadi? (Refleksi)

3. **Program atau kegiatan seperti apa** yang bisa dilakukan untuk mengatasi akar masalah? (Benahi)
 4. **Siapa saja yang akan terlibat** dalam semua proses ini? (Yang terlibat)
- Setiap kelompok diberikan kertas plano dan alat tulis

Alat dan Bahan:

- Laptop, akses internet (untuk mengakses Rapor Pendidikan), kertas plano, *sticky notes*, dan alat tulis. Jika terdapat keterbatasan akses internet atau laptop, kepala satuan pendidikan bisa menyediakan beberapa salinan Laporan Rapor Pendidikan untuk dibagikan kepada peserta.



Panduan Kegiatan

Tahap
design
dengan sesi
kelompok
kecil
30'

Setiap kelompok akan *brainstorming* mengenai jawaban dari setiap pertanyaan pada kertas plano yang disediakan.

Langkah-langkah: 20'- 30'

1. Plano dibuat menjadi **4 kolom**. Secara berurutan kolom-kolom tersebut diberi judul **Identifikasi, Refleksi, Benahi, dan yang terlibat**.
2. Pada **kolom identifikasi**, penggerak komunitas mendorong peserta untuk menuliskan indikator capaian yang masih rendah dari data Rapor Pendidikan selama 3 menit.
3. Pada kolom refleksi, penggerak komunitas meminta anggota untuk mengisi akar masalah dari indikator yang telah dituliskan pada tahap identifikasi tadi selama 10 menit.
4. Pada kolom benahi, penggerak komunitas mendorong anggota untuk saling bertukar ide praktik yang sesuai dengan akar masalah yang ada selama 10 menit. Dapat **dituliskan dengan poin-poin**.
5. Kolom terakhir, anggota menuliskan siapa saja yang dilibatkan dalam semua proses tadi selama 3 menit.

Reviu Hasil Diskusi: 4 menit

Setiap kelompok mereviu kembali hasil diskusinya.

Tukar hasil
diskusi
10'

- Gabungkan 2-3 kelompok menjadi satu.
- Tukar hasil diskusi dari tiap kelompok pada kelompok lainnya dalam satu gabungan kelompok tadi.
- Beri waktu 7 menit untuk mengamati dan membaca hasil diskusi kelompok lain
- Setelah mengamati dan membaca hasil diskusi kelompok lain, siapkan *sticky notes* dan tuliskan dua hal ini:
 1. Hal baik atau hal menarik dari hasil diskusi kelompok yang Anda amati;
 2. Masukan, saran atau apresiasi untuk hasil diskusi kelompok yang Anda amati.

Kemudian tempelkan *sticky notes* tersebut pada plano kelompok yang diamati.

**Forum
kelompok
besar
15'-20'**

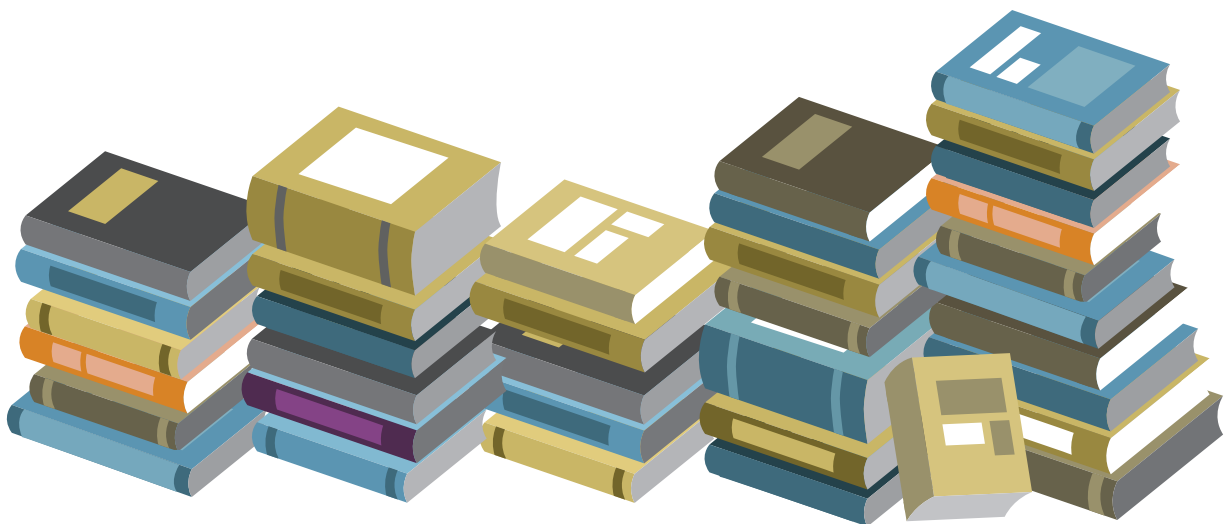
- Ceritakan hasil temuan (hal baik, menarik, saran, masukan) pada sesi Tukar Hasil Diskusi.
- Kembalikan plano hasil diskusi pada kelompok asalnya.
- Berikan waktu untuk setiap kelompok membaca temuan dari kelompok lain terhadap hasil diskusinya.
- Fasilitasi pembahasan mengenai Identifikasi, Refleksi, Benahi, sebagai langkah penguatan peserta terhadap praktik yang dilakukannya.

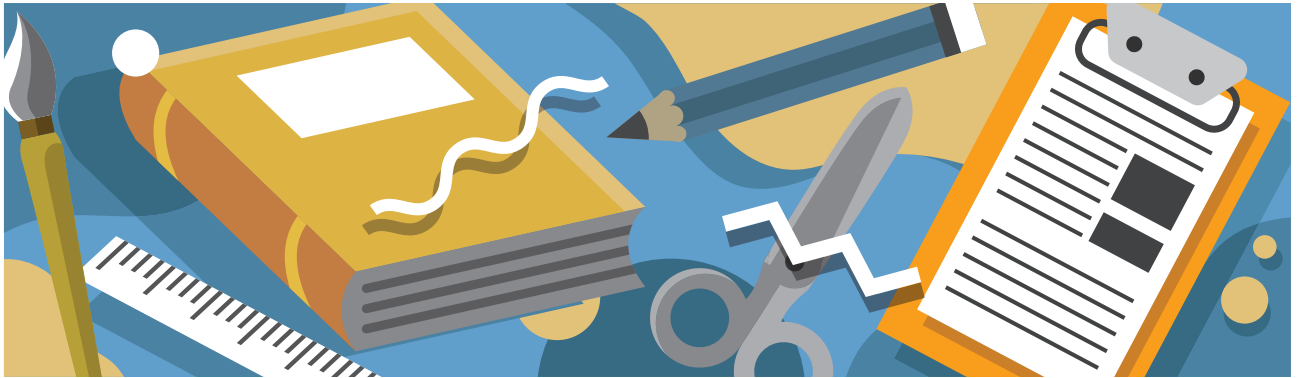
**Tahap
destiny
dengan
rencana
tindak
lanjut
5'-10'**

Lakukan tahap *destiny* (melakukan) melalui rencana tindak lanjut dengan beberapa pilihan pernyataan berikut:

- “Dalam dua hari ke depan saya akan”
- “Hal pertama yang akan saya lakukan untuk melakukan Perencanaan Berbasis Data adalah”
- “Saya akan membahas siklus perencanaan PBD bersama guru-guru saya pada tanggal”

(Pertanyaan bisa disesuaikan dengan kebutuhan komunitas)





Kegiatan Penguatan 2

Peta Pemahaman Perencanaan Berbasis Data (PBD)

Persiapan kegiatan:

- **Bagi peserta ke dalam beberapa kelompok** atau gunakan kembali kelompok belajar di kegiatan Selama Belajar.
- **Ingatkan kembali** peserta pada bagian *dream*, tentang mimpi dan bayangan peserta mengenai sekolah berkualitas, sebagai pengantar menuju tahap *design* dan *destiny* di kegiatan penguatan ini.

Alat dan Bahan:

- Kertas plano, *sticky notes*, dan alat tulis.



Panduan Kegiatan

Tahap
design
20'

- Berikan kertas *plano*, *sticky notes* dan alat tulis
- Setiap kelompok diminta membuat alur perjalanan yang digambarkan dalam *plano*. Alur perjalanan diisi dengan pertanyaan-pertanyaan: *dimana*, *apa*, *kenapa*, *bagaimana*, *kemana*. Sebagai contoh seperti ilustrasi berikut ini:

Peta Perjalanan



- Setelah peta perjalanan digambarkan dalam *plano*, penggerak komunitas memberikan pertanyaan-pertanyaan arahan untuk mengisi setiap pertanyaan pada peta perjalanannya secara berurutan, yaitu:
 1. *Kemana*: apa **tujuan melakukan** Perencanaan Berbasis Data?
 2. *Di mana*: **Dimana posisi kita sekarang?** Apa saja yang belum dipahami dalam materi Perencanaan Berbasis Data?
 3. *Apa*: **Apa saja yang sudah dipelajari** dalam materi di topik *Perencanaan Berbasis Data di Satuan Pendidikan?* Apa yang bisa dilakukan agar praktik PBD di sekolah dapat terlaksana? Jawablah dengan poin-poin.
 4. *Kenapa*: Kenapa PBD penting untuk dilakukan? Deskripsikanlah jawabannya.
 5. *Bagaimana*: Bagaimana langkah-langkah yang dapat dilakukan agar PBD terlaksana dengan baik di sekolah? Jawablah dengan poin-poin
- Anggota komunitas menuliskan satu per satu jawabannya di *sticky notes*. Lalu menempelkannya di dalam *plano* tersebut tepat di bawah setiap kunci pertanyaannya.

Gallery walk 20'

- Arahkan setiap kelompok untuk memajang hasil diskusi pada dinding ruangan.
- Setiap peserta memegang alat tulis masing-masing.
- Setiap peserta diarahkan untuk berkeliling secara bergantian dan membaca setiap peta perjalanan dari setiap kelompok.
- Setiap waktu pergantian adalah 5 menit.
- Gambar tanda bintang kecil pada setiap hal menarik yang ditemukan.

Diskusi kelompok besar 10'-15'

- Minta perwakilan kelompok untuk menyebutkan pertanyaan kunci mana yang memiliki bintang paling banyak.
- Penggerak komunitas mereviu bersama peta perjalanan dan hasil temuan-temuan dari *gallery walk*.
- Penggerak komunitas mendorong agar selalu mengingat tujuan (*kemana*), serta mengapa PBD penting dilakukan di sekolah. Sebab, dua hal tersebut menjadi fondasi pemahaman agar praktik PBD dilakukan dengan sadar utuh.

Tahap *destiny* dengan rencana tindak lanjut 5'-10'

Lakukan tahap *destiny* (melakukan) melalui rencana dengan beberapa pilihan pernyataan berikut:

- “Setelah mengetahui peta pemahaman PBD selanjutnya yang perlu dilakukan adalah”
- “Hal pertama yang akan dilakukan di sekolah untuk praktik PBD ini adalah”

(Pertanyaan bisa disesuaikan dengan kebutuhan komunitas)



Aksi Nyata

- Dorong anggota komunitas untuk memilih dan mengerjakan aksi nyata pada Platform Merdeka Mengajar. Direkomendasikan komitmen waktu untuk mengerjakan aksi nyata adalah 2 minggu.
- Saat mengerjakan aksi nyata, komunitas (dan *group chat*-nya jika ada) berperan untuk:
 - Ruang kolaborasi
 - Berbagi tips
 - Titik cek
 - Dukungan lainnya yang mendorong guru untuk mencoba dan mengumpulkan aksi nyata pada Platform Merdeka Mengajar.
- Jika diperlukan, bentuk *support group* yang terdiri dari anggota dengan pilihan aksi nyata yang sama.
- Arahkan anggota komunitas untuk saling berbagi tautan aksi nyata yang telah dikumpulkan dan memberikan umpan balik pada Platform Merdeka Mengajar.
- Untuk memantik umpan balik yang bermakna, kenalkan anggota komunitas pada [metode TAG-Feedback](#).

Contoh umpan balik yang bermakna

“Secara keseluruhan kontennya sangat bagus dan sesuai dengan tuntutan standar kompetensi murid. Namun sebaiknya diberikan contoh agar mudah dipahami”.

“Materi yang disampaikan sangat jelas, dilengkapi contoh. Memotivasi guru untuk ikut melaksanakan, terutama saya”.

“Konten bagus, sudah ada contoh dan refleksi nyata”.

Contoh umpan balik yang kurang bermakna

“Sangat bagus lanjutkan”.

“Luar biasa”.

“Kontennya sudah bagus”.

- Untuk menghidupkan suasana di grup/platform komunitas, pilih 1 hari di mana para komunitas diajak untuk berbagi “Momen Tak Terduga” saat melakukan aksi nyata. Jika diperlukan, berikan contoh untuk memantik anggota:

“Momen tak terduga saya adalah ketika saya dan guru-guru sudah selesai melakukan satu kegiatan berdasarkan akar masalah yang ditemukan. Saya kaget, ternyata kegiatan tersebut perlahan mulai terlihat dampak baiknya daripada ketika kami melakukan kegiatan lain yang tidak didasarkan akar masalah. Saya pikir akan sama-sama saja hasilnya, ternyata tidak.”



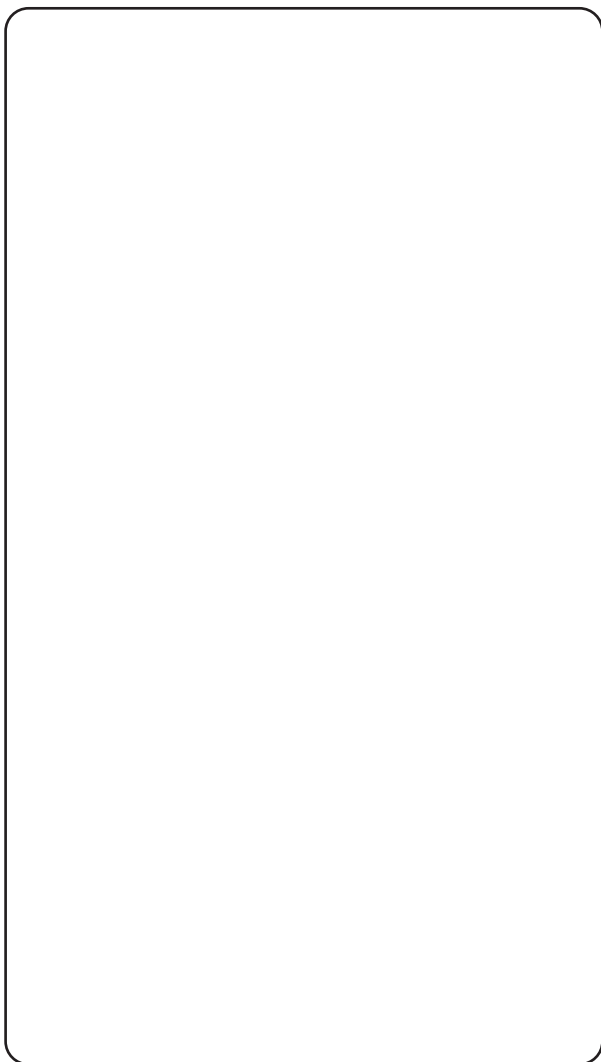
- Untuk menutup Seri Belajar, ajak seluruh anggota untuk melakukan refleksi mandiri mengenai komitmen belajar. Minta juga kesediaan anggota untuk memberikan umpan balik terhadap kegiatan komunitas.



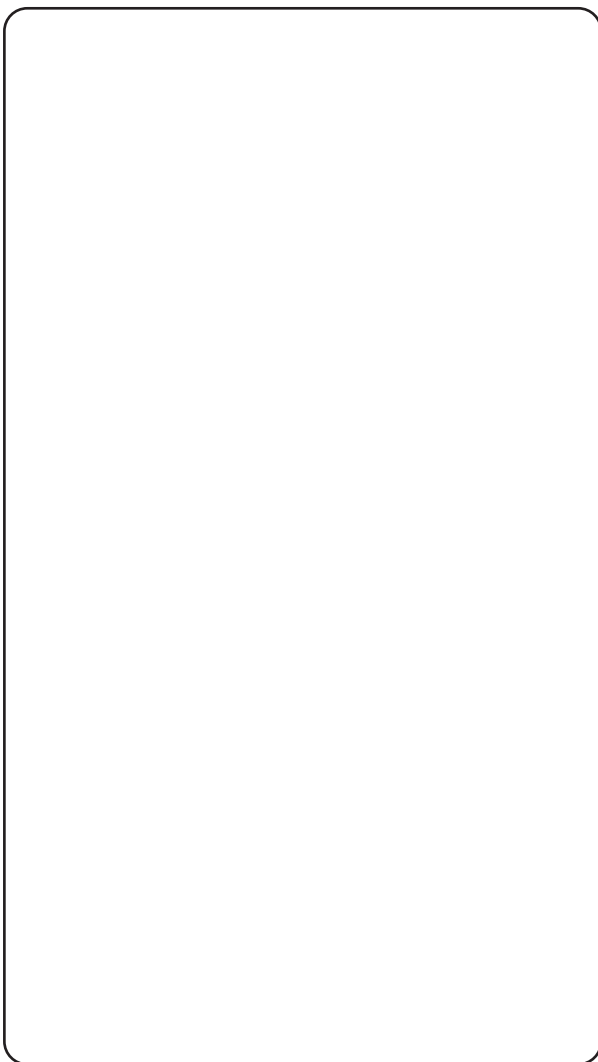
Umpan Balik Komunitas

- Umpan balik ini diberikan oleh anggota komunitas kepada pemimpin komunitas mengenai pelaksanaan kegiatan belajar.
- Umpan balik bisa disampaikan secara personal tanpa format tertentu atau menggunakan [metode TAG-Feedback](#).
- Anda bisa mengelompokkan hasil umpan balik pada T-Chart seperti berikut dan menggunakannya untuk merencanakan perbaikan kualitas komunitas nantinya.

Untuk Dirayakan



Untuk Ditingkatkan



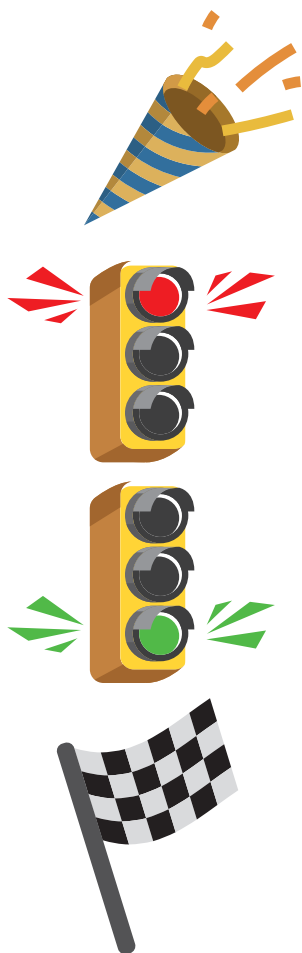
Refleksi Mandiri

Setelah mempelajari topik *Perencanaan Berbasis Data di Satuan Pendidikan*, setiap guru disarankan melakukan refleksi pribadi mengenai pembelajaran yang sudah berlangsung di kelasnya saat ini. Fungsinya untuk:

- Mengetahui apa dan bagaimana proses perencanaan berbasis data dan bagaimana cara melakukannya di dalam satuan pendidikan.
- Menjadi rencana aksi atau rencana perubahan yang hendak diterapkan di kelas masing-masing.

Refleksi ini bisa bersifat pribadi atau dilakukan per level/grup mengajar (Contoh: grup guru kelas 1, grup guru PJOK, dsb).

[Unduh contoh *Traffic Light Reflection* di sini.](#)



Selebrasi

Apa yang harus dirayakan?

Stop

Apa yang harus dihentikan?

Lanjut

Apa yang harus dilanjutkan?

Mulai

Apa yang harus dimulai?