



**MERDEKA
BELAJAR**



**Merdeka
Mengajar**

Belajar Bersama Seri 10:

Topik Perencanaan Berbasis Data: Identifikasi-Refleksi-Benahi

Modul:

**Identifikasi, Refleksi, dan Benahi
dalam Perencanaan Berbasis Data**



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
- 14** Selama Belajar
- 15** Setelah Belajar
- 17** Kegiatan Penguatan 1
- 20** Kegiatan Penguatan 2
- 22** Aksi Nyata
- 24** Umpan Balik Komunitas
- 25** 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:

Identifikasi-Refleksi-Benahi

1. Memberikan pemahaman untuk melakukan Perencanaan Berbasis Data secara aplikatif.
2. Membahas prinsip penting tentang proses mengidentifikasi kondisi satuan pendidikan, merefleksikan akar masalah yang perlu dibenahi, serta penetapan program pembenahan yang tepat demi meningkatkan kualitas layanan 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"> • Bagaimana prinsip dasar Identifikasi sebagai langkah awal dari tahapan I-R-B? • Mengapa perlu ada Refleksi atau perumusan akar masalah? • Bagaimana memilih kegiatan pembenahan yang tepat dan berdampak langsung pada peserta didik maupun satuan pendidikan?
<p>Wow-Momen</p>	<p>Momen yang berkesan saat anggota menyimak video pembelajaran.</p>	<p>“Selama ini saya terpaku pada peningkatan fasilitas, sarana dan prasarana sekolah sebagai upaya peningkatan layanan pendidikan. Ternyata, masih banyak yang dapat dipelajari lagi. Perlu adanya upaya untuk memahami permasalahan utama satuan pendidikan serta pemilihan solusi yang berdampak langsung terutama untuk peserta didik”.</p>
<p>Kutipan menarik</p>	<p>Anggota komunitas saling berbagi kutipan menarik yang didapatkannya saat menyimak video pembelajaran</p>	<p>Kita tidak perlu saling membandingkan satuan pendidikan, karena kondisi satuan pendidikan berbeda-beda.</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

Persiapan
oleh Fasilitator

Rincian Kegiatan

- Persiapkan lima buah kartu.
 1. **Kartu Know**, berisi tentang pertanyaan “Apa yang Ibu dan Bapak ketahui tentang kegiatan I-R-B?”
 2. **Kartu Wonder**, berisi tentang pertanyaan yang muncul selama kegiatan menonton video.
 3. **Kartu Learn**, berisi tentang pemahaman yang berhasil diperoleh setelah mengikuti seluruh kegiatan belajar.
 4. **Kartu Evaluasi Satuan Pendidikan**, berisi penilaian guru terhadap satuan pendidikannya. Penilaian terdiri dari 3 indikator yang diambil dari indikator prioritas.
 5. **Kartu Pesan Cinta untuk Sekolah**, yang berisi tentang “Hal yang paling disukai dari sekolah kita dan harapan untuk masa depan sekolah”.
- Sediakan 3 kotak yang sesuai untuk menyimpan **Kartu Know**, **Kartu Evaluasi Satuan Pendidikan** dan **Kartu Pesan Cinta untuk Sekolah**.
- Sediakan sebuah papan tulis untuk bagan dengan 5 kolom di dalamnya, yaitu kolom **Know**, **Wonder**, **Confirmed**, **Misconception**, dan **Learn**.
- Karton/media untuk menempel **Pesan Cinta untuk Sekolah**

Cetak seluruh kartu yang telah disediakan dalam lembar lampiran dan perbanyak sesuai jumlah yang dibutuhkan. Kartu-kartu tersebut antara lain:

- Kartu *Know*
- Kartu *Wonder*
- Kartu *Learn*
- Kartu Evaluasi Satpen
- Kartu Pesan Cinta Untuk Sekolah

Jenis Materi

Rincian Kegiatan



Berikut contoh kartu.
Desain dapat diubah dan disesuaikan oleh satuan pendidikan.

Kartu Evaluasi

Kemampuan Literasi Murid	<input type="checkbox"/>
Kualitas Pembelajaran di Kelas	<input type="checkbox"/>
Iklim Keamanan Sekolah	<input type="checkbox"/>

Beri poin untuk setiap indikator.
3 poin untuk Baik Sekali
2 Poin untuk Cukup
1 Poin untuk Kurang

Pesan Cinta Untuk Sekolah
Yang paling saya suka dari sekolah ini adalah

Harapan untuk sekolah ini

Know

Yang kami ketahui tentang I-R-B adalah

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Wonder

Kami bertanya-tanya tentang

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Learn

Kami belajar bahwa

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Contoh ilustrasi untuk kotak pesan

Apa yang Ibu dan Bapak ketahui tentang I-R-B?



Menurut Ibu dan Bapak, bagaimana penilaian terhadap satuan pendidikan kita?



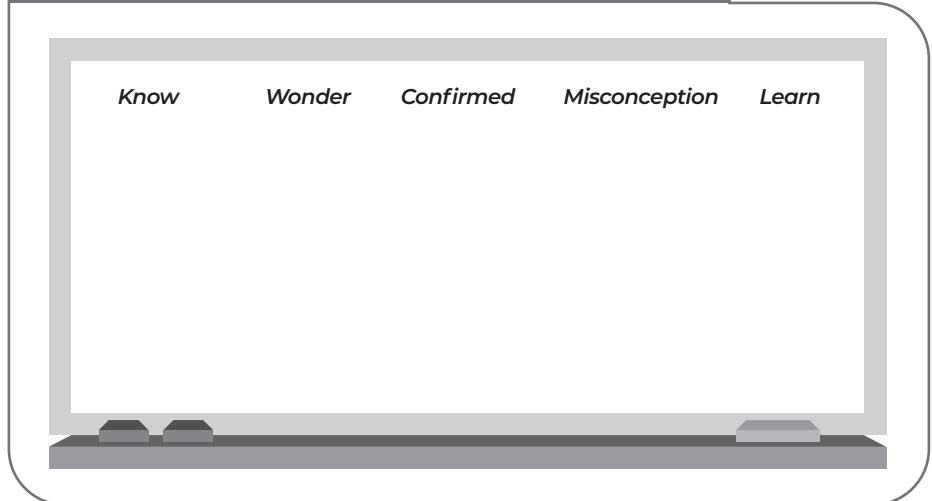
Pesan Cinta untuk Sekolah. Dapat berisi hal yang paling disukai dari satuan pendidikan dan harapan untuk satuan pendidikan di masa depan.



Jenis Materi

Rincian Kegiatan

Contoh ilustrasi untuk papan KWCML



Contoh ilustrasi untuk kartu Pesan Cinta Untuk Sekolah



Alternatif:

Kartu dapat digantikan dengan media lain, seperti buku, *flipchart*, *sticky notes*, dan lain sebagainya, selama tetap memiliki fungsi yang sama. Satuan pendidikan dapat memilih alat dan bahan yang sesuai dengan kondisi masing-masing.

Jenis Materi

Pengisian
kartu survei

(Kegiatan ini
dapat dilakukan
sebelum peserta
memasuki
ruang/area
belajar
bersama)

Pembagian
Kelompok dan
pembagian
tugas kelompok

Rincian Kegiatan

Bagikan kartu **Know**, **Kartu Evaluasi** dan **Pesan Cinta untuk Sekolah** pada setiap peserta. Arahkan peserta untuk mengisinya dengan benar, lalu memasukkannya ke dalam masing-masing kotak yang sesuai. Lalu simpan kotaknya.

Pada hari pertama, arahkan peserta untuk menulis pemahaman awal terkait kegiatan **Identifikasi-Refleksi** dalam kartu **Know**.

Sedangkan pada hari kedua, peserta cukup menulis pemahaman awal tentang kegiatan **Benahi** pada kartu **Know** tanpa perlu mengisi **Kartu Evaluasi** dan **Pesan Cinta untuk Sekolah**

Kegiatan selanjutnya adalah menonton 8 video dalam topik *Perencanaan Berbasis Data: Identifikasi-Refleksi-Benahi Modul Identifikasi, Refleksi, dan Benahi*. Bagi peserta menjadi empat kelompok atau disesuaikan dengan jumlah peserta untuk menonton video dan mendiskusikannya.

Kegiatan Belajar tidak harus diselesaikan dalam satu hari. Kegiatan belajar dapat dilakukan selama dua hari, atau disesuaikan dengan kondisi peserta dan Satuan Pendidikan.

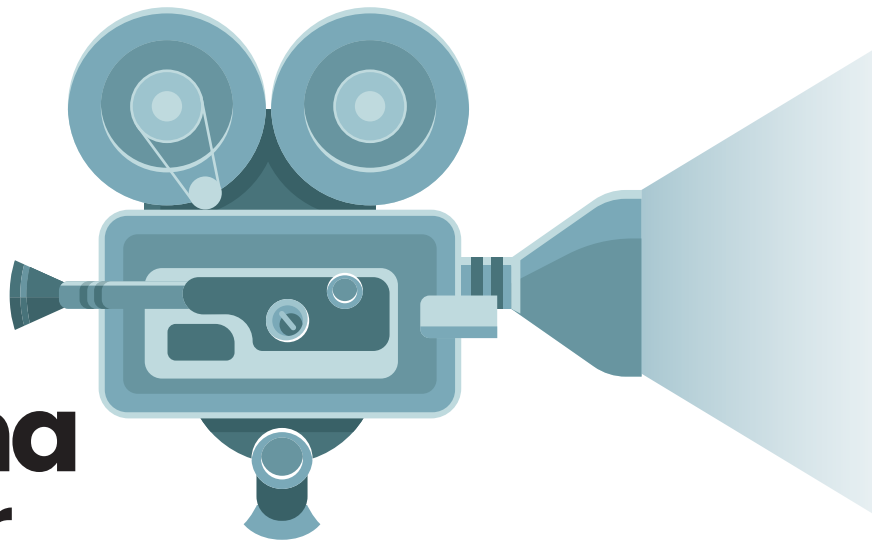
Contoh pembagian kelompok :

Hari pertama :

Kelompok	Video
Kelompok 1	Langkah Penting mencapai Perubahan Bermakna
Kelompok 2	Tahap Identifikasi Dikdasmen
Kelompok 3	Merefleksikan Akar Masalah
Kelompok 4	Tahap Refleksi Dikdasmen

Jenis Materi	Rincian Kegiatan										
	<p>Hari kedua :</p> <table border="1" data-bbox="517 344 1458 779"> <thead> <tr> <th data-bbox="517 344 756 416">Kelompok</th> <th data-bbox="772 344 1458 416">Video</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="517 439 756 510">Kelompok 1</td> <td data-bbox="772 439 1458 510">Prinsip Penting dalam Tahap Benahi</td> </tr> <tr> <td data-bbox="517 533 756 604">Kelompok 2</td> <td data-bbox="772 533 1458 604">Memahami Lembar Rekomendasi PBD</td> </tr> <tr> <td data-bbox="517 627 756 698">Kelompok 3</td> <td data-bbox="772 627 1458 698">Tahap Benahi Dikdasmen</td> </tr> <tr> <td data-bbox="517 721 756 792">Kelompok 4</td> <td data-bbox="772 721 1458 792">Pengembangan Kegiatan Benahi</td> </tr> </tbody> </table>	Kelompok	Video	Kelompok 1	Prinsip Penting dalam Tahap Benahi	Kelompok 2	Memahami Lembar Rekomendasi PBD	Kelompok 3	Tahap Benahi Dikdasmen	Kelompok 4	Pengembangan Kegiatan Benahi
Kelompok	Video										
Kelompok 1	Prinsip Penting dalam Tahap Benahi										
Kelompok 2	Memahami Lembar Rekomendasi PBD										
Kelompok 3	Tahap Benahi Dikdasmen										
Kelompok 4	Pengembangan Kegiatan Benahi										
Memberikan Pertanyaan Pemantik	<p>Memberikan pertanyaan pemantik terkait dengan video pembelajaran yang didapat oleh masing-masing kelompok. Contoh :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengapa perlu melakukan Perencanaan Berbasis Data? 2. Apa yang perlu diperhatikan dalam Tahap Identifikasi? 3. Bagaimana cara merumuskan akar masalah? 										
Membagikan Kartu Wonder	<p>Siapkan kartu Wonder. Bagikan satu kartu Wonder untuk setiap kelompok. Kartu Wonder ini digunakan untuk menulis pertanyaan terkait materi pembelajaran yang dapat diisi selama proses menonton video. Satu kartu dapat berisi 1-3 pertanyaan.</p>										
Mempersiapkan Lingkungan Belajar	<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. 										
Informasi Tindak Lanjut	<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. Carilah tempat yang nyaman dan kondusif bagi anggota kelompok untuk menonton video.
2. Selama menonton video, arahkan anggota kelompok untuk mencatat poin-poin penting yang sedang dipelajari dan menuliskan pertanyaan di Kartu **Wonder**.
3. Jika dibutuhkan, hentikan video sejenak pada menit tertentu untuk mendiskusikan konten atau mempraktikkan langsung materi yang sedang dipelajari (co : Tahap Identifikasi Dikdasmen)
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*.

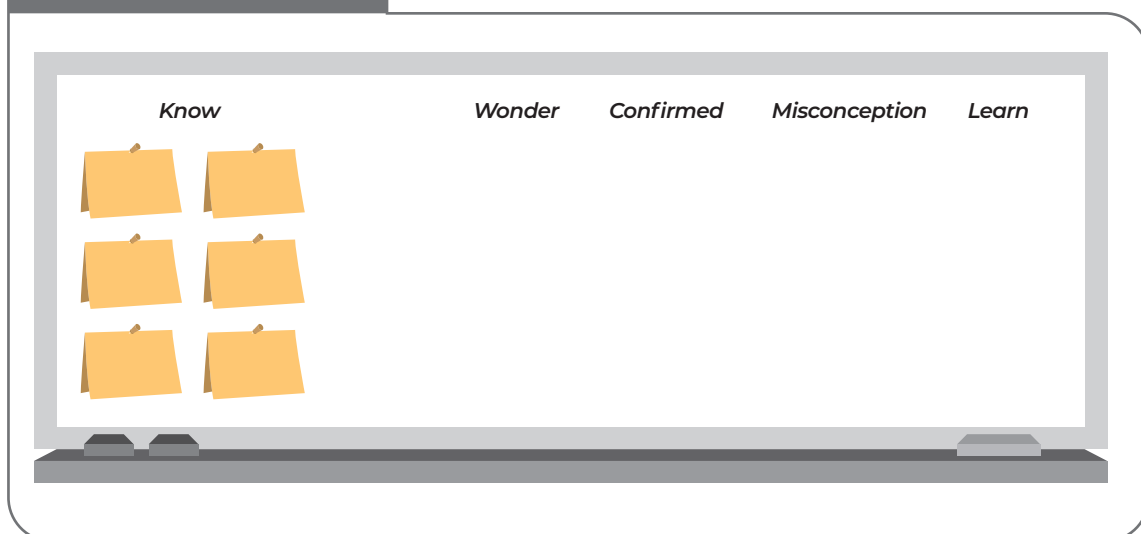
Catatan: Anda bisa menugaskan salah satu kelompok untuk memimpin ice breaking secara bergantian.

Membuka Kotak Survei

(5-10')

Buka kotak berisi kartu **Know** (I-R-B), bacakan setiap kartu survei dan tempelkan kartu survei yang telah dibaca di papan KWCML pada kolom **Know**.

Contoh ilustrasi



Analisis Papan **KWCML**

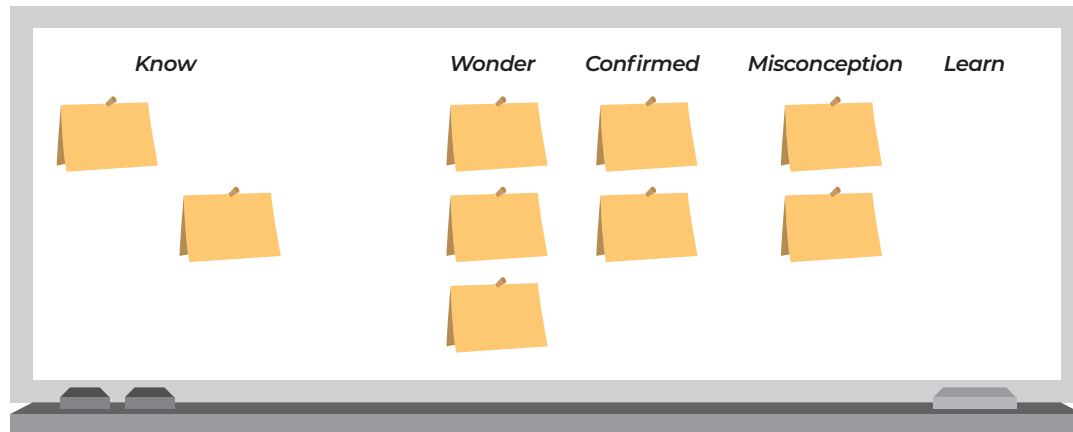
(5')

Kumpulkan Kartu **Wonder** yang telah diisi Selama Belajar atau saat menonton video, dan tempelkan dalam kolom **Wonder** di papan KWCML. Setelah itu, bahas bersama-sama terkait pertanyaan-pertanyaan yang ditulis dalam kartu **Wonder**.

Setelah selesai membahas kolom **Wonder**, arahkan peserta untuk menganalisis kolom **Know**.

Ajak peserta secara bergantian untuk memindahkan kartu yang dianggap telah sesuai pada kolom **Confirmed** dan pindahkan kartu yang dianggap kurang tepat atau keliru pada kolom **Misconception**.

Contoh ilustrasi



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. Siapkan Kartu **Learn** dan bagikan Kartu **Learn** pada setiap kelompok. Arahkan peserta untuk mengisinya lalu tempelkan pada papan KWCML di kolom **Learn**.

Penutup

(5')

Bacakan **Pesan Cinta** dari kotak, lalu tempelkan pada karton/media **Pesan Cinta untuk Sekolah**.

(Karton/media **Pesan Cinta untuk Sekolah** kemudian dapat ditempel di ruang guru atau majalah dinding sekolah sebagai *output*/produk/kenang-kenangan)

Tutup kegiatan dengan mengapresiasi anggota dan memberi semangat bahwa seluruh kegiatan ini demi satuan pendidikan yang lebih baik. Lalu ajak peserta untuk melakukan aksi nyata.



Kegiatan Penguatan 1

Identifikasi dan Refleksi dalam PBD

Persiapan kegiatan:

- Bagi peserta ke dalam empat kelompok atau gunakan kembali kelompok belajar di kegiatan Selama Belajar.

Alat dan Bahan:

- Kotak **Evaluasi Satuan Pendidikan**
- Kertas besar atau papan tulis untuk Rekapitulasi Poin Evaluasi
- Alat tulis



Panduan Kegiatan

**Rekapitulasi
Kartu
Evaluasi
30'**

Buka kotak **Evaluasi Satuan Pendidikan**. Arahkan seluruh peserta untuk membantu menghitung perolehan poin di setiap indikator.

Contoh ilustrasi

Pengumpulan Poin

		Total Poin
Kemampuan Literasi Murid	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Kualitas Pembelajaran di Kelas	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Iklim Keamanan Sekolah	<input type="text"/>	<input type="text"/>

**Identifikasi
Indikator
Prioritas
10'**

Setelah seluruh poin berhasil dihitung, akan tampak indikator mana yang memiliki poin paling tinggi dan paling rendah. Jelaskan secara singkat bahwa berdasarkan rekapitulasi ini, dapat dipilih indikator yang perlu pembenahan.

Beri kesempatan pada **kelompok pertama** untuk berdiskusi (5') dan memaparkan penjelasan terkait prinsip Identifikasi dan memilih indikator yang dirasa perlu dibenahi (5').

Beri respon terhadap pilihan kelompok, lalu berdasarkan prinsip Identifikasi, beri penguatan terkait indikator dengan poin terendah sebagai indikator yang perlu dibenahi.

**Identifikasi
Indikator
Prioritas (2)
10'**

Arahkan **kelompok kedua** untuk menganalisis indikator yang telah dipilih, apakah telah sesuai dengan fakta di satuan pendidikan.

Beri kesempatan **kelompok kedua** untuk berdiskusi terkait contoh fakta di lapangan yang menguatkan pemilihan indikator tersebut sebagai indikator yang perlu dibenahi (5') dan memaparkan hasil diskusinya (5').

Beri respon terhadap contoh-contoh yang diberikan dan penguatan untuk sepakat memilih indikator tersebut.

**Refleksi
dari
Indikator
yang dipilih
10'**

Setelah tahap pemilihan indikator, beri kesempatan **kelompok ketiga** untuk merumuskan akar masalah.

Arahkan kelompok ketiga untuk mencari akar masalah dengan prinsip mencari akar masalah dari komponen indikator itu sendiri. Misalnya, jika **Kemampuan Literasi** memiliki poin rendah, kemungkinan akar masalah bisa saja dari kurangnya kemampuan membaca cepat atau kurangnya minat baca dikalangan peserta didik.

Setelah itu berikan kesempatan **kelompok ketiga** untuk berdiskusi (5') dan memaparkan kemungkinan masalah yang ditemukan dari indikator tersebut (5').

Beri respon terhadap penjelasan **kelompok tiga**. Dapat juga diberi penguatan dengan beberapa contoh nyata di lapangan.

**Refleksi
dari
Indikator
yang dipilih
(2)
10'**

Setelah itu, beri penjelasan terkait adanya kemungkinan akar masalah dalam dimensi lain. Arahkan pencarian akar masalah dengan menggunakan prinsip **Output-Proses-Input**. Misal, jika **Kemampuan Literasi (Dimensi A)** memiliki poin rendah, maka bisa jadi permasalahan terdapat dalam lingkup **Proses (Mutu dan Relevansi Pembelajaran)**.

Beri kesempatan pada **kelompok empat** untuk berdiskusi terkait adanya kemungkinan masalah dalam dimensi lain (5') dan memaparkan hasil diskusinya (5').

Beri respon terhadap hasil diskusi **kelompok empat**. Dapat juga diberi penguatan dengan beberapa contoh nyata di lapangan.

**Evaluasi
dan
Simpulan
10'**

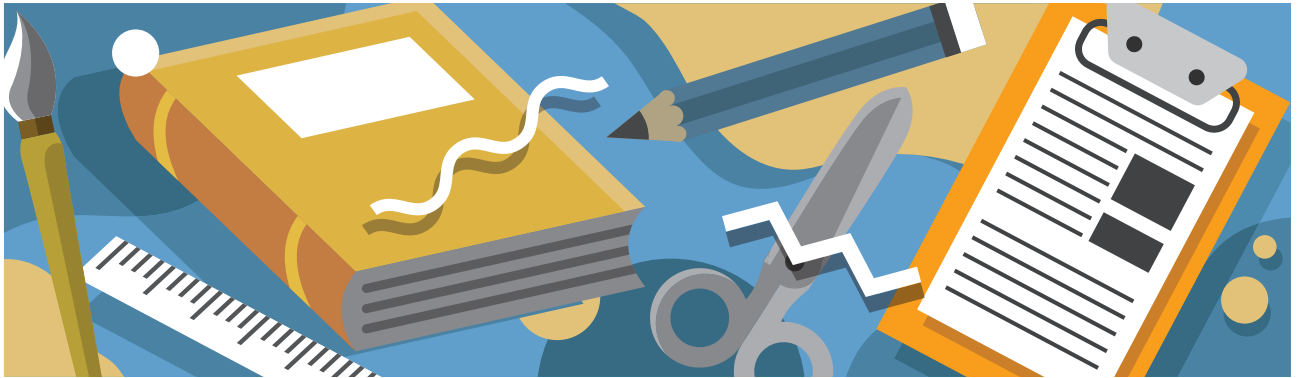
Kembali pada kelompok besar (seluruh peserta) dan evaluasi keseluruhan hasil diskusi bersama empat kelompok.

Berikan penguatan pada peserta bahwa,

Identifikasi-Refleksi-Benahi merupakan tahapan yang saling terkait dalam Perencanaan Berbasis Data, dan satuan pendidikan perlu melaksanakan setiap tahapan secara menyeluruh untuk perencanaan yang optimal.

Opsional :

Tutup sesi penguatan ini dengan mengambil satu atau dua kartu dari kotak **Pesan Cinta** dan bacakan dengan gembira. Yakinkan bahwa semua ini demi kemajuan satuan pendidikan tercinta. Jangan lupa tempel pesan cinta di karton/media **Pesan Cinta**.



Kegiatan Penguatan 2

Kegiatan Benahi

Persiapan kegiatan:

- Bagi peserta ke dalam empat kelompok atau gunakan kembali kelompok belajar di kegiatan “Selama Belajar”.
- Kegiatan penguatan 2 ini dapat dilakukan setelah kegiatan Penguatan 1 di hari selanjutnya. Jika dilakukan tanpa kegiatan Penguatan 1, maka fasilitator perlu menyiapkan contoh beberapa akar permasalahan dalam satuan pendidikan.

Alat dan Bahan:

- Alat Tulis
- *Sticky notes*
- Kertas karton ukuran HVS



Panduan Kegiatan

Persiapan 10'

Tentukan empat akar masalah dalam satuan pendidikan. Akar masalah yang digunakan dapat berasal dari kegiatan Penguatan 1.

Bagi satu Akar Masalah untuk setiap kelompok.

Membuat kegiatan Benahi dan karton kreasi 30'

Arahkan setiap kelompok untuk berdiskusi membuat ide-ide tentang :

- Kegiatan pembenahan yang berdampak langsung pada peserta didik
- Kegiatan pembenahan yang berdampak luas
- Kegiatan pembenahan yang mampu difasilitasi oleh satuan pendidikan saat ini

Tulis ide-ide kegiatan pembenahan dalam lembar kerja kelompok.

Opsional:

Arahkan peserta untuk menulis ide-ide kegiatan Pembenahan di *sticky notes* dengan menarik dan menempelkannya di kertas karton. Karton kreasi ini dapat dipajang bersama karton/media **Pesan Cinta** di dinding sekolah.

Diskusi bersama 10-15'

Setiap kelompok mempresentasikan ide kegiatan pembenahan masing-masing.

Evaluasi dan simpulan 5-10'

Lakukan evaluasi terkait kegiatan pembenahan di satuan pendidikan. Dapat dimulai dengan kalimat,

“Ternyata, untuk membuat kegiatan pembenahan yang berdampak optimal, tidak selalu tentang belanja dan anggaran yang besar.. ..”

Beri penguatan terhadap peserta bahwa yang paling utama adalah kegiatan pembenahan yang tepat sasaran, sesuai dengan kebutuhan satuan pendidikan.

Kegiatan ini dapat ditutup dengan mengambil dan membacakan beberapa kartu dari kotak **Pesan Cinta**.

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 melihat hasil evaluasi indikator prioritas di Rapor Pendidikan satuan pendidikan kita. Saya pikir, permasalahan dalam satuan pendidikan kita hanya sebatas kekurangan fasilitas ruangan atau sarana penunjang lainnya. Ternyata, banyak hal yang luput dalam pengamatan dan perlu mendapat perhatian segera. Proses berpikir Identifikasi-Refleksi-Benahi membuat saya lebih jeli dan sistematis dalam melihat permasalahan di satuan pendidikan

ternyata jauh dari itu.



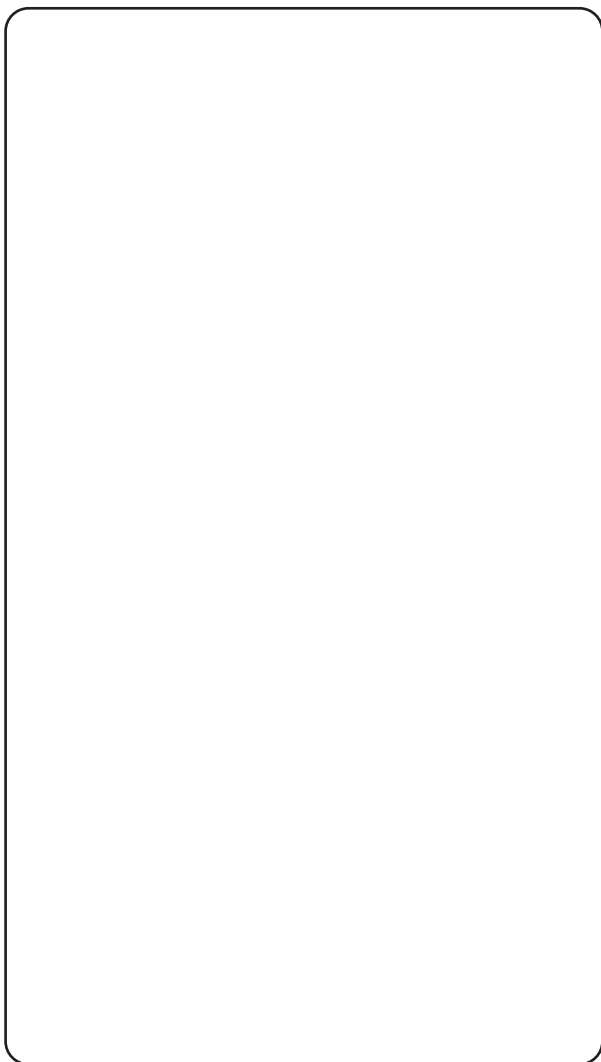
- Untuk menutup Seri Belajar, ajak seluruh anggota untuk melakukan refleksi mandiri mengenai komitmen belajar. Minta juga kesediaan anggota untuk memberikan umpan balik terhadap kegiatan komunitas.



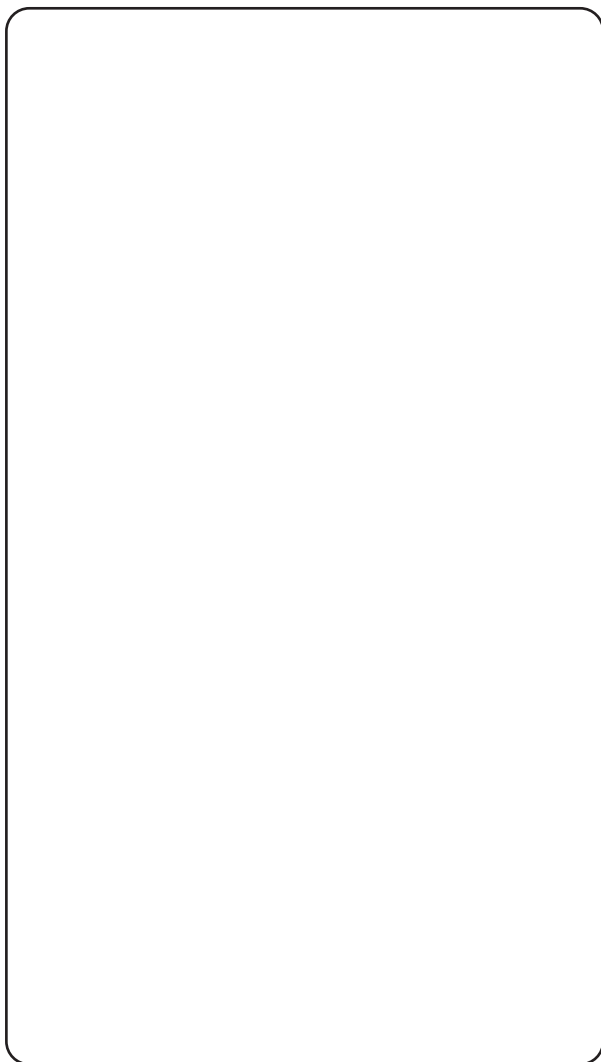
Umpan Balik Komunitas

- 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 mengenai tahap Identifikasi, Refleksi, dan Benahi dalam Rapor Pendidikan, setiap guru disarankan melakukan refleksi pribadi mengenai pembelajaran yang sudah berlangsung di kelasnya saat ini. Fungsinya untuk:

- Mengetahui pemahaman terkait tahap Identifikasi, Refleksi, dan Benahi yang juga dapat dilakukan dalam kegiatan pembelajaran. Mengidentifikasi permasalahan yang ada, mencari akar permasalahan, dan memilih kegiatan pembenahan dapat dilakukan dalam lingkup kelas bersama peserta didik. Ini dapat memunculkan ide-ide kegiatan belajar yang optimal dan tepat sasaran.
- Menjadi *action plan* atau rencana perubahan yang hendak diterapkan di kelas masing-masing.

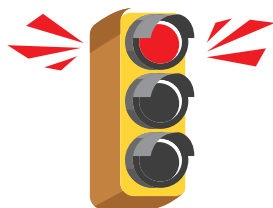
Refleksi ini bisa bersifat pribadi atau dilakukan per level/grup mengajar (Contoh: grup guru kelas 1, grup guru PJOK, dsb).

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



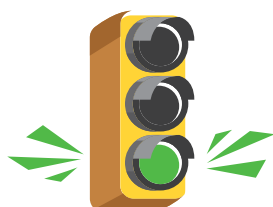
Selebrasi

Apa yang harus dirayakan?



Stop

Apa yang harus dihentikan?



Lanjut

Apa yang harus dilanjutkan?



Mulai

Apa yang harus dimulai?