



**MERDEKA
BELAJAR**



Belajar Bersama Seri 23:

Topik Rapor Pendidikan sebagai Sumber Data Perencanaan

Modul:

- Mengenal Rapor Pendidikan
- Pendalaman Rapor Pendidikan



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
- 13** Selama Belajar
- 14** Setelah Belajar
- 16** Kegiatan Penguatan 1
- 18** 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 Rapor Pendidikan sebagai Sumber Data Perencanaan

1. Mengetahui hal-hal dasar mengenai apa itu Rapor Pendidikan, bagaimana memaknainya, serta memanfaatkannya untuk melakukan proses perencanaan di satuan pendidikan masing-masing.

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 yang menjadi tantangan terbesar dalam meningkatkan kualitas layanan pendidikan di satuan pendidikan? • Bagaimana cara mengetahui kondisi spesifik yang sedang dialami oleh satuan pendidikan? • Apa fungsi dari Rapor Pendidikan? Apa saja informasi yang ada di dalam Rapor Pendidikan? |
| <p>Wow-Moment</p> | <p>Momen yang berkesan saat anggota menyimak video pembelajaran.</p> | <p>“Ternyata Rapor Pendidikan itu bukan hal yang baru, justru dia dikembangkan sebagai bentuk perbaikan dari Rapor Mutu yang sudah ada sebelumnya.”</p> |
| <p>Kutipan menarik</p> | <p>Anggota komunitas saling berbagi kutipan menarik yang didapatkannya saat menyimak video pembelajaran</p> | <p>“Rapor Pendidikan dihadirkan untuk membantu satuan pendidikan dalam memahami gambaran capaian, mutu, dan layanan pendidikan secara utuh dan menyeluruh.”</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

What I Know
(Menemukan
Apa yang Sudah
Diketahui
Anggota
Kelompok 30')

Rincian Kegiatan

Penggerak komunitas dapat memberikan sesi permainan atau *ice breaking* untuk melihat kemampuan awal peserta terhadap topik Rapor Pendidikan sebagai Sumber Data Perencanaan.

Gunakan metode *Train of Ideas* atau kereta ide. Seluruh peserta berjajar ke belakang dan menempelkan jawabannya secara bergantian seperti kereta. Pertanyaan yang perlu dijawab adalah:

*“Tuliskan 1 cara
untuk mengetahui kondisi kualitas pembelajaran
atau layanan pendidikan di sekolah.”*

- Pertanyaan ditulis dalam kertas Plano KWL (*What I Know, What I Want to Learn, What I Learned*) yang sudah dibagi menjadi 3 kolom, seperti contoh pada gambar di bawah ini:

| <i>What I KNOW</i> | <i>What I WANT to learn</i> | <i>What I LEARNED</i> |
|--|-----------------------------|-----------------------|
| <i>Tuliskan 1 cara untuk mengetahui kondisi kualitas pembelajaran atau layanan pendidikan di sekolah</i> | | |

Jenis Materi

Rincian Kegiatan

- Seluruh peserta akan berbaris ke belakang seperti kereta, kemudian setiap orang menuliskan jawabannya pada *sticky notes* yang diberikan penggerak komunitas dan ditempelkan di kertas plano. Proses penempelan *sticky notes* dilakukan secara bergantian.
- Berikan waktu 10 menit, untuk peserta menuliskan jawabannya dengan pengetahuan yang mereka punya di awal.
- Setelah itu, berikan kesempatan peserta untuk berbagi jawaban yang telah dituliskan selama 5 menit.

Penggerak komunitas dapat melihat pengetahuan peserta dari masing-masing kelompok terkait cara yang bisa dilakukan untuk mengetahui kondisi kualitas pembelajaran dan layanan pendidikan di sekolah mereka sendiri. Catatlah untuk ditanyakan kembali pada kegiatan setelah belajar.

Pembagian Kelompok

Kegiatan selanjutnya adalah menonton 7 video dalam topik *Rapor Pendidikan sebagai Sumber Data Perencanaan*. Penggerak komunitas membagi anggota ke dalam beberapa kelompok. Pembagian tugas dalam setiap kelompok dapat disesuaikan dengan jumlah anggota komunitas. Perlu diingat bahwa kegiatan belajar tidak harus diselesaikan dalam satu hari.

Berikut adalah contoh pembagian kelompok:

| Kelompok | Video |
|------------|---|
| Kelompok 1 | Latar Belakang Rapor Pendidikan dan Fungsi Rapor Pendidikan |
| Kelompok 2 | Platform Rapor Pendidikan Dikdasmen dan Dimensi Rapor Pendidikan Dikdasmen |
| Kelompok 3 | Refleksi Profil Satuan Pendidikan dan Memaknai Laporan Rapor Pendidikan Dikdasmen |
| Kelompok 4 | Mendalami Indikator Prioritas Dikdasmen |

Jenis Materi

What I Want to Learn
(Apa yang ingin dipelajari anggota kelompok 10')

Rincian Kegiatan

Memberikan pertanyaan pemantik terkait hal-hal yang ingin dipelajari. Sebagai contoh:

“Hal apa saja yang ingin dipelajari terkait Rapor Pendidikan?”

- Anggota kelompok menuliskan jawabannya pada *sticky notes* yang diberikan oleh penggerak komunitas. Ditempel pada plano KWL pada kolom *What I Want to Learn*, seperti di bawah ini.

| <i>What I KNOW</i> | <i>What I WANT to learn</i> | <i>What I LEARNED</i> |
|--|---|-----------------------|
| <i>Tuliskan 1 cara untuk mengetahui kondisi kualitas pembelajaran atau layanan pendidikan di sekolah</i> | <i>Hal apa saja yang ingin dipelajari terkait Rapor Pendidikan?</i> | |

- Anggota kelompok secara bergantian menempelkan jawabannya pada kolom *What I Want to Learn*.
- Penggerak melakukan *clustering* atau mengklasifikasikan jawaban yang sama dalam satu kluster untuk menjadi bahan refleksi setelah sesi belajar.

Jenis Materi

Rincian Kegiatan

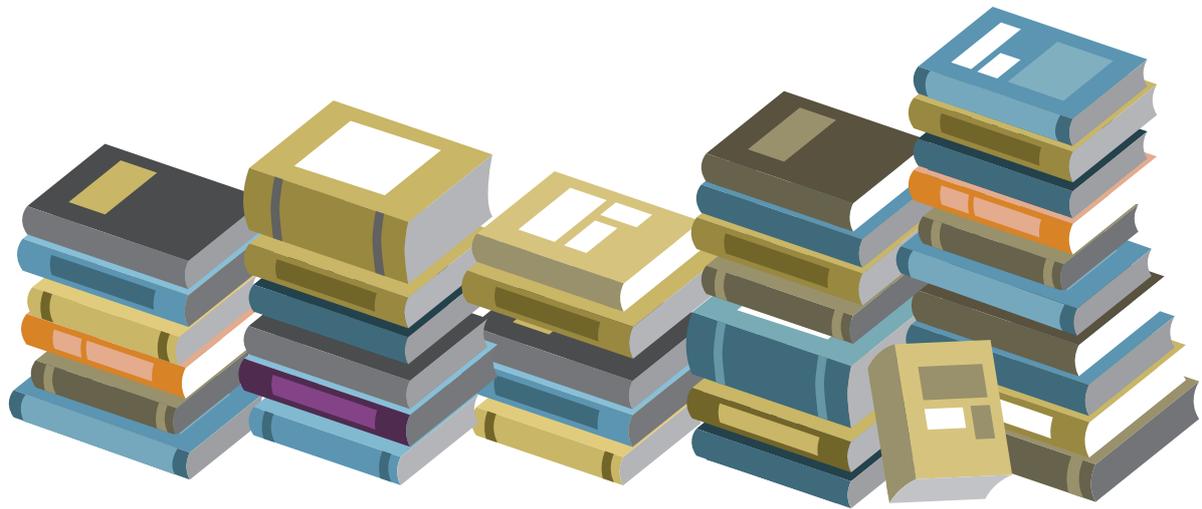
Mempersiapkan Lingkungan Belajar

Mempersiapkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan untuk melakukan pembelajaran secara sinkron. Sebagai contoh:

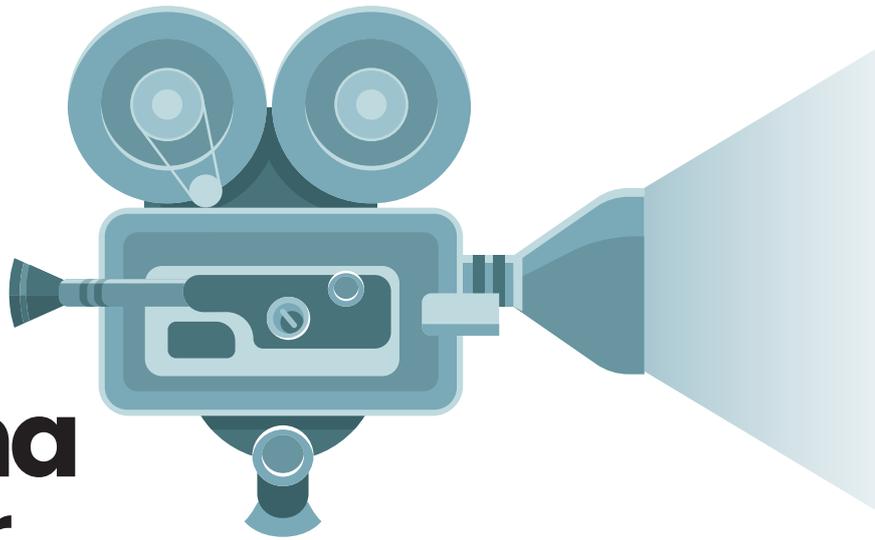
- Mempersiapkan gawai yang dibutuhkan untuk setiap kelompok, seperti komputer, *smartphone*, atau laptop.
- Mempersiapkan beberapa ruangan/tempat untuk sesi menonton video bagi setiap kelompok
- Mempersiapkan satu ruangan/tempat untuk sesi penguatan bersama

Informasi Tindak Lanjut

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.



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. Sebagai bahan untuk masuk ke tahap terakhir KWL, yaitu *What I Learned*, maka sebelum menonton video, penggerak komunitas mengarahkan anggota kelompok untuk mencatat poin-poin berikut ini:
 - Tuliskan 2 **pengetahuan baru** dari video.
 - Tuliskan 1 **hal menarik** dari video.
 - Tuliskan 1 **pertanyaan** terkait materi dalam video (jika ada).
3. Jika dibutuhkan, hentikan video sejenak pada menit tertentu untuk mendiskusikan konten atau mempraktikkan langsung materi yang sedang dipelajari (co: Platform Rapor Pendidikan 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.

What I Learned (Apa yang Sudah Dipelajari?)

(20')

Buka kembali catatan 3 poin yang dituliskan dari video (pengetahuan baru, hal menarik dan pertanyaan). Penggerak komunitas membagikan *sticky notes* kepada anggota kelompok, kemudian ajak peserta untuk:

- Menuliskan **pengetahuan baru, hal menarik, dan pertanyaan** yang didapat setelah menonton video dan diskusi saat Selama Belajar pada *sticky notes*, dan menempelkannya di kertas plano KWL pada kolom **What I Learned** seperti berikut ini.

| <i>What I KNOW</i> | <i>What I WANT to learn</i> | <i>What I LEARNED</i> |
|--|---|---|
| <i>Tuliskan 1 cara untuk mengetahui kondisi kualitas pembelajaran atau layanan pendidikan di sekolah</i> | <i>Hal apa saja yang ingin dipelajari terkait Rapor Pendidikan?</i> | <i>Apa saja pengetahuan baru, hal menarik, dan pertanyaan yang didapat?</i> |

- Mereviu **pertanyaan**, mana saja pertanyaan yang sudah terjawab? Apakah ada pertanyaan lanjutan?
- Mendiskusikan beberapa pertanyaan yang belum terjawab.
- Jika semua peserta sudah menempel pengetahuan baru nya di *What I Learned*, selanjutnya Penggerak Komunitas bersama-sama dengan anggota kelompok melihat kembali kolom *What I Want to Learn*. Lihat hal apa saja yang ingin dipelajari di awal terkait Rapor Pendidikan, kemudian tandai hal apa saja yang sudah dan belum terjawab berdasarkan pengetahuan baru yang didapat di bagian *What I Learned*.
- Jika masih ada hal yang ingin dipelajari, tetapi belum ditemukan pada video-video belajar, maka Penggerak Komunitas dapat membuka ruang diskusi.

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 dua pertanyaan:

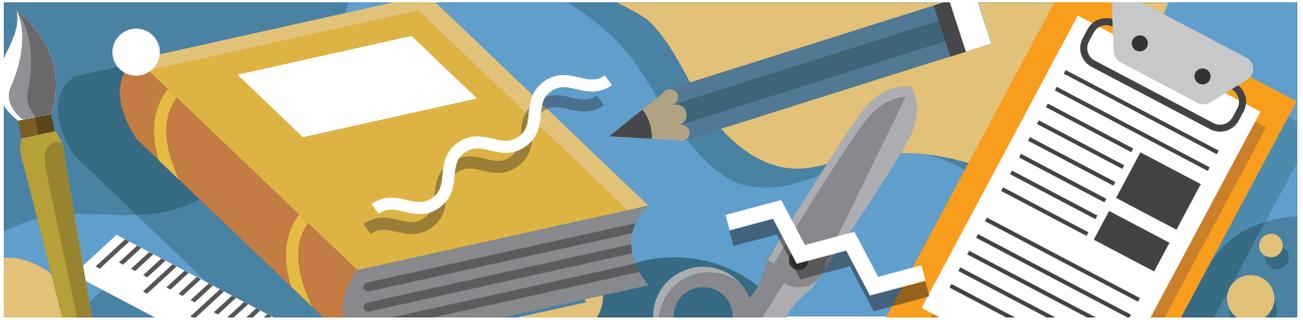
1. Apa yang sudah baik dalam proses belajar hari ini?
2. Apa selanjutnya yang bisa dilakukan setelah belajar topik ini?

Untuk menjawabnya, penggerak komunitas bisa memberikan *sticky notes* kepada setiap anggota kelompok. Untuk memudahkan, setiap pertanyaan memiliki 1 warna *sticky notes*. Misalnya, pertanyaan 1 *sticky notes* merah dan pertanyaan 2 *sticky notes* hijau.

Penutup

(5')

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



Kegiatan Penguatan 1

Infografis Sederhana Mengenai Rapor Pendidikan

Persiapan kegiatan:

- Bagi peserta ke dalam beberapa kelompok atau gunakan kembali kelompok belajar di kegiatan Selama Belajar
- Setiap kelompok mendapatkan video sesuai dengan pembagian video saat kegiatan Selama Belajar.

Alat dan Bahan:

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



Panduan Kegiatan

Sesi kelompok kecil
30'

Setiap kelompok akan menonton kembali video bagiannya yang sudah ditonton saat kegiatan Selama Belajar.

Tugas 1:

Menuliskan poin-poin penting pada video.

Tugas 2:

Menuangkan poin-poin penting tersebut menjadi sebuah infografis sederhana. Contoh infografis dapat Anda lihat [disini](#).

Catatan:

1. Arahkan kelompok untuk membuat infografis pada kertas plano yang diberikan.
2. Tekankan bahwa ilustrasi/gambar bisa berupa simbol-simbol sederhana yang dapat menggambarkan informasi, berkreasilah sesuai kemampuan.

Walking gallery
20'

- Arahkan setiap kelompok untuk memajang hasil infografis pada dinding ruangan.
- Bagi peserta ke dalam kelompok baru dan lakukan aktivitas walking gallery sebagai cara berbagi/presentasi. Pelajari tutorial *walking gallery* [di video ini](#).

Diskusi kelompok besar
10-15'

- Fokuskan anggota untuk diskusi dalam kelompok besar.
- Minta beberapa peserta untuk menyebutkan hasil keliling dari *walking gallery*.
- Fasilitasi *wrap up* atau pembahasan simpulan dari masing-masing video.

Refleksi belajar
5-10'

Lakukan refleksi dengan pertanyaan berikut:

- “Oh ternyata struktur profil pendidikan Dikdasmen itu tidak hanya berisi kualitas capaian pembelajaran peserta didik, tetapi juga “

(Pertanyaan bisa disesuaikan dengan kebutuhan komunitas)



Kegiatan Penguatan 2

Merefleksikan Rapor Pendidikan sebagai Sumber Data Perencanaan dengan Metode 4F

Persiapan kegiatan:

- Bagi peserta ke dalam beberapa kelompok atau bisa gunakan kembali kelompok belajar di kegiatan Selama Belajar.
- Pastikan alat dan bahan tersedia sesuai jumlah kelompok.

Alat dan Bahan:

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



Panduan Kegiatan

Penjelasan
sesi 4F
5'

Secara singkat, 4F adalah metode refleksi yang merupakan singkatan dari *fact* (peristiwa), *feeling* (perasaan), *finding* (pembelajaran/temuan), dan *future* (penerapan). Penggerak komunitas menjelaskan secara singkat mengenai metode ini kepada anggota kelompoknya. Untuk mendapatkan gambaran lebih detail tentang metode 4F, silakan klik [disini](#).

Fact dan
feeling
20'

- Penggerak komunitas membagikan kertas plano
- Minta anggota komunitas untuk membuat tabel seperti di bawah ini pada kertas plano nya.

| Refleksi 4F | | | |
|----------------------------|------------------------------|----------------------------------|------------------------------|
| <i>Fact</i> (Peristiwa) | <i>Feeling</i> (Perasaan) | <i>Finding</i> (Pembelajaran) | <i>Future</i> (Penerapan) |
| | | | |

- Kemudian berikan penjelasan contoh cara mengisi kolom *fact* dan *feeling*. Contoh pengisian dan pertanyaan pemantik seperti berikut ini.

| Refleksi 4F | | | |
|---|---|----------------------------------|------------------------------|
| <i>Fact</i> (Peristiwa) | <i>Feeling</i> (Perasaan) | <i>Finding</i> (Pembelajaran) | <i>Future</i> (Penerapan) |
| <i>Apa saja yang sudah dipelajari dan dilakukan?</i> <i>1. Latar belakang Rapor Pendidikan</i> <i>2. Mengakses Rapor Pendidikan</i> | <i>Apa yang Bapak/Ibu rasakan saat peristiwa itu terjadi?</i> <i>Senang, tercerahkan</i> | | |

Finding dan future 5'

- Penggerak komunitas menekankan bahwa bagian *fact* adalah aktivitas kelompok sehingga perlu berdiskusi dan bagian *feeling* adalah aktivitas individu.
- Anggota kelompok menuliskan jawabannya pada *sticky notes*, kemudian ditempelkan sesuai dengan kolom *fact* dan *feeling*.
- Beri waktu pengisian selama 10 menit. Penggerak komunitas memastikan semua kelompok telah selesai mengisi dua kolom tersebut.
- Tambah waktu jika diperlukan.

- Penggerak komunitas menjelaskan cara mengisi bagian *finding* dan *future*. Contoh cara pengisian dan pertanyaan pemantik seperti berikut ini.

| Refleksi 4F | | | |
|--|---|---|--|
| <i>Fact</i> (Peristiwa) | <i>Feeling</i> (Perasaan) | <i>Finding</i> (Pembelajaran) | <i>Future</i> (Penerapan) |
| <p>Apa saja yang sudah dipelajari dan dilakukan?</p> <p><i>1. Latar belakang Rapor Pendidikan</i> <i>2. Mengakses Rapor Pendidikan</i></p> | <p>Apa yang Bapak/Ibu rasakan saat peristiwa itu terjadi?</p> <p><i>Senang, tercerahkan</i></p> | <p>Apa yang Bapak/Ibu temukan saat mengakses Rapor Pendidikan?</p> <p><i>Ternyata satuan pendidikan saya di bagian kemampuan literasi masih berwarna kuning dan indeks karakternya berwarna hijau</i></p> | <p>Belajar dari temuan tersebut, maka apa yang Bapak/Ibu akan terapkan ke depannya?</p> <p><i>Mencari akar masalahnya bersama guru-guru di sekolah, agar dapat segera merumuskan kegiatan benahi</i></p> |

- Penggerak komunitas menekankan bahwa bagian *finding* adalah aktivitas individu dan *future* adalah aktivitas kelompok sehingga perlu berdiskusi.
- Anggota kelompok menuliskan jawabannya pada *sticky notes*, kemudian ditempelkan sesuai dengan kolom *finding* dan *future*.
- Beri waktu pengisian selama 25 menit. Penggerak komunitas memastikan semua kelompok telah selesai mengisi dua kolom tersebut.
- Tambah waktu jika diperlukan.

**Refleksi
belajar
5-10'**

Lakukan refleksi dengan pertanyaan berikut:

- “Dengan kegiatan ini saya mendapat”
- “Hal yang akan saya coba terapkan agar indikator warna Rapor Pendidikan satuan pendidikan saya berubah 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 sudah mencoba membuka aplikasi Rapor Pendidikan, ternyata semua data terkait sekolah dan capaian apa yang perlu ditingkatkan sekolah sudah terdeteksi dengan jelas sehingga kami bisa dengan mudah mencari apa langkah selanjutnya untuk perbaikan sekolah kami. ”

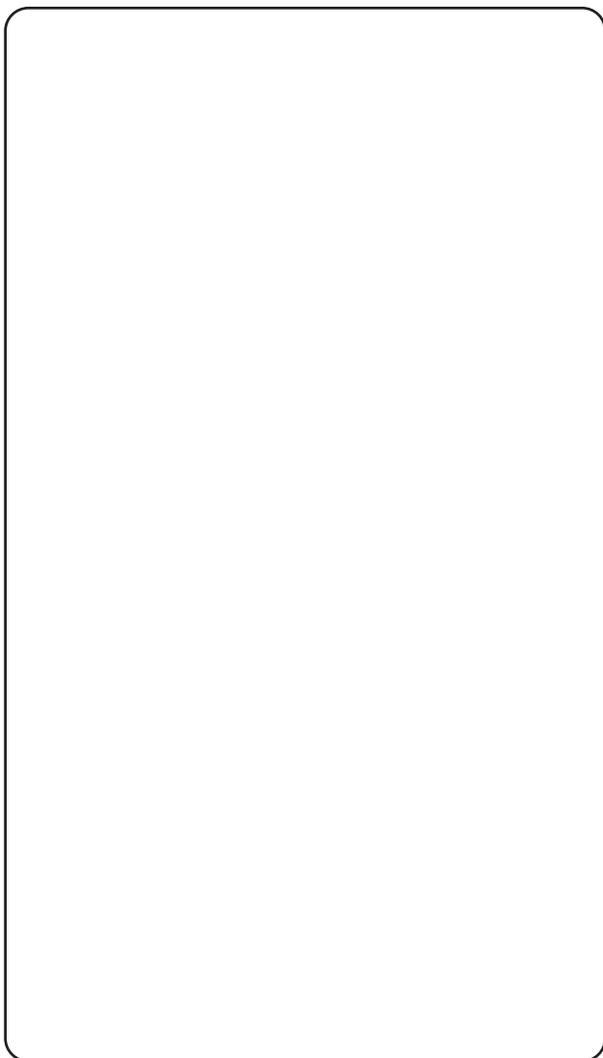
- Untuk menutup Seri Belajar, ajak seluruh anggota untuk melakukan refleksi mandiri mengenai komitmen belajar. Minta juga kesediaan anggota untuk memberikan umpan balik terhadap kegiatan komunitas.



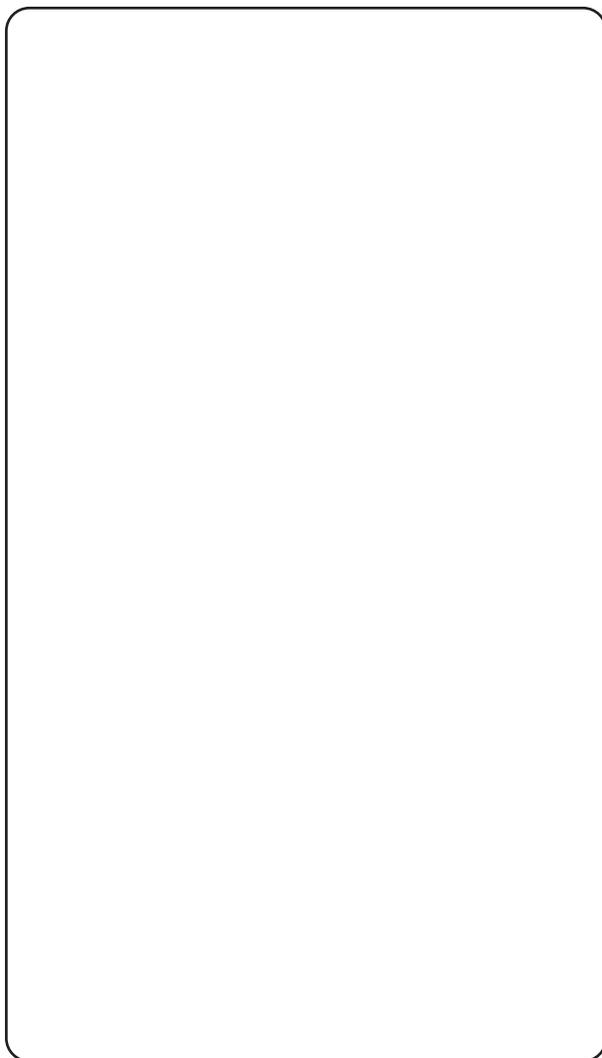
Umpan Balik Komunitas

- 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



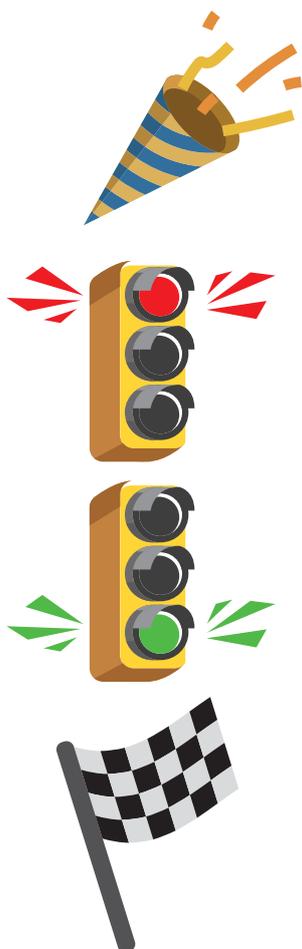
Refleksi Mandiri

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

- Mengenal Rapor Pendidikan serta mendalami isi dari Rapor Pendidikan.
- Menjadi rencana aksi atau rencana perubahan yang hendak diterapkan di satuan pendidikan 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?