



**MERDEKA
BELAJAR**



**Merdeka
Mengajar**

Belajar Bersama Seri 14:

Seri Belajar Perencanaan Pembelajaran

**Modul:
Merancang Pembelajaran**



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
- 11** Selama Belajar
- 12** Setelah Belajar
- 13** Kegiatan Penguatan 1
- 15** Kegiatan Penguatan 2
- 18** Aksi Nyata
- 20** Umpan Balik Komunitas
- 21** 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 Pembelajaran

1. Memberikan pemahaman mengenai cara merancang pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
2. Memberikan pemahaman mengenai cara memodifikasi modul ajar sesuai dengan kondisi murid dan sekolah.

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 seusai 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
Satu pernyataan	Anggota komunitas saling berbagi pendapat melalui satu pernyataan yang menggugah bagi dirinya selama kegiatan belajar	<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.....
Menjawab pertanyaan pemantik	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>Contoh pertanyaan pemantik:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seperti apa pembelajaran yang bermakna menurut Anda? • Apa saja yang perlu diperhatikan pada saat merancang pembelajaran? • Apa yang anda pahami tentang hubungan antara perencanaan pembelajaran dengan asesmen?
Wow-Moment	Momen yang berkesan saat anggota menyimak video pembelajaran.	“Saya pikir di Kurikulum Merdeka harus membuat modul ajar dan tidak ada lagi RPP. Tapi ternyata bisa juga menggunakan RPP, hanya komponennya saja yang disesuaikan”
Kutipan menarik	Anggota komunitas saling berbagi kutipan menarik yang diduplikasinya saat menyimak video pembelajaran	“Guru bukan satu-satunya sumber belajar di kelas.”

*) 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

Pemanasan
30'

Rincian Kegiatan

Penggerak komunitas dapat memberikan sesi permainan atau *ice breaking* untuk membuat peserta lebih nyaman dan siap untuk belajar. *Ice breaking* ini juga bisa digunakan untuk membagi peserta dalam kelompok.

Bagilah peserta ke dalam kelompok berdasarkan fase dan mata pelajaran masing-masing. Penggerak memberikan selembar kertas yang telah ditulis nama benda yang berbeda-beda ke setiap kelompok. Misalnya:

- Kelompok 1 → Pesawat tempur
- Kelompok 2 → Mobil mogok
- Kelompok 3 → Gergaji mesin
- Kelompok 4 → Raket nyamuk

*(sesuaikan dengan jumlah kelompok. Jenis benda juga bisa disesuaikan oleh penggerak komunitas supaya lebih menarik)

- Berikan waktu 1-2 menit untuk setiap kelompok berdiskusi, kemudian mintalah setiap kelompok secara bergantian untuk maju dan memperagakan kata yang mereka terima.
- Kelompok lain bertugas menebak apa yang sedang diperagakan oleh kelompok yang bertugas.

(contoh permainan dapat dilihat pada video [berikut ini.](#))

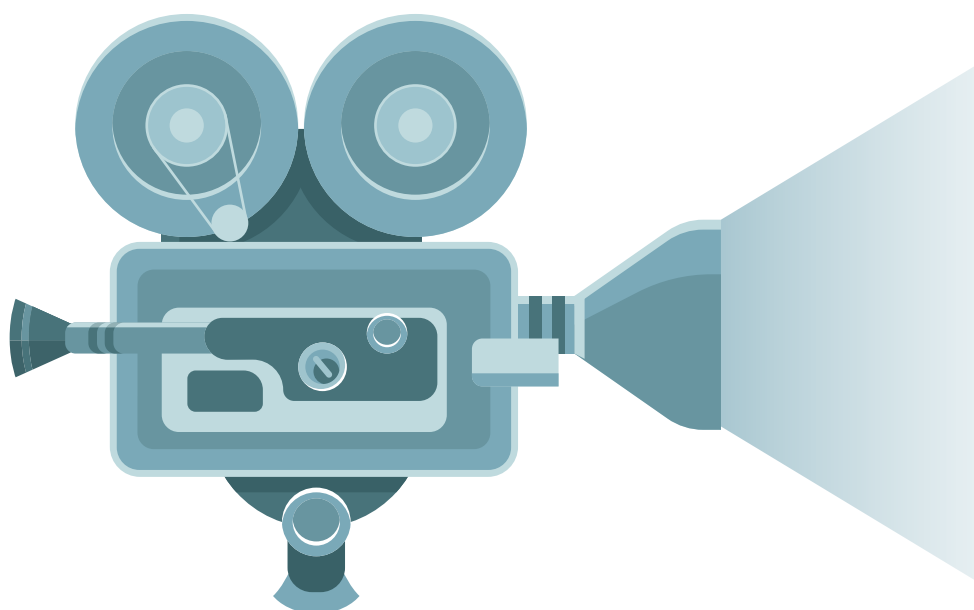
Berikan waktu 5 menit untuk peserta bercerita tentang pengalaman/perasaan/kesulitan dalam memainkan permainan tersebut. Peserta juga dapat memberikan kesimpulan pribadinya setelah memainkan permainan tersebut.

Selanjutnya, peserta diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut ini:

1. Biasanya, dalam membuat perencanaan pembelajaran saya akan
2. Saya penasaran dengan
3. Hal baru yang saya peroleh dari kegiatan ini adalah

(Pada sesi ini peserta hanya diminta untuk menjawab pertanyaan nomor 1 dan 2 saja. Nomor 3 dapat dijawab pada kegiatan Setelah Belajar)

<p>Pembagian Kelompok</p>	<p>Arahkan setiap kelompok untuk menonton video berikut dalam Modul Merancang Pembelajaran.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pemahaman bermakna dan pertanyaan pemantik • Indikator Pencapaian Kompetensi • Merancang Asesmen pembelajaran • Modul Ajar • Contoh Membuat Modul Ajar (Setiap kelompok memilih minimal 1 dari contoh video yang disediakan) <p>Perlu diingat bahwa kegiatan Selama Belajar tidak harus diselesaikan dalam satu hari. Penggerak komunitas dapat mengatur batas waktu menonton sesuai dengan kemampuan anggota komunitas.</p>
<p>Memberikan Pertanyaan Pemantik</p>	<p>Memberikan pertanyaan pemantik terkait dengan video pembelajaran yang didapat oleh masing-masing kelompok. Penggerak komunitas dapat menggunakan contoh pertanyaan pemantik sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Seperti apa pembelajaran yang bermakna menurut Anda? b. Apa saja yang perlu diperhatikan pada saat merancang pembelajaran? c. Apa yang anda pahami tentang hubungan antara perencanaan pembelajaran dengan asesmen?
<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. 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 yang dapat didiskusikan Setelah Belajar. (Penggerak bisa menyiapkan 1 *flipchart* untuk mengumpulkan pertanyaan)
3. Jika dibutuhkan, hentikan video sejenak pada menit tertentu untuk mendiskusikan konten atau mempraktikkan langsung materi yang sedang dipelajari (co: Memodifikasi Modul Ajar SD Matematika pada menit ke 2.30)
4. Setelah menonton video, arahkan setiap kelompok untuk membuat rangkuman dari hasil menonton video kertas *flipchart* yang telah disediakan.
5. Lihat kembali tabel titik cek dan pilihlah satu kegiatan yang paling sesuai dengan kesiapan komunitas.

Setelah Belajar

Kegiatan ini dilakukan secara sinkron.

Panduan Kegiatan

Kegiatan pembuka/*warming-up*

(5')

Lakukan kegiatan pembuka dengan sesi *ice breaking*.

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

Sesi berbagi dan tanya jawab

(15')

- Dalam waktu maksimal 5 menit, masing-masing kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil rangkumannya Selama Belajar.
- Peserta lain dapat mencatat poin-poin penting yang disampaikan oleh kelompok lain.
- Mendiskusikan/tanya jawab tentang pertanyaan yang muncul Selama Belajar.

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')

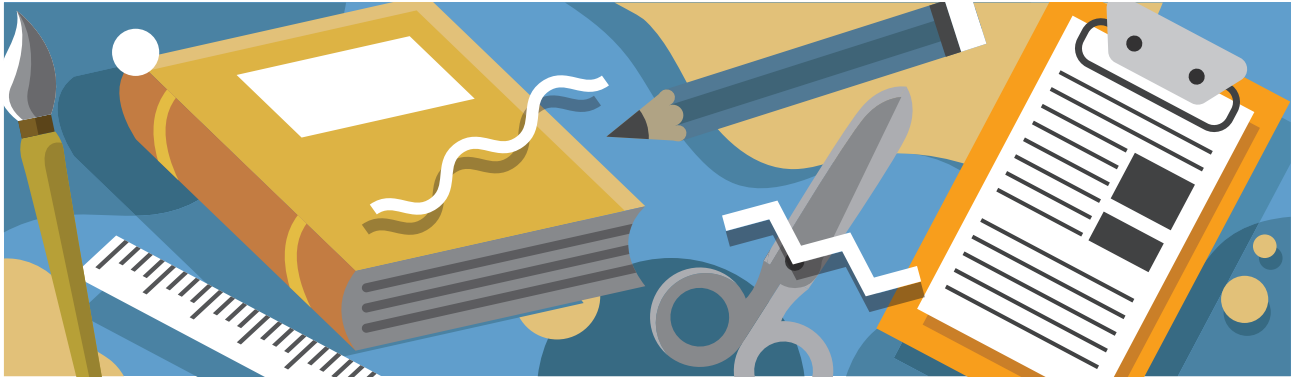
Akhiri kegiatan dengan mengajak anggota untuk berefleksi. Kegiatan yang dapat dilakukan adalah melihat kembali jawaban dari pertanyaan nomor 1 dan 2 pada saat Sebelum Belajar.

- Apakah pertanyaan nomor 1 jawabannya sudah sesuai dengan materi yang diperoleh?
- Apakah pertanyaan nomor 2 sudah terjawab?
- Peserta menjawab pertanyaan nomor 3.

Penutup

(5')

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



Kegiatan Penguatan 1

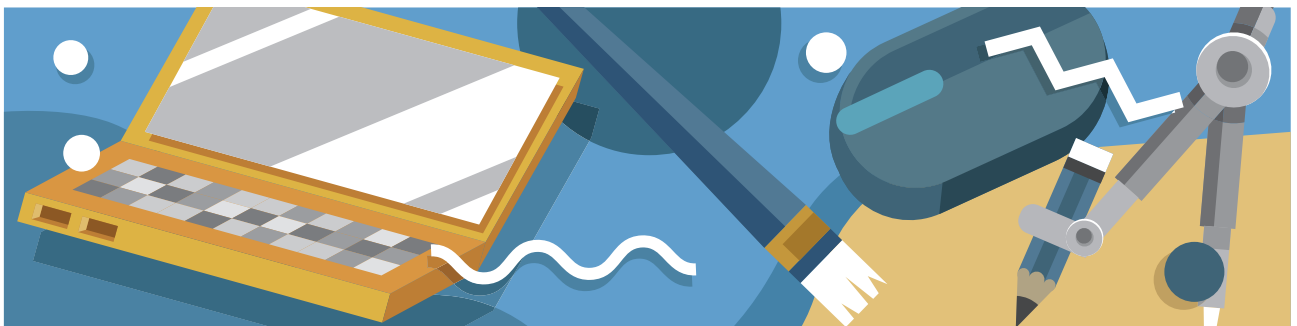
Merancang asesmen

Persiapan kegiatan:

- Gunakan kembali kelompok belajar di kegiatan Selama Belajar.
- Pilihlah salah satu tujuan pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang diampu.

Alat dan Bahan:

- Tujuan Pembelajaran yang telah dipilih.
- Kertas *flipchart*, *sticky notes*, dan alat tulis.



Panduan Kegiatan

Sesi kelompok 30'

- Arahkan setiap kelompok untuk memahami kembali tujuan pembelajaran yang telah dipilih.
- Tentukan kompetensi yang akan diukur dari tujuan pembelajaran tersebut.
- Tentukan indikator apa yang harus terlihat dari murid, untuk menunjukkan bahwa kompetensi tersebut telah tercapai.
- Dari setiap indikator yang telah ditentukan, rancanglah asesmen seperti apa yang akan Anda lakukan. Anda juga dapat menentukan jenis dan instrumen asesmen yang akan digunakan, serta waktu pelaksanaannya.
- Arahkan kelompok untuk menuliskan hasil diskusinya pada kertas *flipchart* yang diberikan.

Walking gallery 20'

- Arahkan setiap kelompok untuk memajang hasil diskusi pada dinding ruangan.
- Lakukan sesi berbagi dengan kegiatan walking gallery. [Pelajari tutorial walking gallery di video ini.](#)
- Arahkan peserta untuk menuliskan point-point penting dari penjelasan kelompok lain.

Refleksi belajar 5-10'

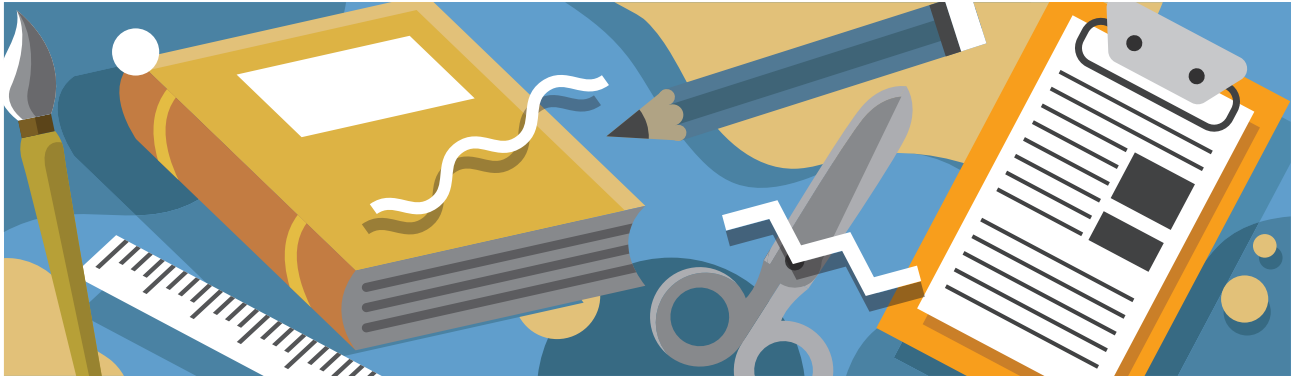
Akhiri kegiatan penguatan dengan mengajak anggota untuk berefleksi.

Mintalah peserta untuk menjawab beberapa contoh pertanyaan berikut:

1. Biasanya, saya merancang asesmen dengan cara, sedangkan sekarang saya akan
 2. Bagian penting dari materi kali ini yang akan saya terapkan untuk ke depannya adalah
- *) Pertanyaan refleksi dapat diubah dan dikembangkan sesuai kebutuhan.

Penutup 5'

Berikan apresiasi kepada seluruh peserta karena telah mempelajari materi dan melakukan kegiatan penguatan.



Kegiatan Penguatan 2

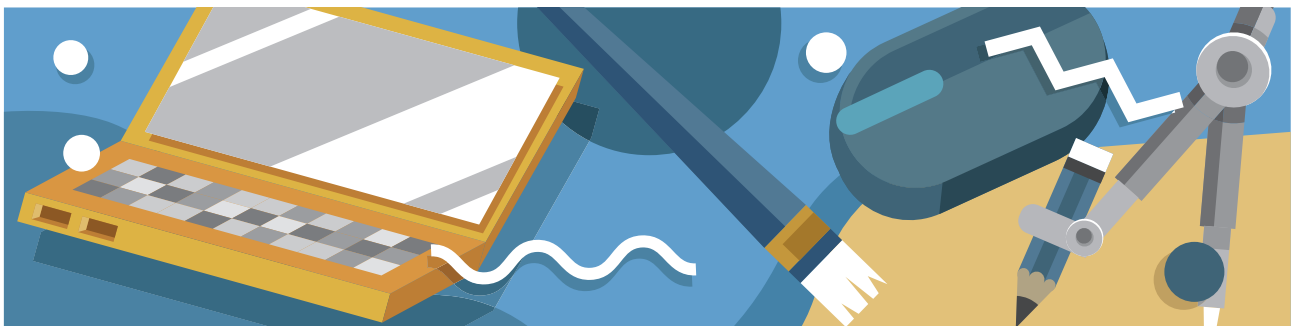
Memodifikasi Modul Ajar

Persiapan kegiatan:

Penggerak komunitas dapat menginstruksikan peserta untuk kembali membentuk kelompok berdasarkan kegiatan sebelumnya.

Alat dan Bahan:

- Modul ajar yang sesuai atau paling mendekati dengan mata pelajaran dan fase yang diampu. [Klik di sini untuk mencari contoh modul ajar](#)
- Kertas *flipchart*, *sticky notes*, dan alat tulis.



Panduan Kegiatan

Sesi kelompok kecil
30'

- Carilah modul ajar yang sesuai dengan mata pelajaran dan fase yang diampu.
- Pelajari dengan baik modul ajar yang telah dipilih. Tentukan apakah modul ajar tersebut memungkinkan untuk dilakukan di sekolah masing-masing.
- Mintalah kelompok untuk membuat catatan dengan panduan pertanyaan sebagai berikut:
 1. Kelebihan/hal apa saja yang dapat diaplikasikan di sekolah Anda dari modul ajar tersebut?
 2. Bagian mana saja dari modul ajar tersebut yang belum sesuai/tidak dapat diterapkan di sekolah Anda?
 3. Modifikasi/penyesuaian apa yang akan Anda lakukan agar modul ajar tersebut dapat diterapkan di sekolah Anda?
- Mintalah kelompok untuk menuliskan hasil catatannya pada kertas *flipchart* yang telah disediakan.

Sesi berbagi
(*Cafe shop*)
30'

- Arahkan masing-masing kelompok untuk membuat jargon/yel-yel/slogan yang dapat menarik minat peserta lain untuk datang ke kelompoknya.
- Kemudian masing-masing kelompok menunjuk 2 orang anggota (*jumlahnya dapat disesuaikan dengan jumlah anggota kelompok*) yang akan tetap berada di tempat. Mereka akan bertugas untuk menjelaskan hasil diskusi kelompok ke anggota kelompok lain, yang selanjutnya disebut **penjual**.
- Sedangkan anggota kelompok yang tidak bertugas akan mendatangi kelompok lain, yang selanjutnya disebut **pembeli**.
- Setiap peserta yang berperan sebagai **pembeli** akan dibekali 2 lembar kertas, yang nantinya akan digunakan untuk menuliskan umpan balik/apresiasi kepada kelompok yang menurutnya paling menarik.
- **Penjual** dipersilakan menampilkan jargon/yel-yel/slogan kelompoknya untuk menarik perhatian anggota kelompok lain.
- Jika sudah ada **pembeli** yang datang, tugasnya **penjual** untuk menjelaskan hasil diskusi kelompoknya.

- **Pembeli** dapat memberikan selembar kertas yang telah dibawa kepada **penjual** jika dirasa pemaparan kelompok tersebut menarik. Kertas dapat diberikan tulisan berupa umpan balik/apresiasi.
 - Lakukan hingga beberapa kali putaran.
- *) kegiatan ini juga dapat dilakukan dengan cara yang lain sesuai dengan kemampuan komunitas.

Refleksi belajar 5-10'

- Akhiri kegiatan penguatan dengan mengajak anggota untuk berefleksi.
- Mintalah peserta untuk menjawab pertanyaan contoh berikut ini:
1. Dari kegiatan yang telah dilakukan, saya mempelajari hal baru berupa
 2. Tantangan yang saya hadapi dalam memodifikasi modul ajar adalah
- *) Pertanyaan refleksi dapat diubah dan dikembangkan sesuai kebutuhan.

Penutup 5'

Berikan apresiasi kepada seluruh peserta karena telah mempelajari materi dan melakukan kegiatan penguatan.



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 pemahaman bermakna telah disampaikan pada awal pembelajaran, ternyata dapat membantu murid jadi lebih bersemangat dalam mempelajari materi yang sedang diajarkan. ”

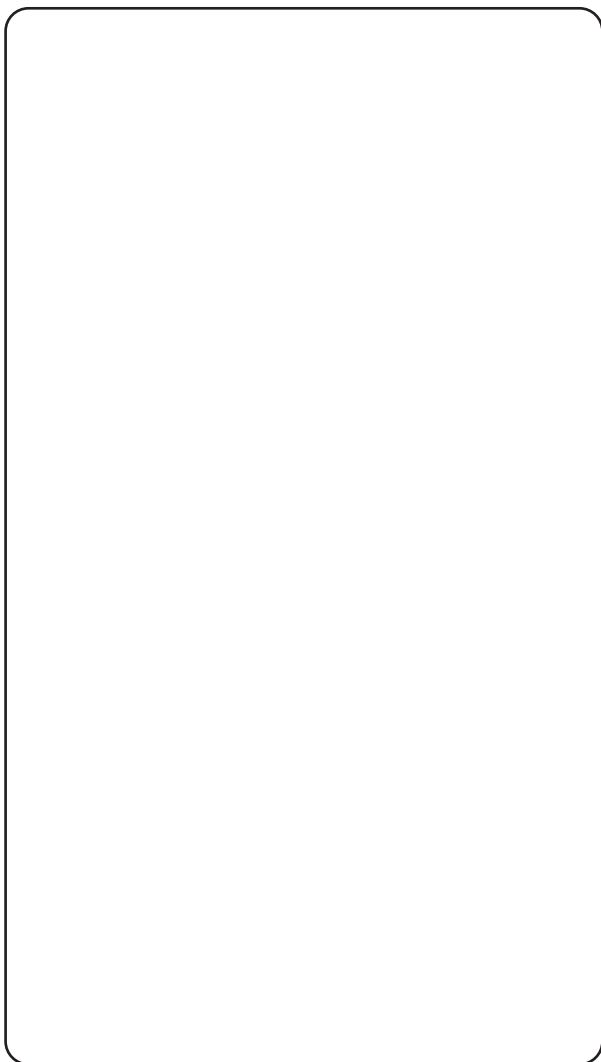
- Untuk menutup Seri Belajar, ajak seluruh anggota untuk melakukan refleksi mandiri mengenai komitmen belajar. Minta juga kesediaan anggota untuk memberikan umpan balik terhadap kegiatan komunitas.



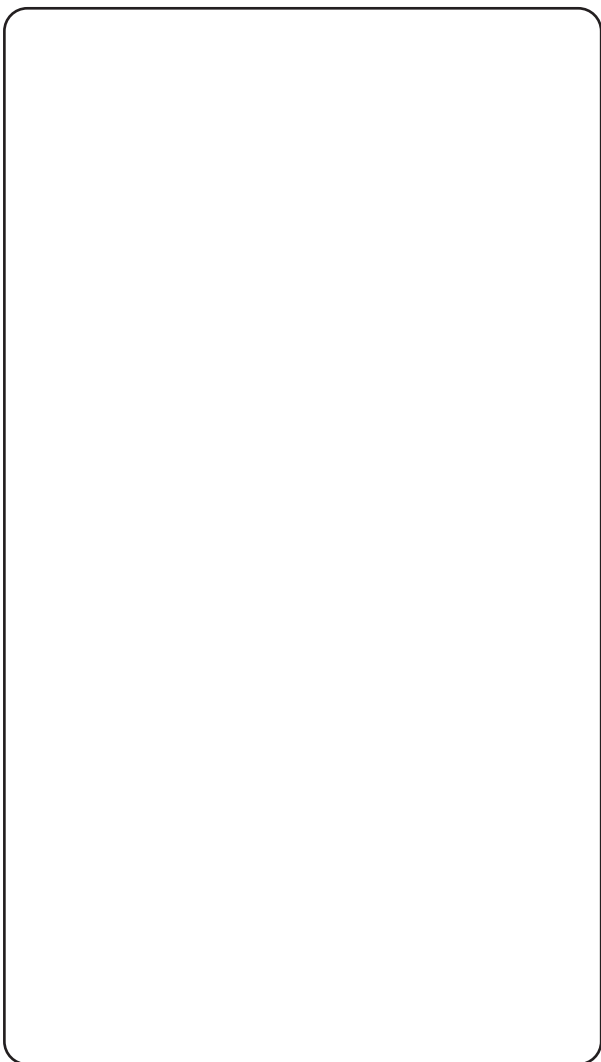
Umpan Balik Komunitas

- 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



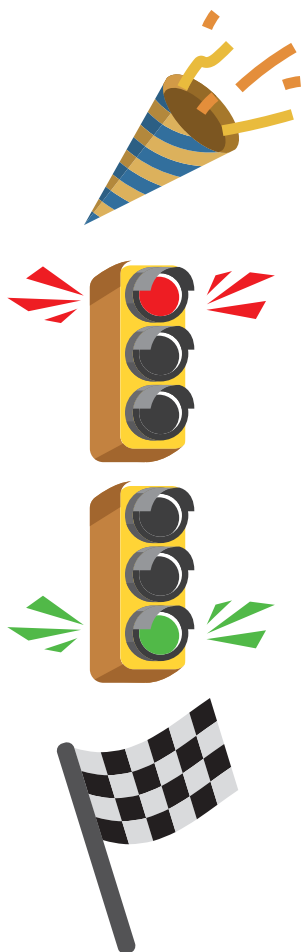
Refleksi Mandiri

Setelah mempelajari mengenai perencanaan pembelajaran di kelas, setiap guru disarankan melakukan refleksi pribadi mengenai pembelajaran yang sudah berlangsung di kelasnya saat ini. Fungsinya untuk:

- Mengetahui hal-hal/aktivitas apa saja yang dapat dilakukan untuk merancang pembelajaran agar sesuai dengan tujuan pembelajaran
- Melihat kembali apakah pembelajaran yang diterapkan selama ini sudah bermakna
- 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?