

BAB I

KARAKETRISTIK SATUAN PENDIDIKAN

Kurikulum SD Negeri Bambu Apus 04 Tahun Pelajaran 2026/2027 merupakan panduan penyelenggaraan seluruh kegiatan di SD Negeri Bambu Apus 04 pada Tahun Pelajaran 2026/2027. Kurikulum ini disusun mengacu pada evaluasi pelaksanaan kurikulum sebelumnya dan berdasarkan hasil analisis karakteristik satuan Pendidikan. Kurikulum ini disusun bersama-sama oleh Kepala Sekolah, Dewan Guru, Dinas Pendidikan, Pengawas dan Orang tua melalui Komite Sekolah. Kurikulum SD Negeri Bambu Apus 04 selanjutnya dijadikan sebagai panduan operasional penyelenggaraan Pendidikan SD Negeri Bambu Apus 04 pada tahun berjalan, dan sebagai pijakan untuk penyusunan Kurikulum Operasional tahun berikutnya. Dengan demikian arah langkah Pendidikan di SD Negeri Bambu Apus 04 diharapkan terjaga, berkesinambungan dan semakin berkualitas dari waktu ke waktu.

Penyusunan dan pengembangan kurikulum SD Negeri Bambu Apus 04 berfokus kepada pemenuhan kebutuhan murid dengan mengembangkan kompetensi dalam perubahan kehidupan abad ke-21 yang memuat ciri khas dan potensi lokal sekolah. SD Negeri Bambu Apus 04 berdomisili pada daerah yang strategis. Lingkungan sekolah berada dekat dengan sarana kesehatan dan keagamaan sehingga menjadi salah satu kekuatan pendukung dalam proses pembelajaran.

Karakteristik SDN Bambu Apus 04 berdasarkan analisis konteks pada Tahun Pelajaran 2026/2027 dideskripsikan untuk memberikan gambaran secara umum tentang kondisi riil sekolah saat ini, yang meliputi: satuan pendidikan, peserta didik, pendidik, tenaga kependidikan, sosial budaya, sarana prasarana, dan kemitraan.

1.1. Profil Satuan Pendidikan

SDN Bambu Apus 04 merupakan sekolah dasar di Kecamatan Cipayung yang berdiri sejak 14 Mei 1987. Sekolah menempati lokasi yang strategis, karena berada di jalan Laksmana VIII Padepokan Karyawan TMII dan bersebelahan dengan SMPN 259 Jakarta. SDN Bambu Apus 04 juga terletak dekat dengan sarana vital pemerintahan dan fasilitas umum yaitu Kantor Kelurahan, Puskesmas Bambu Apus, RSUD Cipayung, dan Taman Mini Indonesia Indah. Sekolah terletak di daerah dengan

keragaman kondisi sosial dan budaya masyarakat. Lokasi sekolah ini menyebabkan beragamnya latar belakang dari peserta didik dan orang tua. Hal ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran serta adaptasi lingkungan dan sosial budaya bagi peserta didik.

1.2. Karakteristik Peserta Didik

Jumlah peserta didik tahun ajaran 2026/2027 memenuhi kuota yang ditetapkan oleh Dinas Pendidikan Provinsi DKI Jakarta yaitu sebanyak 636 orang, terdiri dari 320 orang laki-laki dan 316 orang perempuan. Jumlah peserta didik laki-laki dan perempuan yang hampir seimbang memungkinkan dalam pembagian kelas heterogen. Jumlah peserta didik yang besar berdampak pada besarnya dukungan dari berbagai pihak, diantaranya orang tua/wali murid, Dinas Pendidikan, Pemerintah Daerah, dan instansi lain.

SDN Bambu Apus 04 berada di lingkungan budaya Betawi. Hal ini menambah referensi Sekolah untuk memperkaya siswa akan budaya di lingkungan terdekatnya. Keberadaan budaya lain menjadi potensi yang dimanfaatkan Sekolah untuk memperkenalkan budaya lainnya. Keberagaman daerah asal dan profesi orang tua siswa pun memberikan dukungan terhadap proses belajar mengajar.

1.3. Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Pendidik dan tenaga kependidikan SDN Bambu Apus 04 tahun pelajaran 2026/2027 sebanyak 24 orang, terdiri atas 1 orang kepala sekolah, 19 orang pendidik, dan 5 orang tenaga kependidikan. Kepala sekolah berlatar pendidikan terakhir S2 Teknologi Pendidikan dengan status kepegawaian PNS. Semua pendidik memiliki latar Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Secara rinci latar pendidikan pendidik yaitu 24 pendidik dengan latar pendidikan terakhir S1 PGSD, Pendidikan Guru Olahraga maupun Pendidikan Guru Agama.

Sebanyak 7 pendidik berstatus sebagai PNS, 12 pendidik berstatus PPPK dan sebagian besar menerima tunjangan profesi. Status kepegawaian pendidik sangat berpengaruh terhadap pengambilan kebijakan dalam penentuan program sekolah. Hal ini berkaitan dengan pemenuhan jam kerja pendidik. Selain itu juga dalam perencanaan penganggaran/ RAPBS SDN Bambu Apus 04.

Tenaga kependidikan sebanyak 5 orang, yaitu 2 orang tenaga administrasi berlatar pendidikan S1, 2 orang tenaga kebersihan berlatar pendidikan SMA dan 1 orang penjaga sekolah berlatar pendidikan S1. Sebanyak 2 tenaga kependidikan status kepegawaianya adalah PPPK dan 3 orang berstatus non ASN. Latar pendidikan dan status kepegawaian tenaga kependidikan yang kami miliki berdampak terhadap perencanaan dan pelaksanaan program sekolah. Hampir semua pendidik kompeten dalam pembelajaran dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Kompetensi pendidik dalam hal ini terkait dengan penguasaan berbagai strategi pembelajaran, model pembelajaran berbasis proyek, pemanfaatan teknologi untuk produksi media video pembelajaran, dan pemanfaatan platform digital. Kompetensi ini mempengaruhi perencanaan pembelajaran, proses pembelajaran baik intrakurikuler, proyek penguatan profil pelajar Pancasila, ekstrakurikuler, maupun kebijakan lainnya.

1.4. Sosial budaya

Latar belakang agama warga sekolah beragam. Terdapat empat agama yang dianut oleh peserta didik, yaitu: Islam, Kristen, Hindu dan Katolik. Demikian juga pendidik dan tenaga kependidikan menganut agama yang beragam.

Sebagian besar pendidik dan tenaga kependidikan berdomisili di daerah yang dekat dengan sekolah. Hal ini memudahkan pendidik dalam melaksanakan kegiatan sekolah. Selain itu juga berdampak positif bagi sekolah dalam menerapkan program pembiasaan pagi dengan budaya disiplin waktu, 5S (Senyum, Salam, Sapa, Sopan dan Santun) dan kepedulian sosial pada seluruh warga sekolah.

Karakteristik sosial dan budaya lingkungan sekolah peserta didik dan karakteristik Provinsi DKI Jakarta yang menjunjung tinggi tradisi mempengaruhi proses pembelajaran di sekolah sesuai dengan Peraturan Gubernur No.19 Tahun 2014 tentang Bahasa Daerah Sebagai Muatan Lokal Wajib di sekolah/madrasah seperti penyediaan muatan pelajaran Pendidikan Lingkungan Budaya Jakarta sebagai Muatan Lokal wajib di sekolah atau madrasah.

Kebijakan Dinas Pendidikan Provinsi DKI Jakarta lainnya yang ditindaklanjuti SDN Bambu Apus 04 adalah tentang Sekolah Ramah Anak. Berdasar Peraturan Menteri Negara Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2014 tentang Kebijakan Sekolah Ramah Anak maka SDN Bambu Apus 04 melaksanakan pembelajaran yang terintegrasi dengan ketentuan

Satuan pendidikan ramah anak. Hal ini sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka.

1.5. Sarana dan Prasarana

SDN Bambu Apus 04 memiliki 17 ruang kelas, satu ruang laboratorium TI lengkap dengan komputer dan chromebook, taman lalu lintas, panggung literasi, taman toga, taman refleksi, taman toga, satu ruang kepala sekolah, satu ruang wakil kepala sekolah sekaligus TU, dua gudang, satu ruang UKS, satu ruang perpustakaan, satu kantin dan satu Mushala. Kondisi terkini sekolah kekurangan empat ruang kelas. Mengatasi kurangnya ruang kelas, diambil kebijakan mengatur jam KBM menjadi siang. Kekurangan ruang kelas berpengaruh juga terhadap perencanaan pembelajaran.

Kepala Sekolah mendorong pendidik untuk melaksanakan pembelajaran di luar kelas dengan memanfaatkan halaman sekolah, taman sekolah. Kekurangan ruang kelas ini juga telah ditindaklanjuti dengan menunggu informasi rehab berat dari Dinas Pendidikan.

1.6. Kemitraan Yang Dijalin Oleh Sekolah

Guna mengembangkan potensi sekolah, SDN Bambu Apus 04 menggandeng mitra dari berbagai pihak, diantaranya:

1. Puskesmas Bambu Apus

Kemitraan dengan Puskesmas Bambu Apus melalui kegiatan BIAS (Bulan Imunisasi Anak Sekolah), pemeriksaan tumbuh kembang anak, pemberian vaksin, penyuluhan, pemberian obat cacing untuk peserta didik, pemberian tablet tambah, pemeriksaan air sumur, pemeriksaan jajanan kantin sekolah dan kampanye kesehatan. Kegiatan ini bermanfaat dalam pemeliharaan kesehatan pendidik, tenaga kependidikan, dan peserta didik. Dengan demikian, pendidik, tenaga kependidikan, dan peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

2. Palang Merah Indonesia (PMI)

Kemitraan dengan PMI dalam kegiatan bulan dana PMI. Kegiatan ini akan menumbuhkan rasa empati dan peduli pendidik, tenaga kependidikan, dan peserta didik.

3. Gerakan Pramuka Kwartir Cabang Cipayung

Kemitraan dengan Gerakan Pramuka Kwartir Cabang Cipayung terjalin dalam hal kepesertaan diklat Kemampuan Mahir Dasar (KMD) dan Kemampuan Mahir Lanjut (KML) serta pelaksanaan seleksi pramuka garuda. Kegiatan ini bermanfaat dalam pengembangan pengetahuan dan kemampuan dalam bidang kepramukaan bagi pendidik dan peserta didik.

4. Gerakan Pramuka Kwartir Ranting Jakarta Timur

Kemitraan dengan Gerakan Pramuka Kwartir Ranting Jakarta Timur terjalin melalui kegiatan perkemahan dan pesta siaga. Kegiatan ini memiliki dampak terhadap penguasaan keterampilan kepramukaan bagi peserta didik. Hal ini akan memberikan manfaat bagi peserta didik dalam pembelajaran keterampilan dan pengetahuan kepramukaan.

5. Balai Besar POM DKI Jakarta

Kemitraan dengan Balai Besar POM terjalin melalui kegiatan edukasi jajanan sehat dan pemeriksaan jajanan kantin sekolah. Kegiatan ini bermanfaat untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik agar dapat memilih jajanan yang sehat dan memastikan bahwa jajanan yang dijual di sekolah adalah jajanan yang aman dari zat-zat berbahaya.

6. Sudin Kearsipan Jakarta Timur

Kemitraan dengan Sudin Kearsipan Jakarta Timur terjalin melalui kegiatan kunjungan mobil perpustakaan keliling ke SDN Bambu Apus 04. Kegiatan ini bermanfaat untuk meningkatkan literasi dan minat baca pada peserta didik.

BAB II

VISI, MISI, DAN TUJUAN SATUAN PENDIDIKAN

2.1. Visi SDN Bambu Apus 04

Visi SDN SDN Bambu Apus 04 :

“Terwujudnya murid yang berakhlak mulia, mandiri, disiplin, cinta lingkungan bersih dan sehat serta unggul dalam prestasi”

2.2. Misi SDN Bambu Apus 04

Misi SDN Bambu Apus 04 adalah sebagai berikut:

1. Membentuk akhlak mulia melalui kegiatan pembelajaran, pembiasaan keagamaan, dan ekstrakurikuler.
2. Menumbuhkan sikap kemandirian dalam setiap kegiatan dan aktivitas di lingkungan sekolah dan rumah.
3. Menumbuhkan kedisiplinan melalui kegiatan pembelajaran, pembiasaan, dan ekstrakurikuler.
4. Mengoptimalkan pengelolaan lingkungan hidup dengan cara 5 R yaitu Reuse (guna ulang) Reduce (mengurangi), Recycle (mendaur ulang), Replace (mengganti/ menggunakan kembali), dan Replant (menanam kembali) di lingkungan sekolah dan rumah.
5. Mengoptimalkan pembiasaan melestarikan lingkungan hidup di lingkungan sekolah dan rumah.
6. Melaksanakan pendekatan pembelajaran mendalam dan ekstrakurikuler untuk meraih prestasi akademik maupun non akademik.
7. Menyelenggarakan berbagai kegiatan ekstra kurikuler dengan tertib, terencana, dan tepat sasaran.
8. Melaksanakan layanan bimbingan dan konseling terhadap seluruh peserta didik.
9. Menggali dan mengembangkan potensi peserta didik melalui kegiatan pembelajaran intrakurikuler ,kokurikuler dan ekstrakurikuler.
- 10.Menjalin kerjasama yang harmonis antara sekolah, lingkungan masyarakat, dan dunia usaha.
- 11.Mengoptimalkan peran komite sekolah dalam kegiatan sekolah.

2.3. Tujuan SDN Bambu Apus 04

Tujuan sekolah SDN Bambu Apus 04 sesuai dengan Visi, Misi dan Motto di atas adalah:

1. Terbentuknya akhlak mulia dengan mengamalkan ajaran agama yang merupakan hasil proses pembelajaran, kegiatan pembiasaan keagamaan, dan ekstrakurikuler dalam kehidupan sehari-hari.
2. Terwujudnya sikap dan perilaku mandiri murid-murid dalam kegiatan dan aktivitas di lingkungan sekolah dan rumah.
3. Tumbuhnya sikap kedisiplinan dan tanggung jawab murid dalam setiap kegiatan.
4. Tumbuhnya perilaku untuk memberdayakan lingkungan hidup dengan cara Reuse (guna ulang), Reduce (Mengurangi), Recycle (mendaur ulang), Replace (mengganti) dan Replant (menanam kembali) melalui kader-kader.
5. Terciptanya lingkungan yang clean & Green School serta tumbuhnya kebiasaan perilaku hidup bersih dan sehat(PHBS) dalam setiap kegiatan.
6. Meraih prestasi akademik maupun non akademik minimal tingkat kecamatan.
7. Terselenggaranya berbagai kegiatan ekstra kurikuler dengan tertib, terencana, dan tepat sasaran.
8. Terlaksananya layanan bimbingan dan konseling terhadap seluruh peserta didik.
9. Tumbuhnya potensi peserta didik melalui kegiatan pembelajaran intrakurikuler ,kokurikuler dan ekstrakurikuler.
10. Terjalinnnya kerjasama yang harmonis antara sekolah, lingkungan masyarakat, dan dunia usaha.
11. Optimalnya peran komite sekolah dalam kegiatan sekolah.

Moto/Branding SDN Bambu Apus 04

“BAMBU APUS BERKAH “

- Bersih
Lingkungan yang bersih yang membuat siswa nyaman belajar beraktivitas dan berkreasi.
- Elok

Sekolah yang elok (bagus) akan membuat senang semua masyarakat sekolah.

- Religius

Masyarakat sekolah yang religius (taat) terhadap agamanya dan hidup rukun dengan agama lainnya.

- Kondusif

Situasi sekolah yang kondusif akan membuat masyarakat sekolah menuju target yang diinginkan.

- Aman

Sekolah yang aman dapat meningkatkan semangat beraktivitas.

- Harmonis

Hubungan masyarakat sekolah yang harmonis dapat meningkatkan kesuksesan.

BAB III

PENGORGANISASIAN PEMBELAJARAN

3.1. Kerangka Dasar Kurikulum

3.1.1. Tujuan

Kurikulum memiliki tujuan untuk meningkatkan keimanan, ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, kewargaan, penalaran kritis, kreativitas, kolaborasi, kemandirian, kesehatan, dan komunikasi serta menumbuhkembangkan cipta, rasa, dan karsa Peserta Didik sebagai pelajar sepanjang hayat yang berkarakter Pancasila melalui pembelajaran mendalam.

Tujuan Kurikulum Merdeka

Kurikulum Merdeka hadir sebagai jawaban atas kebutuhan zaman, perkembangan teknologi, serta tuntutan kompetensi abad ke-21. Tujuannya adalah:

1. Mengembangkan Profil Pelajar Pancasila
 - Membentuk peserta didik yang beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, mandiri, bernalar kritis, kreatif, bergotong royong, serta berkebinekaan global.
2. Memberikan Ruang Belajar yang Fleksibel
 - Menghargai potensi, minat, dan bakat peserta didik sehingga pembelajaran lebih relevan, bermakna, dan menyenangkan.
3. Meningkatkan Kompetensi dan Karakter Peserta Didik
 - Fokus pada penguasaan literasi, numerasi, keterampilan berpikir tingkat tinggi, serta pembentukan karakter sesuai nilai-nilai Pancasila.
4. Menjawab Tantangan Global dan Lokal
 - Mempersiapkan siswa agar mampu menghadapi dinamika zaman, tetapi tetap berakar pada budaya, kearifan lokal, dan jati diri bangsa.
5. Mengurangi Beban Belajar yang Tidak Relevan
 - Pembelajaran diarahkan pada esensi kompetensi, bukan pada kuantitas materi.

3.1.2. Prinsip

Kurikulum Merdeka dikembangkan dengan prinsip-prinsip berikut:

1. Berpusat pada Peserta Didik
 - Pembelajaran dirancang sesuai tahap perkembangan, kebutuhan, minat, dan potensi siswa.
2. Esensial dan Sederhana
 - Fokus pada materi yang penting, mendasar, dan bermanfaat untuk kehidupan nyata.
3. Fleksibel
 - Memberikan keleluasaan bagi guru dan sekolah dalam mengembangkan pembelajaran sesuai konteks dan karakteristik daerah.
4. Inklusif dan Berkeadilan
 - Memberikan kesempatan belajar yang setara bagi semua siswa tanpa diskriminasi.
5. Relevan dengan Kehidupan
 - Pembelajaran dikaitkan dengan permasalahan nyata, proyek kontekstual, dan pengalaman hidup sehari-hari.
6. Kolaboratif dan Partisipatif
 - Melibatkan orang tua, masyarakat, dan pemangku kepentingan lain dalam mendukung proses pendidikan.
7. Berorientasi pada Pembelajaran Sepanjang Hayat
 - Membekali peserta didik dengan kemampuan dasar agar terus belajar, beradaptasi, dan berkembang di masa depan.

3.1.3. Landasan Filosofis

Filosofi pendidikan memiliki peran fundamental dalam membangun sistem pendidikan yang berorientasi pada pengembangan manusia secara utuh. Filosofi ini menjadi landasan yang mengarahkan tujuan dan proses pendidikan agar senantiasa relevan dengan konteks sosial, budaya, dan tantangan zaman. Sebagaimana ditegaskan oleh John Dewey, pendidikan bukanlah sekadar persiapan untuk hidup di masa mendatang, namun juga merupakan kehidupan itu sendiri. Hal ini berarti pendidikan tidak

hanya menjadi sarana transfer ilmu, tetapi juga alat untuk membangun masyarakat ideal yang mencerminkan nilai-nilai universal seperti kebebasan, keadilan, dan kemanusiaan, dengan mengintegrasikannya ke dalam pengalaman hidup peserta didik.

Para filsuf ternama seperti Dewey, Ausubel, Ornstein dan Hunkins, dan Ralph Tyler, menekankan pentingnya filosofi pendidikan dalam menciptakan sistem yang visioner dan dinamis. Filosofi ini merefleksikan cita-cita manusia dalam membangun masyarakat inklusif dan progresif. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya menjadi sarana untuk memperoleh pengetahuan, tetapi juga sebagai instrumen transformasi sosial yang memungkinkan manusia terus berkembang seiring perubahan zaman.

Pendidikan yang ideal tidak hanya mencerdaskan, tetapi juga memerdekakan, membentuk karakter, dan memberdayakan manusia untuk berkontribusi positif kepada masyarakat. Ki Hajar Dewantara menekankan bahwa pendidikan harus berorientasi pada kemandirian peserta didik, didukung oleh sistem among yang mencakup nilai asah, asih, asuh. Dalam pandangannya, pendidikan harus berakar pada budaya bangsa, berfungsi sebagai pranata sosial yang melestarikan dan mengembangkan kebudayaan, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sebagaimana tercermin dalam konsep "Taman Siswa." Filosofi ini sejalan dengan pemikiran K.H. Ahmad Dahlan, yang melihat pendidikan sebagai alat perubahan sosial. Baginya, pendidikan bukan hanya transfer ilmu, melainkan proses pembentukan manusia berintegritas yang berperan aktif dalam menciptakan masyarakat berkemajuan dengan prinsip berbuat untuk kebaikan bersama tanpa memperlak orang lain.

Selanjutnya K.H. Ahmad Dahlan menekankan tujuh prinsip filosofis yang perlu menjadi landasan dalam proses pendidikan, yaitu (1) berasaskan pada tujuan hidup; (2) tidak sombong, tidak takabur; (3) kegigihan belajar untuk ketuntasan kinerja; (4) mengoptimalkan penggunaan akal untuk menemukan kebenaran sejati; (5) berani menegakkan kebenaran; (6) berbuat untuk kebaikan sesama, bukan

untuk memperlalat mereka; dan (7) pengamalan ilmu agama dengan tingkat kualitas tinggi untuk kemanfaatan bersama. Dengan demikian K.H. Ahmad Dahlan juga menegaskan pentingnya pendidikan sebagai alat perubahan sosial dan pendidikan harus melahirkan manusia yang berperan aktif untuk mewujudkan masyarakat berkemajuan.

Lebih jauh, pendidikan harus mampu menjawab kebutuhan kolektif dan individu dengan mengintegrasikan nilai-nilai spiritual, intelektual, dan sosial secara holistik. K.H. Hasyim Asy'ari menekankan bahwa tujuan pendidikan adalah membentuk manusia yang beriman, bertakwa, dan sejahtera melalui pendekatan yang inklusif, bermutu, dan relevan. Nilai-nilai mabadi khaira ummah seperti integritas, etos kerja, dan keadilan menjadi landasan penting dalam pembelajaran yang moderat dan adaptif. Pandangan ini bersinergi dengan gagasan Ki Bagus Hadikusumo, yang percaya bahwa pendidikan harus mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi seperti kemampuan melakukan analisis dan sintesis, sehingga peserta didik mampu memahami dan menghadapi tantangan kompleks.

Pendidikan juga harus bersifat transformatif, bermakna, dan berpihak kepada kelompok termarginalkan. Romo Y.B. Mangunwijaya mengemukakan bahwa pendidikan harus menjadi jalan pembebasan melalui dialog lintas budaya dan pemahaman kontekstual. Dalam pendekatan ini, peserta didik tidak hanya menjadi penerima ilmu, tetapi juga aktor perubahan sosial yang aktif dalam menyelesaikan masalah nyata melalui refleksi dan kolaborasi. Prinsip ini sejalan dengan gagasan Ki Hajar Dewantara dan K.H. Ahmad Dahlan yang menekankan bahwa pendidikan harus relevan dengan kehidupan sosial, membangun masyarakat yang adil, dinamis, dan berbasis nilai.

Semangat saling memuliakan dalam lingkungan pendidikan, sebagaimana diajarkan oleh K.H. Hasyim Asy'ari, berpusat pada penghormatan mendalam terhadap tiga elemen penting: guru, teman sejawat, dan sumber ilmu. Menghormati guru berarti mengakui peran

mereka sebagai pendidik dan teladan, dengan mendengarkan, mematuhi, dan bersikap sopan. Menghormati teman sejawat menciptakan lingkungan yang kolaboratif, di mana semua pihak saling mendukung dan berbagi ilmu tanpa iri hati. Sementara itu, menghormati sumber ilmu mengajarkan pentingnya menjaga kesucian ilmu dengan memanfaatkannya untuk tujuan mulia dan tetap rendah hati dalam pencapaian intelektual sangat dianjurkan oleh KH. Ahmad Dahlan. K.H. Ahmad Dahlan juga mengajarkan bahwa pendidikan yang memuliakan bertujuan untuk membangkitkan kesadaran sosial dan menumbuhkan semangat melayani sesama sebagai bentuk ibadah. Romo Y.B. Mangunwijaya menambahkan bahwa penghormatan terhadap martabat manusia, terutama kaum yang terpinggirkan, menjadikan pendidikan sarana pembebasan dan pemberdayaan. Senada dengan itu, Ki Bagus Hadikusumo menekankan pentingnya membangun integritas moral yang kokoh sebagai pondasi utama dalam memuliakan kehidupan bersama. Dengan fondasi ini, pendidikan tidak hanya menjadi wadah pembelajaran yang efektif tetapi juga membentuk karakter yang kuat, menumbuhkan nilai-nilai spiritual, serta menciptakan harmoni antara aspek intelektual, moral, dan spiritual dalam proses pendidikan.

Selain tokoh-tokoh yang telah disebutkan, berbagai tokoh nasional dari beragam latar belakang dan disiplin ilmu turut menyumbangkan pandangan filosofis yang mendalam mengenai pendidikan. Mereka menekankan pentingnya pembentukan karakter, penghormatan terhadap ilmu pengetahuan, dan pemberian manfaat bagi masyarakat. Meskipun setiap tokoh memiliki penekanan yang berbeda-beda, kontribusi mereka berperan dalam membangun pendidikan Indonesia yang beradab, berkeadilan, dan relevan dengan tuntutan zaman.

Selanjutnya Syaikh Az-Zarnuji dalam *Ta'lim al-Muta'allim* menekankan pentingnya adab dan metode belajar yang efektif dalam memperoleh ilmu yang bermanfaat. Salah satu konsep utama yang relevan dengan pembelajaran mendalam adalah urgensi kesungguhan dan niat yang ikhlas dalam belajar sehingga peserta

didik mendapat kemanfaatannya. Pembelajaran juga terkait erat dengan adab memuliakan, yang mencakup penghormatan terhadap ilmu dan guru. Dalam proses ini, peserta didik dan guru saling memuliakan dalam berinteraksi. Prinsip ini sejalan dengan salah satu dari empat kerangka pembelajaran mendalam, yaitu lingkungan pembelajaran, yang menekankan pentingnya budaya belajar yang positif. Selain kesungguhan dalam belajar, interaksi yang baik dengan ilmu, guru, dan sesama peserta didik menjadi faktor penting dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif.

Az-Zarnuji juga menyoroti pentingnya strategi belajar yang sistematis, seperti memahami makna sebelum menghafal, serta mengulang dan mendiskusikan pelajaran. Dalam konteks pembelajaran mendalam, strategi ini mencerminkan pendekatan berbasis inkuiri dan kolaborasi, di mana peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga secara aktif membangun pemahaman melalui eksplorasi, diskusi, dan refleksi mendalam. Konsep kesadaran dalam belajar yang dibahas Syaikh Az-Zarnuji juga relevan dengan prinsip pembelajaran mendalam yang berorientasi pada pembelajaran berkesadaran. Peserta didik didorong

untuk memiliki kesadaran dan motivasi belajar, mempersiapkan diri sebelum belajar, serta memahami pengalaman belajar yang diberikan oleh guru. Selain itu, pengalaman belajar yang menekankan pemahaman dan pengamalan, selaras dengan tahapan dalam pembelajaran mendalam, yaitu memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. Pembelajaran bukan hanya sekadar menghafal, tetapi juga memahami dan mengamalkan ilmu agar menjadi bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

Secara keseluruhan, pandangan-pandangan ini saling melengkapi untuk membangun sistem pendidikan yang tidak hanya fokus pada kecakapan intelektual, tetapi juga pada pembentukan karakter dan pemberdayaan manusia. Dengan integrasi pemikiran ini, pendidikan menjadi fondasi untuk mewujudkan generasi yang tidak hanya terampil secara akademis, tetapi juga memiliki integritas

moral, empati sosial, dan spiritualitas yang kokoh. Sistem pendidikan seperti ini tidak hanya relevan dengan perkembangan zaman, tetapi juga memberi arah yang jelas dalam menghadapi tantangan global di masa depan.

Pembelajaran Mendalam sejalan dengan pemikiran para filsuf pendidikan, karena pembelajaran mendalam menempatkan peserta didik sebagai pusat dari proses pembelajaran, dengan menciptakan suasana belajar yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Pendekatan ini semakin relevan dalam menghadapi dunia yang penuh kompleksitas dan ketidakpastian, dengan cara mengintegrasikan olah pikir (intelektual), olah hati (etika), olah rasa (estetika), dan olah raga (kinestetik) secara holistik dan terpadu. Pembelajaran Mendalam tidak hanya bertujuan meningkatkan kemampuan akademik, tetapi juga membentuk karakter, kreativitas, dan empati, sehingga peserta didik tumbuh menjadi individu yang utuh dan selaras dengan tuntutan global.

Pembelajaran mendalam menekankan bahwa pembelajaran bukan sekadar transfer ilmu, melainkan penciptaan suasana yang memuliakan peserta didik. Filosofi ini berlandaskan pandangan pendidikan holistik yang mengedepankan keseimbangan antara aspek intelektual, emosional, spiritual, dan fisik. Melalui pembelajaran berkesadaran, peserta didik diajak untuk hadir secara penuh dalam setiap aktivitas belajar. Pendekatan ini menegaskan pentingnya sinkronisasi antara pikiran, perasaan, dan tindakan, sebagaimana diajarkan oleh Ki Hajar Dewantara melalui sistem among yang berbasis nilai asah, asih, dan asuh. Dengan kesadaran penuh, peserta didik diajak memahami bahwa belajar adalah proses refleksi mendalam yang melibatkan penerimaan terhadap keragaman perspektif dan komitmen untuk terus berkembang.

Pembelajaran bermakna dalam pembelajaran mendalam memastikan bahwa materi yang diajarkan relevan dengan kehidupan nyata peserta didik. Dengan menghubungkan pembelajaran pada konteks budaya, sosial, dan tantangan sehari-hari, pembelajaran mendalam memotivasi peserta didik untuk berpikir kritis, analitis, dan

sintesis dalam memecahkan masalah kompleks. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan K.H. Ahmad Dahlan yang memandang pendidikan sebagai alat perubahan sosial yang membangkitkan kesadaran kolektif. Dengan pembelajaran bermakna, peserta didik tidak hanya mendapatkan pengetahuan praktis, tetapi juga membangun wawasan untuk berkontribusi secara positif terhadap masyarakat.

Suasana belajar yang menggembirakan merupakan prinsip utama pembelajaran mendalam, di mana pembelajaran dirancang agar bebas dari tekanan yang berlebihan dan penuh dengan antusiasme. Filosofi ini menggemakan prinsip Taman Siswa yang dicanangkan oleh Ki Hajar Dewantara, di mana kebebasan berekspresi, kenyamanan, dan motivasi intrinsik peserta didik dipupuk. Dalam suasana belajar yang menggembirakan ini, peserta didik termotivasi untuk mengeksplorasi ilmu pengetahuan dengan semangat dan keinginan mendalam, karena dilandasi oleh keamanan psikologis yang membebaskan mereka dari rasa takut dan memungkinkan mereka untuk berekspresi, berpikir kritis, dan berkreasi tanpa hambatan.

Dimensi olah pikir dalam pembelajaran mendalam berfokus pada pengembangan kemampuan intelektual peserta didik melalui eksplorasi, eksperimen, dan inovasi. Pendekatan ini menekankan integrasi antara teori dan praktik untuk memotivasi pola pikir adaptif dan solusi kreatif. Dimensi olah hati dan olah rasa memperkuat nilai-nilai moral, etika, dan estetika, membentuk peserta didik yang berintegritas, berempati, dan berkomitmen terhadap keadilan. Hal ini sejalan dengan pemikiran Ki Bagus Hadikusumo dan Romo Y.B. Mangunwijaya yang menekankan pentingnya pendidikan berbasis moralitas dan penghormatan terhadap martabat manusia.

Dimensi olahraga melengkapi pembelajaran mendalam dengan mengedepankan keseimbangan antara kesehatan fisik dan mental. Melalui aktivitas fisik yang terintegrasi dalam pembelajaran, peserta didik diajak untuk menjaga kesehatan tubuh sebagai fondasi dari keberhasilan akademik dan kehidupan. Pendekatan ini

menanamkan nilai disiplin, ketekunan, dan daya tahan, sekaligus menyadarkan peserta didik bahwa tubuh yang sehat mendukung pikiran yang tajam dan hati yang tenang.

Pembelajaran mendalam juga menumbuhkan semangat saling memuliakan di lingkungan pendidikan, dengan menempatkan penghormatan sebagai inti dari proses pembelajaran. Sebagaimana diajarkan oleh K.H. Hasyim Asy'ari, lingkungan pendidikan yang baik harus mencerminkan penghormatan terhadap guru, teman sejawat, dan sumber ilmu. Guru dihormati sebagai pembimbing penuh kasih sayang, teman sejawat dihargai dalam semangat kolaborasi, dan sumber ilmu dirawat dengan sikap rendah hati. Melalui sistem among, yang mencakup nilai asah, asih, dan asuh, pembelajaran mendalam menciptakan harmoni yang mendukung peserta didik untuk berkembang secara alami tanpa tekanan yang mengekang.

Dengan mengintegrasikan semua dimensi ini, pembelajaran mendalam menciptakan pengalaman pendidikan yang menyeluruh dan relevan dengan kebutuhan peserta didik dan masyarakat. Filosofi ini tidak hanya membentuk peserta didik yang cerdas, tetapi juga bermartabat, mandiri, dan berempati, siap menghadapi tantangan global dengan percaya diri dan kesadaran penuh.

3.1.4. Landasan Sosiologis

Secara sosiologis, hakikat pendidikan yang dimanifestasikan dalam proses pembelajaran sangat berkaitan erat dengan kepentingan nasional, terutama keberadaan dan kondisi bangsa yang majemuk terdiri atas berbagai suku, ras, budaya, dan bahasa, yang perlu dibangun menjadi

Bangsa yang maju dan berjati diri. Rumusan mencerdaskan kehidupan bangsa bermakna filosofis mendalam dan merupakan tujuan ke-3 dari kemerdekaan Negara Republik Indonesia. Para pendiri bangsa mengamanatkan dalam alinea ke-4 Pembukaan UUD 1945 bahwa bangsa Indonesia harus membangun kehidupan yang cerdas dan sempurna dalam menggunakan akal budinya di berbagai aspek kehidupan. Di samping itu, mencerdaskan kehidupan bangsa

bukan hanya berarti cerdas sumber daya manusianya, melainkan seluruh aspek kehidupan bangsa baik menyangkut aspek budaya, sistem, dan lingkungan dalam cakupan yang luas yang menggambarkan kehidupan kebangsaan.

Pembelajaran mendalam sebagai fondasi dari seluruh proses pembelajaran dalam sistem pendidikan nasional merupakan sarana untuk mewujudkan amanat konstitusi untuk membangun kehidupan bangsa yang cerdas seperti diuraikan di atas. Dalam perspektif ini, pembelajaran mendalam akan menjiwai seluruh ekosistem sebagai kesatuan sistem pendidikan nasional secara utuh. Sebagai fondasi ekosistem pendidikan, hakikat pembelajaran mendalam akan mewujudkan dalam fungsi dan peran semua komponen mulai dari sistem terkecil di kelas sampai sistem terbesar.

Aspek sosiologis dari pendidikan yang holistik pun selaras dengan pemikiran Ki Hajar Dewantara bahwa pendidikan umumnya berarti daya upaya untuk memajukan bertumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran, dan tubuh anak. Pendidikan menuntut segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya. Pembelajaran mendalam menjadi fondasi utama untuk pengembangan kesadaran diri secara spiritual, sosial, bermakna, kontekstual, dan relevan dengan kehidupan, dan menggembirakan secara lahir batin.

3.1.5. Landasan Psikopedagogis

Landasan psikopedagogis merupakan landasan yang memberikan dasar Kurikulum terkait proses manusia belajar dan berkembang. Penggabungan teori psikologi perkembangan dan pedagogi dimaksudkan untuk memastikan bahwa pengalaman belajar disesuaikan dengan kebutuhan dan kapasitas Peserta Didik. Untuk memperhatikan tingkat perkembangan dan kemajuan belajar maka Peserta Didik ditempatkan sebagai pelaku aktif pembelajaran.

3.1.6 Landasan Hukum

Landasan hukum yang digunakan dalam pengembangan Kurikulum Satuan Pendidikan (KSP) SDN Bambu Apus 04 adalah sebagai berikut.

1. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945
2. Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
3. PP No. 13 Tahun 2015 perubahan atas PP No. 32 tahun 2013, perubahan atas PP No. 19 tahun 2005
4. PP No. 66 Tahun 2010 perubahan atas PP No. 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan
5. PP No. 87 Tahun 2017tentang Penguatan Pendidikan Karakter
6. Permendikbud No. 35 Tahun 2018 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan
7. Permendikbud No. 61 Tahun 2014 Tentang Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah
8. Permendikbud No. 62 Tahun 2014 tentang Kegiatan Ekstrakurikuler Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah
9. Permendikbud No. 63 Tahun 2014 tentangPendidikan Kepramukaan Sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler Wajib pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah
10. Permendikbud no.45 Tahun 2015 Tentang Perubahan Permendikbud No. 68 Tahun 2014 tentang Peran Guru TIK & Guru KKPI dalam Implementasi Kurikulum 2013
11. Permendikbud No. 103 Tahun 2014 Tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah
12. Permendikbud No. 111 Tahun 2014 tentang Bimbingan Dan Konseling Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah
13. Permendikbud No. 159 Tahun 2014 tentang Evaluasi Kurikulum
14. Permendikbud No. 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti
15. Permendikbud no.37 Tahun 2018 tentang perubahan Permendikbud No. 24 Tahun 2016 tentang KI dan KD Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah
16. Permendikbud No 20 tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter Pada Satuan Pendidikan Formal

17. Peraturan Gubernur Provinsi DKI Jakarta Nomor 89 Tahun; 2018 tentang Kurikulum Muatan Lokal Sekolah/Madrasah.
18. SE Mendikbud No. 14 Tahun 2020 Tentang Penyederhanaan RPP
19. Perdirjen Dikdasmen No 97/D/HK/ 202 Tentang Pedoman Teknis PPK pada Satuan Pendidikan
20. Keputusan Kepala Badan Penelitian dan Perbukuan nomor 018/H/KR/2020 tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar pelajaran pada kurikulum 2013 pada pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah berbentuk sekolah menengah atas untuk kondisi khusus.
21. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 tahun 2022 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemezuntah Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan.
22. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2022 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah
23. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2022 Tentang Standar Isi Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah
24. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2022 Tentang Evaluasi Sistem Pendidikan Oleh Pemerintah Pusat Dan Pemerintah Daerah Terhadap Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, Dan Pendidikan Menengah
25. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 Tentang Standar Proses Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah
26. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknolog Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2022 Tentang Standar Penilaian Pendidikan Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah
27. Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 262/M/2022 Tentang Perubahan Atas Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor

- 56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran
28. Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 264/M/2022 Tentang Visi, Misi, Dan Moto Pelayanan Publik Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi
 29. Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Mendikbudristek), Menteri Agama (Menag), Menteri Kesehatan (Menkes), dan Menteri Dalam Negeri (Mendagri) menerbitkan Keputusan Bersama (SKB Empat Menteri) Nomor 01/KB/2022, Nomor 408 Tahun 2022, Nomor HK.01.08/MENKES/1140/2022, Nomor 420-1026 Tahun 2022 tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19.
 30. Keputusan Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Daerah Khusus Ibukota Jakarta No e-0021 Tahun 2022 Tentang Kalender Pendidikan Tahun Pelajaran 2022-2023 bagi PAUD/, SD/SLB, PAKET A, SMP/SMPLB, PAKET B, SMA/SMALB, SMK dan PAKET C di Provinsi Daerah Khusus Ibukota Jakarta.
 31. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2022 Tentang Evaluasi Sistem Pendidikan Oleh Pemerintah Pusat Dan Pemerintah Daerah Terhadap Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, Dan Pendidikan Menengah.
 32. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2024 Tentang Kurikulum Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah
 33. Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2025 tentang Standar Isi Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah.
 34. Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2025 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah
 35. Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2025 tentang Tes Kemampuan Akademik

36. Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2025 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah
37. Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2025 tentang Pemenuhan Beban Kerja Guru
38. Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2025 tentang Tes Kemampuan Akademik
39. Keputusan Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan No. 032/H/KR/2024, Capaian Pembelajaran pada PAUD, Jenjang SD, dan Jenjang Menengah pada Kurikulum Merdeka.
40. Keputusan Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan No. 0/H/KR/2024, Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila.
41. Surat Edaran Kepala Dinas Pendidikan Nomor 27/SE/2025 tentang Pelaksanaan Hari Pertama Sekolah (HPS) dan Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah (MPLS) Ramah Bagi Murid Baru Tahun Ajaran 2026/2027.
42. SK Kadisdik Nomor 89 Tahun 2025 tentang Kalender Pendidikan Tahun Ajaran 2026/2027.

3.1.7 Pendekatan Pembelajaran Mendalam

1. Definisi

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

2. Prinsip Pembelajaran Mendalam

- **Berkesadaran (mindful)**

Pengalaman belajar peserta didik yang diperoleh ketika mereka memiliki kesadaran untuk menjadi pembelajar yang aktif dan mampu meregulasi diri. Peserta didik memahami tujuan pembelajaran, termotivasi secara intrinsik untuk belajar, serta aktif mengembangkan strategi belajar untuk mencapai tujuan.

- **Bermakna (meaningful)** Peserta didik dapat merasakan manfaat dan relevansi dari hal-hal yang dipelajari untuk kehidupan. Peserta didik mampu mengkonstruksi pengetahuan baru berdasarkan pengetahuan lama dan menerapkan pengetahuannya dalam kehidupan nyata.
- **Menggembirakan (joyful)** Pembelajaran yang menggembirakan merupakan suasana belajar yang positif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi. Peserta didik merasa dihargai atas keterlibatan dan kontribusinya pada proses pembelajaran. Peserta didik terhubung secara emosional, sehingga lebih mudah memahami, mengingat, dan menerapkan pengetahuan.

3. Kerangka Pembelajaran Mendalam

Kerangka pembelajaran merupakan panduan sistematis untuk menciptakan ekosistem pendidikan yang mendukung pembelajaran. Fokus utama kerangka ini adalah mendorong pembelajaran yang bermakna, reflektif, dan kontekstual melalui praktik, lingkungan, dan kemitraan yang terencana.

Penerapan PM tidak hanya bergantung pada pendekatan kognitif, tetapi juga melibatkan empat komponen penting yang saling mendukung dan membentuk pengalaman belajar yang holistik bagi peserta didik. Keempat komponen ini adalah praktik pedagogis, kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pemanfaatan teknologi digital.

1. Praktik Pedagogis

Praktik pedagogis merujuk pada strategi mengajar yang dipilih guru untuk mencapai tujuan belajar dalam mencapai dimensi profil lulusan. Untuk mewujudkan PM guru berfokus pada pengalaman belajar peserta didik yang autentik, mengutamakan praktik nyata, mendorong keterampilan berpikir tingkat tinggi dan kolaborasi. Strategi yang dapat digunakan seperti Pembelajaran Berbasis Inkuiri, Pembelajaran Berbasis Proyek, Pembelajaran Berbasis Masalah, Pembelajaran Kolaboratif, Pembelajaran berbasis Pemikiran Desain (Design Thinking), STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematic), SETS (Science, Environment, Technology, and Society), dan sebagainya.

2. Kemitraan Pembelajaran

Kemitraan pembelajaran membentuk hubungan yang dinamis antara guru, peserta didik, orang tua, komunitas, dan mitra profesional. Pendekatan ini memindahkan kontrol pembelajaran dari guru saja menjadi kolaborasi bersama. Guru dapat membangun peran peserta didik sebagai rekan belajar yang aktif mendesain dan mengarahkan strategi belajar mereka. Guru dapat melibatkan keluarga, masyarakat, atau komunitas sebagai mitra yang memberikan dukungan serta konteks otentik dalam pembelajaran. Serta memfasilitasi koneksi dengan ahli atau mitra profesional untuk memberikan umpan balik dan meningkatkan relevansi pembelajaran.

3. Lingkungan Pembelajaran

Lingkungan pembelajaran menekankan integrasi antara ruang fisik, ruang virtual, dan budaya belajar untuk mendukung PM. Ruang fisik dan virtual dirancang fleksibel sebagai tempat yang mendorong kolaborasi, refleksi, eksplorasi, dan berbagi ide, sehingga dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik dengan optimal. Budaya belajar dalam PM melibatkan pembentukan norma positif yang berpusat pada nilai-nilai utama, seperti keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan YME, penguatan sikap kewarganegaraan, keterampilan komunikasi, penalaran kritis, kreativitas, pengembangan sikap kolaborasi dan kemandirian, serta kesehatan jiwa raga (well-being). Dengan integrasi ini, lingkungan pembelajaran tidak hanya mendukung perkembangan pengetahuan, tetapi juga membentuk keterampilan dan karakter yang holistik sesuai dengan dimensi profil lulusan.

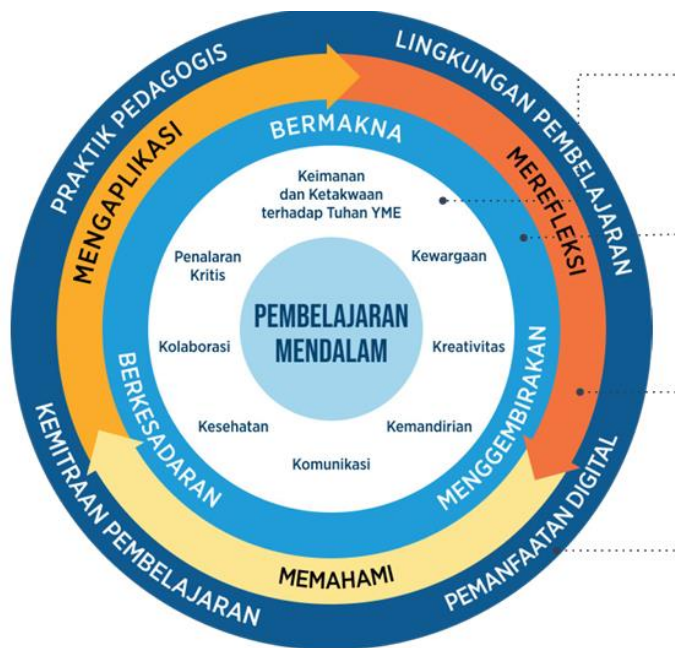
4. Pemanfaatan Teknologi Digital

Pemanfaatan teknologi digital juga memegang peran penting sebagai katalisator untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan kontekstual. Tersedianya beragam sumber belajar menjadi peluang menciptakan pengetahuan bermakna pada peserta didik. Peran teknologi digital tidak terbatas hanya sebagai alat presentasi dan penyedia informasi (misalnya menampilkan materi, video, dan mencari informasi), namun juga berperan sebagai alat kolaborasi (misalnya melalui platform workspace atau platform e-learning), serta merupakan media yang

mendukung eksplorasi dan inovasi peserta didik sehingga mereka mampu memilih dan menyaring informasi secara kritis.

Dengan mengintegrasikan keempat komponen tersebut, penerapan PM menjadi lebih efektif dan menyeluruh, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik. Masing-masing komponen saling terkait dan berperan penting dalam menciptakan pembelajaran yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan serta relevan dengan kebutuhan peserta didik saat ini.

5. Delapan Dimensi Profil Lulusan



(1) Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME

Individu yang memiliki keyakinan teguh akan keberadaan Tuhan YME dan menghayati serta mengamalkan nilai-nilai spiritual dalam kehidupan sehari-hari.

(2) Kewargaan

Individu yang memiliki rasa cinta tanah air serta menghargai keberagaman budaya, mentaati aturan dan norma sosial dalam kehidupan bermasyarakat, memiliki kepedulian dan tanggung jawab sosial, serta berkomitmen untuk menyelesaikan masalah nyata yang berkaitan dengan keberlanjutan kehidupan, lingkungan, dan harmoni antarbangsa dalam konteks kebhinekaan global.

(3) Penalaran Kritis

Individu yang mampu berpikir secara logis, analitis, dan reflektif dalam memahami, mengevaluasi, serta memproses informasi untuk menyelesaikan masalah.

(4) Kreativitas

Individu yang mampu berpikir secara inovatif, fleksibel, dan orisinal dalam mengolah ide atau informasi untuk menciptakan solusi yang unik dan bermanfaat.

(5) Kolaborasi

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

(6) Kemandirian

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

(7) Kesehatan

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

(8) Komunikasi

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

3.2. Struktur Kurikulum

3.2.1. Intrakurikuler

Pengorganisasian Pembelajaran Kelas I

Alokasi waktu mata pelajaran sekolah dasar, madrasah ibtidaiyah, atau bentuk lain yang sederajat kelas I (Asumsi 1 Tahun = 36 minggu dan 1 JP = 35 menit)

Mata Pelajaran	Alokasi Intrakurikuler Per Tahun	Alokasi Kokurikuler Per Tahun	Total JP Per Tahun
Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti ^{a)}	108	36	144
Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti ^{a)}			
Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti ^{a)}			
Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti ^{a)}			
Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti ^{a)}			
Pendidikan Pancasila	144	36	180
Bahasa Indonesia	252	36	288
Matematika	144	36	180
Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	108	36	144
Seni dan Budaya ^{b)} 1. Seni Musik 2. Seni Rupa 3. Seni Teater 4. Seni Tari	108	36	144
Total JP Mata Pelajaran Wajib	864	216	1080
Muatan Lokal ^{c)}	72	-	72
Total JP Mata Pelajaran Wajib + Muatan Lokal	936	216	1152

Keterangan:

- a) Diikuti oleh Peserta Didik sesuai dengan agama masing-masing.
- b) Satuan Pendidikan menyediakan minimal 1 (satu) jenis seni (seni musik, seni rupa, seni teater, dan/atau seni tari). Peserta Didik memilih 1 (satu) jenis seni (seni musik, seni rupa, seni teater, atau seni tari).
- c) Paling banyak 2 (dua) JP per minggu atau 72 (tujuh puluh dua) JP per tahun.

Pengorganisasian Pembelajaran Kelas II

Alokasi waktu mata pelajaran sekolah dasar, madrasah ibtidaiyah, atau bentuk lain yang sederajat kelas II

(Asumsi 1 Tahun = 36 minggu dan 1 JP = 35 menit)

Mata Pelajaran	Alokasi Intrakurikuler Per Tahun	Alokasi Kokurikuler Per Tahun	Total JP Per Tahun
Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti ^{a)}	108	36	144
Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti ^{a)}			
Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti ^{a)}			
Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti ^{a)}			
Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti ^{a)}			

Pendidikan Agama Khonghucu dan Budi Pekerti ^{a)}			
Pendidikan Pancasila	144	36	180
Bahasa Indonesia	288	36	324
Matematika	180	36	216
Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	108	36	144
Seni dan Budaya ^{b)} 1. Seni Musik 2. Seni Rupa 3. Seni Teater 4. Seni Tari	108	36	144
Total JP Mata Pelajaran Wajib	936	216	1.152
Muatan Lokal ^{c)}	72	-	72
Total JP Mata Pelajaran Wajib + Muatan Lokal	1.008	216	1224

Keterangan:

- a) Diikuti oleh Peserta Didik sesuai dengan agama masing-masing.
- b) Satuan Pendidikan menyediakan minimal 1 (satu) jenis seni (seni musik, seni rupa, seni teater, dan/atau seni tari). Peserta Didik memilih 1 (satu) jenis seni (seni musik, seni rupa, seni teater, atau seni tari).
- c) Paling banyak 2 (dua) JP per minggu atau 72 (tujuh puluh dua) JP per tahun.

Pengorganisasian Pembelajaran Kelas III - IV

Alokasi waktu mata pelajaran sekolah dasar, madrasah ibtidaiyah, atau bentuk lain yang sederajat kelas III-IV (Asumsi 1 Tahun = 36 minggu dan 1 JP = 35 menit)

Mata Pelajaran	Alokasi Intrakurikuler Per Tahun	Alokasi Kokurikuler Per Tahun	Total JP Per Tahun
Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti ^{a)}	108	36	144
Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti ^{a)}			
Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti ^{a)}			
Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti ^{a)}			
Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti ^{a)}			
Pendidikan Agama Khonghucu dan Budi Pekerti ^{a)}			
Pendidikan Pancasila	144	36	180
Bahasa Indonesia	216	36	252
Matematika	180	36	216
Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial	180	36	216
Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	108	36	144

Seni dan Budaya ^{b)}	108	36	144
1. Seni Musik			
2. Seni Rupa			
3. Seni Teater			
4. Seni Tari			
Bahasa Inggris	72	-	72
Total JP Mata Pelajaran Wajib	1.116	252	1.368
Muatan Lokal ^{c)}	72	-	72
Total JP Mata Pelajaran Wajib + Muatan Lokal	1.118	252	1.440

Keterangan:

- Diikuti oleh Peserta Didik sesuai dengan agama masing-masing.
- Satuan Pendidikan menyediakan minimal 1 (satu) jenis seni (seni musik, seni rupa, seni teater, dan/atau seni tari). Peserta Didik memilih 1 (satu) jenis seni (seni musik, seni rupa, seni teater, atau seni tari).
- Paling banyak 2 (dua) JP per minggu atau 72 (tujuh puluh dua) JP per tahun.

Pengorganisasian Pembelajaran Kelas V

Alokasi waktu mata pelajaran sekolah dasar, madrasah ibtidaiyah, atau bentuk lain yang sederajat kelas V

(Asumsi 1 Tahun = 36 minggu dan 1 JP = 35 menit)

Mata Pelajaran	Alokasi Intrakurikuler Per Tahun	Alokasi Kokurikuler Per Tahun	Total JP Per Tahun
Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti ^{a)}	108	36	144
Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti ^{a)}			
Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti ^{a)}			
Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti ^{a)}			
Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti ^{a)}			
Pendidikan Agama Khonghucu dan Budi Pekerti ^{a)}			
Pendidikan Pancasila	144	36	180
Bahasa Indonesia	216	36	252
Matematika	180	36	216
Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial	180	36	216
Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	108	36	144
Seni dan Budaya ^{b)}	108	36	144
1. Seni Musik			
2. Seni Rupa			
3. Seni Teater			
4. Seni Tari			
Bahasa Inggris	72	-	72
Total JP Mata Pelajaran Wajib	1.116	252	1.368

Mata Pelajaran Pilihan			
Koding dan Kecerdasan Artificial ^{c)}	72	-	72
Muatan Lokal ^{d)}	72	-	72
Total JP Mata Pelajaran Wajib + Muatan Pelajaran Pilihan/Muatan Lokal	1.188	252	1.440
Total JP Mata Pelajaran Wajib + Muatan Pelajaran Pilihan + Muatan Lokal	1.260	252	1.512

Keterangan:

- Diikuti oleh Peserta Didik sesuai dengan agama masing-masing.
- Satuan Pendidikan menyediakan minimal 1 (satu) jenis seni (seni musik, seni rupa, seni teater, dan/atau seni tari). Peserta Didik memilih 1 (satu) jenis seni (seni musik, seni rupa, seni teater, atau seni tari).
- Dialokasikan 2 (dua) JP per minggu atau 72 (tujuh puluh dua) JP per tahun sebagai mata pelajaran pilihan.
- Paling banyak 2 (dua) JP per minggu atau 72 (tujuh puluh dua) JP per tahun.

Pengorganisasian Pembelajaran Kelas VI

Alokasi waktu mata pelajaran sekolah dasar, madrasah ibtidaiyah, atau bentuk lain yang sederajat kelas VI

(Asumsi 1 Tahun = 32 minggu dan 1 JP = 35 menit)

Mata Pelajaran	Alokasi Intrakurikuler Per Tahun	Alokasi Kokurikuler Per Tahun	Total JP Per Tahun
Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti ^{a)}	96	32	128
Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti ^{a)}			
Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti ^{a)}			
Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti ^{a)}			
Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti ^{a)}			
Pendidikan Agama Khonghucu dan Budi Pekerti ^{a)}			
Pendidikan Pancasila	128	32	160
Bahasa Indonesia	192	32	224
Matematika	160	32	192
Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial	160	32	192
Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	96	32	128
Seni dan Budaya ^{b)}	96	32	128
1. Seni Musik			
2. Seni Rupa			
3. Seni Teater			
4. Seni Tari			
Bahasa Inggris	64	-	64

Total JP Mata Pelajaran Wajib	992	224	1.216
Mata Pelajaran Pilihan			
Koding dan Kecerdasan Artificial ^{c)}	64	-	64
Muatan Lokal ^{d)}	64	-	64
Total JP Mata Pelajaran Wajib + Muatan Pelajaran Pilihan/Muatan Lokal	1.056	224	1.280
Total JP Mata Pelajaran Wajib + Muatan Pelajaran Pilihan + Muatan Lokal	1.120	224	1.344

Keterangan:

- a) Diikuti oleh Peserta Didik sesuai dengan agama masing-masing.
- b) Satuan Pendidikan menyediakan minimal 1 (satu) jenis seni (seni musik, seni rupa, seni teater, dan/atau seni tari). Peserta Didik memilih 1 (satu) jenis seni (seni musik, seni rupa, seni teater, atau seni tari).
- c) Dialokasikan 2 (dua) JP per minggu atau 64 (enam puluh empat) JP per tahun sebagai mata pelajaran pilihan.
- d) Paling banyak 2 (dua) JP per minggu atau 64 (enam puluh empat) JP per tahun.

3.2.2. Kokurikuler

1. Pengertian Kegiatan Kokurikuler

Kegiatan kokurikuler adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan di luar jam pelajaran utama, namun masih merupakan bagian dari kurikulum dan dirancang untuk memperkuat, memperdalam, atau memperluas pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran.

2. Tujuan Kegiatan Kokurikuler

- Memperkuat penguasaan materi pelajaran melalui praktik nyata.
- Memberikan ruang bagi peserta didik untuk berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif.
- Mengembangkan minat, bakat, dan potensi siswa.
- Mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dan/atau capaian pembelajaran (CP).
- Menginternalisasi nilai-nilai karakter dan 8 dimensi kelulusan.

3. Prinsip Pelaksanaan

- Relevan dengan mata pelajaran yang diajarkan.
- Bersifat kontekstual dan menyenangkan.
- Terencana, terstruktur, dan terpantau oleh guru.

- Dapat berupa tugas, proyek, praktik, kunjungan, atau kegiatan pembelajaran luar ruang.

4. Bentuk-Bentuk Kegiatan Kokurikuler di SD

Mata Pelajaran	Bentuk Kegiatan Kokurikuler
Bahasa Indonesia	Membuat buku cerita mini, lomba membaca puisi
Matematika	Proyek menghitung luas kebun sekolah
IPAS	Percobaan sains sederhana, observasi lingkungan dan Simulasi pasar, membuat peta lingkungan sekitar
Pendidikan Pancasila	Kegiatan simulasi musyawarah kelas
Seni Rupa	Pameran seni, pentas seni rupa
PJOK	Permainan tradisional, senam bersama
Pendidikan Agama	Lomba adzan, praktik ibadah, membuat media dakwah sederhana
Bahasa Inggris	Storytelling (Mendongeng)
PLBJ	Proyek Pembuatan Miniatur Rumah Adat Betawi, Membuat Kuliner Khas Betawi (Demo atau Praktik), dan Kunjungan Edukatif ke Tempat Bersejarah

5. Contoh Pelaksanaan

- Proyek penguatan literasi dan numerasi berbasis tema lokal.
- Kunjungan edukatif (museum, taman kota, pasar, rumah adat).
- Kegiatan praktik seperti menanam, memasak, atau membuat karya seni.
- Lomba akademik atau non-akademik yang mendukung capaian pembelajaran.

6. Penilaian dan Dokumentasi

- Penilaian bersifat kualitatif (observasi, jurnal, portofolio).
- Kegiatan didokumentasikan dalam bentuk foto, video, laporan kegiatan, atau jurnal siswa.

3.2.3. Ekstrakurikuler

Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang berada di luar program yang tertulis di kurikulum dan umumnya pihak sekolah menyediakan waktu satu hari untuk pelaksanaan kegiatan ini. Kegiatan ekstrakurikuler sangat berguna

untuk pengembangan hobi, minat dan bakat siswa pada hal tertentu. Di sisi lain, pelaksanaan kegiatan ini merupakan suatu bentuk perhatian sekolah pada siswanya agar melakukan kegiatan yang lebih positif.

Ruang lingkup kegiatan ekstrakurikuler adalah berupa kegiatan kegiatan yang menunjang dan dapat mendukung program intrakurikuler yaitu mengembangkan pengetahuan dan kemampuan penalaran siswa membina membentuk karakter siswa, ketrampilan melalui hobi dan minatnya serta mengembangkan sikap yang ada pada program intrakurikuler dan program kokurikuler.

Atas dasar inilah SDN Bambu Apus 04, menyusun program ekstrakurikuler sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan, sehingga mampu menghasilkan peserta didik yang berkarakter, memiliki keterampilan dan daya saing siswa serta memiliki kemampuan intelektual tinggi, cerdas dan pintar, namun juga memiliki nilai nilai social dan spiritual yang baik sehingga mampu bersaing sesuai dengan Visi dan Misi sekolah.

1. Pendidikan Kepramukaan

Tujuan	Membentuk karakter peserta didik yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, berjiwa patriotik, disiplin dan memiliki kecakapan hidup.
Materi	Pendidikan kepramukaan dan pendidikan karakter
Sifat	Wajib
Peserta	Peserta didik kelas 1 – 6
Pelaksanaan	1 pertemuan per minggu (Kamis)
Penanggungjawab	Nico Dwi Kurniawan & Winarti
Pelatih	Muhammad Zakaria & Tri Wijaya Purnama

2. Seni Tari

Tujuan	Menguasai konsep tari tradisional dan modern serta terampil merancang dan menampilkan pola gerak dan komposisi tari tradisional dan modern.
Materi	Seni Tari Daerah
Sifat	Tidak Wajib
Peserta	Peserta didik kelas 1 – 6
Pelaksanaan	1 pertemuan per minggu (Senin)
Penanggungjawab	Tuti alawiyah
Pelatih	Aprilia Mustika Sari

3. Marawis

Tujuan	Meningkatkan kreativitas, menumbuhkan rasa kecintaan pada budaya Islam dan menumbuhkan rasa seni dan keagamaan melalui lagu-lagu Islam.
Materi	Teknik pukulan dan lagu
Sifat	Tidak Wajib
Peserta	Peserta didik kelas 1 – 6
Pelaksanaan	1 pertemuan per minggu (Selasa)
Penanggungjawab	Irnawati
Pelatih	Muhammad Maulana Malik

4. Pantomim

Tujuan	Mengasah daya imajinasi untuk meningkatkan fokus, daya cipta/kreasi, serta kepercayaan diri dan mampu berapresiasi terhadap seni.
Materi	Gerakan fisik, ekspresi wajah, teknik gestur, dan cara menyampaikan cerita secara visual.
Sifat	Tidak Wajib
Peserta	Peserta didik kelas 1-6
Pelaksanaan	1 pertemuan per minggu (Selasa)
Penanggungjawab	Sayidati Mukminah
Pelatih	Suprayogi

5. Seni Suara

Tujuan	Mengenal dan berlatih vokal dan olah suara, memaknai arti kekompakan dalam keberagaman dan mengembangkan bakat, minat dan kreatifitas siswa di bidang olah vokal.
Materi	Olah vokal
Sifat	Tidak Wajib
Peserta	Peserta didik kelas 1-6
Pelaksanaan	1 pertemuan per minggu (Rabu)
Penanggungjawab	Erna Herawati
Pelatih	Johan Alam Bara

6. Seni Lukis

Tujuan	Menumbuh kembangkan bakat dan minat peserta didik dalam bidang melukis, menguasai teknik dasar melukis dengan berbagai media, dan dapat melukis dengan berbagai media.
Materi	Teknik dasar melukis
Sifat	Tidak Wajib
Peserta	Peserta didik kelas 1-6
Pelaksanaan	1 pertemuan per minggu (Kamis)
Penanggungjawab	Dian Lies Tyorini
Pelatih	Ariel Kusuma Ramadhan

7. Pencak Silat

Tujuan	Wadah para siswa/i untuk mengembangkan minat dan bakat dalam beladiri pencak silat
Materi	Seni Bela Diri
Sifat	Tidak Wajib
Peserta	Peserta didik kelas 1 – 6
Pelaksanaan	1 pertemuan per minggu (Jumat)
Penanggungjawab	Nico Dwi Kurniawan
Pelatih	Andre

8. Pendidikan Futsal

Tujuan	Teknik dasar, peraturan, dan strategi permainan, serta latihan fisik dan mental.
Materi	Permainan Futsal
Sifat	Tidak Wajib
Peserta	Peserta didik kelas 1 – 6
Pelaksanaan	1 pertemuan per minggu (Jumat)
Penanggungjawab	Anggi Muhammad Fadila
Pelatih	Yudi Santoso

Jadwal Pelaksanaan Ekstrakurikuler Semester 1

No	Aktivitas	Juli		Agustus				September				Oktober				November			
		3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pendidikan Pramuka	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2	Seni Tari	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3	Marawis	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

4	Pantomim	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5	Seni Suara	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6	Seni Lukis	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
7.	Pencak Silat	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
8.	Futsal	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Jadwal Pelaksanaan Ekstrakurikuler Semester 2

No	Aktivitas	Januari			Februari				Maret				April				Mei			
		2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pendidikan Pramuka	✓	✓	✓	✓	✓							✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2	Seni Tari	✓	✓	✓	✓	✓							✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3	Marawis	✓	✓	✓	✓	✓							✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4	Pantomim	✓	✓	✓	✓	✓							✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5	Seni Suara	✓	✓	✓	✓	✓							✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6	Seni Lukis	✓	✓	✓	✓	✓							✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
7.	Pencak Silat	✓	✓	✓	✓	✓							✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
8.	Futsal	✓	✓	✓	✓	✓							✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

3.2.4. Pengembangan Pembiasaan dan Aktualisasi Budaya Sekolah

1. Budaya Religius

Pengingat akan kehadiran Ilahi dan pentingnya nilai-nilai luhur. Kami memulai hari dengan keyakinan, bukan hanya sebagai ritual, tetapi sebagai inspirasi untuk berbuat baik dan jujur. Pembiasaan ini menjadi cerminan dari hati yang tulus, pikiran yang jernih, dan tindakan yang selaras dengan ajaran agama.

Contoh Program:

- **Pagi Berkah (Doa Bersama & Tadarus/Renungan):** Setiap pagi, sebelum pelajaran dimulai, seluruh murid dan guru berkumpul untuk berdoa sesuai agama masing-masing, dilanjutkan dengan tadarus Al-Qur'an atau pembacaan Kitab Suci/renungan singkat.
- **Jumat Berkah/Program Keagamaan Rutin:** Mengadakan kajian keagamaan, salat Duha/Jumat berjamaah, atau kegiatan ibadah bersama lainnya yang relevan dengan agama murid.
- **Infaq dan Sedekah Rutin:** Mengajak murid untuk berbagi rezeki secara rutin sebagai bentuk kepedulian sosial dan syukur.

- **Peringatan Hari Besar Keagamaan:** Mengadakan perayaan atau kegiatan sosial yang berkaitan dengan hari besar keagamaan sebagai sarana memperkuat iman dan silaturahmi.
- **Rohani Islam / Rohani Kristen:** Mengadakan kajian keagamaan untuk memberikan bekal kepada murid dalam ilmu agama yang relevan dengan kehidupan murid.
- **Pesantren Ramadhan:** Mengadakan kegiatan rohani untuk mengisi bulan Ramadhan dengan kegiatan peningkatan iman dan taqwa.
- **Kantin Kejujuran:** Mengajak murid untuk berperilaku jujur.

2. Budaya Disiplin

Disiplin adalah cermin dari penghargaan terhadap waktu, diri sendiri, dan orang lain. Kami mengajarkan bahwa kemandirian lahir dari kebiasaan yang terstruktur, ketepatan, dan tanggung jawab atas setiap pilihan. Setiap aturan dan prosedur dirancang untuk membentuk pribadi yang andal dan siap menghadapi tantangan.

Contoh Program:

- **Datang Tepat Waktu:** Menerapkan konsekuensi yang jelas dan edukatif bagi murid yang terlambat, serta memberikan apresiasi bagi yang selalu tepat waktu.
- **Penyambutan Murid:** Guru menyambut murid di gerbang sekolah setiap pagi memberikan semangat kepada murid untuk memulai aktivitas di sekolah.
- **Budaya 3S (Senyum, Sapa, Salam):** Membiasakan murid untuk berperilaku santun kepada orang lain.
- **Seragam Lengkap dan Rapi:** Membiasakan murid mengenakan seragam sesuai aturan dengan bangga dan rapi.
- **Piket Kelas dan Kebersihan Lingkungan:** Murid bertanggung jawab penuh atas kebersihan dan kerapian kelas serta area sekolah yang ditugaskan.
- **Mengumpulkan Tugas Tepat Waktu:** Guru secara konsisten memberikan pengingat dan penghargaan bagi ketepatan waktu pengumpulan tugas.
- **Tertib Berlalu Lintas di Lingkungan Sekolah:** Membiasakan murid memarkir kendaraan dengan rapi dan berjalan di jalur yang ditentukan.
- **Budaya Antre:** Membiasakan murid untuk menerapkan budaya antre di lingkungan sekolah (kantin, kamar mandi, dan kelas)

3. Budaya Nasionalis

Jiwa nasionalisme di sekolah kami diwujudkan melalui rasa bangga terhadap identitas bangsa, penghargaan terhadap keberagaman, dan kesadaran akan peran sebagai warga negara yang baik. Kami memupuk semangat kebersamaan dan kepedulian terhadap isu-isu sosial dan lingkungan, baik lokal maupun global.

Contoh Program:

- **Upacara Bendera dan Lagu Kebangsaan/Daerah:** Melaksanakan upacara bendera secara khidmat setiap Senin, serta menyanyikan lagu kebangsaan atau lagu daerah sebelum memulai pelajaran.
- **Hari Batik/Pakaian Adat:** Mengajak murid mengenakan batik atau pakaian adat pada hari-hari tertentu sebagai bentuk kebanggaan budaya.
- **Studi Kasus Isu Sosial/Lingkungan:** Mengintegrasikan isu-isu sosial dan lingkungan lokal/nasional dalam pembelajaran, mendorong murid untuk mencari solusi dan berpartisipasi aktif.
- **Proyek Bhinneka Tunggal Ika:** Mengadakan proyek lintas kelas atau kegiatan seni yang menampilkan kekayaan budaya Indonesia.
- **Aksi Sosial dan Lingkungan:** Melibatkan murid dalam kegiatan bakti sosial, penanaman pohon, atau kampanye daur ulang di lingkungan sekolah dan sekitarnya.

4. Budaya Literasi

Membiasakan murid untuk membaca, menulis, berbicara, dan menyimak dengan pikiran kritis dan hati terbuka. Setiap informasi diolah, setiap ide diungkapkan, dan setiap argumen dibangun dengan nalar yang kuat, sehingga mereka dapat menjadi komunikator dan pemikir yang handal.

Contoh Program:

- **15 Menit Membaca Senyap:** Setiap hari, sebelum pelajaran dimulai, murid dan guru membaca buku non-pelajaran secara senyap selama 15 menit.
- **Pojok Baca Kelas & Perpustakaan Aktif:** Setiap kelas memiliki pojok baca yang nyaman dengan buku-buku bervariasi, dan perpustakaan sekolah menjadi pusat kegiatan literasi (diskusi buku, bedah buku, lomba resensi).
- **Jurnal Harian/Mingguan:** Mendorong murid untuk menulis jurnal atau refleksi pribadi secara rutin untuk mengasah kemampuan ekspresi dan analisis.

- **Presentasi dan Diskusi Kelas:** Setiap materi pelajaran diakhiri dengan presentasi kelompok atau diskusi aktif untuk melatih kemampuan berbicara dan berpikir kritis.
- **Lomba Bulan Bahasa:** Mengadakan kompetisi menulis cerpen, puisi, esai, atau debat internal maupun antar sekolah.

5. Budaya Hidup Sehat

Tubuh yang sehat adalah wadah bagi jiwa yang kuat dan pikiran yang kreatif. Kami membiasakan murid untuk menjaga kesehatan fisik dan mental mereka, memahami pentingnya gizi seimbang, aktivitas fisik, dan istirahat yang cukup. Dari kebiasaan sehat ini, muncullah energi dan inspirasi untuk berinovasi dan berkarya.

Contoh Program:

- **Senam Pagi Bersama/Jalan Pagi:** Mengadakan senam atau aktivitas fisik ringan bersama setiap Jumat pagi atau secara rutin.
- **Makan Sehat Bersama:** Mendorong murid untuk terbiasa mengonsumsi makan yang sehat dan bergizi.
- **Edukasi Gizi dan Kantin Sehat:** Mengadakan penyuluhan gizi seimbang dan memastikan kantin sekolah menyediakan makanan serta minuman yang sehat dan bergizi.
- **Pemeriksaan Kesehatan Rutin:** Berkolaborasi dengan puskesmas atau tenaga medis untuk pemeriksaan kesehatan murid secara berkala.
- **Gerakan Hidrasi:** Mendorong murid membawa botol minum dan membiasakan minum air putih yang cukup sepanjang hari.
- **Waktu Istirahat Aktif:** Memanfaatkan waktu istirahat untuk bergerak aktif di area yang aman, bukan hanya duduk dan bermain gadget.
- **Pemberantasan Sarang Nyamuk (PSN):** Mengadakan kegiatan pemberantasan sarang nyamuk di tempat-tempat yang berpotensi menjadi sarang nyamuk. Melibatkan murid berperan aktif dalam kegiatan tersebut.
- **Gerakan Membuang Sampah di Tempatnya:** Mendorong murid untuk berperan aktif dalam pengurangan sampah di lingkungan sekolah, dengan harapan menjadi kebiasaan hidup sehat di lingkungannya.
- **Pilah Sampah:** Mendorong murid untuk sadar pentingnya mengategorikan sampah.
- **Lomba Kelas Bersih:** Mendorong kesadaran peserta didik untuk menjaga kebersihan.

- **Program Anti-Bullying dan Kesehatan Mental:** Mengadakan sesi *sharing* atau *workshop* untuk meningkatkan kesadaran akan kesehatan mental dan menciptakan lingkungan bebas *bullying*.

6. Budaya Kolaborasi

Budaya kolaborasi adalah fondasi yang kami bangun, di mana setiap individu – murid, guru, staf, hingga orang tua – saling terhubung, berinteraksi, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Ini bukan sekadar bekerja berdampingan, melainkan sebuah sinergi yang menciptakan solusi inovatif, memperkaya pengalaman belajar, dan membangun komunitas yang saling mendukung.

Contoh Program:

- **Komunitas Belajar:** wadah kolaboratif bagi para pendidik untuk terus tumbuh dan berinovasi. Di sini, guru-guru berdiskusi, berbagi praktik terbaik, dan mengembangkan strategi pengajaran yang paling efektif, memastikan pembelajaran yang relevan dan menarik bagi setiap murid.
- **Kegiatan *Outing Class*:** Membawa pembelajaran keluar dari dinding kelas. Murid menjelajahi lingkungan sekitar, berinteraksi langsung dengan objek studi, dan mengalami pengalaman nyata yang memperkaya pemahaman mereka tentang dunia, menjadikan belajar lebih menyenangkan dan bermakna.
- **Guru Tamu (dari unsur orang tua):** membuka pintu kolaborasi dengan orang tua murid. Para orang tua yang memiliki keahlian atau pengalaman unik diundang untuk berbagi cerita dan pengetahuan di kelas, memperkaya perspektif murid dan mempererat hubungan antara sekolah dan keluarga.
- **Kerja Bakti Pembersihan Lingkungan Sekolah:** Seluruh warga sekolah bahu-membahu menciptakan lingkungan yang nyaman dan asri, mengajarkan nilai gotong royong dan kepedulian.
- **Pentas Seni:** Panggung bagi murid untuk mengekspresikan bakat dan kreativitas mereka. Melalui seni peran, musik, tari, atau visual, murid belajar percaya diri, bekerja sama, dan mengapresiasi keindahan, sekaligus merayakan keberagaman talenta yang ada di sekolah.

3.2.5. Mekanisme Kenaikan Kelas dan Kelulusan

1) Kenaikan Kelas

Penentuan kenaikan kelas dilakukan dengan mempertimbangkan laporan kemajuan belajar yang mencerminkan pencapaian peserta didik pada semua

mata pelajaran dan ekstrakurikuler serta prestasi lain selama 1 (satu) tahun ajaran. Untuk menilai pencapaian hasil belajar peserta didik sebagai dasar penentuan kenaikan kelas dapat berdasarkan penilaian sumatif.

Penilaian pencapaian hasil belajar peserta didik untuk kenaikan kelas dilakukan dengan membandingkan pencapaian hasil belajar peserta didik dengan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran.. Penggunaan fase dalam Capaian Pembelajaran adalah salah satu alasan mengapa peserta didik dapat terus naik kelas bersama teman-teman sebayanya meskipun ia dinilai belum sepenuhnya mencapai kompetensi yang ditetapkan dalam Capaian Pembelajaran di fase sebelumnya atau tujuan pembelajaran yang ditargetkan untuk dicapai pada kelas tersebut.

Setiap pelajar harus memenuhi standar ketuntasan untuk setiap mata pelajaran sesuai dengan jenis penilaian pada setiap fase.

2) Kriteria Kelulusan

- a. Peserta didik telah menyelesaikan seluruh program pembelajaran.
- b. Laporan hasil belajar kelas IV,V,VI
- c. Memperoleh capaian ekstrakurikuler.
- d. Prestasi peserta didik
- e. Mengikuti Penilaian sumatif sekolah yang dilaksanakan di satuan Pendidikan.
- f. Tingkat kehadiran minimal 75 % dari jumlah tatap muka

Catatan : Ketentuan kelulusan ditetapkan oleh masing-masing satuan pendidikan

3) Strategi Penanganan Peserta didik yang Tidak Naik Kelas dan Tidak Lulus

- a. Penanganan Peserta didik yang tidak naik kelas
 - 1) Peserta didik yang tidak naik dapat melanjutkan dengan mengulang dikelas tingkat yang sama.
 - 2) Orang tua berhak untuk memindahkan anaknya ke sekolah lain dengan catatan tetap tidak naik sesuai dengan kelas yang ditinggalkan
- b. Penanganan peserta didik yang tidak lulus
 - 1) Peserta didik yang tidak lulus berhak untuk mengulang di kelas tingkat yang sama
 - 2) Peserta didik yang tidak lulus berhak untuk pindah sekolah dengan catatan mengulang dikelas yang sama

3.2.6. Sekolah Yang Kita Cita-Citakan

Sekolah impian adalah tempat di mana setiap anak merasa nyaman, aman, dan bersemangat untuk belajar. Bukan hanya sekadar gedung dengan ruang kelas, melainkan sebuah ekosistem yang mendukung pertumbuhan holistik siswa, mengembangkan potensi mereka secara maksimal, dan menanamkan nilai-nilai luhur sejak dini.

Hal hal yang mendukung hal tersebut adalah :

a. Menciptakan Lingkungan yang Mendukung Pembelajaran

Lingkungan fisik sekolah akan dirancang agar atraktif, inspiratif, dan fungsional:

- Ruang Kelas Kreatif : Setiap ruang kelas didesain dengan konsep tematik yang berbeda, dilengkapi dengan sudut baca yang nyaman, area bermain edukatif, dan ruang pajang hasil karya siswa. Warna-warni cerah dan dekorasi yang interaktif akan merangsang imajinasi dan kreativitas anak.
- Area Terbuka Hijau : Tersedia taman sekolah yang luas dengan berbagai jenis tumbuhan, kolam ikan kecil, dan kebun sayur mini. Area ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat bermain, tetapi juga sebagai laboratorium alam di mana anak-anak bisa belajar tentang lingkungan, ekosistem, dan tanggung jawab sosial.
- Perpustakaan Interaktif : Perpustakaan bukan hanya tempat menyimpan buku, tetapi juga pusat aktivitas literasi. Dilengkapi dengan buku-buku bergambar menarik, komik edukasi, dan fasilitas digital untuk e-book serta multimedia. Ada juga area mendongeng dan panggung kecil untuk pertunjukan drama anak-anak.
- Ruang Seni dan Kreasi : Sebuah studio seni yang dilengkapi dengan berbagai media (cat, tanah liat, alat musik sederhana) dan ruang pameran temporer untuk menampilkan karya siswa.
- Fasilitas Olahraga Lengkap : Lapangan serbaguna untuk berbagai aktivitas fisik, seperti sepak bola mini, bulu tangkis, dan area permainan tradisional.

b. Guru Sebagai Fasilitator dan Inspirator

- Peran guru sangat sentral dalam sekolah impian ini. Guru-guru adalah fasilitator, mentor, dan inspirator:

- **Tim Guru yang Berkomitmen:** Guru-guru yang memiliki passion dalam mendidik, mau terus belajar, dan mampu berinovasi. Mereka memiliki pemahaman mendalam tentang psikologi perkembangan anak dan mampu menciptakan lingkungan belajar yang positif.
- **Pengembangan Profesional Berkelanjutan:** Guru akan mendapatkan pelatihan rutin tentang metode pengajaran terbaru, teknologi edukasi, dan pengembangan diri. Ada juga forum berbagi praktik baik antar guru.
- **Kolaborasi dan Komunikasi:** Guru-guru bekerja sama dalam tim, berbagi ide, dan saling mendukung. Komunikasi yang terbuka dengan orang tua menjadi prioritas untuk mendukung perkembangan anak di sekolah maupun di rumah.
- **Apresiasi dan Dukungan:** Guru-guru akan merasa dihargai dan didukung dalam menjalankan tugas mulia. Kesejahteraan guru juga menjadi perhatian utama.

c. Keterlibatan Orang Tua dan Komunitas

- Sekolah adalah bagian dari komunitas yang lebih besar. Keterlibatan aktif orang tua dan masyarakat sangat penting:
- **Kemitraan Orang Tua-Sekolah:** Orang tua tidak hanya mengantar jemput anak, tetapi aktif terlibat dalam kegiatan sekolah seperti kelas inspirasi, mendongeng, atau menjadi sukarelawan untuk proyek sekolah. Ada komunikasi dua arah yang rutin dan transparan.
- **Program Keterlibatan Komunitas:** Mengadakan kegiatan yang melibatkan masyarakat sekitar, seperti kunjungan ke panti asuhan, program kebersihan lingkungan, atau pertunjukan seni untuk warga.

3.2.7. Dimensi Profil Lulusan

1. Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME

Individu yang memiliki keyakinan teguh akan keberadaan Tuhan YME dan menghayati serta mengamalkan nilai-nilai spiritual dalam kehidupan sehari-hari.

2. Kewargaan

Individu yang memiliki rasa cinta tanah air serta menghargai keberagaman budaya, mentaati aturan dan norma sosial dalam kehidupan

bermasyarakat, memiliki kepedulian dan tanggung jawab sosial, serta berkomitmen untuk menyelesaikan masalah nyata yang berkaitan dengan keberlanjutan kehidupan, lingkungan, dan harmoni antarbangsa dalam konteks kebhinekaan global.

3. Penalaran Kritis

Individu yang mampu berpikir secara logis, analitis, dan reflektif dalam memahami, mengevaluasi, serta memproses informasi untuk menyelesaikan masalah.

4. Kreativitas

Individu yang mampu berpikir secara inovatif, fleksibel, dan orisinal dalam mengolah ide atau informasi untuk menciptakan solusi yang unik dan bermanfaat.

5. Kolaborasi

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

6. Kemandirian

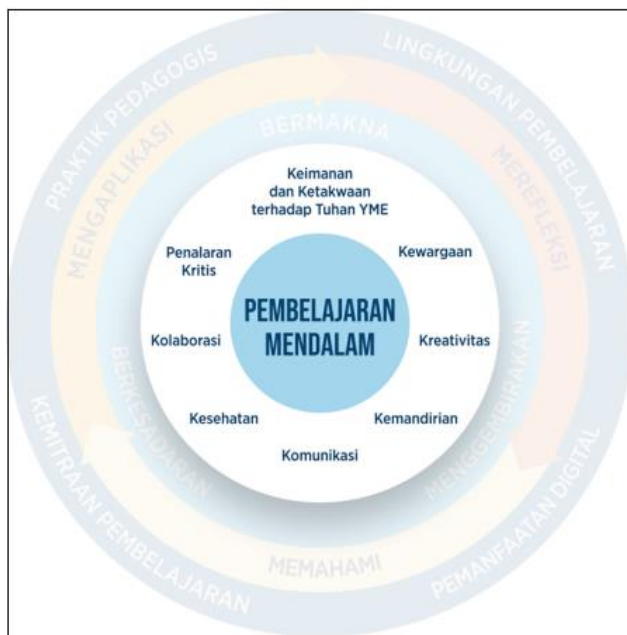
Individu yang mampu bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya sendiri dengan menunjukkan kemampuan untuk mengambil inisiatif, mengatasi hambatan, dan menyelesaikan tugas secara tepat tanpa bergantung pada orang lain.

7. Kesehatan

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

8. Komunikasi

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



Dimensi profil lulusan merupakan hasil dari capaian pengetahuan, keterampilan, dan karakter. Di samping itu, delapan dimensi profil lulusan menumbuhkan kembangkan lulusan yang memiliki kepemimpinan efektif yang berintegritas, profesional, dan transformatif.

Profil lulusan dicapai melalui prinsip sebagai berikut.

1. Pembelajaran yang berkesadaran terjadi ketika Peserta Didik menjadi pembelajar yang aktif dan mampu meregulasi diri. Peserta Didik memahami tujuan pembelajaran, termotivasi secara intrinsik untuk belajar, serta aktif mengembangkan strategi belajar untuk mencapai tujuan. Ketika Peserta Didik memiliki kesadaran belajar, mereka akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan sebagai pembelajar sepanjang hayat.
2. Pembelajaran yang bermakna terjadi ketika Peserta Didik dapat menerapkan pengetahuannya secara kontekstual. Proses belajar Peserta Didik tidak hanya sebatas memahami informasi/penguasaan konten, namun berorientasi pada kemampuan mengaplikasi pengetahuan. Kemampuan ini mendukung retensi jangka panjang. Pembelajaran terkoneksi dengan lingkungan Peserta Didik membuat mereka memahami siapa dirinya, bagaimana menempatkan diri, dan bagaimana mereka dapat berkontribusi kembali. Konsep pembelajaran yang bermakna melibatkan Peserta Didik dengan isu nyata dalam konteks personal, lokal, nasional, global.

Pembelajaran harus melibatkan orang tua, masyarakat, atau komunitas sebagai sumber pengetahuan praktis, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kepedulian sosial.

3. Pembelajaran yang menggembirakan merupakan suasana belajar yang positif, menantang, menyenangkan, dan memotivasi. Rasa senang dalam belajar membantu Peserta Didik terhubung secara emosional, sehingga lebih mudah memahami, mengingat, dan menerapkan pengetahuan. Ketika Peserta Didik menikmati proses belajar, motivasi intrinsik mereka akan tumbuh, mendorong rasa ingin tahu, kreativitas, dan keterlibatan aktif. Dengan demikian, pembelajaran membangun pengalaman belajar yang berkesan. Bergembira dalam belajar juga diwujudkan ketika setiap Peserta Didik merasa nyaman, Peserta Didik terpenuhi kebutuhannya seperti pemenuhan kebutuhan fisiologis, kebutuhan rasa aman, kebutuhan kasih sayang dan rasa memiliki, kebutuhan penghargaan, serta kebutuhan aktualisasi diri.

3.2.8 PENGATURAN WAKTU BELAJAR

Pembelajaran intrakurikuler di SDN Bambu Apus 04 yang menggunakan pendekatan mata pelajaran yaitu setiap mata pelajaran memiliki alokasi waktu yang sama di SDN Bambu Apus 04. Jadwal pembelajaran intrakurikuler dapat disampaikan sebagai berikut:

JADWAL MATA PELAJARAN KELAS 1 SDN BAMBU APUS 04 TAHUN PELAJARAN 2026/2027

Jam	Waktu	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat
	06.30 – 07.00	Upacara	Senam	Pramuka	Literasi	Religius
1	07.00 – 07.35	PAdBP	BI	MTK	SB	KO
2	07.35 – 08.10	PAdBP	BI	MTK	SB	KO
3	08.10 – 08.45	PAdBP	BI	MTK	SB	KO
	08.45 – 09.00	ISTIRAHAT				
4	09.00 – 09.35	PP	BI	MTK	PLBJ	KO

5	09.35 – 10.10	PP	BI	PJOK	PLBJ	
6	10.10 – 10.45	PP	BI	PJOK	KO	
7	10.45 – 11.20	PP	BI	PJOK	KO	

KODE	MATA PELAJARAN	ALOKASI WAKTU (PER MINGGU)
PadBP	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	3
PP	Pendidikan Pancasila	4
BI	Bahasa Indonesia	7
MTK	Matematika	4
PJOK	Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	3
SB	Seni dan Budaya	3
PLBJ	Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta	2
KO	Kokurikuler	6
Total JP		31

**)Catatan: jadwal pelajaran ini dibuat dengan mengacu pada struktur asli kurikulum, adapun nanti ada penyesuaian jam belajar di lapangan*

**JADWAL MATA PELAJARAN
KELAS 2 SDN BAMBU APUS 04
TAHUN PELAJARAN 2026/2027**

Jam	Waktu	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat
	06.30 – 07.00	Upacara	Senam	Pramuka	Literasi	Religius
1	07.00 – 07.35	PAdBP	BI	BI	PJOK	KO
2	07.35 – 08.10	PAdBP	BI	MTK	PJOK	KO
3	08.10 – 08.45	PAdBP	BI	MTK	SB	KO
	08.45 – 09.00	ISTIRAHAT				
4	09.00 – 09.35	PP	BI	MTK	SB	KO
5	09.35 – 10.10	PP	BI	MTK	SB	KO
6	10.10 – 10.45	PP	BI	MTK	PLBJ	KO
7	10.45 – 11.20	PP	BI	PJOK	PLBJ	

KODE	MATA PELAJARAN	ALOKASI WAKTU (PER MINGGU)
PAdBP	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	3
PP	Pendidikan Pancasila	4
BI	Bahasa Indonesia	8
MTK	Matematika	5
PJOK	Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	3
SB	Seni dan Budaya	3
PLBJ	Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta	2
KO	Kokurikuler	6
Total JP		34

**)Catatan: jadwal pelajaran ini dibuat dengan mengacu pada struktur asli kurikulum, adapun nanti ada penyesuaian jam belajar di lapangan*

**JADWAL MATA PELAJARAN
KELAS 5 & 6 SDN BAMBU APUS 04
TAHUN PELAJARAN 2026/2027**

Jam	Waktu	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat
	06.30 – 07.00	Upacara	Senam	Pramuka	Literasi	Religius
1	07.00 – 07.35	PAdBP	BI	IPAS	SB	KO
2	07.35 – 08.10	PAdBP	BI	IPAS	SB	KO
3	08.10 – 08.45	PAdBP	BI	IPAS	BING	KO
4	08.45 – 09.20	PP	BI	IPAS	BING	KO
	09.20 – 09.35	ISTIRAHAT				
5	09.35 – 10.10	PP	MTK	IPAS	PLBJ	KO
6	10.10 – 10.45	PP	MTK	PJOK	PLBJ	KO
7	10.45 – 11.20	PP	MTK	PJOK	KKA	
8	11.20 – 11.55	BI	MTK	PJOK	KKA	
9	11.55 – 12.30	BI	MTK	SB	KO	

KODE	MATA PELAJARAN	ALOKASI WAKTU (PER MINGGU)
PAdBP	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	3
PP	Pendidikan Pancasila	4
BI	Bahasa Indonesia	6
MTK	Matematika	5
IPAS	Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial	5
PJOK	Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	3
SB	Seni dan Budaya	3
BING	Bahasa Inggris	2
PLBJ	Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta	2
KKA	Koding dan Kecerdasan Artifisial	2
KO	Kokurikuler	7
Total JP		42

**)Catatan: jadwal pelajaran ini dibuat dengan mengacu pada struktur asli kurikulum, adapun nanti ada penyesuaian jam belajar di lapangan*

**JADWAL MATA PELAJARAN
KELAS 3 & 4 SDN BAMBU APUS 04
TAHUN PELAJARAN 2026/2027**

Jam	Waktu	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat
1	06.30 – 07.00	Upacara	Senam	Pramuka	Literasi	Religius
2	07.00 – 07.35	PAdBP	BI	MTK	PJOK	PLBJ
3	07.35 – 08.10	PAdBP	BI	MTK	PJOK	KO
4	08.10 – 08.45	PAdBP	BI	IPAS	SB	KO
5	08.45 – 09.20	PP	BI	IPAS	SB	KO
	09.20 – 09.35	ISTIRAHAT				
6	09.35 – 10.10	PP	BI	IPAS	SB	KO
7	10.10 – 10.45	PP	MTK	IPAS	BING	KO
8	10.45 – 11.20	PP	MTK	IPAS	BING	KO
9	11.20 – 11.55	BI	MTK	PJOK	PLBJ	KO

KODE	MATA PELAJARAN	ALOKASI WAKTU (PER MINGGU)
PAdBP	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	3
PP	Pendidikan Pancasila	4
BI	Bahasa Indonesia	6
MTK	Matematika	5
IPAS	Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial	5
PJOK	Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	3
SB	Seni dan Budaya	3
BING	Bahasa Inggris	2
PLBJ	Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta	2
KO	Kokurikuler	7
Total JP		40

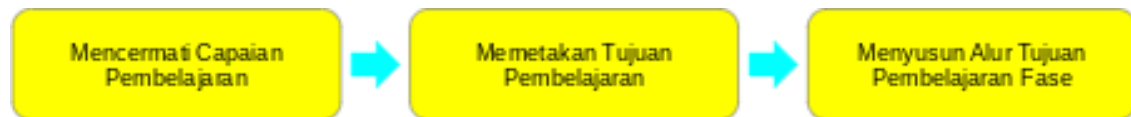
**)Catatan: jadwal pelajaran ini dibuat dengan mengacu pada struktur asli kurikulum, adapun nanti ada penyesuaian jam belajar di lapangan*

BAB IV

PERENCANAAN PEMBELAJARAN

4.1. Perencanaan Pembelajaran untuk Ruang Lingkup Satuan Pendidikan

SDN Bambu Apus 04 merancang rencana pembelajaran dengan alur sebagai berikut:



Gambar 1. Bagan Alur Perencanaan Pembelajaran di SDN Bambu Apus 04

SDN Bambu Apus 04 mengembangkan perencanaan pembelajaran berdasarkan refleksi yang telah dilakukan dan pencarian sumber-sumber lain yang diperoleh tanpa mengabaikan prinsip-prinsip penyusunan serta dapat menjadi inspirasi untuk dapat diterapkan pada satuan pendidikan lainnya. Selain itu, SDN Bambu Apus 04 memanfaatkan teknologi di dalam menyusun perencanaan pembelajaran untuk menghasilkan proses pembelajaran yang inovatif. Rangkaian kegiatan perencanaan pembelajaran SDN Bambu Apus 04 dilaksanakan melalui In House Training (IHT) pada awal tahun ajaran 2026/2027.

Perencanaan pembelajaran lingkup satuan pendidikan di SDN Bambu Apus 04 Pagi diawali dengan mencermati dokumen capaian pembelajaran (CP). CP disajikan per fase, yaitu fase A untuk kelas I dan II, fase B untuk kelas III dan IV, dan fase C untuk kelas V dan VI. Pendidik dalam fase yang sama berkolaborasi untuk menurunkan capaian pembelajaran fase ke dalam tujuan-tujuan pembelajaran. Tujuan-tujuan pembelajaran selanjutnya dipetakan ke tujuan pembelajaran yang akan dicapai per kelas. Rangkaian tujuan-tujuan pembelajaran per kelas tersebut disusun menjadi alur tujuan pembelajaran (ATP) fase.

Pembelajaran di SDN Bambu Apus 04 dilaksanakan berpusat pada peserta didik dengan menerapkan model-model pembelajaran:

1. Problem Based Learning (PBL)

Model pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran menggunakan kemampuan berpikir peserta didik secara individu maupun kelompok serta lingkungan nyata untuk mengatasi permasalahan sehingga bermakna, relevan, dan kontekstual. Tujuan PBL untuk meningkatkan kemampuan dalam menerapkan konsep-konsep pada permasalahan nyata,

pengintegrasian konsep keterampilan berpikir tingkat tinggi, keinginan belajar, mengarahkan belajar diri sendiri dan keterampilan.

2. Project Based Learning (PjBL)

Model pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang melibatkan keaktifan peserta didik dalam memecahkan masalah, dilakukan secara berkelompok maupun mandiri melalui tahapan ilmiah dengan batasan waktu tertentu yang dituangkan dalam sebuah produk untuk selanjutnya dipresentasikan kepada orang lain.

3. Discovery/Inquiry Learning

Model pembelajaran penemuan adalah memahami konsep, arti dan hubungan melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai pada suatu kesimpulan. Penemuan terjadi jika peserta didik terlibat dalam penggunaan proses mental untuk menemukan konsep dan prinsip. Penemuan dilakukan melalui observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan, dan inferensi. Strategi yang digunakan dalam pembelajaran tatap muka yaitu pembelajaran berbasis aktivitas, studi literatur, dan studi lingkungan.

SDN Bambu Apus 04 melaksanakan program inklusif. SDN Bambu Apus 04 memberikan kesempatan kepada seluruh peserta didik berkebutuhan khusus dan potensi kecerdasan dan/atau bakat istimewa untuk mendapatkan pendidikan bersama dengan peserta didik pada umumnya. SDN Bambu Apus 04 bermitra dengan profesional terkait untuk melakukan asesmen terhadap peserta didik sehingga dapat merencanakan pembelajaran yang tepat sesuai kebutuhan peserta didik. Diharapkan peserta didik berkebutuhan khusus dapat mengembangkan potensi dan kemampuannya secara optimal.

SDN Bambu Apus 04 menyelenggarakan asesmen diagnostik dengan profesional terkait untuk mendiagnosis peserta didik yang terindikasi memiliki kebutuhan khusus. Setelah hasil asesmen diagnostik didapatkan, sekolah mengomunikasikan kepada orang tua yang bersangkutan guna mengambil langkah strategis dalam mendampingi peserta didik belajar. Sekolah mengajukan penyediaan guru pembimbing khusus untuk mendampingi peserta didik belajar di kelas. Hasil asesmen diagnostik digunakan oleh pendidik untuk merencanakan pembelajaran berdiferensiasi (inklusif).

Pendidik juga melakukan penyesuaian kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran bagi peserta didik berkebutuhan khusus. Penyelenggaraan pembelajaran berdiferensiasi/ inklusif dievaluasi setiap semester.

Pengaturan penyesuaian kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran bagi siswa berkebutuhan khusus di SDN Bambu Apus 04 sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik terdiagnosa tunagrahita

Kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran minimal sebesar 40% dari keseluruhan capaian pembelajaran. Penyesuaian kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran:

Pencapaian	Kriteria	Intervensi
0% - 40%	Belum mencapai tujuan pembelajaran	Perlu perbaikan pembelajaran
>40%	Sudah mencapai tujuan pembelajaran	Melanjutkan ke tujuan pembelajaran berikutnya

2. Bagi peserta didik terdiagnosa slow learner

Kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran minimal sebesar 50% dari keseluruhan capaian pembelajaran. Penyesuaian kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran:

Pencapaian	Kriteria	Intervensi
0% - 50%	Belum mencapai tujuan pembelajaran	Perlu perbaikan pembelajaran
>50%	Sudah mencapai tujuan pembelajaran	Melanjutkan ke tujuan pembelajaran berikutnya

4.2. Perencanaan Pembelajaran untuk Ruang Lingkup Kelas

1. Intrakurikuler

Kegiatan intrakurikuler adalah seluruh proses pembelajaran yang terencana dan sistematis yang dilaksanakan selama jam pelajaran utama berdasarkan struktur kurikulum, mencakup mata pelajaran wajib dan muatan lokal.

Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran mendalam dilandasi oleh tiga prinsip utama:

- Berkesadaran: Pembelajaran disadari tujuan dan maknanya oleh siswa dan guru.
- Bermakna: Materi dikaitkan dengan kehidupan nyata dan kontekstual.

- Menggembirakan: Proses belajar menumbuhkan minat, rasa ingin tahu, dan rasa senang.

Ciri Pembelajaran Intrakurikuler yang Mendalam di SD

- Berpusat pada peserta didik (student-centered)
- Mendorong pembelajaran aktif (aktif bertanya, mengeksplorasi, berdiskusi, mencoba)
- Mengaitkan materi dengan konteks nyata di lingkungan sekitar siswa
- Mengembangkan kompetensi secara menyeluruh: kognitif, afektif, dan psikomotor
- Mengintegrasikan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila

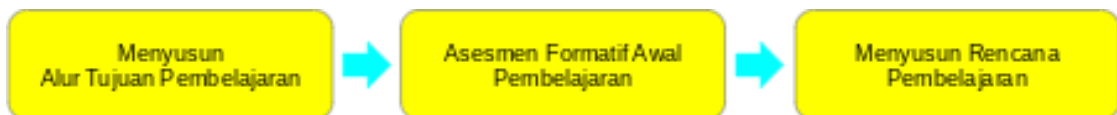
Contoh Penjabaran Intrakurikuler Bermakna per Mata Pelajaran:

Mata Pelajaran	Contoh Pendekatan Mendalam
Bahasa Indonesia	Membuat buku harian reflektif yang menghubungkan isi cerita dengan pengalaman pribadi siswa
Matematika	Menyelesaikan masalah sehari-hari seperti menghitung luas halaman sekolah atau belanja di pasar
IPAS	Observasi langsung pertumbuhan tanaman dan mencatatnya dalam jurnal sains dan membuat peta sederhana lingkungan sekitar rumah dan menjelaskan pembagian tugas dalam keluarga
Pendidikan Pancasila	Simulasi musyawarah kelas dalam pengambilan keputusan bersama
Pendidikan Agama	Praktik akhlak mulia dalam kehidupan sekolah, seperti jujur dan tolong-menolong
Seni Rupa	Menggambar ekspresi perasaan melalui karya seni (mengembangkan kesadaran diri)
PJOK	Bermain permainan tradisional sambil belajar kerja sama dan sportivitas
Bahasa Inggris	Membuat jadwal harian
PLBJ	membuat mini ondel-ondel dari bahan daur ulang

Strategi Implementasi dalam Kegiatan Intrakurikuler

1. Pertanyaan Pemantik (Trigger Question) untuk membangun rasa ingin tahu
2. Diskusi Berbasis Masalah (Problem-Based Learning)
3. Proyek Mini atau tugas terbuka yang dikaitkan dengan kehidupan siswa
4. Refleksi Harian atau mingguan atas proses belajar
5. Integrasi 8 dimensi kelulusan

Perencanaan pembelajaran untuk ruang lingkup kelas dengan alur sebagai berikut:



Gambar 2. Bagan Alur Perencanaan Pembelajaran Lingkup Kelas SDN Bambu Apus 04

Asesmen yang dilaksanakan di SDN Bambu Apus 04 sebagai bagian terpadu dengan proses pembelajaran sebagai umpan balik atas proses belajar dan pencapaian siswa. Asesmen yang dilaksanakan meliputi asesmen formatif dan asesmen sumatif.

- a. Asesmen formatif awal pembelajaran dilaksanakan untuk merancang pembelajaran yang akan dilaksanakan agar sesuai dengan kesiapan peserta didik. Pendidik memberikan pretest dalam bentuk tes tertulis/ observasi/ wawancara/ keterampilan atau cara lain yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran.
- b. Asesmen formatif selama proses pembelajaran untuk memberikan umpan balik guna menentukan langkah perbaikan pembelajaran. Pendidik melakukan asesmen dalam bentuk tes tertulis/observasi/wawancara/ keterampilan/catatan anekdot atau cara lain yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik mata pelajaran.
- c. Asesmen sumatif dilaksanakan pada akhir lingkup materi dan akhir semester memastikan ketercapaian seluruh tujuan pembelajaran. Pendidik melakukan asesmen dalam bentuk tes tertulis/produk/portofolio/kinerja atau cara lain yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik mata pelajaran.
- d. Asesmen sumatif akhir fase (tentatif) dilakukan di akhir fase dengan tujuan untuk mengukur ketercapaian keseluruhan tujuan pembelajaran dan/atau

capaian pembelajaran pada fase tersebut. Asesmen akhir fase diselenggarakan oleh Dinas Pendidikan.

SDN Bambu Apus 04 menentukan kriteria atau indikator tujuan pembelajaran dengan pendekatan:

- a. Menggunakan deskripsi sehingga apabila peserta didik tidak mencapai kriteria tersebut maka dianggap belum mencapai tujuan pembelajaran dan memerlukan intervensi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Kriteria	Tercapai	Belum Tercapai
Deskripsi kriteria atau indikator TP		

- b. Menggunakan rubrik yang dapat mengidentifikasi sejauh mana peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Tahapan pencapaian meliputi Baru Berkembang, Layak, Cakap, dan Mahir. Setiap tahapan pencapaian memiliki deskripsi kriteria.

Komponen	Tercapai	Belum Tercapai	Cakap	Mahir
Kriteria atau indikator TP	Deskripsi	Deskripsi	Deskripsi	Deskripsi

- c. Menggunakan skala atau interval nilai ketercapaian tujuan pembelajaran

Pencapaian	Kriteria	Intervensi
0% - 69%	Belum mencapai tujuan pembelajaran	Remedial di seluruh bagian
70% - 79%	Belum mencapai tujuan pembelajaran	Remedial di bagian yang diperlukan
80% - 89%	Sudah mencapai tujuan pembelajaran	Tidak perlu remedial
90% - 100%	Sudah mencapai tujuan pembelajaran	Pengayaan/tantangan

Pengolahan hasil asesmen untuk pelaporan setiap akhir semester dengan cara mengolah hasil asesmen sumatif (data kuantitatif) dan menggunakan hasil asesmen formatif (data kualitatif) sebagai deskripsi ketercapaian Capaian Pembelajaran.

KKTP FASE A, B, DAN C SDN BAMBU APUS 04

No	Mata Pelajaran	KKTP			
		belum mencapai, remedial di seluruh bagian	belum mencapai ketuntasan, remedial di bagian yang diperlukan	sudah mencapai ketuntasan, tidak perlu remedial	sudah mencapai ketuntasan, perlu pengayaan atau tantangan lebih
1	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	0 – 40	41 - 65	66 – 85	86 – 100
2	Pendidikan Pancasila	0 – 40	41 - 65	66 – 85	86 – 100
3	Bahasa Indonesia	0 – 40	41 - 65	66 – 85	86 – 100
4	Matematika	0 – 40	41 - 65	66 – 85	86 – 100
5	Seni Rupa	0 – 40	41 - 65	66 – 85	86 – 100
6	Penjasorkes	0 – 40	41 - 65	66 – 85	86 – 100
7	Pend. Lingkungan Budaya Jakarta	0 – 40	41 - 65	66 – 85	86 – 100
8	Bahasa Inggris	0 – 40	41 - 65	66 – 85	86 – 100

4.3. Prinsip Pembelajaran dan Asesmen

a. Prinsip Pembelajaran

Prinsip Pembelajaran dengan Pendekatan Pembelajaran Mendalam di SDN Bambu Apus 04

1. Berkesadaran

Pembelajaran dilakukan dengan kesadaran penuh baik oleh guru maupun peserta didik. Siswa tahu mengapa mereka belajar sesuatu dan untuk apa pembelajaran itu berguna dalam kehidupannya.

Contoh Praktik:

- Guru memulai pembelajaran dengan pemantik yang relevan dengan pengalaman hidup siswa.
- Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dalam bahasa yang mudah dipahami siswa.

2. Bermakna

Pembelajaran dikaitkan dengan konteks kehidupan nyata siswa, lingkungan sekitar, serta pengalaman mereka. Siswa tidak hanya menghafal, tetapi memahami, mengaitkan, dan menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.

Contoh Praktik:

- Menghitung uang saat bermain jual beli (Matematika).
- Menulis prosedur membuat minuman sehat yang biasa dikonsumsi di rumah (Bahasa Indonesia).
- Observasi tanaman di halaman sekolah (IPAS).

3. Menggembirakan

Pembelajaran mendorong rasa ingin tahu, semangat, dan kegembiraan. Siswa merasa nyaman dan antusias untuk belajar karena prosesnya menyenangkan dan melibatkan mereka secara aktif.

Contoh Praktik:

- Bermain peran (role play) dalam pelajaran Bahasa Inggris.
- Melukis dalam pelajaran Seni Rupa.
- Membuat proyek atau permainan kelompok.

4. Berpusat pada Peserta Didik

Pembelajaran dirancang agar siswa aktif, eksploratif, dan terlibat langsung dalam proses belajar. Guru berperan sebagai fasilitator, bukan pusat informasi.

Contoh Praktik:

- Siswa melakukan proyek kelompok, menyusun hasil pengamatan sendiri.
- Guru memberikan pilihan aktivitas sesuai minat dan gaya belajar siswa.

5. Kontekstual dan Fleksibel

Isi dan metode pembelajaran disesuaikan dengan konteks lokal, karakteristik peserta didik, serta kondisi sosial dan budaya sekolah.

Contoh Praktik:

- Menggunakan cerita rakyat daerah setempat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
- Mengaitkan tema lingkungan dengan kondisi sekitar sekolah.

6. Kolaboratif dan Interaktif

Mendorong kerja sama, diskusi, dan komunikasi antar siswa. Pembelajaran dibangun dalam suasana saling menghargai dan terbuka.

Contoh Praktik:

- Proyek bersama antar kelompok.
- Kegiatan debat atau presentasi sederhana antar siswa.

7. Reflektif

Peserta didik dan guru melakukan refleksi secara berkala untuk meninjau pemahaman, perasaan, dan perkembangan diri dalam proses belajar.

Contoh Praktik:

- Membuat jurnal belajar atau catatan reflektif sederhana.
- Guru mengajak siswa berbagi pengalaman setelah menyelesaikan proyek.

b. Asesmen

Bentuk Penilaian dalam Kurikulum Merdeka di SDN Bambu Apus 04

1) Penilaian Formatif

Penilaian formatif adalah salah satu aspek penting dalam Kurikulum Merdeka. Dalam penilaian formatif, guru secara terus-menerus memantau kemajuan siswa selama proses pembelajaran. Ini mencakup penggunaan tes kecil, diskusi kelas, proyek kecil, dan umpan balik reguler. Tujuannya adalah memberikan informasi kepada siswa tentang kemajuan mereka sehingga mereka dapat melakukan perbaikan saat proses pembelajaran masih berlangsung. Dalam Kurikulum Merdeka, penilaian formatif sangat ditekankan karena membantu siswa memahami dan mengendalikan proses pembelajaran mereka sendiri.

2) Penilaian Sumatif

Penilaian sumatif adalah bentuk penilaian yang biasanya dilakukan pada akhir suatu periode pembelajaran, seperti ujian semester atau akhir tahun. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi pencapaian siswa secara keseluruhan dalam suatu mata pelajaran. Dalam Kurikulum Merdeka, penilaian sumatif masih memiliki peran penting, tetapi tidak lagi menjadi satu-satunya ukuran keberhasilan siswa. Ini sejalan dengan pendekatan yang lebih holistik terhadap pembelajaran, yang mempertimbangkan berbagai aspek kemajuan siswa.

3) Penilaian Proyek

Penilaian proyek adalah salah satu aspek yang sangat dianjurkan dalam Kurikulum Merdeka. Siswa diberi tugas untuk membuat proyek atau karya yang mencerminkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Ini bisa berupa proyek penelitian, presentasi, karya seni, atau jenis proyek lainnya yang sesuai dengan mata pelajaran. Penilaian proyek membantu siswa mengembangkan keterampilan analitis, kreatif, dan berpikir kritis. Lebih dari sekadar memberi nilai, penilaian proyek memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendemonstrasikan pemahaman mereka dalam konteks yang nyata.

4) Portofolio Siswa

Portofolio siswa adalah kumpulan karya atau tugas yang mewakili perkembangan siswa sepanjang suatu periode pembelajaran. Dalam Kurikulum Merdeka, penggunaan portofolio siswa semakin berkembang. Siswa diminta untuk mengumpulkan berbagai karya atau proyek yang mereka kerjakan selama pembelajaran. Ini memberikan gambaran yang lebih lengkap tentang perkembangan mereka daripada sekadar hasil ujian. Portofolio siswa juga dapat digunakan sebagai alat refleksi yang memungkinkan siswa untuk melihat bagaimana mereka telah tumbuh dalam hal pengetahuan dan keterampilan.

5) Penilaian Berbasis Kinerja

Penilaian berbasis kinerja adalah bentuk penilaian yang menilai kemampuan siswa dalam menjalankan tugas atau situasi tertentu yang mirip dengan dunia nyata. Ini bisa mencakup simulasi, latihan praktis, atau ujian praktik. Dalam Kurikulum Merdeka, penilaian berbasis kinerja digunakan untuk mengukur sejauh mana siswa dapat menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang mereka pelajari dalam konteks situasi yang relevan.

4.4. Pilihan Dalam Merencanakan Pembelajaran

Pilihan dalam merencanakan Pembelajaran bertujuan untuk memberikan gambaran bahwa penyusunan dan pelaksanaan kurikulum operasional dapat dilakukan sesuai kesiapan dan kondisi masing-masing satuan Pendidikan diantaranya yaitu sebagai berikut :

1. Menentukan Tujuan Pembelajaran (Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran)
Pada Kurikulum Merdeka, guru bekerja dengan Capaian Pembelajaran (CP) yang telah ditetapkan. Dari CP ini, guru kemudian merumuskan Tujuan Pembelajaran (TP) yang lebih spesifik dan terukur.
2. Menyusun Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)
ATP adalah rangkaian tujuan pembelajaran yang disusun secara logis dari waktu ke waktu untuk mencapai CP.
3. Mengembangkan RPP
RPP adalah perangkat ajar yang berisi rangkaian aktivitas pembelajaran, asesmen, dan media pembelajaran.
4. Merencanakan Asesmen (Penilaian)
Asesmen dalam Kurikulum Merdeka bertujuan untuk memantau kemajuan belajar siswa dan memberikan umpan balik yang konstruktif.
5. Memilih Media dan Sumber Belajar
Pemilihan media dan sumber belajar yang tepat akan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.
6. Mempertimbangkan Lingkungan Belajar
Lingkungan belajar yang kondusif akan sangat mendukung proses pembelajaran.
7. Melakukan Refleksi dan Evaluasi
Setelah pembelajaran dilaksanakan, lakukan refleksi untuk mengevaluasi efektivitas perencanaan yang telah dibuat.

Pilihan dalam merencanakan pembelajaran merujuk pada berbagai pendekatan, strategi, dan metode yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pilihan-pilihan ini dapat mencakup berbagai aspek, seperti:

1. Metode pembelajaran: Guru dapat memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, seperti ceramah, diskusi, proyek, atau pembelajaran berbasis masalah.
2. Strategi pembelajaran: Guru dapat memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, seperti pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis inkuiri, atau pembelajaran berbasis teknologi.

3. Aktivitas pembelajaran: Guru dapat memilih aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, seperti latihan soal, proyek, atau presentasi.
4. Sumber belajar: Guru dapat memilih sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa, seperti buku teks, video, atau sumber online.
5. Penilaian: Guru dapat memilih metode penilaian yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, seperti tes, kuis, atau proyek.

Dengan memiliki pilihan-pilihan ini, guru dapat merencanakan pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Pilihan-pilihan ini juga dapat membantu guru untuk:

- Meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran
- Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran
- Meningkatkan keterampilan siswa dalam menerapkan konsep dan prinsip
- Meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan kreatif

Dalam merencanakan pembelajaran, guru perlu mempertimbangkan beberapa faktor, seperti:

- Tujuan pembelajaran
- Kebutuhan dan kemampuan siswa
- Sumber daya yang tersedia
- Waktu yang tersedia

Dengan mempertimbangkan faktor-faktor ini, guru dapat membuat pilihan-pilihan yang tepat dalam merencanakan pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

1. Proyek berbasis masalah: Siswa diberikan masalah nyata untuk dipecahkan, sehingga mereka dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif.
2. Pembelajaran kooperatif: Siswa bekerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama, mempromosikan keterampilan sosial dan kerja sama tim.

3. Eksperimen dan investigasi: Siswa melakukan eksperimen dan investigasi untuk menemukan jawaban atas pertanyaan atau masalah, mempromosikan keterampilan ilmiah dan berpikir kritis.
4. Pembelajaran berbasis proyek: Siswa bekerja pada proyek yang relevan dengan kehidupan nyata, mempromosikan keterampilan praktis dan aplikasi pengetahuan.
5. Diskusi dan debat: Siswa berpartisipasi dalam diskusi dan debat untuk mempromosikan keterampilan berpikir kritis, berbicara, dan mendengarkan.
6. Pembelajaran lapangan: Siswa melakukan kegiatan pembelajaran di luar kelas, seperti kunjungan lapangan atau studi wisata, untuk memperoleh pengalaman langsung dan memahami konsep secara lebih baik.
7. Pembelajaran berbasis teknologi: Siswa menggunakan teknologi untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan, seperti pembelajaran online atau penggunaan aplikasi pendidikan.
8. Pembelajaran berbasis cerita: Siswa menggunakan cerita untuk memahami konsep dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan empati.

4.5. Pengalaman Belajar Yang Bermakna

(1) Memahami

Tahap awal peserta didik untuk aktif mengkonstruksi pengetahuan agar dapat memahami secara mendalam konsep atau materi dari berbagai sumber dan konteks. Pengetahuan pada fase ini terdiri dari pengetahuan esensial, pengetahuan aplikatif, dan pengetahuan nilai dan karakter.

Jenis Pengetahuan	Karakteristik	Contoh
• Pengetahuan Esensial • Pengetahuan Apikatif • Pengetahuan Nilai dan Karakter	• Menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya • Menstimulasi proses berpikir peserta didik • Menghubungkan dengan konteks nyata dan/atau kehidupan sehari-hari	• Mengeksplorasi pengalaman-pengalaman peserta didik terhadap permasalahan sosial di masyarakat sebelum menyampaikan topik permasalahan sosial pada pembelajaran IPS • Memberikan data kemiskinan di Indonesia serta meminta peserta didik

	• Memberikan kebebasan eksploratif dan kolaboratif • Menanamkan nilai-nilai moral dan etika dan nilai positif lainnya • Mengaitkan pembelajaran dengan karakter peserta didik	untuk memahami dan memberikan tanggapan
Pengetahuan Esensial	Pengetahuan Aplikatif	Pengetahuan Nilai dan Karakter
Pengetahuan dasar yang fundamental dalam suatu bidang atau disiplin ilmu yang harus dipahami dan dikuasai untuk membangun pemahaman yang lebih kompleks dan dapat diterapkan dalam berbagai konteks Contoh : Bahasa (Kosa kata, tata Bahasa dasar, pengetahuan wacana, dan empat keterampilan berbahasa)	Pengetahuan yang berfokus pada penerapan konsep, teori, atau keterampilan dalam situasi nyata. Pengetahuan ini digunakan untuk menyelesaikan masalah, membuat Keputusan, atau menciptakan sesuatu yang berdampak. Contoh : Bahasa (memahami cara menggunakan keterampilan menulis untuk membuat laporan atau bahan presentasi yang efektif)	Pengetahuan yang berkaitan dengan pemahaman tentang nilai-nilai etika, budaya, dan kemanusiaan yang berperan penting dalam membentuk kepribadian , sikap, dan perilaku seseorang Contoh : Bahasa (Memahami cara menggunakan Bahasa untuk membangun hubungan baik, menghindari konflik, serta menunjukkan empati dan kepedulian)

(2) Mengaplikasi

Pengalaman belajar yang menunjukan aktivitas peserta didik mengaplikasi pengetahuan dalam kehidupan secara kontekstual. Pengetahuan yang diperoleh oleh peserta didik melalui pendalaman pengetahuan.

Pendalaman Pengetahuan	Karakteristik	Contoh
Memperluas atau mengembangkan pemahaman terhadap konsep dengan menghubungkannya ke situasi baru, pengalaman lain, atau bidang ilmu yang berbeda	• Menghubungkan konsep baru dengan pengetahuan sebelumnya. • Menerapkan pengetahuan ke dalam situasi nyata atau bidang lain.	Topik: Persamaan Linear • Dasar : Peserta didik memahami bentuk umum persamaan linear dan cara menyelesaikannya • Pendalaman Pengetahuan : Peserta didik menerapkan

	• Mengembangkan pemahaman dengan eksplorasi lebih lanjut. • Berpikir Kritis dan mencari Solusi inovatif berdasarkan pengetahuan yang ada	peramaan linear dalam masalah keuangan, seperti menghitung keuntungan bisnis atau menentukan titik impas dalam penjualan produk.
--	---	--

(3) Merefleksi

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

Regulasi Diri	Karakteristik	Contoh
Individu mampu mengendalikan pikiran, emosi, dan perilaku dalam mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks Pendidikan, regulasi diri sangat penting bagi peserta didik untuk mengelola proses belajar mereka secara mandiri dan efektif.	• Memotivasi diri sendiri untuk terus belajar bagaimana cara belajar • Refleksi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran (evaluasi diri) • Menerapkan strategi berpikir • Memiliki kemampuan metakognisi (meregulasi diri dalam pembelajaran) • Meregulasi emosi dalam pembelajaran	• Menyampaikan motivasi belajar sesuai pengalaman yang diperoleh • Penilaian diri sendiri terhadap tujuan pencapaian • Peserta didik dapat membuat ringkasan materi yang dipahami untuk menguji pemahaman mereka sendiri • Peserta didik mampu mengendalikan emosi negatif seperti kecemasan, stres, dan frustrasi saat belajar dengan strategi coping seperti bernapas dalam-dalam, istirahat sejenak, atau mencari dukungan sosial dan lain-lain.

4.6. Asesmen Capaian Pembelajaran

Asesmen yang dilaksanakan di SDN Bambu Apus 04 meliputi asesmen formatif dan asesmen sumatif.

1. Asesmen Formatif

Asesmen formatif, yaitu asesmen yang bertujuan untuk memberikan informasi atau umpan balik bagi pendidik dan peserta didik untuk memperbaiki proses belajar. Asesmen formatif berupa:

- Asesmen di awal pembelajaran yang dilakukan untuk mengetahui kesiapan peserta didik untuk mempelajari materi ajar dan mencapai tujuan pembelajaran yang direncanakan. Asesmen ini termasuk dalam kategori asesmen formatif karena ditujukan untuk kebutuhan pendidik dalam merancang dan menyesuaikan pembelajaran, tidak untuk keperluan penilaian hasil belajar peserta didik yang dilaporkan dalam rapor.
- Asesmen di dalam proses pembelajaran yang dilakukan selama proses pembelajaran untuk mengetahui perkembangan peserta didik dan sekaligus pemberian umpan balik yang cepat. Biasanya asesmen ini dilakukan sepanjang atau di tengah kegiatan/langkah pembelajaran, dan dapat juga dilakukan di akhir langkah pembelajaran. Asesmen ini juga termasuk dalam kategori asesmen formatif. Asesmen formatif bertujuan untuk memantau dan memperbaiki proses pembelajaran, serta mengevaluasi pencapaian tujuan pembelajaran. Asesmen ini dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar, hambatan atau kesulitan yang dihadapi peserta didik.

Asesmen formatif juga digunakan untuk memperoleh informasi perkembangan peserta didik dalam proses pembelajaran. Informasi tersebut merupakan umpan balik bagi pendidik dan peserta didik. Bagi pendidik, asesmen formatif berguna untuk merefleksikan strategi pembelajaran yang digunakan, serta untuk meningkatkan efektivitasnya dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Asesmen ini juga memberikan informasi tentang kebutuhan belajar individu peserta didik yang diajar. Sedangkan untuk peserta didik, asesmen formatif berguna untuk melakukan refleksi, dengan memonitor kemajuan belajar, tantangan yang dialami, serta langkah- langkah yang perlu ia lakukan untuk meningkatkan tercapainya. Hal ini merupakan proses belajar yang penting untuk menjadi pembelajar sepanjang hayat.

2. Asesmen Sumatif

Asesmen sumatif, yaitu asesmen yang dilakukan untuk memastikan ketercapaian tujuan pembelajaran. Asesmen ini dilakukan pada akhir lingkup materi atau dilakukan sekaligus untuk dua atau lebih tujuan pembelajaran, atau akhir semester sesuai dengan pertimbangan pendidik dan kebijakan satuan pendidikan. Berbeda dengan asesmen formatif, asesmen sumatif menjadi bagian dari perhitungan penilaian di akhir semester, akhir tahun ajaran, dan/atau akhir jenjang. Penilaian

atau asesmen sumatif pada jenjang pendidikan dasar dan menengah bertujuan untuk menilai pencapaian tujuan pembelajaran dan/ atau CP peserta didik sebagai dasar penentuan kenaikan kelas dan/atau kelulusan dari satuan pendidikan. Penilaian pencapaian hasil belajar peserta didik dilakukan dengan membandingkan pencapaian hasil belajar peserta didik dengan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Sementara itu, pada pendidikan anak usia dini, asesmen sumatif digunakan untuk mengetahui capaian perkembangan peserta didik dan bukan sebagai hasil evaluasi untuk penentuan kenaikan kelas atau kelulusan. Adapun asesmen sumatif dapat berfungsi untuk:

- alat ukur untuk mengetahui pencapaian hasil belajar peserta didik dalam satu atau lebih tujuan pembelajaran di periode tertentu;
- mendapatkan nilai capaian hasil belajar untuk dibandingkan dengan kriteria capaian yang telah ditetapkan; dan
- menentukan kelanjutan proses belajar peserta didik di kelas atau jenjang berikutnya.

Asesmen sumatif dapat dilakukan setelah pembelajaran berakhir, misalnya pada akhir satu lingkup materi (dapat terdiri atas satu atau lebih tujuan pembelajaran), pada akhir semester; khusus asesmen pada akhir semester, asesmen ini bersifat pilihan. Jika pendidik merasa masih memerlukan konfirmasi atau informasi tambahan untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik, maka dapat melakukan asesmen pada akhir semester. Sebaliknya, jika pendidik merasa bahwa data hasil asesmen yang diperoleh selama 1 semester telah mencukupi, maka tidak perlu melakukan asesmen pada akhir semester. Hal yang perlu ditekankan, untuk asesmen sumatif, pendidik dapat menggunakan teknik dan instrumen yang beragam, tidak hanya berupa tes tertulis, namun dapat menggunakan observasi dan performa (praktik, menghasilkan produk, melakukan proyek). Kedua jenis asesmen ini tidak harus digunakan dalam suatu rencana pelaksanaan pembelajaran atau modul ajar, bergantung pada cakupan tujuan pembelajaran, bergantung pada cakupan tujuan pembelajaran.

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran Untuk mengetahui apakah peserta didik telah berhasil mencapai tujuan pembelajaran, pendidik perlu menetapkan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Kriteria ini dikembangkan saat pendidik merencanakan asesmen, yang dilakukan saat pendidik menyusun perencanaan pembelajaran, baik dalam bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran ataupun modul ajar. Kriteria ketercapaian ini juga menjadi salah satu pertimbangan dalam memilih/membuat instrumen asesmen, karena belum tentu suatu asesmen sesuai dengan tujuan dan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Kriteria ini merupakan

penjelasan (deskripsi) tentang kemampuan apa yang perlu ditunjukkan/didemonstrasikan peserta didik sebagai bukti (evidence) bahwa ia telah mencapai tujuan pembelajaran. Ketercapaian tujuan pembelajaran tidak disarankan untuk menggunakan angka mutlak (misalnya 75, 80, dan sebagainya) sebagai kriteria. Yang paling disarankan adalah menggunakan deskripsi, namun jika dibutuhkan, pendidik diperkenankan untuk menggunakan interval nilai (misalnya 70-85, 85-100, dan sebagainya). Penetapan angka interval diperoleh berdasarkan ciri/kriteria, atau deskripsi dalam rubrik penilaian. Dengan kata lain, sebelum Pendidik menetapkan angka pada interval nilai, pendidik perlu terlebih dahulu menetapkan kriteria atau deskripsi ketercapaian. Dengan demikian, kriteria yang digunakan untuk menentukan apakah peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran dapat dikembangkan pendidik dengan menggunakan beberapa pendekatan, di antaranya:

1. menggunakan deskripsi kriteria;
2. menggunakan rubrik;
3. menggunakan skala atau interval nilai;
4. menggunakan persentase, atau pendekatan lainnya sesuai dengan kebutuhan dan kesiapan pendidik dalam mengembangkannya

SDN Bambu Apus 04 menentukan kriteria atau indikator tujuan pembelajaran dengan pendekatan:

- a. Menggunakan deskripsi sehingga apabila peserta didik tidak mencapai kriteria tersebut maka dianggap belum mencapai tujuan pembelajaran dan memerlukan intervensi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Kriteria	Tercapai	Belum Tercapai
Deskripsi kriteria atau indikator TP		

- b. Menggunakan rubrik yang dapat mengidentifikasi sejauh mana peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Tahapan pencapaian meliputi Baru Berkembang, Layak, Cakap, dan Mahir. Setiap tahapan pencapaian memiliki deskripsi kriteria.

Komponen	Tercapai	Belum Tercapai	Cakap	Mahir
Kriteria atau indikator TP	Deskripsi	Deskripsi	Deskripsi	Deskripsi

c. Menggunakan skala atau interval nilai ketercapaian tujuan pembelajaran

Pencapaian	Kriteria	Intervensi
0% - 50%	Belum mencapai tujuan pembelajaran	Remidial di seluruh bagian
51% - 74%	Belum mencapai tujuan pembelajaran	Remidial di bagian yang diperlukan
75% - 87%	Sudah mencapai tujuan pembelajaran	Tidak perlu remidial
88% - 100%	Sudah mencapai tujuan pembelajaran	Pengayaan/tantangan

Pengolahan hasil asesmen untuk pelaporan setiap akhir semester dengan cara mengolah hasil asesmen sumatif (data kuantitatif) dan menggunakan hasil asesmen formatif (data kualitatif) sebagai deskripsi ketercapaian Capaian Pembelajaran.

Standar Penilaian Pendidikan adalah kriteria mengenai mekanisme, prosedur, dan instrumen penilaian hasil belajar peserta didik. Penilaian pendidikan sebagai proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik mencakup: penilaian otentik, penilaian diri, penilaian berbasis portofolio, penilaian harian, penilaian akhir semester, ujian tingkat kompetensi, ujian mutu tingkat kompetensi, dan ujian sekolah/madrasah, yang diuraikan sebagai berikut.

- Penilaian otentik merupakan penilaian yang dilakukan secara komprehensif untuk menilai mulai dari masukan (*input*), proses, dan keluaran (*output*) pembelajaran.
- Penilaian diri merupakan penilaian yang dilakukan sendiri oleh peserta didik secara reflektif untuk membandingkan posisi relatifnya dengan kriteria yang telah ditetapkan.
- Penilaian berbasis portofolio merupakan penilaian yang dilaksanakan untuk menilai keseluruhan entitas proses belajar peserta didik termasuk penugasan perseorangan dan/atau kelompok di dalam dan/atau di luar kelas khususnya pada sikap/perilaku dan keterampilan.
- Ulangan merupakan proses yang dilakukan untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran, untuk memantau kemajuan dan perbaikan hasil belajar peserta didik.
- Sumatif Akhir Semester (SAS) dan Penilaian Sumatif Akhir Tahun (PSAT) merupakan kegiatan yang dilakukan oleh pendidik untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik di akhir semester.
- Sumatif Lingkup Materi (SLM) yang selanjutnya disebut SLM merupakan kegiatan pengukuran yang dilakukan oleh satuan pendidikan untuk mengetahui pencapaian

tingkat kompetensi. Cakupan SLM meliputi sejumlah Tujuan Pembelajaran yang merepresentasikan Capaian Pembelajaran pada tingkat satuan pendidikan, Capaian yang harus dicapai peserta didik adalah Standar Kompetensi Lulusan (SKL).

- g. Ujian Mutu Tingkat Kompetensi yang selanjutnya disebut UMTK merupakan kegiatan pengukuran yang dilakukan oleh pemerintah untuk mengetahui pencapaian tingkat kompetensi. Cakupan UMTK meliputi sejumlah Kompetensi Dasar yang merepresentasikan Kompetensi Inti pada tingkat kompetensi tersebut.
- h. Ujian Sekolah merupakan kegiatan pengukuran kompetensi tertentu yang dicapai peserta didik dalam rangka menilai pencapaian Standar Nasional Pendidikan, yang dilaksanakan secara nasional.
- i. Ujian Sekolah/Madrasah merupakan kegiatan pengukuran pencapaian kompetensi di luar kompetensi yang diujikan pada US, dilakukan oleh satuan pendidikan

Prinsip dan Pendekatan Penilaian

Penilaian hasil belajar peserta didik harus memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut:

- a. **Sahih (valid)**, yakni penilaian didasarkan pada data yang mencerminkan kemampuan yang diukur;
- b. **Objektif**, yakni penilaian didasarkan pada prosedur dan kriteria yang jelas, tidak dipengaruhi subjektivitas penilai;
- c. **Adil**, yakni penilaian tidak menguntungkan atau merugikan peserta didik, dan tidak membedakan latar belakang sosial-ekonomi, budaya, agama, bahasa, suku bangsa, dan gender;
- d. **Terpadu**, yakni penilaian merupakan komponen yang tidak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran;
- e. **Terbuka**, yakni prosedur penilaian, kriteria penilaian, dan dasar pengambilan keputusan dapat diketahui oleh pihak yang berkepentingan;
- f. **Menyeluruh dan berkesinambungan**, yakni penilaian mencakup semua aspek kompetensi dengan menggunakan berbagai teknik yang sesuai, untuk memantau perkembangan kemampuan peserta didik;
- g. **Sistematis**, yakni penilaian dilakukan secara berencana dan bertahap dengan mengikuti langkah-langkah yang baku;
- h. **Menggunakan acuan kriteria**, yakni penilaian didasarkan pada ukuran pencapaian kompetensi yang ditetapkan;
- i. **Akuntabel**, yakni penilaian dapat dipertanggungjawabkan, baik dari segi teknik, prosedur, maupun hasilnya.

Pendekatan penilaian yang digunakan adalah penilaian acuan kriteria (PAK). PAK merupakan penilaian pencapaian kompetensi yang didasarkan pada ketuntasan belajar minimal (KBM). KBM merupakan kriteria ketuntasan belajar minimal yang ditentukan oleh

satuan pendidikan dengan mempertimbangkan karakteristik Kompetensi Dasar yang akan dicapai, daya dukung, dan karakteristik peserta didik.

Teknik Penilaian

Berbagai macam teknik penilaian dapat dilakukan secara komplementer (saling melengkapi) sesuai dengan kompetensi yang dinilai. Teknik penilaian yang dimaksud antara lain melalui **tes, observasi, penugasan, inventori, jurnal, penilaian diri**, dan **penilaian antarteman** yang sesuai dengan karakteristik kompetensi dan tingkat perkembangan peserta didik.

- a. **Tes** adalah pemberian sejumlah pertanyaan yang jawabannya dapat benar atau salah. Tes dapat berupa tes tertulis, tes lisan, dan tes praktik atau tes kinerja. Tes tertulis adalah tes yang menuntut peserta tes memberi jawaban secara tertulis berupa pilihan dan/atau isian.
- b. **Observasi** adalah penilaian yang dilakukan melalui pengamatan terhadap peserta didik selama pembelajaran berlangsung dan/atau di luar kegiatan pembelajaran. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif sesuai dengan kompetensi yang dinilai, dan dapat dilakukan baik secara formal maupun informal.
- c. **Penugasan** adalah pemberian tugas kepada peserta didik baik secara perorangan maupun kelompok. Penilaian penugasan diberikan untuk penugasan terstruktur dan kegiatan mandiri tidak terstruktur, dan dapat berupa praktik di laboratorium, tugas rumah, portofolio, proyek, dan/atau produk.
- d. **Portofolio** adalah kumpulan dokumen dan karya-karya peserta didik dalam bidang tertentu yang diorganisasikan untuk mengetahui minat, perkembangan prestasi, dan kreativitas peserta didik (Popham, 1999). Bentuk ini cocok untuk mengetahui perkembangan unjuk kerja peserta didik dengan menilai bersama karya-karya atau tugas-tugas yang dikerjakannya. Peserta didik dan pendidik perlu melakukan diskusi untuk menentukan skor.
- e. **Proyek** adalah tugas yang diberikan kepada peserta didik dalam kurun waktu tertentu. Peserta didik dapat melakukan penelitian melalui pengumpulan, pengorganisasian, dan analisis data, serta pelaporan hasil kerjanya. Penilaian proyek dilaksanakan terhadap persiapan, pelaksanaan, dan hasil.
- f. **Produk (hasil karya)** adalah penilaian yang meminta peserta didik menghasilkan suatu hasil karya. Penilaian produk dilakukan terhadap persiapan, pelaksanaan/proses pembuatan, dan hasil.
- g. **Inventori** merupakan teknik penilaian melalui skala psikologis yang dipakai untuk mengungkapkan sikap, minat, dan persepsi peserta didik terhadap objek psikologis.
- h. **Jurnal** merupakan catatan pendidik selama proses pembelajaran yang berisi informasi hasil pengamatan terhadap kekuatan dan kelemahan peserta didik yang berkait

dengan kinerja ataupun sikap dan perilaku peserta didik yang dipaparkan secara deskriptif.

- i. **Penilaian diri** merupakan teknik penilaian dengan cara meminta peserta didik untuk menilai dirinya sendiri mengenai berbagai hal. Dalam penilaian diri, setiap peserta didik harus mengemukakan kelebihan dan kekurangan dirinya secara jujur.
- j. **Penilaian antar teman** merupakan teknik penilaian dengan cara meminta peserta didik mengemukakan kelebihan dan kekurangan temannya dalam berbagai hal secara jujur.

Pengumpulan data penilaian selama proses pembelajaran melalui observasi juga penting untuk dilakukan. Data aspek afektif seperti sikap ilmiah, minat, dan motivasi belajar dapat diperoleh dengan observasi, penilaian diri, dan penilaian antar teman

Instrumen Penilaian

Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
• Tes tertulis	• Tes pilihan: pilihan ganda, benar-salah, menjodohkan dll. • Tes isian: isian singkat dan uraian
• Tes lisan	• Daftar pertanyaan
• Tes praktik (tes kinerja)	• Tes identifikasi • Tes simulasi • Tes uji petik kinerja
• Penugasan individual atau kelompok	• Pekerjaan rumah • Projek
• Penilaian portofolio	• Lembar penilaian portofolio
• Jurnal	• Buku catatan jurnal
• Penilaian diri	• Kuesioner/lembar penilaian diri
• Penilaian antar teman	• Lembar penilaian antarteman

Prosedur Penilaian

Penilaian hasil belajar oleh pendidik digunakan untuk (a) menilai pencapaian kompetensi peserta didik, (b) bahan penyusunan laporan hasil belajar, dan (c) memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian dilakukan dengan menggunakan berbagai instrumen baik tes maupun nontes atau penugasan yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik kelompok mata pelajaran.

Penilaian yang dilakukan oleh pendidik harus terencana, terpadu, menyeluruh, dan berskesinambungan. Dengan penilaian ini diharapkan pendidik dapat (a) mengetahui kompetensi yang telah dicapai peserta didik, (b) meningkatkan motivasi belajar peserta didik, (c) mengantarkan peserta didik mencapai kompetensi yang telah ditentukan, (d) memperbaiki strategi pembelajaran, dan (e) meningkatkan akuntabilitas sekolah.

Mekanisme Penilaian

Perencanaan penilaian mencakup penyusunan kisi-kisi yang memuat indikator dan strategi penilaian. Strategi penilaian meliputi pemilihan metode dan teknik penilaian, serta pemilihan bentuk instrumen penilaian

Pelaksanaan penilaian adalah penyajian penilaian kepada peserta didik. Penilaian dilaksanakan dalam suasana kondusif, tenang dan nyaman dengan menerapkan prinsip valid, objektif, adil, terpadu, terbuka, menyeluruh, menggunakan acuan kriteria, dan akuntabel.

Kegiatan yang dilakukan oleh pendidik pada tahap analisis adalah menganalisis hasil penilaian menggunakan acuan kriteria yaitu membandingkan hasil penilaian masing-masing peserta didik dengan standar yang telah ditetapkan. Untuk penilaian yang dilakukan oleh pendidik hasil penilaian masing-masing peserta didik dibandingkan dengan KBM. Analisis ini bermanfaat untuk mengetahui kemajuan hasil belajar dan kesulitan belajar peserta didik, serta untuk memperbaiki pembelajaran.

Tindak lanjut hasil analisis kegiatan yang dilakukan oleh pendidik sebagai tindak lanjut hasil analisis meliputi:

- 1) Pelaksanaan program remedial untuk peserta didik yang belum tuntas (belum mencapai KBM) untuk hasil ulangan harian dan memberikan kegiatan pengayaan bagi peserta didik yang telah tuntas;
- 2) Pengadministrasian semua hasil penilaian yang telah dilaksanakan.
- 3) Pelaporan hasil penilaian disajikan dalam bentuk profil hasil belajar peserta didik.

Pada tahap pelaporan hasil penilaian, pendidik melakukan kegiatan sebagai berikut:

- 1) Menghitung/menetapkan nilai mata pelajaran dari berbagai macam penilaian (hasil ulangan harian, tugas-tugas, ulangan tengah semester, dan ulangan

akhir semester atau ulangan kenaikan kelas);

- 2) Melaporkan hasil penilaian mata pelajaran dari setiap peserta didik pada setiap akhir semester kepada pimpinan satuan pendidikan melalui wali kelas atau wakil bidang akademik dalam bentuk nilai prestasi belajar (meliputi aspek pengetahuan, praktik, dan sikap) disertai deskripsi singkat sebagai cerminan kompetensi yang utuh;
- 3) Memberi masukan hasil penilaian akhlak kepada guru Pendidikan Agama dan hasil penilaian kepribadian kepada guru Pendidikan Kewarganegaraan sebagai informasi untuk menentukan nilai akhir semester akhlak dan kepribadian peserta didik;
- 4) Pendidik yang menilai ujian praktik melaporkan hasil penilaiannya kepada pimpinan satuan pendidikan melalui wakil pimpinan bidang akademik (kurikulum).

BAB V

EVALUASI, PENDAMPINGAN DAN PENGEMBANGAN PROFESIONAL

A. Kegiatan Intrakurikuler

No	Bentuk	Pihak yang terlibat	Waktu
1	Pendampingan Coaching, Fasilitasi, dan Mentoring	Sasaran : Pendidik Pendamping: Kepala sekolah, Pengawas sekolah	Juli 2026 – Juni 2027
2	Evaluasi a. Supervisi Administrasi	Sasaran: pendidik	Juli – Desember 2026
	b. Supervisi Pembelajaran	Supervisor: Kepala sekolah, Pengawas sekolah	Januari – Juni 2027
3	Pengembangan Profesional Pelatihan	Sasaran: Pendidik Narasumber/ Ahli	Juli – Oktober 2026 (tentatif)

B. Kegiatan Ko-Kurikuler

No	Bentuk	Pihak yang terlibat	Waktu
1	Pendampingan Coaching, Fasilitasi, dan Mentoring	Sasaran : Pendidik, orangtua Pendamping: Kepala sekolah, Pengawas sekolah	Juli 2026 – Juni 2027
2	Evaluasi c. Supervisi Administrasi	Sasaran: pendidik	Juli – Desember 2026
	d. Supervisi Pembelajaran	Supervisor: Kepala sekolah, Pengawas sekolah	Januari – Juni 2027

3	Pengembangan Profesional Pelatihan	Sasaran: Pendidik Narasumber/ Ahli	Juli – Oktober 2026 (tentatif)
---	------------------------------------	---------------------------------------	-----------------------------------

C. Kegiatan Ekstrakurikuler

No	Bentuk	Pihak yang terlibat	Waktu
1	Pendampingan Coaching, Fasilitasi, dan Mentoring	Sasaran : Pembimbing ekstrakurikuler Pendamping: Kepala sekolah, Koordinator ekstrakurikuler	Juli 2026 – Juni 2027
2	e. Supervisi Administrasi	Sasaran : Pembimbing ekstrakurikuler	Juli – Desember 2026
	f. Supervisi Pembelajaran	Pendamping: Kepala sekolah, Koordinator ekstrakurikuler	Januari – Juni 2027
3	Pengembangan Profesional Pelatihan	Sasaran: Pembimbing ekstrakurikuler Narasumber/ Ahli	Juli – Oktober 2026 (tentatif)

BAB VI

PENUTUP

Kurikulum merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam dunia pendidikan karena kurikulum digunakan sebagai landasan untuk mengembangkan proses pendidikan yang lebih inovatif dan dapat mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Muatan kurikulum yang digunakan SDN Bambu Apus 04 adalah Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka di SDN Bambu Apus 04 merupakan sebuah bentuk kurikulum operasional untuk melaksanakan Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum yang telah dibuat oleh pusat, baik Capaian Pembelajaran, Prinsip Pembelajaran dan Asesmen serta Profil Pelajar Pancasila. Kurikulum ini merupakan bentuk penyesuaian dari kerangka yang disusun pusat dengan menyelaraskan potensi daerah, kemampuan sekolah dan latar belakang peserta didik.

Pada akhirnya kurikulum ini tetap hanya sebuah dokumen, yang akan menjadi kenyataan apabila dilaksanakan di lapangan dalam proses pembelajaran yang baik. Pembelajaran, baik di kelas maupun di luar kelas, hendaknya berlangsung secara efektif yang mampu membangkitkan aktifitas dan kreativitas anak. Dalam hal ini para pelaksana kurikulum yang akan membumikan kurikulum ini dalam proses pembelajaran. Para pendidik juga hendaknya mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan mengasikkan bagi anak, sehingga anak betah di sekolah. Atas dasar kenyataan tersebut, maka pembelajaran di sekolah dasar hendaknya bersifat mendidik, mencerdaskan, membangkitkan aktivitas dan kreativitas anak, efektif, demokratis, menantang, menyenangkan, dan mengasikkan. Dengan spirit seperti itulah kurikulum ini akan menjadi pedoman yang dinamis bagi penyelenggaraan pendidikan di SDN Bambu Apus 04.