**MODUL AJAR DEEP LEARNING**

Sekolah/Madrasah : SMKN 1 Gunungsari

Mata Pelajaran : Informatika

Elemen : Berfikir Komputasional

Fase/Kelas : E / X

Alokasi Waktu : 4 x 45 JP

Tahun Pelajaran : 2025/2026

Nama Penyusun : Anwarul Isnaini, S.Kom

|  |  |
| --- | --- |
| **Identifikasi** | **Peserta Didik**: Identifikasi kesiapan peserta didik sebelum belajar, seperti pengetahuan awal, minat, latar belakang, dan kebutuhan belajar, serta aspek lainnya |
| **Materi Pelajaran**: Tuliskan analisis materi pelajaran seperti jenis pengetahuan yang akan dicapai, relevansi dengan kehidupan nyata peserta didik, tingkat kesulitan, struktur materi, serta integrasi nilai dan karakter, dan lainnya |
| **Dimensi Profil Lulusan**: Pilihlah dimensi profil lulusan yang akan dicapai dalam pembelajaran ☐ DPL1 Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME ☐ DPL2 Kewargaan ☐ DPL3 Penalaran Kritis ☐ DPL4 Kreativitas ☐ DPL5 Kolaborasi ☐ DPL6 Kemandirian ☐ DPL7 Kesehatan ☐ DPL8 Komunikasi |
| **Desain Pembelajaran** | **Capaian Pembelajaran**: **Menerapkan** strategi algoritmik standar pada kehidupan sehari-hari maupun implementasinya dalam sistem komputer, untuk menghasilkan beberapa solusi persoalan dengan data diskrit bervolume besar. (buat sesuai Capaian Pembelajaran) |
| **Lintas Disiplin Ilmu**: Lintas Disiplin Ilmu yang relevan sesuai dengan **Capaian Pembelajaran**. |
| **Tujuan Pembelajaran**: Merupakan pernyataan yang merumuskan kompetensi yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik setelah menyelesaikan suatu proses pembelajaran. Tujuan ini mencakup aspek utama, yaitu subjek belajar, pengetahuan keterampilan atau sikap yang harus dikuasai dengan kata kerja operasional yang terukur, kondisi atau konteks peserta didik mendemonstrasikan kompetensinya, serta tingkat pencapaian yang menjadi indikator keberhasilan. Jika lebih dari satu pertemuan maka tuliskan tujuan pembelajaran setiap pertemuannya |
| **Topik Pembelajaran**: Tuliskan topik pembelajaran yang relevan dengan capaian dan tujuan pembelajaran |
| **Praktik Pedagogis**: Model/Strategi/Metode yang ditentukan oleh guru untuk mencapai tujuan belajar dalam mencapai dimensi profil lulusan. Contoh: pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran inkuiri, pembelajaran kontekstual, dan sebagainya |
| **Kemitraan Pembelajaran:** Mitra kerjasama untuk berkolaborasi dan berperan dalam pembelajaran (lingkungan sekolah, lingkungan luar sekolah, masyarakat). Misalnya guru bidang studi lain, peserta didik lain, orang tua, komunitas, tokoh masyarakat, dunia usaha dan dunia industri kerja, institusi, atau mitra profesional |
| **Lingkungan Pembelajaran**: Lingkungan pembelajaran yang mengintegrasikan antara ruang fisik, ruang virtual, dan budaya belajar untuk mendukung pembelajaran mendalam. Contoh: lingkungan sekolah, Learning Management System (LMS), dukungan guru untuk meningkatkan keaktifan peserta didik |
| **Pemanfaatan Digital**: Pemanfaatan teknologi digital menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan kontekstual. Contoh: perpustakaan digital, forum diskusi daring, dan penilaian daring |

|  |  |
| --- | --- |
| **Pengalaman Belajar** | **Langkah-langkah Pembelajaran** |
| **AWAL**  (tuliskan prinsip pembelajaran yang digunakan, misal berkesadaran, bermakna, menggembirakan) |
| Pembuka dari proses pembelajaran yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebelum memasuki inti pembelajaran. Kegiatan dalam tahap ini meliputi orientasi yang bermakna, apersepsi yang kontekstual, dan motivasi yang menggembirakan. |
| **INTI**  Pada tahap ini, siswa aktif terlibat dalam pengalaman belajar memahami, mengaplikasikan, dan merefleksi. Guru menerapkan prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pengalaman belajar tidak harus dilaksanakan dalam satu kali pertemuan. |
| **Memahami**  (tuliskan prinsip pembelajaran yang digunakan, misal berkesadaran, bermakna, menggembirakan)   1. ……….. 2. ……….. |
| **Mengaplikasi**  (tuliskan prinsip pembelajaran yang digunakan, misal berkesadaran, bermakna, menggembirakan)   1. ……….. 2. ……….. |
| **Merefleksi**  (tuliskan prinsip pembelajaran yang digunakan, misal berkesadaran, bermakna, menggembirakan)   1. ……….. 2. ……….. |
| **PENUTUP**  (Tuliskan prinsip pembelajaran yang digunakan, misal berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan) |
| Tahap akhir dalam proses pembelajaran yang bertujuan memberikan umpan balik yang konstruktif kepada siswa atas pengalaman belajar yang telah dilakukan, menyimpulkan pembelajaran, dan siswa terlibat dalam perencanaan pembelajaran selanjutnya. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Asesmen Pembelajaran** | **Asesmen pada Awal Pembelajaran:** | (Tentukan metode atau cara yang digunakan secara komprehensif untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik) |
| **Asesmen pada Proses Pembelajaran:** | (Asesmen dalam pembelajaran mendalam disesuaikan dengan assessment as learning, assessment for learning, dan assessment of learning) |
| **Asesmen pada Akhir Pembelajaran:** | Contoh:   * Tes tertulis * Tes lisan * Penilaian Kinerja * Penilaian Proyek * Penilaian Produk * Observasi * Portofolio * Peer Assessment * Self Assessment * Penilaian berbasis kelas |