

Perencanaan Pembelajaran Mendalam (PPM)

Nama Satuan Pendidikan : SD

Tahun Pelajaran : 2025/2026

Semester : 1 (satu)/Ganjil

Mata Pelajaran :

Pertemuan :

Jam Pelajaran :

Identifikasi	Peserta Didik: Identifikasi kesiapan peserta didik sebelum belajar, seperti pengetahuan awal, minat, latar belakang, dan kebutuhan belajar, serta aspek lainnya “Peserta didik memiliki pengetahuan awal tentang aturan sederhana di rumah dan sekolah (misalnya datang tepat waktu, antre, dan membuang sampah pada tempatnya). Minat belajar siswa cenderung tinggi melalui aktivitas nyata, diskusi kelompok, dan permainan. Namun, sebagian siswa masih menunjukkan perilaku kurang disiplin dan belum konsisten mematuhi aturan kelas. Kebutuhan belajar difokuskan pada penguatan pemahaman konsep norma serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari”
	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 “Materi yang dipelajari adalah Norma dalam kehidupan sehari-hari (norma agama, kesopanan, kesusilaan, dan hukum sederhana di lingkungan sekolah dan rumah). Materi bersifat konseptual dan kontekstual, dekat dengan kehidupan siswa. Tingkat kesulitan sedang karena siswa perlu membedakan jenis-jenis norma dan menerapkannya dalam situasi nyata. Integrasi nilai karakter: disiplin, tanggung jawab, jujur, peduli sosial, dan hormat kepada aturan”
	Dimensi Profil Lulusan: Pilihlah dimensi profil lulusan yang akan dicapai dalam pembelajaran - DPL 1 Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME - DPL 2 Kewargaan - DPL 3 Penalaran Kritis - DPL 4 Kreativitas - DPL 5 Kolaborasi - DPL 6 Kemandirian - DPL 7 Kesehatan - DPL 8 Komunikasi
Desain Pembelajaran	Capaian Pembelajaran : Tuliskan capaian pembelajaran sesuai fase
	Lintas Disiplin Ilmu : Bahasa Indonesia (menceritakan pengalaman mematuhi aturan/norma) IPS (kehidupan sosial dan aturan masyarakat) Pendidikan Pancasila terintegrasi dengan nilai budaya dan kebiasaan sosial Seni Budaya (mengekspresikan norma melalui gambar/poster)
	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 Penerapan Norma dalam Kehidupan Sehari-hari di Rumah dan Sekolah
	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 Pembelajaran berbasis masalah (<i>Problem Based Learning</i>) Diskusi kelompok Pembelajaran kontekstual (menghubungkan dengan pengalaman nyata siswa)
	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 “Guru kelas lain Orang tua (penguatan aturan di rumah) Teman sebaya (peer learning) Komite sekolah
	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 sebe
	INTI
	Pada tahap ini, siswa aktif terlibat dalam pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, 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:	Asesmen dalam pembelajaran mendalam disesuaikan dengan <i>assessment as learning</i> , <i>assessment for learning</i> , dan <i>assessment of learning</i> . Tentukan metode atau cara yang digunakan secara komprehensif untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik. Contoh: Tes tertulis, Tes lisan, Penilaian Kinerja, Penilaian Proyek, Penilaian Produk, Observasi, Portofolio, Peer Assessment, Self Assessment, penilaian berbasis kelas, dan sebagainya
	Asesmen pada Proses Pembelajaran:	
	Asesmen pada Akhir Pembelajaran:	

Mengetahui,
Kepala SD

.....

Jepara, 2026

Guru

.....