



PENGEMBANGAN PROFESI GTK BERORIENTASI PADA SISWA



Kebijakan Kemenag Pusat, Kanwil dan Kota : Program PKB dan Bantuan Kelompok Kerja

Pergeseran pada kehidupan di era digital



Keterlibatan teknologi pada aktivitas sehari-hari, secara berkesinambungan menggeser hal-hal yang menyita waktu menjadi lebih efisien, hal-hal yang bersifat rutin menjadi otomatis, hal-hal yang memerlukan kompleksitas tahapan menjadi lebih efektif. Misalnya perubahan pola belanja menjadi online shopping, membayar tol menggunakan e-toll, pembuatan paspor

menjadi e-paspor

Kecakapan apakah yang diperlukan untuk menghadapi fenomena pergeseran pada abad-21 tersebut?

Literasi Dasar

Kemampuan menggunakan core skills untuk kehidupan sehari-hari

-  Literasi membaca
-  Numerasi
-  Literasi IPA
-  Literasi TIK
-  Literasi finansial
-  Literasi budaya & bermasyarakat

Kompetensi

Kemampuan siswa menyelesaikan permasalahan kompleks

-  Berpikir kritis
-  Kreatif
-  Komunikasi
-  Kolaborasi

Karakter

Kemampuan siswa menghadapi perubahan pesat pada lingkungan

-  Ingin tahu
-  Inisiatif
-  Gigih
-  Adaptif
-  Kepemimpinan
-  Kepekaan sosial dan budaya

TIGA HAL YANG AKAN DICAPAI DALAM KURIKULUM

KARAKTER



Bagaimana menghadapi lingkungan yang terus berubah ?

KOMPETENSI



Bagaimana mengatasi tantangan yang kompleks ?

LITERASI

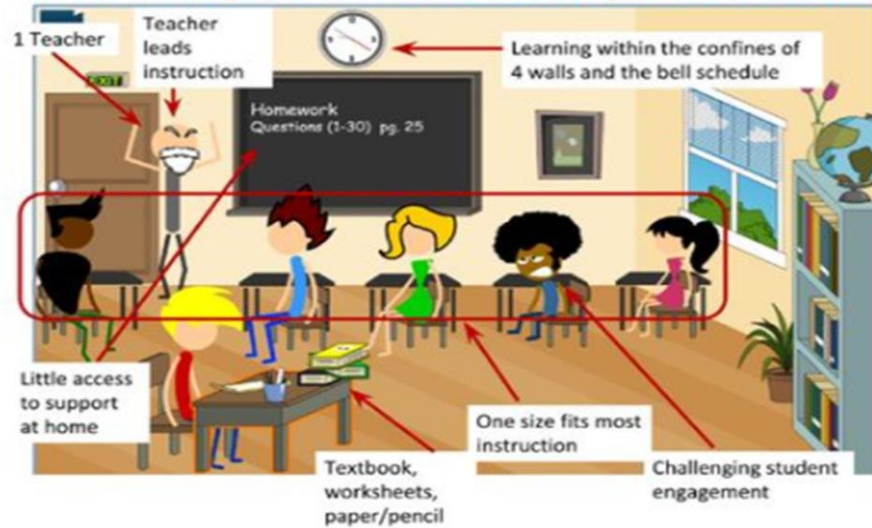


Bagaimana menerapkan keterampilan inti untuk kegiatan sehari-hari ?

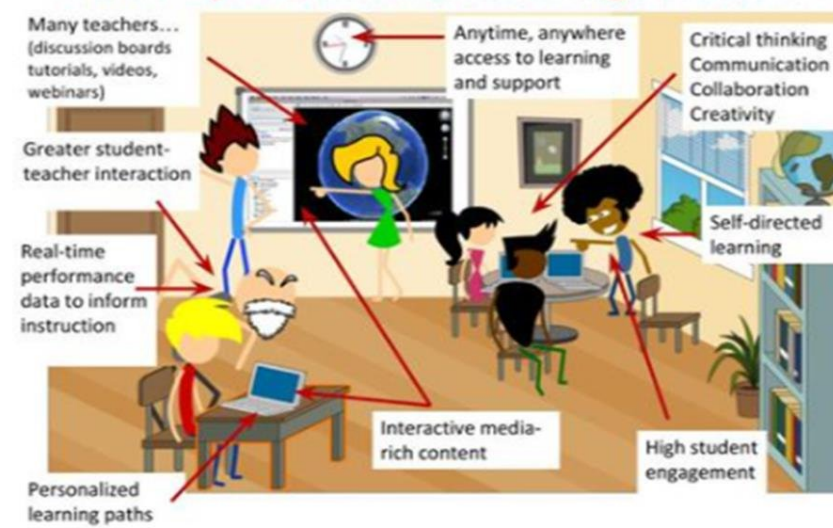


Transformasi Pembelajaran untuk menyiapkan generasi millennial

Anatomy of a 20th Century Classroom



Anatomy of a Blended Learning Classroom



Guru bergeser fungsi menjadi fasilitator, siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, interaksi antara guru-siswa lebih intensif, sumber belajar semakin beragam dan semakin mudah diakses, lebih mengakomodir keunikan setiap siswa dalam belajar.

desain Sistem Pembelajaran Sederhana

Model ADDIE



Desain Pembelajaran Berorientasi HOTS

Discovery Learning	Inquiry Learning	Problem Based Learning (PBL)	Project Based Learning (PJBL)
<ul style="list-style-type: none">➤ Pemberian rangsangan (Stimulation)➤ Pernyataan/Identifikasi masalah (Problem Statement)➤ Pengumpulan data (Data Collection)➤ Pengolahan data (Data Processing)➤ Pembuktian (Verification)➤ Menarik simpulan/generalisasi (Generalization).	<ul style="list-style-type: none">➤ Orientasi masalah➤ Pengumpulan data dan verifikasi➤ Pengumpulan data melalui eksperimen➤ Pengorganisasian dan formulasi eksplanasi,➤ Analisis proses inkuiri.	<ul style="list-style-type: none">➤ Orientasi peserta didik pada masalah➤ Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar➤ Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok➤ Mengembangkan dan menyajikan hasil karya➤ Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	<ul style="list-style-type: none">➤ Pertanyaan mendasar➤ Mendesain perencanaan produk➤ Menyusun jadwal pembuatan➤ Memonitoring keaktifan dan perkembangan proyek➤ Menguji hasil➤ Evaluasi pengalaman belajar



