



BLPT
BALAI LAYANAN PLATFORM TEKNOLOGI
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

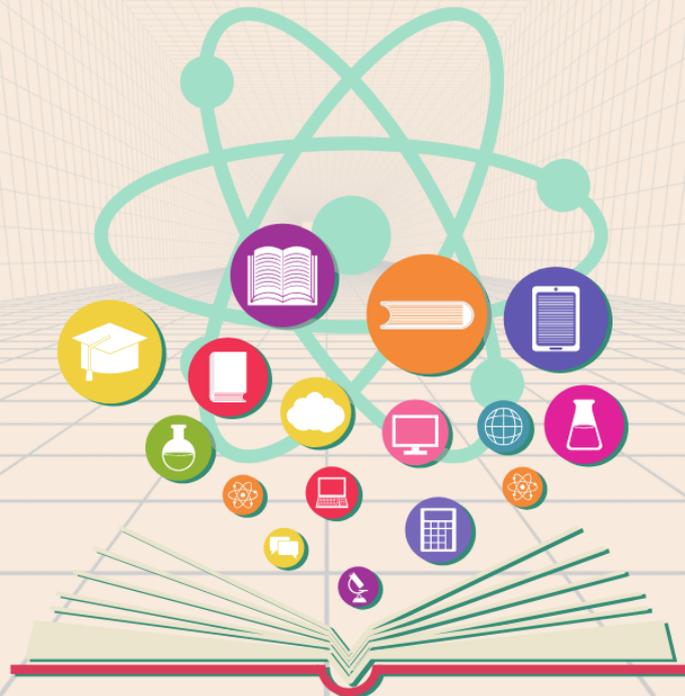
**MERDEKA
BELAJAR**

embaTIK

LEVEL 2
IMPLEMENTASI

MODUL 5

Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Sumber Belajar Digital





**LEMBAR PENGESAHAN NASKAH *HYPERMEDIA*
PROGRAM BIMTEK PEMBELAJARAN BERBASIS TIK (PEMBATIK)**

JUDUL:

Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Sumber Belajar Digital

SASARAN:

Guru dan Tenaga Kependidikan

PENULIS 1	PENULIS 2	PENGKAJI MODUL
 Harisdayani	 Mokhamad Syaifudin	 Ai Sri Nurhayati

**BALAI LAYANAN PLATFORM TEKNOLOGI
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
2024**

Kata Sambutan Sekretaris Jenderal Kemendikbudristek

Assalamu'alaikum Warohmatullohi Wabarokatuh

Salam sejahtera bagi kita semua,

Om Swastiastu,

Namo Budhaya,

Salam Kebajikan,

Rahayu.

Puji syukur kita panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan karunia-Nya, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek) dapat menyelenggarakan program Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (PembaTIK) Tahun 2024 dengan tema **“Inovasi Pembelajaran Digital sebagai Wujud Implementasi Kurikulum Merdeka”**. Melalui tema ini diharapkan peserta mampu meningkatkan kompetensi TIK dan berinovasi dalam mengimplementasikan kurikulum merdeka dengan mengembangkan pembelajaran digital melalui berbagai platform teknologi Kemendikbudristek, serta berkompetisi dalam menghasilkan karya terbaik sebagai penyelesaian tugas di setiap levelnya.

Program strategis ini merupakan upaya pemerintah untuk memenuhi hak guru agar memiliki kemampuan mendidik dan membelajarkan peserta didik secara profesional. Guru juga dituntut memiliki kompetensi memanfaatkan TIK yang memadai sebagaimana dinyatakan pada Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru yang diaktualisasikan terutama untuk kepentingan pembelajaran (kompetensi pedagogik) dan untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri (kompetensi profesional).

Episode Merdeka Belajar yang sudah diluncurkan Kemendikbudristek membawa kita semakin dekat dengan cita-cita luhur Ki Hadjar Dewantara, yaitu Pendidikan yang menuntun bakat, minat dan potensi peserta didik agar mampu mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya sebagai seorang manusia dan sebagai anggota masyarakat. Secara bersama kita telah membuat sejarah baru dengan Gerakan Merdeka Belajar.

Kebijakan Merdeka Belajar dapat terwujud secara optimal yang salah satunya melalui peningkatan infrastruktur serta pemanfaatan teknologi di seluruh satuan pendidikan. Hal ini ditindaklanjuti dengan diresmikannya 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 yang menjadi pijakan penetapan Kurikulum Merdeka sebagai Kurikulum Nasional. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang memberi fleksibilitas dan berfokus pada materi esensial untuk mengembangkan kompetensi peserta didik sebagai pelajar sepanjang hayat yang berkarakter Pancasila.

Dukungan terhadap implementasi Kurikulum Merdeka terus dilakukan. Sejumlah platform digital pendidikan pun telah dikembangkan oleh Kemendikbudristek untuk pengelolaan pendidikan dan pembelajaran sebagai bentuk transformasi digital di bidang pendidikan dan kebudayaan, antara lain:

- Platform Merdeka Mengajar (PMM), merupakan platform edukasi untuk menjadi teman penggerak guru dalam mengajar, belajar dan berkarya, dalam penerapan Kurikulum Merdeka.
- Platform Sumber Daya Sekolah (SDS), merupakan platform yang terdiri dari aplikasi SIPLah, ARKAS, dan TanyaBOS, yang difokuskan pada efisiensi penggunaan sumber daya sekolah, termasuk pengelolaan anggaran.
- Platform Rapor Pendidikan (PRP), yaitu platform berbasis data yang menyajikan hasil asesmen nasional dan data lain mengenai capaian hasil belajar satuan pendidikan ke dalam suatu tampilan terintegrasi.
- Platform Kampus Merdeka, yaitu platform yang menasar pengguna dari kalangan pendidikan tinggi, yang bertujuan untuk mendekatkan perguruan tinggi dengan dunia usaha dan industri, serta mendukung seluruh program Kampus Merdeka.
- Rumah Belajar merupakan platform konten pembelajaran bagi siswa SD, SMP, dan SMA.

Platform Digital Pendidikan ini dikembangkan dengan tujuan mengintegrasikan seluruh layanan pendidikan berbasis digital dengan kompleksitas yang sangat rumit dalam rangka memenuhi dan mengatasi kebutuhan teknologi pelaksanaan program-program prioritas Kemendikbudristek. Selain itu, diharapkan keseluruhan

platform digital pendidikan yang telah dikembangkan ini, tidak berhenti hanya pada pengembangan platform, namun juga memiliki kebermanfaatan yang berkelanjutan, demi mendukung peningkatan kualitas pendidikan di negeri ini.

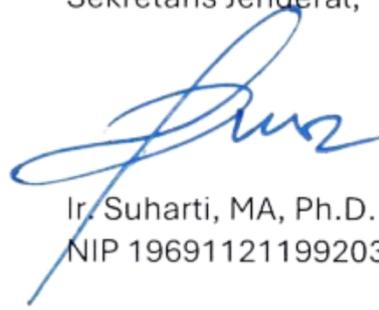
Pengintegrasian TIK atau digitalisasi dalam proses pembelajaran merupakan suatu keniscayaan. Dari berbagai studi menunjukkan implikasi pengintegrasian TIK dalam pembelajaran memacu pengembangan kemampuan kreativitas dan berpikir tingkat tinggi siswa, mengembangkan keterampilan dalam bidang TIK (*ICT Literacy*), dan untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi serta kemenarikan proses pembelajaran. Lebih lanjut, pentingnya penguasaan TIK bagi guru adalah untuk mendukung pelaksanaan tugas utama guru dalam mengelola pembelajaran dan sebagai sarana untuk memperoleh berbagai sumber belajar.

Melalui tema penyelenggaraan PembatIK tahun 2024 ini, guru diharapkan mampu mengembangkan kompetensi TIK melalui berbagai platform layanan sumber belajar digital, berinovasi mengembangkan pembelajaran digital melalui berbagai platform teknologi Kemendikbudristek, dan berkompetisi dalam menghasilkan karya-karya terbaiknya pada setiap level kompetensi. Pada akhir program PembatIK level 4 akan terpilih Duta Teknologi sebagai mitra penggerak komunitas belajar dengan penguasaan terhadap teknologi dan mampu mengakselerasi penguatan ekosistem digital pendidikan untuk keterlaksanaan Merdeka Belajar.

Dalam konteks pembelajaran, Merdeka Belajar memberi semangat perubahan untuk menentukan cara terbaik menerapkan metode dan inovasi pembelajaran sehingga memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik melalui pemanfaatan TIK secara bijak dan optimal.

Saya sampaikan terima kasih dan apresiasi kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam rangka terlaksananya program PembatIK ini. Selamat mengikuti program PembatIK tahun 2024, semoga ikhtiar kita mampu mengakselerasi peningkatan kualitas pendidikan di seluruh Indonesia.

Jakarta, 13 Juni 2024
Sekretaris Jenderal,



Ir. Suharti, MA, Ph.D.
NIP 196911211992032002

Kata Sambutan Direktur Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kemendikbudristek

Assalamu'alaikum Warohmatullohi Wabarokatuh

Salam sejahtera bagi kita semua,

Om Swastiastu,

Namo Budhaya,

Salam Kebajikan,

Rahayu.

Bapak dan Ibu guru yang saya hormati dan banggakan. Puji dan syukur senantiasa kita panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa atas rahmat dan karunia-Nya, kita senantiasa diberikan kesehatan sehingga tetap semangat mengabdikan dan membangun masa depan pendidikan kita agar lebih baik.

Transformasi pendidikan merupakan keniscayaan. Transformasi yang dinamis akan terjadi seiring dengan perubahan tantangan zaman. Saat ini kita menghadapi percepatan teknologi digital yang melesat begitu cepat. Untuk menghadapi kondisi tersebut, tidak ada pilihan kecuali meningkatkan *competitiveness human capital* kita. Bangsa yang akan *survive*, akan menang dan sukses dalam era seperti ini adalah bangsa yang berpengetahuan dan berketerampilan, memiliki *knowledge and skills* serta yang berkarakter kuat.

Perkembangan kemajuan teknologi digital telah dan akan sangat disruptif bagi siapa saja yang tidak siap termasuk para guru dan siswa. Oleh karena itu dituntut adanya transformasi pendidikan. Transformasi pendidikan merupakan proses pengembangan, pembaruan, dan penyesuaian paradigma pendidikan dengan tuntutan zaman. Dalam transformasi pendidikan ini diperlukan SDM Pendidikan yang unggul. Sumber Daya Manusia Pendidikan (pendidik dan tenaga kependidikan) yang unggul adalah yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang inspiratif dan berdaya saing. Guru dan tenaga kependidikan yang kreatif dan inovatif harus mampu menyusun dan menjalankan metode pembelajaran yang menarik dan menantang bagi peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan efektif.

Integrasi teknologi akan mendukung percepatan transformasi di bidang pendidikan. Integrasi teknologi mampu memfasilitasi pembelajaran secara adaptif dan berbasis data. Tidak hanya itu, hadirnya teknologi menumbuhkan pembelajaran daring yang menawarkan pembelajaran *online* secara massal dengan aneka pilihan platform dan alokasi maupun waktu yang fleksibel yang bisa diakses oleh pemelajar. Teknologi juga mampu menghadirkan *Personalized Learning*, dimana teknologi telah memungkinkan pembelajaran yang menyesuaikan instruksi, konten, dan pengalaman belajar untuk memenuhi kebutuhan, minat, dan kemampuan individu peserta didik secara personal/individual. Pendekatan ini bertujuan untuk beralih dari model pendidikan tradisional yang bersifat satu ukuran untuk semua dan berfokus pada penyediaan jalur pembelajaran yang dipersonalisasi bagi para peserta didik.

Salah satu langkah nyata menjawab kebutuhan transformasi dimaksud adalah kebijakan Merdeka Belajar. Program Merdeka Belajar memiliki misi mewujudkan Indonesia maju yang berdaulat, mandiri, dan berkepribadian melalui terbentuknya profil Pelajar Pancasila. Sehingga proses pembelajaran yang harus dibangun dan dikembangkan adalah proses pembelajaran yang mampu meningkatkan kompetensi pendidik serta menyenangkan dan berorientasi pada siswa. Program ini memberikan semangat perubahan untuk menentukan cara terbaik menerapkan metode dan inovasi pembelajaran bagi peserta didik melalui pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Selain itu kebijakan implementasi kurikulum merdeka yang saat ini sudah ditetapkan menjadi kurikulum nasional dengan 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 merupakan langkah nyata dalam percepatan transformasi pendidikan. Kurikulum Merdeka memberi fleksibilitas dan berfokus pada materi esensial untuk mengembangkan kompetensi peserta didik sebagai pelajar sepanjang hayat yang berkarakter Pancasila.

Oleh karena itu, untuk mendukung implementasi kurikulum merdeka sebagai kurikulum nasional diperlukan kemampuan Bapak dan Ibu guru dalam mengintegrasikan TIK ke dalam proses pembelajaran. Pengintegrasian TIK dalam pembelajaran ini diperlukan untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa, mengembangkan keterampilan dalam bidang TIK, meningkatkan efektivitas, efisiensi dan kemenarikan proses pembelajaran serta meningkatkan kemampuan siswa menyelesaikan soal- soal dengan penalaran yang lebih baik. Lebih lanjut, Bapak dan Ibu guru dituntut memiliki kompetensi memanfaatkan TIK yang memadai karena harus memenuhi Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru yang diaktualisasikan terutama untuk kepentingan pembelajaran (kompetensi pedagogik) dan untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri (kompetensi profesional).

Dalam pengembangan dan pendayagunaan TIK untuk pendidikan dan kebudayaan Kemendikbudristek telah mengembangkan berbagai platform digital pendidikan yang salah satunya Platform Merdeka Mengajar. Platform Merdeka Mengajar hadir sebagai salah satu sarana pendukung untuk membantu guru memahami dan mengimplementasikan Kurikulum Merdeka baik secara mandiri, melalui pelatihan, maupun dari rekan sejawat. Disini tersedia beragam materi dan referensi mengajar. Platform ini juga menjadi sarana guru untuk berbagi praktik baik dalam fitur Bukti Karya.

Agar layanan tersebut dapat dimanfaatkan secara optimal, diperlukan pengembangan kompetensi TIK guru. Salah satunya melalui program Pembatik 2024. Ajang ini bertujuan membimbing guru untuk mencapai literasi digital sesuai standar nasional, yang mencakup literasi komputer, literasi TIK, literasi informasi, dan literasi media, dan berujung pada implementasi Merdeka Belajar. Harapannya, seluruh guru yang mengikuti program pembatik 2024 mampu meningkatkan kompetensi TIK dan berinovasi dalam mengimplementasikan kurikulum merdeka dengan mengembangkan pembelajaran digital melalui berbagai platform teknologi Kemendikbudristek.

Saya sangat bangga dengan semangat guru-guru Indonesia mengikuti Program PempaTIK 2024 yang saya yakini akan meningkatkan kemampuan Bapak dan Ibu guru dalam melakukan inovasi pembelajaran digital untuk mengimplementasikan Kurikulum Merdeka. Hal ini sangat penting demi mewujudkan tujuan mulia mencetak generasi emas Indonesia yang cerdas, kreatif dan inovatif siap dengan segala tantangan sesuai zamannya.

Jakarta, 13 Juni 2024

Direktur Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan



Dr. Nunuk Suryani, M.Pd.
NP 196611081990032001

Kata Pengantar

Puji syukur kita panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan rahmat-Nya Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek) dapat menyelenggarakan Program Pembelajaran Berbasis TIK (PembaTIK) 2024. Program ini telah berjalan sejak tahun 2017 dan terus berinovasi sampai penyelenggaraannya saat ini. Program PembaTIK selalu menjadi program unggulan dalam peningkatan kompetensi TIK guru melalui bimbingan teknis pembelajaran berbasis TIK (Bimtek PembaTIK) yang mengacu pada standar kompetensi TIK guru dari UNESCO. Pengembangan program Bimtek PembaTIK dilakukan dinamis, inovatif dan adaptif terhadap arah kebijakan prioritas Kemendikbudristek serta mendukung percepatan transformasi pendidikan dengan pemanfaatan teknologi.

PembaTIK diselenggarakan berjenjang 4 (empat) level, yaitu level 1-Literasi, level 2-Implementasi, level 3-Kreasi, dan level 4-Berbagi dan Berkolaborasi. Peserta PembaTIK berkolaborasi dan juga berkompetisi menghasilkan karya-karya terbaiknya pada pembelajaran ini. Peserta yang berhasil menyelesaikan Pembatik sampai level 4 akan memiliki kesempatan untuk mengikuti seleksi Duta Teknologi. Guru-guru ini akan menjadi inspirasi bagi guru-guru di wilayah representatif mereka dalam mengoptimalkan TIK untuk berinovasi mengembangkan pembelajaran di kelasnya. Mereka juga diharapkan dapat menjadi mitra Dinas Pendidikan provinsi, Kabupaten/kota masing-masing dalam menggerakkan pendayagunaan TIK untuk pembelajaran.

Penyelenggaraan PembaTIK 2024 mengusung tema "***Inovasi Pembelajaran Digital sebagai Wujud Implementasi Kurikulum Merdeka***". Tema ini diimplementasikan dalam setiap levelnya. **Level 2 Implementasi** merupakan tahapan yang berfokus pada bagaimana seorang guru memanfaatkan pengetahuan dan keterampilan TIK untuk menciptakan lingkungan belajar dan mengelola pembelajaran mulai dari perancangan pembelajaran terintegrasi TIK, penerapan model pembelajaran dengan memanfaatkan TIK dalam memperoleh berbagai sumber belajar digital dan berkolaborasi dalam meningkatkan kualitas belajar dan hasil belajar. Hasil akhir pada **Pembatik level 2** adalah guru kompeten dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pelaksanaan

pembelajaran dengan memanfaatkan TIK dalam mendapatkan berbagai sumber belajar digital serta berkolaborasi dalam menciptakan lingkungan belajar dan mengelola pembelajaran yang kreatif, inovatif, berfokus pada siswa dan pengalaman belajar yang bermakna untuk meningkatkan kualitas dan hasil belajar.

Level Implementasi kompetensi PembaTIK 2024 meliputi pemahaman terkait tahapan implementasi pemanfaatan TIK dalam pembelajaran yang dijabarkan dalam tiga (3) modul pembelajaran. Adapun materi **PembaTIK level 2** terdiri atas: (1) Optimalisasi Pemanfaatan TIK dalam Pembelajaran Abad 21; (2) Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Sumber Belajar Digital; (3) Pengelolaan Kelas Terintegrasi TIK dalam pembelajaran.

Pada akhir pembelajaran, peserta diharapkan dapat meningkatkan kompetensi dan menjadi *key person* untuk berbagi praktik baik dalam implementasi pemanfaatan TIK dalam pembelajaran dengan bekal kemampuan:

1. memahami konsep pemanfaatan TIK secara optimal dalam pembelajaran;
2. memahami fungsi-fungsi sumber belajar digital;
3. menyusun rancangan pembelajaran terintegrasi TIK;
4. menerapkan model pembelajaran berbantuan TIK;
5. memahami karakteristik dan potensi TIK dalam membelajarkan dan menciptakan situasi lingkungan belajar;
6. memanfaatkan TIK dalam pengelolaan pembelajaran (data, penilaian, dll);
7. memanfaatkan TIK untuk berkolaborasi dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.

Akhir kata, saya ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkolaborasi membantu terlaksananya program PembaTIK ini. Selamat mengikuti program PembaTIK 2024. Semoga ikhtiar kita untuk menjaga nyala api belajar peserta didik dapat terwujud dengan hadirnya berbagai inovasi pembelajaran digital yang menyenangkan oleh guru-guru Indonesia yang telah menunjukkan kemampuannya beradaptasi menghadapi dinamika perubahan lingkungan Pendidikan di era digital ini. **Selamat berkarya!**

Jakarta, 13 Juni 2024

Kepala Balai Layanan Platform Teknologi



Wibowo Mukti, S.Kom., M.Si.

NIP 198010062003121002

Daftar Isi

Kata Sambutan Sekretaris Jenderal Kemendikbudristek	ii
Kata Sambutan Direktur Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kemendikbudristek	vi
Kata Pengantar	x
Daftar Isi.....	xiii
Daftar Gambar	xiv
Daftar Video	xv
Daftar Tautan	xvi
Peta Materi.....	xvii
Pendahuluan.....	18
A. Latar Belakang	19
B. Tujuan.....	20
C. Peta Kompetensi	21
D. Ruang Lingkup Penggunaan Modul	21
E. Saran dan Cara Penggunaan Modul	21
KEGIATAN BELAJAR I	
Pemanfaatan Sumber Belajar Digital dalam Pembelajaran	22
A. Tujuan Belajar	22
B. Indikator Pencapaian Kompetensi.....	22
C. Uraian Materi.....	22
D. Rangkuman	35
E. Latihan	36
KEGIATAN BELAJAR II	
Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Sumber Belajar Digital.....	37
A. Tujuan Belajar	37
B. Indikator Pencapaian Kompetensi.....	37
C. Uraian Materi.....	37
D. Rangkuman	58
E. Latihan	59
Tes Akhir Modul 5 Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Sumber Belajar Digital	60
Kunci Jawaban Tes Akhir Modul 5 Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Sumber Belajar Digital	64
Daftar Pustaka	65

Daftar Gambar

Gambar 2.1	Fitur-Fitur di Platform Merdeka Mengajar	24
Gambar 2.2	Tampilan Fitur Asesmen di PMM	25
Gambar 2.3	Tampilan fitur CP/TP dan Perangkat Ajar di PMM	26
Gambar 2.4	Tampilan Fitur Bukti Karya PMM	27
Gambar 2.5	Fitur pada Portal Rumah Belajar	29
Gambar 2.6	Berbagai Format Media pada Fitur Sumber Belajar	29
Gambar 2.7	Ilustrasi Pemanfaatan Portal Rumah Belajar dalam Pembelajaran	30
Gambar 2.8	Tampilan Beranda Website buku.kemdikbud.go.id	32
Gambar 2.9	Tampilan Instagram Live.....	33
Gambar 2.10	Ilustrasi Pemanfaatan Sumber Belajar Digital Lainnya dalam Pembelajaran.....	34
Gambar 3.1	Sintaks Project Based Learning	41
Gambar 3.2	Sintaks Game Based Learning.....	44
Gambar 3.3	Panduan Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan ...	44
Gambar 3.4	Sintaks Discovery-Inquiry Learning.....	49
Gambar 3.5	Sintaks Problem Based Learning.....	52
Gambar 3.6	Panduan Penerapan Model Pembelajaran Learning Station	56
Gambar 3.7	Sintaks Learning Station	56

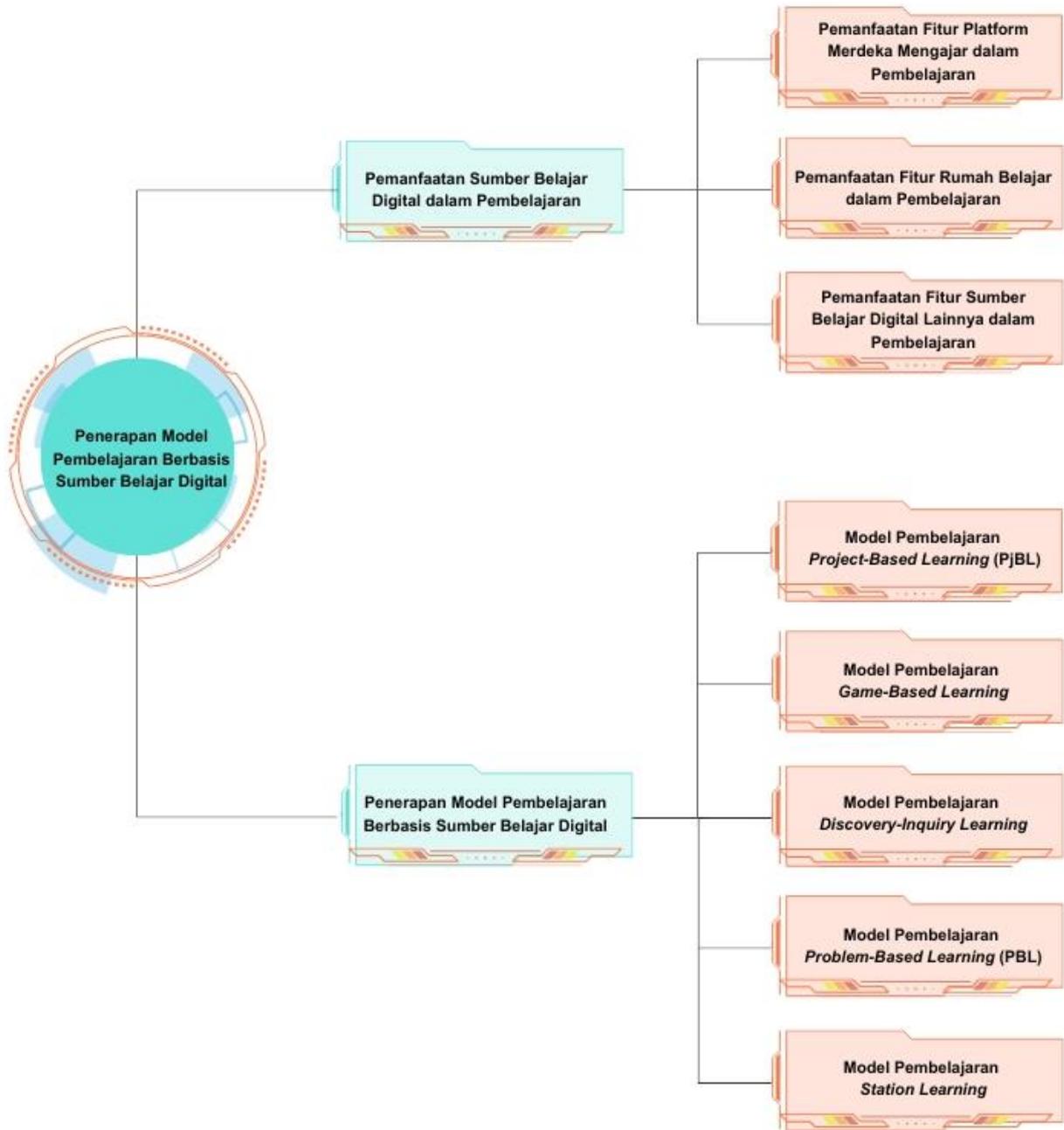
Daftar Video

Video 1.1	Pengantar Modul Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Sumber Belajar Digital	18
Video 2.1	Pemanfaatan PMM pada Pembelajaran.....	28
Video 2.2	Pemanfaatan Portal Rumah Belajar dalam Pembelajaran	31
Video 2.3	Tutorial Mengakses buku.kemdikbud.go.id dan Live Streaming	35
Video 3.1	Pembelajaran Model Project Based Learning	42
Video 3.2	Pembelajaran Model Games Based Learning	45
Video 3.3	Pembelajaran Model Discovery-Inquiry Learning	50
Video 3.4	Pembelajaran Model Problem Based Learning	53
Video 3.5	Pembelajaran Model Learning Station	57

Daftar Tautan

Tautan 1.1	Video Pengantar Modul 5 PembaTIK 2024 - Youtube	18
Tautan 2.1	Penerapan PMM dalam Pembelajaran.....	28
Tautan 2.2	Pemanfaatan Portal Rumah Belajar dalam Pembelajaran.....	31
Tautan 2.3	Tautan Youtube Tutorial Instagram Streaming	34
Tautan 2.4	Tautan Mengakses Website buku.kemdikbud.go.id.....	35
Tautan 3.1	Project-Based Learning	41
Tautan 3.2	Pembelajaran Berdiferensiasi Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning - Youtube	42
Tautan 3.3	Pembelajaran Diferensiasi materi Persamaan Kuadrat berbasis Permainan - Bukti Karya.....	45
Tautan 3.4	Literature Review: Pembelajaran Discovery Inquiry Berbasis TIK...49	
Tautan 3.5	Pembelajaran Discovery-Inquiry Learning berbasis Sumber Belajar Digital - Youtube	50
Tautan 3.6	Problem Based Learning	53
Tautan 3.7	Pembelajaran Berdiferensiasi Melalui Metode Problem Based Learning - Youtube.....	53
Tautan 3.8	Learning Station.....	57
Tautan 3.9	Pembelajaran Berdeferensiasi Learning Station - Youtube	57
Tautan 3.10	[Template] Rancangan Pembelajaran dengan Model Pembelajaran Berbasis Sumber Belajar Digital.....	59

Peta Materi



Pendahuluan

Halo Peserta PembaTIK 2024, sebelum mempelajari Modul 5: Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Sumber Belajar Digital. Silakan saksikan terlebih dahulu video pengantar pembelajaran modul ini yang dapat diakses pada tautan berikut:



Video 1.1 Pengantar Modul Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Sumber Belajar Digital

Tautan 1.1 [Video Pengantar Modul 5 PembaTIK 2024 - Youtube](#)

Selamat kepada Bapak/Ibu peserta PembaTIK 2024.

Saat ini Anda telah berada di level 2: Implementasi pada modul 5 yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran berbasis Sumber Belajar Digital. Modul ini merupakan modul kedua dari 3 (tiga) modul yang harus Anda pelajari sebagai bagian dari rangkaian aktivitas pembelajaran yang harus Anda selesaikan pada level 2 program PembaTIK 2024.

Bapak/Ibu peserta PembaTIK 2024,

Perkembangan teknologi saat ini telah menghadirkan berbagai sumber belajar digital yang dapat diakses melalui platform-platform teknologi yang tersedia. Tentu, keberadaan dari platform tersebut memberikan kemudahan bagi pendidik untuk bisa mengaplikasikannya guna mendukung proses pembelajaran di kelasnya.

Sumber belajar digital yang tersedia saat ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi guru dalam merencanakan proses pembelajaran, mengakses materi bagi murid selama pelaksanaan proses pembelajaran, bahkan dapat dimanfaatkan sebagai media evaluasi dan umpan balik proses pembelajaran.

Penerapan model-model pembelajaran di kelas pun juga harus dilakukan dengan tepat agar pemanfaatan sumber belajar digital dalam proses pembelajaran dapat sesuai dengan kebutuhan belajar murid di kelas. Dengan demikian diharapkan dapat menciptakan inovasi-inovasi pembelajaran yang sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang akan membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif, kreatif, berkualitas dan mampu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Bapak/Ibu peserta Pembatik 2024, selamat belajar dan mengeksplorasi materi dalam modul ini. Semoga bermanfaat dan menginspirasi. **Mari bersama-sama ciptakan "Inovasi Pembelajaran Digital sebagai Wujud Implementasi Kurikulum Merdeka".**

A. Latar Belakang

Peserta Pembatik 2024, seperti yang kita ketahui dunia pendidikan merupakan dunia kerja yang bersifat dinamis. Selalu saja ada perubahan dalam setiap waktu baik dari sisi profesional maupun pedagogik yang dituntut untuk terus mengikuti perkembangan zaman. Melihat kondisi tersebut, kita sebagai pendidik tidak boleh bersifat statis dengan merasa nyaman atas kemampuan dan keterampilan yang dimiliki. Hal ini juga berlaku bagi pemerintah sebagai pemangku kebijakan, salah satu yang telah dilakukan dalam menghadapi perkembangan zaman pada dunia pendidikan adalah dengan penerapan Kurikulum Merdeka sejak Februari 2022.

Salah satu bentuk dukungan dari pelaksanaan Kurikulum Merdeka yang diberikan oleh pemerintah yakni dengan menyediakan platform-platform teknologi kemendibudristek yang dapat dimanfaatkan oleh para pendidik sebagai sumber belajar digital dalam proses pembelajarannya. Keberadaan dari platform teknologi tersebut diharapkan dapat membantu pendidik untuk bisa mengembangkan kompetensinya terutama yang terkait dengan pemanfaatan TIK.

Dalam Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru mengamanatkan empat kompetensi yang harus dikuasai guru, yaitu kompetensi pedagogik, profesional, kepribadian, dan sosial. Ada 2 (dua) kompetensi yang berkaitan dengan TIK: 1) kompetensi pedagogik, yaitu memanfaatkan TIK untuk kepentingan pembelajaran; dan 2) kompetensi profesional, yaitu memanfaatkan TIK untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri. Pendidik sebagai penggerak pendidikan dituntut memiliki keahlian yang mumpuni dalam memanfaatkan TIK yang ada melalui peningkatan kompetensi digitalnya sehingga dapat lebih optimal, kreatif, dan inovatif dalam memfasilitasi proses pembelajaran muridnya.

Inovasi pembelajaran dapat dilakukan oleh pendidik dengan memanfaatkan platform teknologi yang disediakan oleh pemerintah dengan mengintegrasikannya pada model-model pembelajaran yang mendukung terwujudnya merdeka belajar di ruang-ruang kelas. **Penerapan model pembelajaran berbasis sumber belajar digital** akan diperkenalkan dalam **modul 5** untuk membantu peserta PempaTIK 2024 mendapatkan gambaran secara jelas bagaimana seharusnya sumber belajar digital dapat diterapkan dengan tepat pada masing-masing tahapan proses pembelajaran.

B. Tujuan

Pada modul ini, Bapak/Ibu peserta PempaTIK 2024 akan mempelajari 2 (dua) kegiatan belajar yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran berbasis sumber belajar digital. Setelah mempelajari modul ini Peserta PempaTIK 2024 diharapkan dapat:

1. Mendeskripsikan pemanfaatan fitur Platform Merdeka Mengajar
2. Mendeskripsikan pemanfaatan fitur Rumah Belajar
3. Mendeskripsikan pemanfaatan fitur sumber belajar digital lainnya
4. Menerapkan model pembelajaran *project-based learning* (PjBL)
5. Menerapkan model pembelajaran berbasis gim (*game-based learning*)
6. Menerapkan model pembelajaran berbasis *discovery-inquiry learning*
7. Menerapkan model pembelajaran *problem-based learning* (PBL)
8. Menerapkan model pembelajaran *learning station*

C. Peta Kompetensi

Modul 5 ini merupakan series modul program PmbaTIK yang dikembangkan untuk penguatan Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Sumber Belajar Digital. Dalam modul ini peserta PmbaTIK 2024 diharapkan dapat memahami penerapan sumber belajar digital yang sesuai pada beberapa model pembelajaran dengan mempelajari materi terkait pemanfaatan sumber belajar digital dalam pembelajaran serta penerapan model pembelajaran berbasis sumber belajar digital.

D. Ruang Lingkup Penggunaan Modul

Modul ini berisi 2 (dua) kegiatan belajar dengan ruang lingkup materi antara lain:

1. Pemanfaatan sumber belajar digital dalam pembelajaran
2. Menerapkan model pembelajaran berbasis sumber belajar digital

E. Saran dan Cara Penggunaan Modul

Modul Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Sumber Belajar Digital terdiri dari dua kegiatan pembelajaran yang secara konsep mengindikasikan urutan pemahaman yang diperlukan untuk mengembangkan materi pembelajaran.

Dalam mempelajari modul ini, Anda perlu melakukan aktivitas pembelajaran berikut:

1. Membaca tujuan pembelajaran sehingga memahami target dari kegiatan belajar tersebut.
2. Membaca indikator pencapaian kompetensi sehingga memahami objek yang akan dijadikan kriteria pengukuran untuk mencapai tujuan pembelajaran.
3. Peserta Pmbatik sudah lulus pada Level 1 dan memahami terkait dasar materi pada modul 1 sebelumnya terkait konsep, kebijakan dan program-program merdeka belajar serta sumber belajar digital.
4. Membaca uraian materi pembelajaran sehingga memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap terhadap kompetensi yang akan dicapai.
5. Melakukan aktivitas pembelajaran sesuai dengan petunjuk.
6. Mengerjakan latihan pada akhir kegiatan belajar atau akhir modul untuk mengukur tingkat penguasaan materi modul 5.

KEGIATAN BELAJAR I

Pemanfaatan Sumber Belajar Digital dalam Pembelajaran

A. Tujuan Belajar

Tujuan pembelajaran yang diharapkan dari Kegiatan Belajar 1 ini adalah:

1. Mendeskripsikan pemanfaatan fitur PMM
2. Mendeskripsikan pemanfaatan fitur Rumah Belajar
3. Mendeskripsikan pemanfaatan fitur sumber belajar digital lainnya

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi yang akan dicapai pada Kegiatan belajar 1 adalah:

1. Mendeskripsikan pemanfaatan fitur PMM pada kegiatan pembelajaran baik pada tahap perencanaan, penerapan, dan evaluasi atau umpan balik.
2. Mendeskripsikan pemanfaatan fitur Rumah Belajar pada kegiatan pembelajaran baik pada tahap perencanaan, penerapan, dan evaluasi atau umpan balik.
3. Mendeskripsikan pemanfaatan fitur sumber belajar digital lainnya pada kegiatan pembelajaran baik pada tahap perencanaan, penerapan, dan evaluasi atau umpan balik.

C. Uraian Materi

Halo Peserta Pembatik 2024, pada modul ini kita akan mempelajari mengenai pemanfaatan sumber belajar digital dalam pembelajaran di sekolah.

Menurut Anda, bagaimanakah cara membuat pembelajaran di kelas lebih efektif dan menarik? Ya, kuncinya dengan merencanakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar murid.

Di era teknologi ini, di mana generasi muda tumbuh dengan akses yang luas terhadap teknologi, penting bagi guru untuk memahami bagaimana memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan pembelajaran.

Salah satu langkah penting adalah memanfaatkan sumber belajar digital yang relevan. Sumber belajar tidak hanya terbatas pada buku atau materi cetak,

tetapi juga mencakup berbagai platform digital dan teknologi yang dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran.

Sumber belajar dapat dikelompokkan pada tiga kategori, yaitu orang, media, dan lingkungan. Orang, seperti guru dan dosen, berperan penting dalam menyediakan sumber belajar yang berkualitas dan mendukung proses pembelajaran. Di sisi lain, media mencakup segala sesuatu mulai dari buku cetak hingga sumber belajar digital seperti video pembelajaran, aplikasi edukasi, dan situs web pendidikan. Lingkungan juga memiliki peran dalam menyediakan kesempatan untuk pembelajaran, baik itu dalam bentuk lingkungan fisik yang dirancang khusus untuk pembelajaran atau penggunaan teknologi yang memungkinkan belajar di mana saja, kapan saja (Arif S. Sadiman, 2020).

Untuk penjelasan lebih rinci, Peserta Pembatik 2024 silahkan mengingat kembali materi di Modul 1 Kegiatan Belajar 2 pada level LITERASI. Selain menjelaskan definisi sumber belajar digital, modul sebelumnya juga telah memaparkan sejumlah platform teknologi yang telah dikembangkan oleh Kemendikbudristek (belajar.id, PMM, Rumah Belajar) dan platform teknologi lainnya di luar Kemendikbudristek. Kehadiran platform-platform ini memberikan peluang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Namun, penting untuk dipahami bahwa memanfaatkan sumber belajar digital tidak hanya tentang memiliki akses ke teknologi, tetapi juga tentang bagaimana mengintegrasikan teknologi ini ke dalam proses pembelajaran secara efektif. Dengan demikian, langkah selanjutnya adalah menyimak bersama-sama bagaimana kita bisa menerapkan sumber belajar digital ini secara optimal dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

1. Pemanfaatan Fitur Platform Merdeka Mengajar dalam Pembelajaran

Kemendikbudristek telah meluncurkan Platform Merdeka Mengajar (PMM) sebagai salah satu sumber belajar digital. Kehadirannya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan meningkatkan kompetensi guru dalam menyediakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik.

PMM menyediakan beragam fitur yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Fitur-fitur ini tidak hanya mendukung pengembangan diri, pengajaran, dan sebagai sumber inspirasi, tetapi juga memberikan akses yang lebih luas untuk pembelajaran yang efektif. Informasi lebih rinci tentang fitur-fitur PMM dapat ditemukan di website resmi <https://www.guru.kemdikbud.go.id>.

Pengembangan diri



Pelatihan Mandiri



Komunitas



Seleksi Kepala Sekolah



Refleksi Kompetensi



LMS



Pengelolaan Kinerja

Mengajar



CP/ATP



Perangkat Ajar



Asesmen Murid



Kelas

Inspirasi



Video Inspirasi



Bukti Karya



Ide Praktik

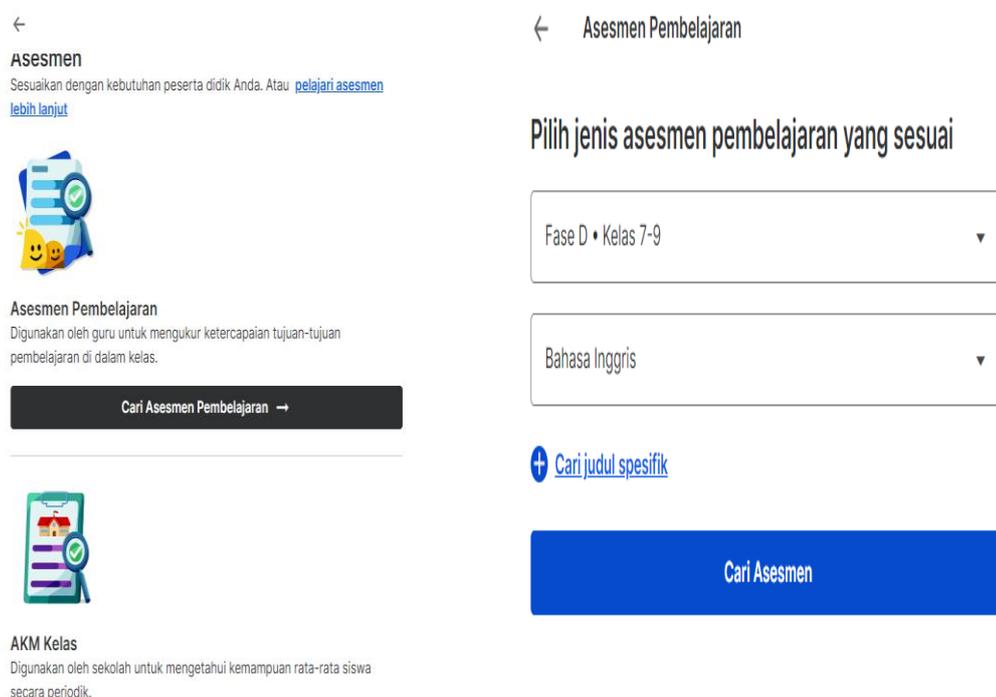
Gambar 2.1 Fitur-Fitur di Platform Merdeka Mengajar

Pertanyaannya sekarang, sejauh mana Anda sudah memanfaatkan fitur-fitur PMM ini dalam pembelajaran di kelas? Mari kita eksplorasi pemanfaatannya dengan mempelajari satu per satu dari contoh berikut:

Ibu Yani seorang guru Bahasa Inggris di kelas 7 SMP sedang merefleksikan hasil belajar peserta didik di kelasnya. Apakah pembelajaran yang dilakukannya sudah sesuai dengan minat dan kebutuhan belajar murid? Ibu Yani menemukan jawaban dari hasil survei bahwa murid-muridnya masih kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran bahasa Inggris di kelas karena mereka merasa sulit memahami pelajaran tersebut.

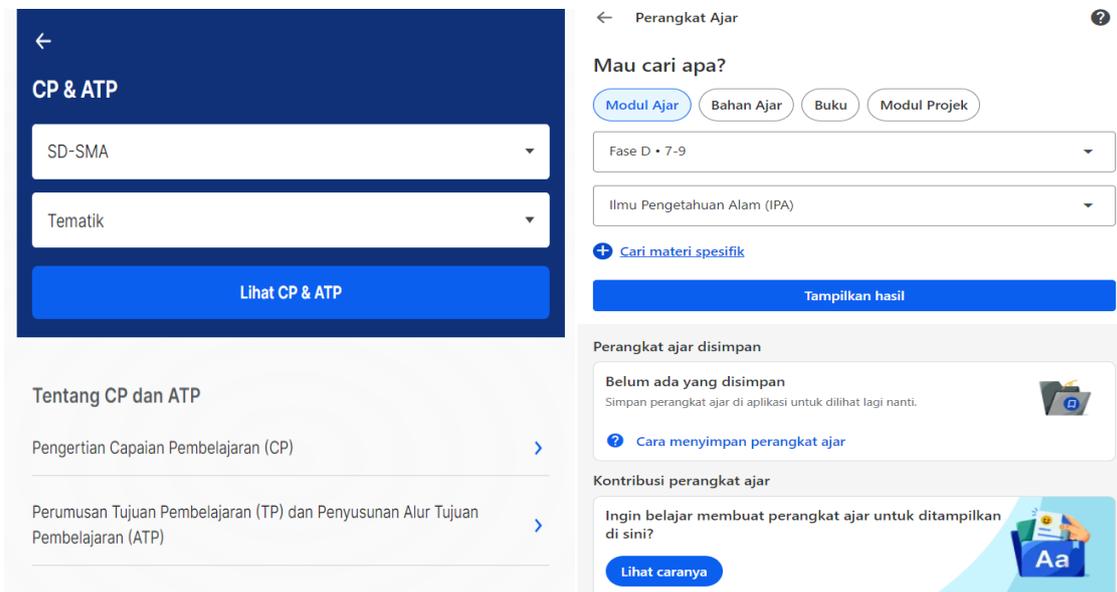
Akhirnya Bu Yani berusaha memperbaiki kualitas pembelajaran dengan mencari beberapa referensi sebagai sumber belajar. Beliau menggunakan fitur **ide praktik** di PMM untuk mendapatkan inspirasi dalam menerapkan strategi, metode, dan sumber belajar baru yang sesuai dengan kebutuhan

dan minat mereka. Selain itu, fitur tersebut memberikan berbagai tips, panduan dan wawasan baru bagi beliau. Selanjutnya beliau mengeksplorasi fitur **Asesmen Murid** sebagai referensi untuk melaksanakan asesmen sehingga Bu Yani dapat mengetahui tingkat pemahaman murid terhadap materi bahasa Inggris. Hasil asesmen ini membantu Bu Yani dalam **memetakan kebutuhan belajar** setiap murid dan merancang pembelajaran yang **berdiferensiasi**.



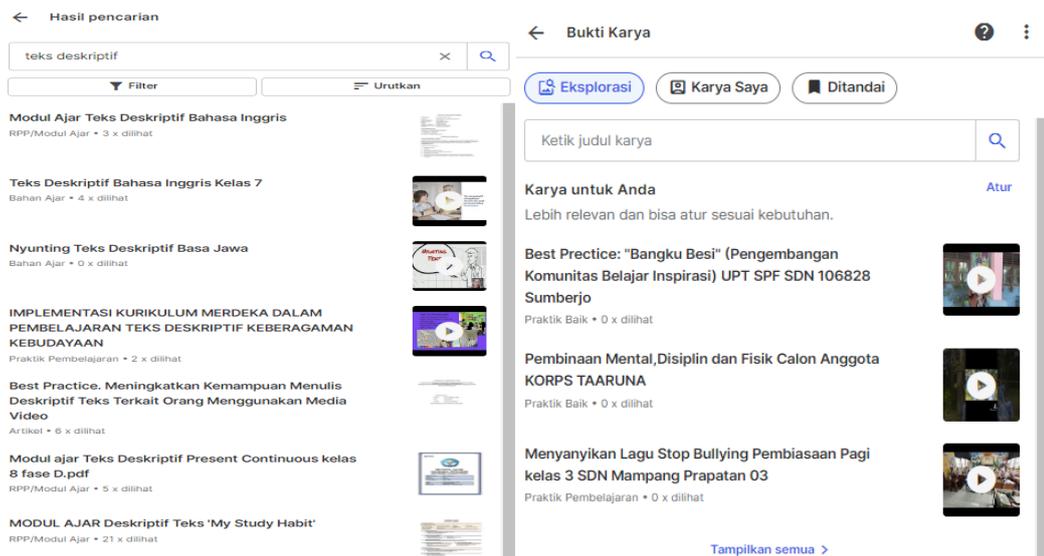
Gambar 2.2 Tampilan Fitur Asesmen di PMM

Kemudian Bu Yani memanfaatkan **fitur CP/ATP (Capaian Pembelajaran)** untuk merumuskan **tujuan pembelajaran** yang sesuai. Beliau juga membuka fitur **Perangkat ajar** untuk membuat **modul belajar** yang terstruktur dan menarik. Modul ini memuat **tujuan pembelajaran, materi, kegiatan belajar, dan penilaian**.



Gambar 2.3 Tampilan fitur CP/TP dan Perangkat Ajar di PMM

Di kelas, topik yang dipelajari adalah *descriptive text*, Bu Yani menggunakan fitur **Bukti Karya** dengan menampilkan materi ajar yang dipelajari dan memutar video untuk mendorong murid belajar secara aktif dan kolaboratif. Setelah itu Beliau membagi murid menjadi beberapa kelompok dan diberi proyek untuk diselesaikan, seperti membuat poster, video, atau presentasi tentang topik tersebut.



Gambar 2.4 Tampilan Fitur Bukti Karya PMM

Untuk kegiatan evaluasi/ umpan balik, Bu Yani kembali menggunakan fitur **Asesmen Murid** untuk mengukur kemajuan belajar murid. Fitur ini menyediakan berbagai jenis penilaian, seperti tes formatif, tes sumatif, dan penilaian portofolio. Hasil penilaian ini membantu Bu Yani dalam **memberikan umpan balik** yang konstruktif kepada murid dan **melakukan refleksi** terhadap pembelajarannya.

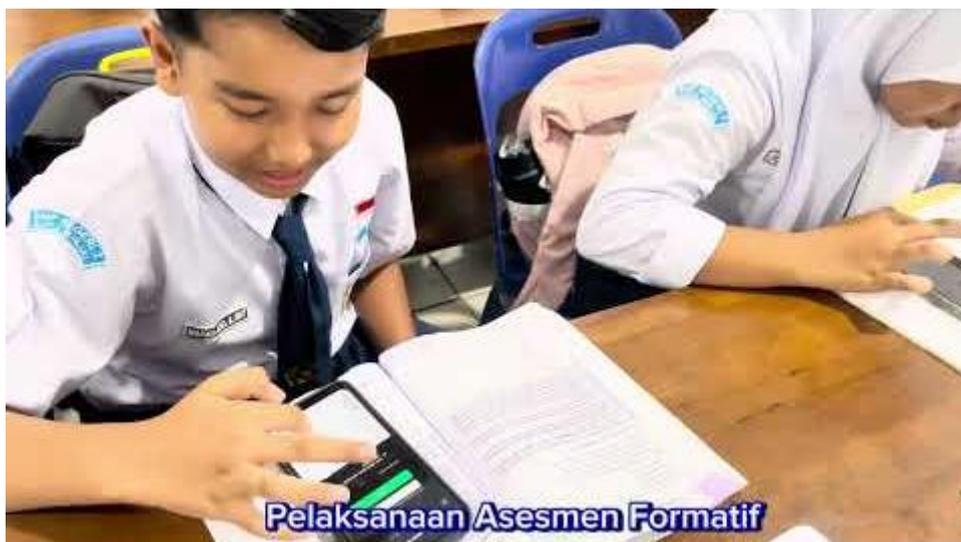
Dari cerita di atas, Fitur apa sajakah yang Bu Yani pakai dalam mendukung pembelajarannya di kelas?

.....

.....

.....

Untuk menambah referensi Peserta PembaTIK 2024, silahkan simak video tutorial dalam mengakses fitur di PMM dan praktik baik pemanfaatannya dalam pembelajaran di bawah ini!



Video 2.1 Pemanfaatan PMM pada Pembelajaran

Tautan 2.1 [Penerapan PMM dalam Pembelajaran](#)

Para Peserta Pembatik 2024, ternyata banyak fitur di PMM yang dapat digunakan oleh Anda sebagai sumber belajar. Ilustrasi maupun video di atas hanya beberapa contoh dari banyaknya praktik baik lainnya dalam pemanfaatan PMM sebagai sumber belajar digital Anda.

Saat ini silahkan eksplorasi kembali fitur-fitur di PMM lebih dalam lagi dan rancanglah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan fitur-fitur yang sesuai dengan memperhatikan setiap karakteristik dan kebutuhan peserta didik Anda!

.....
.....

2. Pemanfaatan Fitur rumah Belajar dalam Pembelajaran

Portal Rumah Belajar telah menjadi portal pembelajaran ternama sejak diluncurkan 10 tahun lalu, 15 Juli 2011 oleh Pustekkom atau sekarang lebih kita kenal dengan nama Pusdatin Kemendikbudristek dan telah mewarnai perjalanan pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi di Indonesia.

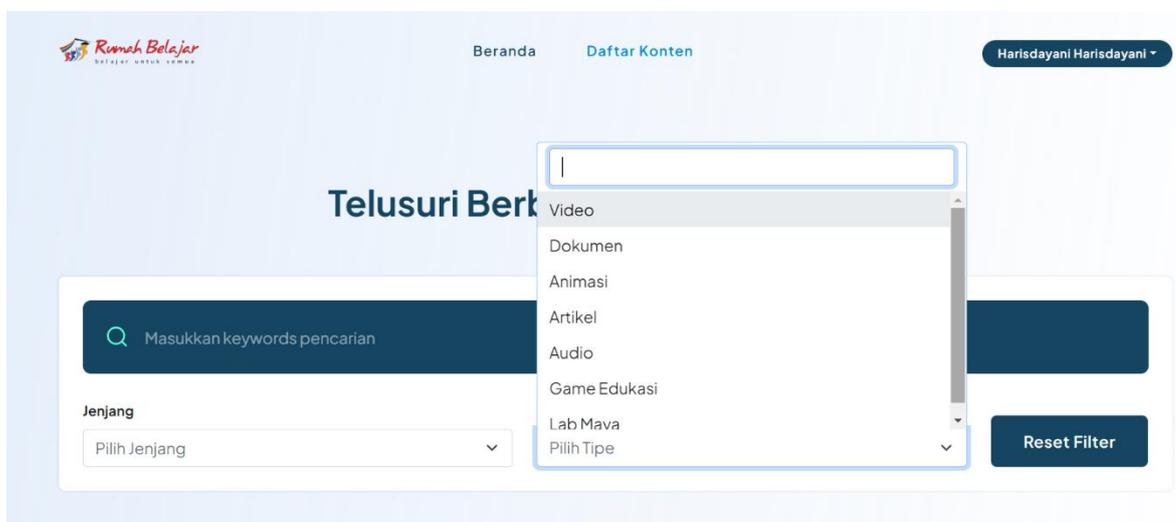
Pada tahun 2023, Portal Rumah Belajar juga mengalami beberapa perubahan pada tampilan fiturnya sehingga lebih mudah diakses dan dimanfaatkan sebagai sumber belajar. Berbagai fitur dan kontennya yang menarik dan

mudah diakses telah membantu jutaan murid, guru, dan masyarakat umum dalam meningkatkan kualitas belajar mengajar. Informasi lebih rinci tentang fitur-fitur Rumah belajar dapat ditemukan di website resmi <https://belajar.kemdikbud.go.id/>.



Gambar 2.5 Fitur pada Portal Rumah Belajar

Salah satu fitur yang paling banyak diakses adalah fitur sumber belajar. Mengapa? Karena fitur ini menyediakan berbagai konten seperti gim edukasi, lab maya, video pembelajaran, audio, animasi dan artikel.



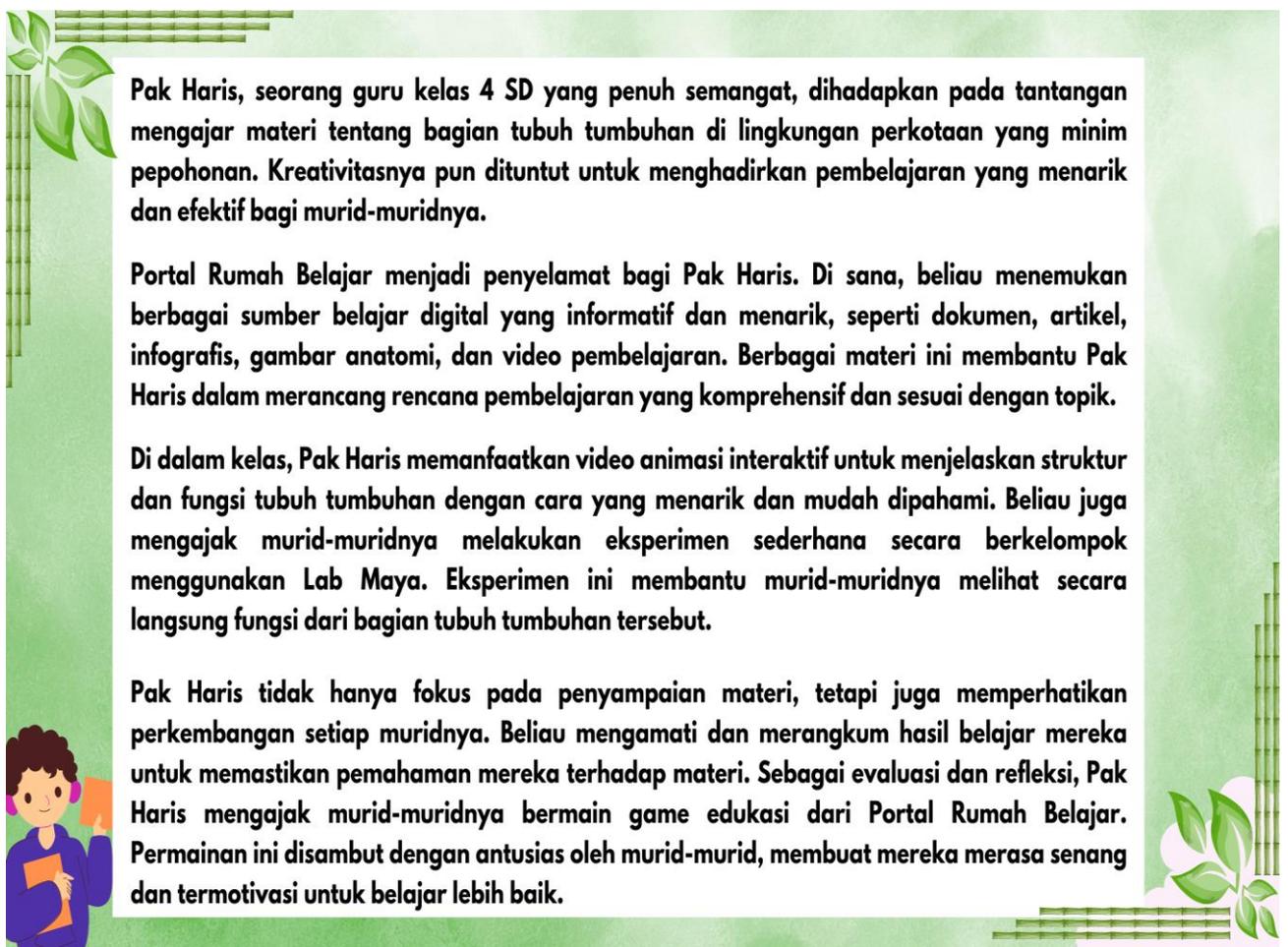
Gambar 2.6 Berbagai Format Media pada Fitur Sumber Belajar

Sebagai sumber belajar digital yang bermanfaat, pastinya para Peserta Pembatik 2024 sudah sangat sering menggunakannya dalam pembelajaran bukan? Mari ingat kembali dan refleksikan pertanyaan berikut!

Tuliskan fitur pada Portal Rumah Belajar yang telah Anda gunakan selama ini dalam pembelajaran!

.....
.....

Lalu, sejauh mana Anda telah memanfaatkannya dalam pembelajaran sehari-hari di kelas? Perhatikan ilustrasi berikut sebagai contoh agar Peserta dapat lebih memahami praktik pemanfaatannya satu per satu dalam konteks pembelajaran di kelas!



Gambar 2.7 Ilustrasi Pemanfaatan Portal Rumah Belajar dalam Pembelajaran

Kisah Pak Haris menunjukkan bahwa keterbatasan lingkungan tidak menjadi halangan untuk menghadirkan pembelajaran yang berkualitas. Dengan kreativitas, pemanfaatan teknologi yang tepat, dan dedikasi yang tinggi,

seorang guru dapat menciptakan pembelajaran yang menarik, efektif, dan menyenangkan bagi murid-muridnya. Hal ini dapat menginspirasi para guru lainnya untuk terus berinovasi dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas mereka.

Pernahkah Anda mengalami situasi seperti ilustrasi cerita Pak Haris di mana Anda membutuhkan sumber belajar yang membantu dalam mengajar atau belajar materi yang sulit diakses secara langsung? Jelaskan situasinya dan bagaimana Portal Rumah Belajar membantu Anda mengatasi tantangan tersebut!

.....

Untuk menambah referensi Peserta Pembatik 2024, silahkan simak video praktik baik pemanfaatan Portal Rumah Belajar dan tutorial mengaksesnya di bawah ini:



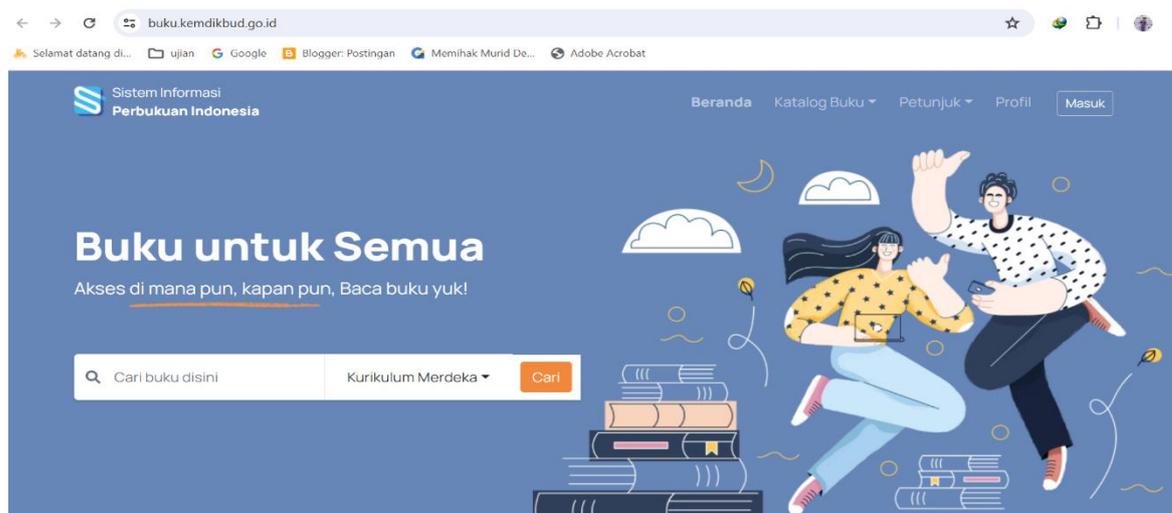
Video 2.2 Pemanfaatan Portal Rumah Belajar dalam Pembelajaran
Tautan 2.2 [Pemanfaatan Portal Rumah Belajar dalam Pembelajaran](#)

Para Peserta Pembatik 2024, seperti yang Anda ketahui, Portal Rumah Belajar menyediakan berbagai sumber belajar yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran. Ilustrasi dan video yang telah ditampilkan sebelumnya hanyalah contoh kecil dari banyaknya praktik baik dalam penggunaan Rumah Belajar sebagai sumber belajar digital.

Oleh karena itu, mari kita eksplorasi Portal Rumah Belajar lebih dalam lagi! Dengan begitu, Anda dapat mengembangkan rancangan dan melaksanakan pembelajaran dengan prinsip Merdeka Belajar.

3. Pemanfaatan Sumber Belajar Digital Lainnya dalam Pembelajaran

Era digital telah membuka gerbang bagi transformasi pembelajaran, salah satunya adalah kehadiran beraneka ragam platform teknologi dari Kemendikbudristek seperti Platform Merdeka Mengajar dan Portal Rumah Belajar sebagai sumber belajar digital yang mudah diakses kapan saja, dimana saja dan dengan siapa saja. Tidak hanya itu, Kemendikbudristek juga menghadirkan website www.buku.kemdikbud.go.id, sebuah perpustakaan digital yang menyediakan beragam buku pendidikan untuk semua jenjang satuan pendidikan. Kehadiran website ini juga memberikan kemudahan akses terhadap materi pembelajaran, mengurangi ketergantungan pada buku cetak, dan mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dengan fitur multimedia. Dalam konteks pembelajaran di kelas, website ini dapat dimanfaatkan sebagai sumber materi ajar, referensi tambahan, atau bahan bacaan mandiri bagi para guru dan murid.



Gambar 2.8 Tampilan Beranda Website buku.kemdikbud.go.id

Selain platform resmi dari Kemendikbudristek, trend pemanfaatan media sosial seperti TikTok *Live* dan Instagram *Live* sebagai sumber belajar digital juga semakin populer. Para pendidik dan ahli di berbagai bidang memanfaatkan fitur live streaming ini untuk berbagi pengetahuan, memberikan tutorial, dan berinteraksi langsung dengan audiens mereka.

Fitur *live chat* memungkinkan adanya diskusi yang interaktif, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan partisipatif. Dalam konteks pembelajaran di kelas, live streaming dapat digunakan sebagai sarana diskusi, tanya jawab, atau bahkan sebagai pengganti kelas tatap muka pada kondisi tertentu.



Gambar 2.9 Tampilan Instagram Live

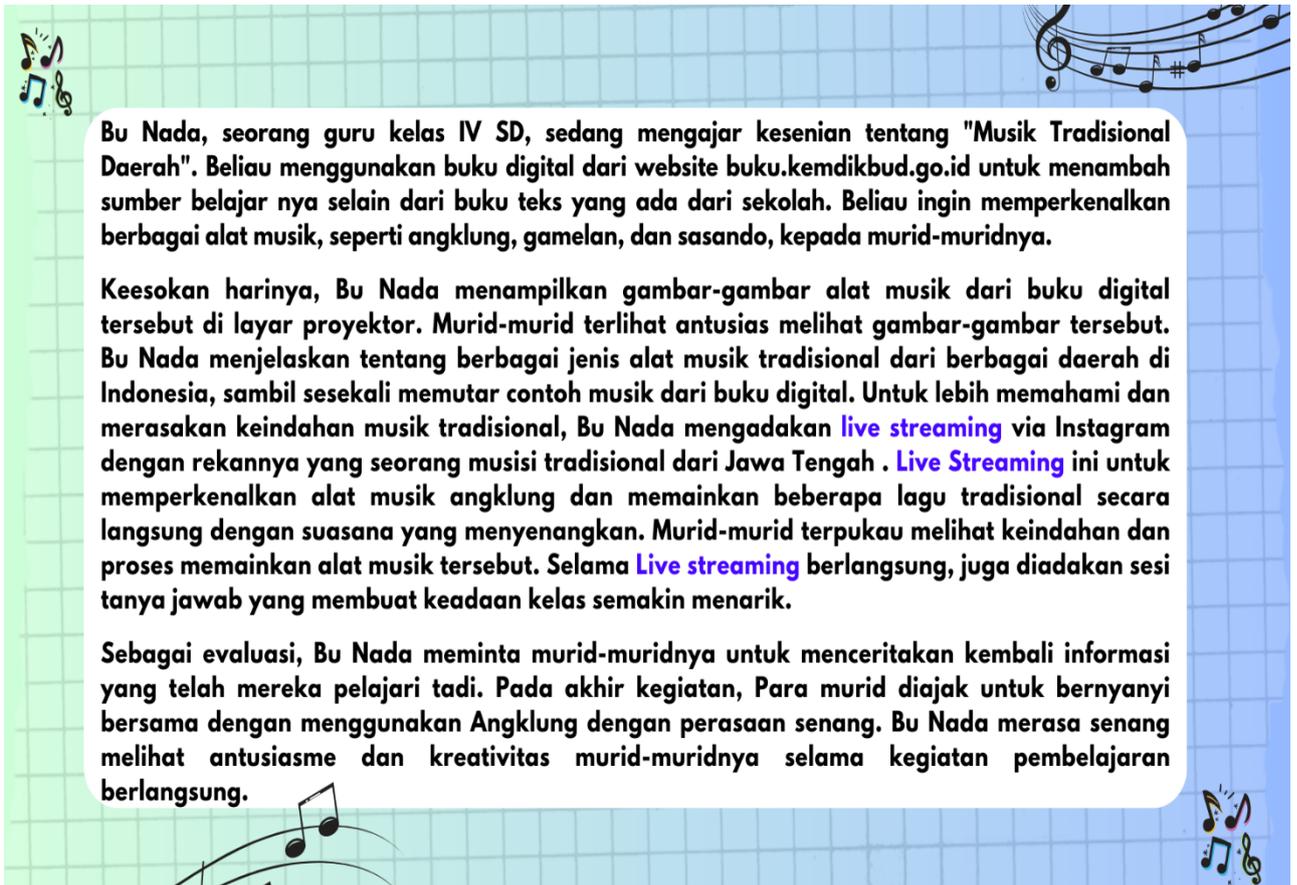
Bapak/Ibu dari pernyataan di atas, apakah Anda pernah memanfaatkan website buku.kemdikbud.go.id dan tiktok/ instagram *live* dalam pembelajaran di kelas? Silahkan tuliskan pengalaman Anda pada kolom di bawah ini!

.....

.....

.....

Untuk memperkuat pemahaman Anda dalam memanfaatkan sumber belajar ini (buku.kemdikbud.go.id dan Tiktok/IG Live) pada pembelajaran di kelas. Silahkan simak cerita Bu Nada berikut ini!



Gambar 2.10 Ilustrasi Pemanfaatan Sumber Belajar Digital Lainnya dalam Pembelajaran

Menurut Peserta Pembatik 2024, berdasarkan cerita di atas pemanfaatan website buku.kemdikbud.go.id dan IG live digunakan pada kegiatan pembelajaran pada tahapan apa saja?

.....

.....

Para Peserta Pembatik 2024, selanjutnya silahkan simak juga video tutorial mengakses buku.kemdikbud.go.id dan IG live streaming berikut!

	<p>Tautan 2.3 Tautan Youtube Tutorial Instagram Streaming</p>	
---	---	---



Video 2.3 Tutorial Mengakses buku.kemdikbud.go.id dan Live Streaming

Kehadiran beragam sumber belajar digital, termasuk PMM, Rumah Belajar, dan berbagai platform lainnya, telah memperkaya pilihan kita dalam mendukung pembelajaran di kelas. Dengan memanfaatkannya secara optimal dan kreatif, kita dapat menciptakan pengalaman belajar yang berkualitas, berpusat pada murid, dan relevan dengan kebutuhan mereka. Mari, para Peserta Pembatik 2024, merancang dan menerapkan sumber belajar digital ini di kelas masing-masing demi mewujudkan pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna.

D. Rangkuman

1. Platform Merdeka Mengajar (PMM) merupakan platform edukasi digital yang diluncurkan oleh Kemendikbudristek sebagai sumber belajar bagi para guru untuk meningkatkan kompetensi dan kualitas pembelajaran. PMM menawarkan beragam fitur yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam merancang pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Beberapa fitur unggulan PMM yang digunakan sebagai sumber belajar digital adalah Ide Praktik, Video Inspirasi, Asesmen Murid, Perangkat Ajar, Bukti Karya dan Pelatihan Mandiri.
2. Portal Rumah Belajar adalah platform pembelajaran daring yang telah ada selama 10 tahun dan menyediakan berbagai fitur dan konten menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Fitur Sumber Belajar menjadi salah satu fitur yang paling populer karena menawarkan berbagai format konten seperti games edukasi, lab maya, video pembelajaran, audio, animasi, dan artikel.

3. Website buku.kemdikbud.go.id, serta media sosial seperti TikTok *Live* dan Instagram *Live* hadir sebagai sumber-sumber belajar digital yang sangat *trend* saat ini. Sumber belajar digital ini memberikan akses mudah ke berbagai materi pembelajaran, meningkatkan interaksi, dan memperkaya pengalaman belajar dalam pembelajaran di sekolah.

E. Latihan

PRAKTIKKAN!

Bapak/Ibu Peserta Pembatik 2024 sudah mengetahui bagaimana penerapan PMM, Portal Rumah Belajar, website buku.kemdikbud.go.id dan tiktok/instagram Live dalam pembelajaran di kelas mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, evaluasi/umpan balik. Silahkan Anda merancang dan mendokumentasikan pemanfaatan salah satu sumber belajar digital mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, evaluasi/umpan balik sesuai dengan PRINSIP KURIKULUM MERDEKA dan upload video tersebut dalam fitur BUKTI KARYA pada Platform Merdeka Mengajar dan bagikan linknya di akun media sosial Anda! Lalu sematkan hashtag #Pembatik2024 #Level2Modul5 #BLPTKemendikbudristek

KEGIATAN BELAJAR II

Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Sumber Belajar Digital

A. Tujuan Belajar

Tujuan pembelajaran yang diharapkan dari kegiatan belajar 2 ini adalah:

1. Menerapkan model pembelajaran *project-based learning* (PjBL)
2. Menerapkan model pembelajaran berbasis gim (*game-based learning*)
3. Menerapkan model pembelajaran berbasis *Discovery-Inquiry Learning*
4. Menerapkan Model Pembelajaran *problem-based learning* (PBL)
5. Menerapkan model pembelajaran *learning station*

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi yang akan dicapai pada kegiatan belajar 2 adalah:

1. Menerapkan model pembelajaran *project-based learning* (PjBL) dengan memanfaatkan sumber belajar digital
2. Menerapkan model pembelajaran berbasis gim (*game-based Learning*) dengan memanfaatkan sumber belajar digital
3. Menerapkan model pembelajaran berbasis *Discovery-Inquiry Learning* dengan memanfaatkan sumber belajar digital
4. Menerapkan Model Pembelajaran *Problem-Based Learning* dengan memanfaatkan sumber belajar digital
5. Menerapkan model pembelajaran *Learning Station* dengan memanfaatkan sumber belajar digital

C. Uraian Materi

Bapak/Ibu Peserta PembaTIK 2024, bayangkan kelas yang Anda ajar saat ini. Apakah aktivitas pembelajaran yang dirancang sudah memenuhi kebutuhan belajar murid kita? Apakah kita telah memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan zaman mereka?

Seperti yang kita ketahui, saat ini pemerintah melalui Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi mendorong penerapan kurikulum merdeka di satuan pendidikan. Hal ini sejalan dengan tujuan dari pendidikan itu sendiri yakni menuntun segala kodrat yang ada pada diri anak agar mencapai

kebahagiaan dan keselamatan yang setinggi-tingginya. Tugas kita sebagai guru menyediakan lingkungan belajar yang mampu mengakomodir hal tersebut, salah satunya dengan menerapkan model-model pembelajaran yang memanfaatkan sumber belajar digital.

Adakah diantara Bapak/Ibu Peserta Pembatik 2024 yang sudah menerapkan model pembelajaran di kelas? Jika sudah, silahkan tuliskan pengalaman Bapak/Ibu dalam menerapkan model pembelajaran tersebut! Tuliskan pula hal apa yang menarik dari pengalaman Bapak/Ibu dalam menerapkan model pembelajaran tersebut!

.....

.....

.....

.....

.....

Pada kegiatan belajar 2 ini, Bapak/Ibu akan menyusun aktivitas pembelajaran di kelas menggunakan model-model pembelajaran dengan memanfaatkan sumber belajar digital. Bagaimana langkah-langkahnya? Mari kita pelajari.

1. Model Pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL)

Apa yang terlintas pada pikiran Anda ketika mendengar kata "*Project-Based Learning*"?

Bayangkanlah situasi berikut ini:

Pak Aryasatya merupakan guru kelas 5 di SD Merdeka Belajar. Pada topik cerita rakyat, beliau berencana mengajak muridnya untuk membuat buku cerita anak. Hal ini dilakukan berdasarkan pengamatan beliau terkait minat baca muridnya yang masih rendah. Dalam aktivitas pembelajaran yang dilakukan, beliau mengajukan pertanyaan pemantik terkait alasan mengapa minat baca muridnya rendah serta bacaan seperti apa yang menurut mereka menarik. Kelas dibentuk menjadi beberapa kelompok untuk selanjutnya mereka merancang langkah-langkah dan jadwal penyelesaian dari proyek yang sudah mereka tentukan. Sebagai panduan dan referensi, Pak Aryasatya menyediakan *microsite* yang berisi link referensi bacaan pada website <https://buku.kemdikbud.go.id/katalog/buku-non-teks> serta isian pada google form untuk memonitoring pekerjaan muridnya dan membantu dalam penyusunan laporan proyek. Setelah selesai waktu yang disepakati, beliau mengajak muridnya untuk melakukan evaluasi dan refleksi dari proses pembelajaran yang telah mereka lewati.

Berdasarkan contoh tersebut, menurut Bapak/Ibu sumber belajar digital apa yang digunakan pada proses pembelajaran? Pada tahapan apa pemanfaatan sumber belajar? Coba Bapak/Ibu tuliskan pada kolom di bawah ini!

.....

.....

.....

.....

.....

Dari contoh di atas, Pak Aryasatya melaksanakan pembelajaran dengan model *Project-Based Learning* (PjBL) dengan memanfaatkan sumber belajar digital berbasis web yang dilakukan pada tahapan *Design project* (Menyusun perencanaan proyek). Pemberian referensi dengan berbasis digital ini, selain memberikan pengalaman belajar kepada murid terkait pemanfaatan teknologi juga mengakomodir kebutuhan belajar murid terkait minat mereka

dalam membuat cerita rakyat sesuai dengan topik yang diinginkan sebagai bentuk pembelajaran diferensiasi yang dilakukan.

Bapak/Ibu Peserta LombaTik 2024, apakah masih ingat dengan model pembelajaran *project-based learning*?

Project-Based Learning merupakan model pembelajaran inovatif yang menerapkan berbagai strategi yang mengarah pada peningkatan keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif dan komunikatif. Penekanan dalam pembelajaran model ini yakni pada aktivitas murid untuk menghasilkan produk hasil dari proyek yang dilakukan baik berupa barang atau jasa dalam bentuk desain, skema, prakarya, karya tulis, karya seni, dll sebagai bentuk jawaban dari pertanyaan pemantik yang diberikan di awal pembelajaran. Melalui pembelajaran berbasis proyek, murid berlatih untuk merencanakan, melaksanakan kegiatan sesuai rencana, menampilkan maupun melaporkan hasil dari kegiatan. Karakteristik dari model pembelajaran *project based learning* (Thomas, 2000) adalah sebagai berikut:

1. siswa sebagai pembuat keputusan, dan membuat kerangka kerja
2. terdapat masalah yang pemecahannya tidak ditentukan sebelumnya
3. siswa sebagai perancang proses untuk mencapai hasil
4. siswa bertanggung jawab untuk mendapatkan dan mengelola informasi yang dikumpulkan.
5. melakukan evaluasi secara berkelanjutan.
6. siswa secara teratur melihat kembali apa yang mereka kerjakan.
7. hasil akhir berupa produk dan dievaluasi kualitasnya.
8. kelas memiliki atmosfer yang memberi toleransi kesalahan dan perubahan

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan dengan adanya pembelajaran berbasis proyek murid mendapatkan kesempatan untuk mengeksplor secara luas pengetahuannya dengan keterlibatan secara langsung dalam proses pembelajaran. Bagaimana langkah-langkah dari model pembelajaran ini? Berikut sintaks *project based learning* (Kemendikbud, 2020):



Gambar 3.1 Sintaks Project Based Learning

Dalam pembelajaran berbasis proyek pemanfaatan sumber belajar digital bisa diterapkan ke dalam sintaks-sintaksnya, misalnya pada pada tahap **penentuan pertanyaan mendasar** Anda bisa memberikan contoh kasus/gambar/video tentang permasalahan kehidupan sehari-hari yang bisa didapatkan dari media sosial untuk memunculkan pertanyaan awal bagi murid sebelum memulai proses pembelajaran. Berikutnya pada tahap **menyusun perencanaan proyek**, sumber belajar digital seperti Rumah Belajar, Youtube, *e-book*, dan lain-lain dapat dijadikan sebagai bahan referensi murid sebelum menyusun rancangan proyek yang akan dilakukan. Sedangkan pada tahap **penilaian hasil**, Anda bisa memanfaatkan media sosial kembali sebagai sarana presentasi dan publikasi hasil karya murid.

Untuk mendalami terkait model pembelajaran *project-based learning* (PjBL), silakan pelajari penjelasannya pada tautan berikut:

Tautan 3.1 [Project-Based Learning](#)

Bapak/Ibu peserta Pembatik 2024, untuk menambah referensi terkait pelaksanaan pembelajaran model PjBL, silakan simak video pembelajaran dengan model *project based learning* berbasis sumber belajar digital pada tautan di bawah ini:



Video 3.1 Pembelajaran Model Project Based Learning
Tautan 3.2 [Pembelajaran Berdiferensiasi Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning - Youtube](#)

Buatlah catatan kecil sebagai bahan diskusi dengan rekan sejawat, atau sebagai referensi ketika Anda akan mencoba menerapkan model pembelajaran ini memanfaatkan sumber belajar digital!

.....

.....

.....

.....

.....

2. Model Pembelajaran *Game-Based Learning*

Bapak/Ibu peserta Pembatik 2024, ada yang sudah menerapkan model pembelajaran berbasis permainan atau gim? Bagaimana pandangan Anda terkait pembelajaran berbasis permainan atau gim? Apakah mempengaruhi kondisi pembelajaran di kelas? Simaklah situasi berikut ini!

Ibu Anandita seorang guru kimia ingin mengajarkan materi terkait sifat dan karakteristik masing-masing unsur. Setelah selesai mendiskusikan definisi unsur, senyawa dan campuran secara logis, Ibu Anandita ingin melakukan asesmen formatif terkait pembelajaran yang telah dilaksanakan. Agar pelaksanaannya menyenangkan, Ibu Anandita membagikan tautan permainan melalui media sosial kelasnya yang bersumber dari fitur **game edukasi** pada portal **Rumah Belajar**. Dalam permainan tersebut, murid diminta untuk mengumpulkan simbol unsur sebanyak ketentuan untuk selanjutnya dituliskan nama unsurnya beserta sifatnya. Murid akan menentukan strateginya masing-masing untuk bisa menyelesaikan setiap *stage* (tahap) dalam permainan tersebut.

Dalam situasi di atas, model pembelajaran berbasis gim (*game Based Learning*) yang dilakukan oleh ibu Anandita bertujuan sebagai bentuk asesmen. Pemilihan bentuk penilaian berbasis permainan bisa menjadi salah satu alternatif yang dapat dilakukan oleh guru dalam memenuhi kebutuhan belajar murid yakni bermain sebagai kodrat anak. Hal ini sejalan dengan tujuan dari implementasi kurikulum merdeka.

Lantas menurut Bapak/Ibu peserta PembaTIK 2024, bagaimana suatu pembelajaran dikatakan berbasis permainan? Untuk menjawab pertanyaan tersebut, perlu kita ketahui terlebih dahulu apa sebenarnya pembelajaran berbasis permainan itu sendiri. **Game-based learning** atau pembelajaran berbasis permainan merupakan model pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan/gim yang telah dirancang khusus untuk membantu dalam proses pembelajaran. Penerapan model pembelajaran ini mampu membantu murid meningkatkan motivasi belajar serta keterlibatan sosial dari sisi kognitif melalui tantangan yang diberikan dan sisi emosional melalui narasi dan perannya dalam permainan (Plass et al., 2015).

Saat ini ada berbagai jenis pembelajaran berbasis permainan yang dapat dilakukan, baik yang konvensional maupun berbasis permainan video dengan menggunakan perangkat desktop atau mobile. Selain itu, platform pembelajaran digital seperti *Augmented Reality* (AR) dan *Virtual Reality* (VR) juga semakin populer. Namun ada empat ciri utama permainan dalam

pendidikan menurut Mac Gonical dalam (Winatha & Setiawan, 2020), yakni (1) hasil yang dicapai; (2) aturan mengenai cara bermain; (3) *feedback system*; dan (4) *voluntary participation*.

Bapak/Ibu peserta PembatiK 2024, langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk menerapkan model pembelajaran ini sebagai berikut (Kemendikbud, 2020):



Gambar 3.2 Sintaks Game Based Learning

Membuat siswa semangat belajar, menjadikan materi pembelajaran menjadi lebih menarik, meningkatkan keterlibatan murid dalam proses pembelajaran menjadi beberapa alasan guru memilih menggunakan model pembelajaran ini di kelasnya. Hal ini akan tercapai jika perencanaan dan penerapan yang dilakukan sudah tepat. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh guru dalam penerapan model pembelajaran berbasis permainan, diantaranya sebagai berikut:



Gambar 3.3 Panduan Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan

Dalam penerapan model pembelajaran ini, sumber belajar digital yang menyediakan koleksi berbagai jenis permainan misalnya:

1) Fitur game edukasi pada Rumah Belajar,

2) <https://onlinegame.co.id/t/pendidikan>,

3) <https://www.mathgames.com/>,

4) <https://www.abcya.com/>,

5) <https://www.arcademics.com/>,

dapat dijadikan rujukan dalam **memilih jenis permainan sesuai topik** yang akan digunakan dalam proses pembelajaran dan tentunya permainan yang sudah dipilih akan digunakan murid pada langkah **bermain gim**.

Silakan Anda simak video pembelajaran berdiferensiasi dengan menggunakan model pembelajaran berbasis permainan berikut:



Video 3.2 Pembelajaran Model Games Based Learning

Tautan 3.3 [Pembelajaran Diferensiasi materi Persamaan Kuadrat berbasis Permainan - Bukti Karya](#)

Buatlah catatan kecil sebagai bahan diskusi dengan rekan sejawat, atau sebagai referensi ketika Anda akan mencoba menerapkan model pembelajaran ini memanfaatkan sumber belajar digital!

.....

.....

.....

.....

.....

3. Model Pembelajaran Discovery-Inquiry Learning

Pernahkah Bapak/Ibu peserta Pembatik 2024 mengajak murid untuk melakukan penelitian dari permasalahan yang ditemukan di kelas?

Simak situasi berikut ini:

Pak Kavi akan mengajar materi energi alternatif penghasil listrik di kelasnya. Beliau merasa pembelajaran yang dilakukan pada materi ini di tahun sebelumnya kurang menarik bagi murid. Dengan memanfaatkan fitur ide praktik, video inspirasi dan bukti karya pada Platform Merdeka Mengajar untuk mencari inspirasi pembelajaran yang akan dilakukan, beliau memutuskan untuk melakukan beberapa hal dalam pembelajarannya sebagai berikut:

Saat mengajar, Pak Kavi akan:

- Mengawasi pembelajaran dengan menampilkan alat bantu visual seperti video yang didapat dari media sosial maupun fitur yang ada di portal Rumah Belajar sebagai materi stimulus murid
- Melakukan tanya jawab untuk mengetahui respon murid terhadap materi stimulus yang diberikan dan mengidentifikasi sesuai tujuan pembelajaran
- Memberikan kebebasan kepada murid mengumpulkan data dari berbagai sumber sebagai bahan referensi
- Mengolah data yang telah ditemukan dan menyampaikan hasil pekerjaannya
- Membuat kesimpulan bersama

Saat presentasi, Pak Kavi memperbolehkan murid-muridnya memilih cara mendemonstrasikan pemahaman mereka tentang energi alternatif penghasil listrik. Murid diperbolehkan untuk menunjukkan pemahaman mereka dalam bentuk gambar, tulisan, *performance* atau *role-play*, dll.

Menurut Anda, pembelajaran *Discovery-Inquiry Learning* yang dilakukan Pak Kavi memanfaatkan sumber belajar digital pada tahapan apa saja?

Dari situasi di atas, dapat dilihat bahwa Pak Kavi memanfaatkan sumber belajar digital dalam beberapa tahapan mulai dari tahap persiapan dengan memanfaatkan Platform Merdeka Mengajar, tahap *stimulation* dengan menampilkan video serta membebaskan murid mencari referensi melalui berbagai media pada tahap *collecting data*. Dengan memperbolehkan murid memilih bentuk demonstrasi pemahamannya, Pak Kavi juga telah

menerapkan pembelajaran diferensiasi yakni diferensiasi produk di akhir pembelajarannya.

Bapak/Ibu peserta PembaTIK 2024, dari pemaparan situasi tersebut apa sebenarnya pembelajaran *Discovery-Inquiry Learning* itu?

Discovery-Inquiry Learning merupakan proses belajar yang berpusat pada murid, dimana guru tidak perlu menjejalkan informasi maupun materi pembelajaran tetapi membimbing suasana belajar murid yang mencerminkan proses penemuan yang dilakukan oleh murid sehingga murid harus mengerahkan seluruh pengetahuan dan keterampilannya untuk menemukan solusi dalam masalah tersebut melalui proses penelitian.

Dalam penerapannya ada beberapa cara yang bisa dilakukan untuk melaksanakan pembelajaran *Discovery-Inquiry Learning* menurut Sund and Trow Bridge dalam (Mulyasa, 2014), yakni (1) *Inquiry* terpimpin, murid memperoleh panduan sesuai yang dibutuhkan; (2) *Inquiry* bebas, murid melakukan penelitian sendiri seperti seorang ilmuwan; (3) *Inquiry* yang bebas dimodifikasi, guru memberikan permasalahan, selanjutnya murid diminta untuk memecahkan permasalahan tersebut melalui pengamatan, eksplorasi, dan prosedur penelitian. Penting peran guru dalam menentukan cara yang dipilih agar sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh murid.

Bagaimana menerapkan model pembelajaran *Discovery-Inquiry Learning* di kelas? Perhatikan alur sintaks model pembelajaran ini (Koesnandar, 2020) berikut:



Gambar 3.4 Sintaks Discovery-Inquiry Learning

Dari sintaks model pembelajaran *Discovery Inquiry Learning*, Anda dapat memanfaatkan berbagai sumber belajar digital untuk mendukung proses pembelajaran di kelas Anda. Misalnya pada tahap **stimulation (pemberian rangsangan)**, bahan stimulus berupa video, gambar maupun simulasi dapat Anda cari pada fitur sumber belajar yang terdapat pada Rumah Belajar dengan berbagai tipe mulai dari video, audio, lab maya maupun sumber belajar digital lainnya. **Pengumpulan data** yang dilakukan oleh murid secara berkolaborasi juga bisa diupayakan dengan memanfaatkan sumber belajar digital melalui fitur-fitur Rumah Belajar, TVE, *Video On Demand*, dan lain-lain.

Untuk lebih memperdalam pemahaman tentang penerapan model pembelajaran ini, silakan akses tautan berikut ini:

Tautan 3.4 [Literature Review: Pembelajaran Discovery Inquiry Berbasis TIK](#)

Berikut video pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery-Inquiry Learning* yang dapat Anda gunakan sebagai referensi penerapannya di kelas.



Video 3.3 Pembelajaran Model Discovery-Inquiry Learning

Tautan 3.5 [Pembelajaran Discovery-Inquiry Learning berbasis Sumber Belajar Digital - Youtube](#)

Buatlah catatan kecil sebagai bahan diskusi dengan rekan sejawat, atau sebagai referensi ketika Anda akan mencoba menerapkan model pembelajaran ini memanfaatkan sumber belajar digital!

.....

.....

.....

.....

4. Model Pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL)

Bayangkan suasana kelas Bapak/Ibu Pembatik 2024 saat ini. Apakah murid Anda sudah terbiasa bekerja kelompok dalam proses pembelajaran? atau sudah mampu menemukan jawaban dari permasalahan yang ditemukan?

Sebagai gambaran situasi tersebut, perhatikanlah situasi yang dialami Bapak Andromeda berikut ini!

Sebagai guru matematika, Pak Andromeda menginginkan pembelajarannya menjadi lebih kontekstual. Beliau berencana membelajarkan materi skala dengan berbantuan aplikasi Google Maps setelah menonton praktik baik pembelajaran melalui media sosialnya. Dalam memulai pembelajaran, beliau menampilkan video traveling sebagai pemantik murid untuk membawa ke dalam tujuan pembelajaran yang diinginkan. Selama proses pembelajaran beliau memberikan *scaffolding* yang berbeda kepada muridnya berdasarkan kemampuan awal yang dimiliki. Untuk mendapatkan konsep dari materi yang dipelajari, Pak Andromeda juga memberikan permasalahan terkait jarak suatu lokasi yang berbeda sesuai minat muridnya yang mereka tentukan sendiri menggunakan Google Maps dengan harapan permasalahan awal yang diberikan bisa ditemukan selesiannya di akhir pembelajaran.

Model pembelajaran yang dilakukan oleh Pak Andromeda adalah **Problem Based Learning**. Menurut Anda, pemanfaatan sumber belajar digital yang digunakan Pak Andromeda berfungsi sebagai apa? Berdasarkan situasi yang digambarkan, beliau menggunakan sumber belajar digital media sosialnya sebagai referensi untuk mendapatkan ide pembelajaran yang akan dilakukan pada tahap persiapan. Sementara pada proses pembelajaran, sumber belajar digital dimanfaatkan sebagai media tayang serta alat peraga pembelajaran. Perlakuan yang diberikan Pak Andromeda juga menunjukkan adanya diferensiasi proses berdasarkan kesiapan murid serta diferensiasi konten berdasarkan minat anak dalam menentukan titik lokasi sebagai bahan untuk mendapatkan konsep materi.

Apakah Bapak/Ibu Peserta Pembatik telah mendapat gambaran tentang pembelajaran berbasis masalah berdasarkan contoh di atas?

Problem-Based Learning atau yang dikenal dengan pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang menggunakan masalah kontekstual yang dihadapi oleh murid untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah serta mendapatkan konsep atau inti materi dari mata pelajaran. Hal ini sesuai dengan pernyataan Suradijono (dalam Wulandari, 2014), model pembelajaran berbasis masalah adalah metode belajar yang

menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan data dan mengintegrasikan pengetahuan baru.

Dalam pembelajaran berbasis masalah peran guru sebagai fasilitator dan pembimbing sedangkan yang berperan aktif dalam proses pembelajaran adalah murid (*student center*). *Problem based learning* memberikan kesempatan kepada guru untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang dimulai dengan permasalahan yang relevan bagi murid sehingga memungkinkan bagi murid untuk mendapatkan pengalaman belajar yang lebih realistis (nyata).

Tahapan pembelajaran berbasis masalah atau *problem based learning* (Trianto, 2011) terdiri dari:



Gambar 3.5 Sintaks Problem Based Learning

Ada banyak cara yang dapat dilakukan oleh Bapak/Ibu peserta Pembatik 2024 untuk memanfaatkan sumber belajar digital dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning*. Tahap **orientasi siswa kepada masalah**, bahan tayang dapat Anda cari melalui sumber belajar digital baik melalui Rumah Belajar, situs web, maupun media sosial untuk memberikan gambaran yang lebih nyata kepada murid terkait permasalahan yang diberikan. Langkah kedua dalam model pembelajaran ini yang memungkinkan pemanfaatan sumber belajar digital yakni **tahap membimbing penyelidikan individu maupun kelompok**. Dalam tahap ini

sumber belajar digital dimanfaatkan murid untuk mengumpulkan informasi yang sesuai sebagai bahan pemecahan masalah. Pada tahap berikutnya, murid dapat diberikan penugasan mandiri untuk **mengembangkan dan menyajikan hasil karyanya** berupa video dengan wadah media sosial TikTok yang diberikan akses *stitch*.

Untuk mendalami terkait model pembelajaran project based learning, silakan akses link berikut:

Tautan 3.6 [Problem Based Learning](#)

Bapak/Ibu Peserta LombaTik 2024, silakan simak video pembelajaran berdiferensiasi dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berikut:



Video 3.4 Pembelajaran Model Problem Based Learning

Tautan 3.7 [Pembelajaran Berdiferensiasi Melalui Metode Problem Based Learning - Youtube](#)

Buatlah catatan kecil sebagai bahan diskusi dengan rekan sejawat, atau sebagai referensi ketika Anda akan mencoba menerapkan model pembelajaran ini memanfaatkan sumber belajar digital.

.....
.....
.....
.....

5. Model Pembelajaran *Learning Station*

Bapak/Ibu Peserta LombaTik 2024, pernahkah Anda mengamati bagaimana karakter murid di kelasnya? Pernahkah terpikir oleh Anda bagaimana guru dapat mengelola kelas dan memenuhi kebutuhan belajar muridnya yang berbeda-beda?

Sebagai gambaran kondisi kelas tersebut, silahkan Anda perhatikan gambaran situasi kelas berikut ini!

Pada kelas Bahasa Indonesia, Ibu Gayatri akan mengajar topik menulis kalimat lengkap. Dalam proses pembelajarannya, beliau memberikan penjelasan singkat kepada seluruh murid dalam satu kelas terkait topik yang dipelajari. Murid yang telah dibagi dalam beberapa kelompok kemudian bergerak ke sudut tertentu di dalam kelas untuk melakukan beberapa aktivitas tergantung pada tugas yang diberikan pada setiap sudut, seperti:

- Mencocokkan potongan-potongan kalimat untuk disatukan menjadi kalimat lengkap
- Membentuk kalimat lengkap dengan menggunakan permainan memanfaatkan perangkat IT
- Membuat kalimat lengkap secara konvensional menggunakan pena dan kertas
- Mengerjakan kuis secara online
- Untuk pergerakan murid pada setiap sudut, Ibu Gayatri memberikan instruksi setiap 15 menit.

Pembelajaran di kelas Ibu Gayatri menerapkan model pembelajaran ***Learning Station***. Dalam situasi tersebut, beliau menyediakan beberapa

stasiun pembelajaran bagi muridnya yakni stasiun guru ketika beliau menjelaskan materi yang dipelajari, stasiun kolaborasi dimana murid bekerjasama dengan rekannya dalam mencocokkan potongan kalimat, stasiun *online* ketika murid diberikan akses secara *online* untuk bermain permainan membentuk kalimat lengkap, stasiun produk disediakan beliau sebagai tempat bagi murid untuk menunjukkan kemampuan menulis kalimat lengkap serta stasiun test, sebagai wadah penilaian formatif pembelajaran. Apa yang dilakukan oleh Ibu Gayatri merupakan salah satu upaya dalam memenuhi kebutuhan belajar muridnya yang sejalan dengan pembelajaran diferensiasi.

Setiap murid memiliki gaya belajarnya masing-masing, dengan penggunaan strategi pembelajaran yang berbeda memungkinkan murid dapat berkembang semaksimal mungkin. Salah satu model pembelajaran yang dapat mengakomodir hal tersebut yakni model pembelajaran ***Learning Station***. Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran di mana sekelompok kecil murid bergerak melalui banyak pusat pembelajaran (stasiun), yang memungkinkan guru untuk membedakan pengajaran dengan memasukkan kebutuhan siswa, minat, dan gaya belajar. Dengan stasiun pembelajaran, murid dapat bergilir hanya ke stasiun yang memenuhi kebutuhan pembelajaran spesifik mereka atau setiap murid bergantian melalui setiap stasiun dan melakukan semua aktivitas.

Karakteristik utama dalam model pembelajaran ini adalah fleksibilitas urutan dalam implementasinya. Model *learning station* menekankan peran aktif murid dalam pembelajaran dengan membagi mereka ke dalam kelompok-kelompok yang berkeliling di stasiun yang berbeda melakukan percobaan terhadap suatu subjek atau membaca topik di stasiun lain atau melihat gambar subjek atau menyelesaikan suatu permasalahan, atau pertemuan dengan seorang ahli (Zinati, 2014).

Penerapan model ini memerlukan persiapan yang matang oleh guru untuk menghindari kekacauan yang mungkin terjadi akibat ketidakmampuan dalam mengatur kelas. Berikut langkah-langkah persiapan yang dapat dilakukan dalam menerapkan model pembelajaran ini:



Gambar 3.6 Panduan Penerapan Model Pembelajaran Learning Station

Bapak/Ibu peserta PembaTIK 2024, berikut langkah-langkah pembelajaran pada model *learning station* (Wright S, 2015):



Gambar 3.7 Sintaks Learning Station

Sintaks kedua, yakni **memilih jenis stasiun pembelajaran dan pergerakan siswa ke stasiun** merupakan langkah pada model pembelajaran ini yang sangat memungkinkan pemanfaatan sumber belajar digital didalamnya. Pada tahap ini, Anda dapat menyediakan berbagai aktivitas dengan sumber belajar digital yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar murid.

Ada banyak jenis stasiun yang dapat digunakan dalam model pembelajaran *learning station* tergantung pada setiap pelajaran di mana dapat menggabungkan berbagai jenis desain model yang terdiri dari peserta didik, konsep, dan keterampilan yang diperlukan untuk siswa, seperti:

- Berdasarkan bentuk pembelajaran: Stasiun Tertutup, Stasiun Terbuka, Stasiun Duplikasi, Stasiun Opsional, dan Stasiun *Hot Wheels*.
- Berdasarkan lokasi stasiun: Stasiun Tetap, Stasiun Luar, dan Stasiun Pendukung.
- Berdasarkan level dan persyaratan tugas: Stasiun Opsional, Stasiun Wajib.

- d. Berdasarkan cara pembelajaran: Stasiun yang menggunakan IT, stasiun yang menggunakan eksperimen.
- e. Berdasarkan peran stasiun: Stasiun yang membangun pengetahuan baru, Stasiun praktik, Stasiun ulasan.

Untuk memperdalam pemahaman Anda terkait model pembelajaran ini, silakan baca artikel berikut:

Tautan 3.8 [Learning Station](#)

Silakan simak video pembelajaran dengan model *learning station* berikut:



Video 3.5 Pembelajaran Model Learning Station

Tautan 3.9 [Pembelajaran Berdeferensiasi Learning Station - Youtube](#)

Buatlah catatan kecil sebagai bahan diskusi dengan rekan sejawat, atau sebagai referensi ketika Anda akan mencoba menerapkan model pembelajaran ini memanfaatkan sumber belajar digital.

.....

.....

.....

D. Rangkuman

1. **Project-Based Learning** merupakan model pembelajaran inovatif yang menerapkan berbagai strategi yang mengarah pada peningkatan keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif dan komunikatif dan menitikberatkan pada aktivitas murid untuk menghasilkan produk dari proyek yang dilakukan. Dalam model pembelajaran ini, pemanfaatan sumber belajar digital dapat dilakukan pada tahap penentuan pertanyaan mendasar dengan memberikan contoh kasus/gambar/video dari media sosial serta tahap menyusun perencanaan proyek dimana sumber belajar digital seperti Rumah Belajar, Youtube, e-book, dan lain-lain dapat dijadikan sebagai bahan referensi murid sebelum menyusun rancangan proyek yang akan dilakukan.
2. **Game-based learning** atau pembelajaran berbasis permainan merupakan model pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan/gim yang telah dirancang khusus untuk membantu dalam proses pembelajaran. Jenis permainan yang akan diterapkan dalam pembelajaran dapat ditemukan dalam sumber belajar berbasis situs web maupun fitur game edukasi pada Rumah Belajar serta harus sesuai dengan topik yang akan dipelajari.
3. **Discovery-Inquiry Learning** merupakan proses belajar yang berpusat pada murid, dimana murid harus mengerahkan seluruh pengetahuan dan keterampilannya untuk menemukan solusi dalam masalah tersebut melalui proses penelitian. Sumber belajar digital pada model pembelajaran ini dapat diterapkan pada beberapa sintaks, misalnya pada tahap *stimulation* dan *data collection* dimana sumber belajar digital berfungsi sebagai bahan tayang guru untuk memantik pertanyaan awal murid serta menjadi referensi murid untuk mengumpulkan data dalam proses penelitiannya.
4. **Problem Based Learning** atau yang dikenal dengan pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang menggunakan masalah kontekstual yang dihadapi oleh murid untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah serta mendapatkan konsep atau inti materi dari mata pelajaran. Tahapan orientasi masalah dan membimbing penyelidikan individu maupun kelompok memberikan ruang bagi guru untuk bisa memanfaatkan berbagai sumber belajar digital yang tersedia baik melalui Rumah Belajar, situs web, maupun media sosial bahkan pada tahapan mengembangkan dan menyajikan hasil karya media sosial pun dapat digunakan sebagai wadah pengumpulan tugas mandiri murid.

5. **Learning Station** merupakan model pembelajaran di mana sekelompok kecil murid bergerak melalui banyak pusat pembelajaran (stasiun), yang memungkinkan guru untuk membedakan pengajaran dengan memasukkan kebutuhan siswa, minat, dan gaya belajar. Pada sintaks kedua model pembelajaran ini, yakni memilih jenis stasiun pembelajaran dan pergerakan siswa ke stasiun sangat memungkinkan pemanfaatan sumber belajar digital didalamnya. Pada tahap ini, Anda dapat menyediakan berbagai aktivitas dengan sumber belajar digital yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar murid.

E. Latihan

Yuk Diskusi:

Bapak/Ibu Peserta Pembatik 2024 sudah mengetahui model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Silakan Anda merancang pembelajaran dengan menggunakan salah satu model pembelajaran yang tepat dan memanfaatkan sumber belajar digital. Sebagai acuan terlampir contoh lembar perencanaan:



Tautan 3.10 [\[Template\] Rancangan Pembelajaran dengan Model Pembelajaran Berbasis Sumber Belajar Digital](#)

Unggah lembar perencanaan tersebut dalam fitur BUKTI KARYA pada Platform Merdeka Mengajar, sematkan hashtag #Pembatik2024 #Level2Modul5 #BLPTKemendikbudristek

Tes Akhir Modul 5

Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Sumber Belajar Digital

10 Soal

1. Manakah di antara pilihan berikut yang merupakan manfaat dari penggunaan sumber belajar digital dalam pembelajaran?
 - A. Meningkatkan motivasi dan keterlibatan murid.
 - B. Menyediakan akses ke informasi yang lebih luas dan beragam.
 - C. Memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif dan personal.
 - D. Membantu guru dalam menyajikan materi secara lebih menarik dan efektif.
 - E. Semua jawaban benar.

2. Seorang guru IPA ingin mengajarkan tentang siklus air. Sumber belajar digital manakah yang paling tepat untuk memvisualisasikan proses siklus air secara interaktif dan menarik bagi siswa?
 - A. Video pembelajaran tentang siklus air dari Portal Rumah Belajar.
 - B. Animasi siklus air dari Platform Merdeka Mengajar.
 - C. Gambar diagram siklus air dari buku digital di buku.kemdikbud.go.id.
 - D. Diskusi langsung dengan ahli hidrologi melalui IG Live.
 - E. Semua jawaban benar.

3. Seorang guru ingin menggunakan *IG Live* untuk mengadakan sesi tanya jawab dengan seorang ahli sejarah. Apa yang perlu diperhatikan oleh guru tersebut?
 - A. Memastikan semua murid memiliki akun IG.
 - B. Menyiapkan pertanyaan-pertanyaan yang relevan dan menarik.
 - C. Mengedit video *IG Live* menjadi lebih pendek.
 - D. Membagikan video *IG Live* ke semua orang tua murid.
 - E. Membuat kuis berhadiah untuk meningkatkan partisipasi murid.

4. Bagaimana seorang guru dapat memanfaatkan fitur Bukti Karya di PMM?
 - A. Untuk menyimpan daftar hadir murid secara digital.
 - B. Untuk membuat laporan hasil belajar murid.
 - C. Untuk membagikan rencana pembelajaran kepada orang tua murid.
 - D. Untuk menampilkan hasil karya murid dalam bentuk foto atau video.

- E. Untuk menilai kinerja guru dalam pembelajaran.
5. Pak Hotman, seorang guru Seni Budaya, ingin mengenalkan keragaman budaya Indonesia kepada siswanya. Bagaimana ia dapat memanfaatkan Portal Rumah Belajar?
- A. Mengakses video dokumenter tentang berbagai suku dan budaya di Indonesia.
 - B. Mengunduh lagu-lagu daerah dari berbagai provinsi di Indonesia.
 - C. Mencari informasi tentang museum-museum yang menyimpan artefak budaya Indonesia.
 - D. Membuat kuis tentang pakaian adat dari berbagai daerah di Indonesia.
 - E. Semua jawaban benar.
6. Pak Budi, seorang guru fisika merencanakan sebuah pembelajaran yang menantang untuk kelas 12A, dengan fokus pada hukum-hukum Newton. Beliau menyediakan sumber belajar digital berupa simulasi fisika interaktif, video eksperimen, dan artikel ilmiah yang relevan. Setiap kelompok mengidentifikasi situasi nyata di mana hukum-hukum Newton dapat diterapkan, seperti gerak mobil, gerak peluncuran roket, atau gerakan benda di ruang hampa udara menggunakan sumber belajar digital tersebut untuk menentukan masalah yang akan dibahas dalam kelompoknya.
- Pemanfaatan sumber belajar digital yang dilakukan oleh murid Pak Budi pada model pembelajaran berbasis masalah berada pada tahapan....
- A. Orientasi siswa kepada masalah
 - B. Mengorganisasikan siswa untuk belajar
 - C. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
 - D. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok
 - E. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah
7. Ibu Evi melaksanakan pembelajaran Bahasa Inggris pada topik *Procedure Text* dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek. Beliau memberikan kebebasan kepada muridnya untuk mencari referensi dari berbagai sumber belajar digital pada salah satu proses pembelajarannya. Tahapan yang dimaksud dalam pembelajaran berbasis proyek adalah
- A. *Start with essential equation*
 - B. *Design project*

C. *Monitoring the students and progress of project*

D. *Access the outcome*

E. *Evaluation the experience*

8. Bu Maya merancang rencana pembelajaran tentang konsep evolusi. Beliau berharap muridnya untuk menjelajahi materi sambil mencatat temuan dan pertanyaan yang muncul melalui sumber belajar digital, melakukan demonstrasi langsung dengan bantuan video tutorial, berdiskusi dalam kelompok serta memberikan kesempatan mereka untuk menyajikan pemahaman mereka dalam berbagai karya melalui pos-pos dan durasi waktu yang ditentukan.

Berdasarkan rencana pembelajaran yang disampaikan Bu Maya, model pembelajaran yang dapat mengakomodir keinginan Bu Maya adalah....

A. *Discovery-Inquiry Learning*

B. *Problem Based Learning*

C. *game Based Learning*

D. *Project Based Learning*

E. *Learning Station*

9. Ibu Siti memulai sesi dengan memperkenalkan konsep perubahan materi dan mengajukan pertanyaan menarik kepada siswa untuk membangkitkan rasa ingin tahu mereka. Setelah memberikan pengantar singkat, Ibu Siti membagikan tautan ke sumber belajar digital yang telah dia siapkan. Siswa-siswa dengan antusias memulai penjelajahan mereka, menonton video, melakukan simulasi, dan membaca artikel dengan tekun.

Tahapan yang dilakukan murid Ibu Siti dalam mengakses tautan ke sumber belajar digital, merupakan sintaks model pembelajaran *Discovery Inquiry Learning* pada bagian....

A. *Verification*

B. *Problem Statement*

C. *Generalization*

D. *Stimulation*

E. *Data Collection*

10. Guru menjelaskan penjelasan awal terkait permainan yang akan dimainkan, tujuan dan tantangan yang harus diselesaikan setelah menentukan permainan pada sumber belajar digital yang akan digunakan pada proses pembelajaran dengan model *game based learning* merupakan tahapan
- A. Memilih permainan yang sesuai topik
 - B. Penjelasan konsep
 - C. Aturan
 - D. Bermain game
 - E. Merangkum pengetahuan

Kunci Jawaban Tes Akhir Modul 5

Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Sumber Belajar Digital

1. E. Semua Benar
2. E. Semua Benar
3. B. Menyiapkan pertanyaan-pertanyaan yang relevan dan menarik.
4. D. Untuk menampilkan hasil karya murid dalam bentuk foto atau video.
5. E. Semua Benar
6. A. Orientasi siswa kepada masalah
7. B. *Design project*
8. E. *Learning Station*
9. E. *Data Collection*
10. B. Penjelasan Konsep

Daftar Pustaka

- Johnson, B. Elaine. (2007). *Contextual Teaching and Learning, Menjadikan Kegiatan Belajar Mengajar Mengasikkan dan Bermakna*. Terjemahan Ibnu Setiawan. Bandung. Mizan Learning Centre (MLC).
- Kemdikbud. (2020). *Panduan Penerapan Model Pembelajaran Inovatif dalam BDR yang Memanfaatkan Rumah Belajar*.
- Koesnandar, A. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Inovatif Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik). *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 33.
- Mulyasa, E. (2014). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Rosda.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational psychologist*, 50(4), 258-283.
- Thomas, J.W. (2000). *A Review of Research on Project Based Learning*. California: The Autodesk Foundation.
- Trianto. (2011). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. D (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 198-206.
- Wrights, S. (2015). Learning station: A holistic single-case study of an after-school program to address the achievement gap [Dissertations, Educational Policy Studies and Evaluation]. University of Kentucky, 14-23.
- Wulndari dkk., R. (2014). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED. *Pembelajaran Biologi Kajian Biologi dan Pembelajarannya*, 1, No. 1.

Zinati, F. (2014). The effect of using scientific station strategy in the development of science processes and skills of reflective thinking in science among students in ninth grade in Khan Younis [MA Thesis]. Islamic University of Gaza.

<https://ludenara.org/category/game-based-learning/page/4/>

<https://bertema.com/sintaks-model-pembelajaran-berbasis-game/>