

LEMBAR KERJA 1
TAHAP IDENTIFIKASI

PETUNJUK :

1. Buka Rapor Pendidikan, Anda akan melihat 6 indikator prioritas untuk Dasmen dan 8 indikator prioritas untuk SMK
2. Pilih indikator-indikator prioritas dengan urutan sebagai berikut:
 - a. Berwarna merah
 - b. Berwarna kuning
3. Anda juga dapat memilih berdasarkan kenaikan/penurunan capaian dimana dengan prioritas sebagai berikut:
 - a. Penurunan paling tinggi, atau
 - b. Kenaikan yang paling rendah
4. Jika capaian Anda memiliki warna yang sama, maka Anda dapat membandingkan skor capaian dengan klik "Apa arti capaian saya?" Pilih indikator yang memiliki skor lebih rendah.
5. Bacalah arti kualitas indikator prioritas dan masukan ke LK dibawah ini.

CONTOH

No	Indikator Prioritas	Kualitas dan Artinya	Capaian dari Tahun Sebelumnya
1.	Kualitas Pembelajaran	Kualitas: Sedang Artinya: Pembelajaran mengarah pada peningkatan kualitas yang ditunjukkan dengan suasana kelas yang mulai kondusif dan adanya dukungan afektif serta aktivasi kognitif dari guru.	Skor capaian Kualitas Pembelajaran Anda tahun ini 60,33 , naik 0,13% dari tahun 2022 (skor 60,25).
2.	Kemampuan numerasi	Kualitas : Sedang (60% siswa sudah mencapai kompetensi minimum) Artinya: 40% - 70% peserta didik telah mencapai kompetensi minimum untuk numerasi namun perlu upaya mendorong lebih banyak peserta didik dalam mencapai kompetensi minimum.	Skor capaian Kemampuan Numerasi Anda tahun ini 60 , naik 22,72% dari tahun 2022 (skor 48,89).

No	Indikator Prioritas	Kualitas dan Artinya	Capaian dari Tahun Sebelumnya
1.	Kemampuan Literasi	<p>Kualitas : kurang (30% siswa sudah mencapai kompetensi minimum)</p> <p>Artinya : kurang dari 40% peserta didik telah mencapai kompetensi minimum untuk literasi membaca perlu upaya mendorong peserta didik dalam mencapai kompetensi</p>	tidak berubah dari tahun 2022
2.	Kemampuan Numerasi	<p>Kualitas : kurang (20% siswa sudah mencapai kompetensi minimum)</p> <p>Artinya : kurang dari 40% peserta didik telah mencapai kompetensi minimum untuk numerasi perlu upaya mendorong peserta didik dalam mencapai kompetensi minimum</p>	tidak berubah dari tahun 2022
3.			
4.			

LEMBAR KERJA 2
Refleksi (Mencari Akar Masalah)

1. Dari masalah yang dipilih, klik "pelajari akar masalah". Anda akan melihat 4 kartu akar masalah dari indikator level 1 dan level 2 yang menyertainya.
2. Dari 4 kartu akar masalah tersebut, pilihlah sebagian atau seluruh akar masalah dengan urutan sebagai berikut:
 - a. Berwarna merah
 - b. Berwarna kuning
3. Anda juga dapat memilih berdasarkan kenaikan/penurunan capaian akar masalah dimana dengan prioritas sebagai berikut:
 - a. Penurunan paling tinggi, atau
 - b. Kenaikan yang paling rendah
4. Jika capaian akar masalah Anda memiliki warna yang sama, maka Anda dapat membandingkan skor capaian dengan klik "Apa arti capaian saya?"
Pilih indikator yang memiliki skor lebih rendah.

CONTOH

No	Indikator Prioritas	Indikator Akar Masalah dan Skor	Detail (arti, nilai dan skor)	Refleksi Satuan Pendidikan
1.	Kualitas Pembelajaran	Metode Pembelajaran (53,25/100)	<p>Artinya: Praktik pembelajaran interaktif yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa.</p> <p>Yang dinilai: Mutu dan relevansi pembelajaran melalui praktik metode pembelajaran yang mengaktivasi kognitif peserta didik.</p> <p>Skor : Skor capaian Metode Pembelajaran tahun ini 53,25, naik 1,8% dari tahun 2022 (skor 52,31)</p>	<p><i>Bagaimana cara Satdik saya selama ini melakukan refleksi terkait proses belajar-mengajar? Apakah selama ini Satdik saya sudah menindaklanjuti hasil refleksi tersebut?</i></p>
		Dukungan Psikologis 63,2/100	<p>Artinya: Praktik pembelajaran yang memenuhi kebutuhan psikologis siswa untuk menumbuhkan kepercayaan diri dan perasaan diterima tanpa dibeda-bedakan.</p> <p>Yang dinilai:</p>	

			<p>Mutu dan relevansi pembelajaran melalui dukungan psikologis</p> <p>Skor : Skor capaian Dukungan Psikologis Anda tahun ini 63,2, turun 4% dari tahun 2022 (skor 65,83)</p>	
		<p>Visi Misi sekolah 49,7/100</p>	<p>Arti: Visi-misi Sekolah artinya Perumusan, penyampaian dan penerapan visi-misi sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran</p> <p>Nilai: Kebijakan sekolah yang mendukung mutu dan relevansi hasil pembelajaran.</p> <p>Skor: Skor capaian Visi-misi Sekolah Anda tahun ini 49,7, turun 4,53% dari tahun 2022 (skor 52,06).</p>	
2.	Kemampuan Numerasi	Kompetensi pada Domain Bilangan	<p>Artinya: Kompetensi pada Domain Bilangan artinya Kompetensi peserta didik dalam berpikir menggunakan konsep, prosedur, fakta, dan alat matematika pada konten bilangan untuk menyelesaikan masalah sehari-hari.</p> <p>Yang dinilai: Kemampuan peserta didik memahami dan menyelesaikan masalah menggunakan konten bilangan.</p> <p>Skor: Skor capaian Kompetensi pada Domain Bilangan Anda tahun ini 56,28, naik 0,7% dari tahun 2022 (skor 55,89)</p>	<p><i>Bimbingan apa yang sudah Satdik saya berikan untuk meningkatkan kemampuan numerasi murid sesuai level kemampuannya?</i></p> <p><i>Cara-cara kreatif apa saja yang sudah diupayakan Satdik saya dalam meningkatkan kompetensi numerasi murid?</i></p>
		Metode Pembelajaran	<p>Artinya: Metode Pembelajaran artinya Praktik pembelajaran interaktif yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa</p>	

			<p>Yang Dinilai: Mutu dan relevansi pembelajaran melalui praktik metode pembelajaran yang mengaktivasi kognitif peserta didik</p> <p>Skor Skor capaian Metode Pembelajaran Anda tahun ini 53,25, naik 1,8% dari tahun 2022 (skor 52,31)</p>	
--	--	--	--	--

No	Indikator Prioritas	Indikator Akar Masalah dan Skor	Detail (arti, nilai dan skor)	Refleksi Satuan Pendidikan
1.	Kemampuan literasi	Kompetensi Membaca Teks Sastra 34,36/100	Kompetensi peserta didik dalam memahami, menggunakan, merefleksikan dan mengevaluasi teks fiksi. <ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan memahami teks jenis fiksi peserta didik • Tahun ini 34,36 turun 4,42% dari tahun 2022 (skor 35,05) 	Seberapa sering guru dan tenaga pendidik membahas hasil asesmen literasi murid bersama? Dukungan apa yang sudah diberikan Satdik saya untuk meningkatkan kemampuan literasi murid?
		Kompetensi Mengevaluasi dan merefleksikan isi teks (L3) 39,69/100	Kompetensi peserta didik pada kemampuan menganalisis, memprediksi dan menilai konten, bahasa dan unsur-unsur dalam teks informasi non fiksi dan sastra. <ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan melakukan evaluasi dan refleksi pada isi teks nonfiksi dan fiksi peserta didik. • Tahun ini 39,69 naik 11,96% dari tahun 2022 (skor 35,45) 	
		Kompetensi Membaca Teks Informasi 39,83/100	Kompetensi peserta didik dalam memahami, menggunakan, merefleksikan dan mengevaluasi teks informasi non fiksi. <ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan memahami teks jenis nonfiksi peserta didik. • Tahun ini 39,83 naik 14,68% dari tahun 2022 (skor 34,73) 	

2.	Kemampuan Numerasi	Kompetensi Menerapkan (L2) 27,52/100	<p>Kompetensi peserta didik pada kemampuan menerapkan pengetahuan dan pemahaman tentang fakta-fakta, relasi, proses, konsep, prosedur dan metode pada kuantitas bilangan dan konteks situasi nyata untuk menyelesaikan masalah atau menjawab pertanyaan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan peserta didik menerapkan dan menyelesaikan masalah menggunakan konsep aplikasi • Tahun ini 27,52 turun 0,14 % dari tahun 2022 (skor 29,96) 	<p>Bimbingan apa yang sudah SARDIK saya berikan untuk meningkatkan kemampuan numerasi murid sesuai level kemampuannya?</p> <p>Cara-cara kreatif apa saja yang sudah diupayakan SARDIK saya dalam meningkatkan numerasi murid?</p>
		Kompetensi Menalar (L3) 29,12/100	<p>Kompetensi peserta didik pada kemampuan menganalisis data dan informasi, membuat kesimpulan, dan memperluas pemahaman dalam situasi baru, meliputi situasi yang tidak diketahui sebelumnya atau konteks yang lebih kompleks.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan peserta didik memahami dan menyelesaikan masalah menggunakan konsep reasoning. • Tahun ini 29,12 naik 7,77 % dari tahun 2022 (skor 27,02). 	
		Kompetensi pada Domain Geometri 29,31/100	<p>Kompetensi peserta didik dalam berpikir menggunakan konsep, prosedur, fakta dan alat matematika pada konteks geometri untuk menyelesaikan masalah sehari-hari.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan peserta didik memahami dan menyelesaikan masalah menggunakan konteks geometri. • Tahun ini 29,31 naik 3,72 % dari tahun 2022 (skor) 	

LEMBAR KERJA 3
Benahi Sesuai dengan Kebutuhan Satuan Pendidikan

Petunjuk Pengerjaan:

1. Bekerjalah dalam kelompok sesuai dengan asal sekolah Anda.
2. Buka browser (gunakan Google Chrome) dan ketikkan link sebagai berikut: <https://raporpendidikan.kemdikbud.go.id/>
3. Masuk ke halaman "Inspirasi Benahi".
4. Pelajarilah contoh-contoh inspirasi sesuai dengan akar masalah yang paling mendesak di Platform Merdeka Mengajar (PMM) dengan meng-klik "Lihat Materi di Merdeka Mengajar"
5. Diskusikan prioritas pembenahan secara kolaboratif (Pengawas, Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah, Guru, Tenaga Kependidikan, Komite Sekolah, dll).
6. Lengkapilah tabel di bawah ini.
7. Presentasikan hasil LK Anda di depan forum.

CONTOH

No	Indikator Prioritas	Komponen Akar Masalah	Program Benahi	Inspirasi 1	Inspirasi 2	Inspirasi 3	Rekomendasi	Keterangan
1	Kualitas Pembelajaran	Metode Pembelajaran	Peningkatan kompetensi GTK dan kebijakan yang menunjang aktivasi kognitif	Satuan Pendidikan meningkatkan kompetensi GTK dengan mempelajari konten terkait praktik pembelajaran interaktif yg sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik			<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengajak guru untuk mempelajari konten inspirasi di Platform Merdeka Mengajar (PMM) secara mandiri* 2. Mengadakan IHT / Workshop di tingkat sekolah.** 	<p>*Non-Budgeting:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Jika mengerjakan secara individu ● Tuangkan dalam RKT <p>*Budgeting:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Jika mengerjakan secara bersama-sama (makan dan minum) ● Tuangkan dalam ARKAS.

			siswa Tautan https://guru.kemdikbud.go.id/pelatihan-mandiri/contextualized-learning/81				**Budgeting: ● Narasumber, makan dan minum. ● Tuangkan dalam RKAS.
	Dukungan Psikologis	Peningkatan kompetensi GTK dan kebijakan yg menunjang dukungan afektif kepada murid.					
	Visi Misi Sekolah	Peningkatan kompetensi GTK dan kebijakan yg menunjang penyusunan dan implementasi visi-misi sekolah					

No	Indikator Prioritas	Komponen Akar Masalah	Program Benahi	Inspirasi 1	Inspirasi 2	Inspirasi 3	Rekomendasi	Keterangan	
1	Kemampuan Numerasi	Kompetensi pada domain Geometri	Peningkatan Kompetensi GTK & kebijakan yg menunjang kemampuan num erasi di domain Geometri	Meningkatkan kompetensi GTK: mempelajari konten numerasi domain geometri	Satdik: GTK mengimplementasikan pb ttg bilangan yg berkaitan dg Geometri	Satdik Memfasilitasi kegiatan & penyusunan y/pengisian numerasi	1. mengajak guru mengeksplorasi PBM 2. Mengadakan workshop	Non-Budgeting Budgeting	
		Kompetensi menerapkan (L2)					3. Pengadaan sarana prasarana pembelajaran di dalam kelas	Budgeting	
		Kompetensi menalar (L3)							
2	Kemampuan Literasi	Kompetensi Membaca teks sastra	peningkatan GTK dan kebijakan	meningkatkan kompetensi GTK: mempelajari konten PBM	Satdik melalui GTK mengimplementasikan pb ttg teks sastra	Satdik Memfasilitasi adanya kebijakan & penyusunan pengisian literasi	1. Mengajak guru mengeksplorasi PBM 2. Mengadakan workshop	Non Budgeting Budgeting	

		Kompetensi mengevaluasi dan merefleksikan teks	Yang mempunyai kompetensi membaca				3. pengabdian dan pembelajaran	Budgeting
		Kompetensi membaca teks informatif	teks sistem					

LEMBAR KERJA 4
Masukan ke dalam Dokumen Rencana Kerja Tahunan (RKT)

Petunjuk Pengerjaan:

1. Bekerjalah dalam kelompok sesuai dengan asal sekolah Anda.
2. Buka browser (gunakan Google Chrome) dan ketikkan link sebagai berikut: <https://raporpendidikan.kemdikbud.go.id/>
3. Masukkan hasil pada LK 1 s.d LK 3 dengan mengkapi tabel / Dokumen RKT di bawah ini.
4. Presentasikan hasil LK Anda di depan forum.

CONTOH

NO	Identifikasi	Refleksi	Benahi	Kegiatan	Penjelasan Kegiatan	Penjelasan Kegiatan ARKAS
	(tuliskan nama indikator prioritas yang ingin Satdik Anda ingin fokuskan)	(tuliskan nama indikator akar masalah level 1 dan level 2 yang Satdik Anda ingin perbaiki)	Program tindak lanjut sesuai dengan akar masalah yang Anda tentukan (bisa diambil dari kolom Program Benahi yang diberikan atau membuat program sendiri)	Kegiatan konkret dari program yang Anda tentukan (bisa diambil dari kolom Inspirasi Kegiatan Benahi yang diberikan atau membuat kegiatan sendiri)	Penjabaran kegiatan yang akan satuan pendidikan Anda lakukan berdasarkan kegiatan yang dipilih	Diisi dengan "Ya" / "Tidak". Kegiatan yang membutuhkan biaya perlu dipindah ke Lembar Kerja ARKAS.
1	Kualitas Pembelajaran	Metode Pembelajaran	Peningkatan kompetensi GTK dan kebijakan yang menunjang aktivasi kognitif	Pengembangan diri terkait metode pembelajaran yang menunjang melalui PMM	Mengajak guru untuk mempelajari konten inspirasi di Platform Merdeka Mengajar (PMM) terkait metode pembelajaran secara mandiri * Mengadakan IHT / Workshop terkait metode pembelajaran di tingkat sekolah. (Setahun 2x)**	Tidak Ya
					Guru melakukan kegiatan sharing pengetahuan di sekolah (1x sebulan)	Ya

NO	Identifikasi	Refleksi	Benahi	Kegiatan	Penjelasan Kegiatan	Penjelasan Kegiatan ARKAS
1	Kemampuan literasi	Kompetensi membaca teks sastra	Peningkatan kompetensi GTK dg mempelajari konten terkait teks sastra yg berkaitan erat dg kemampuan literasi	Pengembangan diri terkait literasi melalui PMM	=> guru mengikuti pelatihan mandiri terkait literasi di platform Merdeka Mengajar => pelatihan dan peningkatan kapasitas guru terkait literasi	Tidak Ya
2					=> guru melakukan kegiatan sharing peng di sekolah (1x sebulan)	Ya
3						
4						

LEMBAR KERJA 5
Lembar Kerja ARKAS

Petunjuk Pengerjaan:

1. Bekerjalah dalam kelompok sesuai dengan asal sekolah Anda.
2. Buka browser (gunakan Google Chrome) dan ketikkan link sebagai berikut: <https://raporpendidikan.kemdikbud.go.id/>
3. Masukkan hasil pada LK 3 dan LK 4 dengan mengkopi tabel / Dokumen ARKAS di bawah ini.
4. Presentasikan hasil LK Anda di depan forum.

No	Benahi (Diisi dengan program/kegiatan benahi yang dipilih di RKT)	Kegiatan (Hanya diisi dengan kegiatan yang membutuhkan anggaran)	Penjelasan Kegiatan (Diisi dengan keterangan lebih spesifik tentang kegiatan ARKAS)	Uraian Kegiatan (Diisi dengan rincian barang/jasa yang akan dibelanjakan untuk mendukung kegiatan)	Jumlah (Diisi dengan jumlah barang/jasa yang akan dibelanjakan)	Satuan (Diisi dengan satuan dari jumlah yang telah diisikan, misal: rim, kotak, dll)	Harga Satuan (Diisi dengan harga barang/jasa untuk tiap satuan)	Total (Diisi dengan jumlah barang/jasa dikalikan harga satuan)
	Contoh: Peningkatan kompetensi GTK dan kebijakan yang menunjang aktivasi kognitif	Contoh: Pengembangan diri terkait metode pembelajaran yang menunjang melalui PMM	Contoh: Mengadakan IHT / Workshop terkait metode pembelajaran di tingkat sekolah. (Setahun 2x)	Contoh: Narsum Fotokopi A4 Snack	Contoh: 2 200 50	Contoh: orang lembar kotak	Contoh: 500.000 200 10.000	Contoh: 1.000.000 40000 500.000
1	Peningkatan kompetensi GTK dan kebijakan yang menunjang kemampuan numerasi & literasi	Pengembangan diri terkait metode pembelajaran yang menunjang melalui PMM	Mengadakan workshop terkait metode, strategi pembelajaran di tingkat sekolah	narsumber ATK fotokopi	2 21 105	orang KIT lembar	150.000 20.000 250	300.000 420.000 26.250

2	Satdik Mengyanggah- kan terkait Peningkatan literasi & numerasi	Pengadaan sarana & prasarana Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - pembuatan mural - pembelian LCD 	<ul style="list-style-type: none"> - cat - jasa - kuas - tiner - amplas - LCD 	<ul style="list-style-type: none"> 10 2 4 5 1 2 	<ul style="list-style-type: none"> Kaleng orang/5 hr buah Kaleng gunung buah 	<ul style="list-style-type: none"> 125.000 100.000 10.000 15.000 35.000 2.800.000 	<ul style="list-style-type: none"> 1.250.000 1.000.000 40.000 75.000 25.000 5.600.000
3			<ul style="list-style-type: none"> - pengadaan poster - poster terkait literasi & numerasi 	<ul style="list-style-type: none"> - poster numerasi - poster literasi 	<ul style="list-style-type: none"> 8 8 	<ul style="list-style-type: none"> paket paket 	<ul style="list-style-type: none"> 100.000 100.000 	<ul style="list-style-type: none"> 800.000 800.000
4								
5								