

**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.**

<b>No</b>	<b>Indikator Prioritas</b>	<b>Kualitas dan Artinya</b>	<b>Capaian dari Tahun Sebelumnya</b>
1.	Kualitas Pembelajaran	<b>Kualitas:</b> Sedang <b>Artinya:</b> 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 <b>tahun ini 63,14</b> , naik <b>3,51%</b> dari tahun 2022 (skor 61).

**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.

No	Indikator Prioritas	Indikator Akar Masalah dan Skor	Detail (arti, nilai dan skor)	Refleksi Satuan Pendidikan
1.	Kualitas Pembelajaran	Metode Pembelajaran (57,38/100)	<p><b>Artinya:</b> Praktik pembelajaran interaktif yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa.</p> <p><b>Yang dinilai:</b> Mutu dan relevansi pembelajaran melalui praktik metode pembelajaran yang mengaktivasi kognitif peserta didik.</p> <p><b>Skor :</b> Skor capaian Metode Pembelajaran Anda <b>tahun ini 57,38</b>, naik 2,25% dari tahun 2022 (skor 56,12).</p>	<p><i>Bagaimana cara Satdik saya selama ini melakukan refleksi terkait proses belajar-mengajar?</i></p> <p><i>Apakah selama ini Satdik saya sudah menindaklanjuti hasil refleksi tersebut?</i></p>

### 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.

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 siswa.	Satuan pendidikan mengerjakan dan mengimplementasikan praktik pembelajaran interaktif yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa.	Satuan pendidikan memfasilitasi adanya kebijakan dan penganggaran untuk mendukung praktik pembelajaran interaktif di sekolah.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengajak guru untuk mempelajari konten inspirasi di Platform Merdeka Mengajar (PMM) secara mandiri.*</li> <li>2. Pembelian sarana dan prasarana penunjang pembelajaran.**</li> </ol>	<p><b>*Non-Budgeting;</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Jika mengerjakan secara individu</li> <li>● Tuangkan dalam RKT</li> </ul> <p><b>**Budgeting;</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Pembelian proyektor beserta layar.</li> <li>● Pembelian poster-poster pembelajaran.</li> </ul>

				<b>Tautan:</b> <a href="https://guru.kemdikbud.go.id/pelatihan-mandiri/contextualized-learning/81">https://guru.kemdikbud.go.id/pelatihan-mandiri/contextualized-learning/81</a>	<b>Tautan:</b> <a href="https://guru.kemdikbud.go.id/pelatihan-mandiri/contextualized-learning/59">https://guru.kemdikbud.go.id/pelatihan-mandiri/contextualized-learning/59</a>	<b>Tautan:</b> <a href="https://guru.kemdikbud.go.id/pelatihan-mandiri/contextualized-learning/83">https://guru.kemdikbud.go.id/pelatihan-mandiri/contextualized-learning/83</a>		
--	--	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

**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.

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	<p>Mengajak guru untuk mempelajari konten inspirasi di Platform Merdeka Mengajar (PMM) terkait metode pembelajaran secara mandiri.</p> <p>Pembelian sarana dan prasarana penunjang pembelajaran.</p> <p>Guru melakukan kegiatan sharing pengetahuan di sekolah dan di kecamatan melalui KKG (1x sebulan)</p>	<p>Tidak</p> <p>Ya</p> <p>Tidak</p>



**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 mengkapi tabel / Dokumen ARKAS di bawah ini.
4. Presentasikan hasil LK Anda di depan forum.

No	Benahi	Kegiatan	Penjelasan Kegiatan	Uraian Kegiatan	Jumlah	Satuan	Harga Satuan	Total
1	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 *	Proyektor	1	buah	2.800.000	2.800.000
				Layar	1	buah	700.000	700.000
				Poster	7	buah	20.000	140.000
				Pembelian sarana dan prasarana penunjang pembelajaran				