

# MODUL AJAR

DEEP LEARNING **SD**



# Perencanaan Pembelajaran

## “Penelitian Ilmiah”

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar

Mata Pelajaran : IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)

Fase/Kelas : 1

Alokasi Waktu : 12 Pertemuan

---

### A. Dimensi Profil Pelajar Pancasila

- Beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME serta berakhlak mulia  
Siswa memiliki iman dan bertakwa kepada tuhan yang maha dengan berakhlak mulia.
- Bernalar kritis  
Siswa mempunyai penalaran yang kritis dalam mengikuti pembelajaran.
- Mandiri  
Siswa dapat mandiri baik di dalam pembelajaran maupun di luar pembelajaran.
- Bergotong royong  
Siswa dapat menjalankan sikap bergotong royong di dalam dan luar lingkungan sekolah
- Kreatif  
Siswa Memiliki pemikiran serta imajinasi yang kreatif dalam mengikuti pembelajaran

### B. Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat mengenali berbagai jenis makhluk hidup dan benda di sekitarnya.
- Siswa dapat membedakan makhluk hidup dan benda mati melalui pengamatan sederhana.
- Siswa dapat menjelaskan bagian-bagian tubuh manusia dan fungsinya.
- Siswa dapat menunjukkan kepedulian terhadap lingkungan sekitar.
- Siswa dapat melakukan percobaan sederhana dengan bimbingan guru.

## C. Praktek Pedagogis

Menggunakan pendekatan tematik integratif.

- Menggabungkan beberapa kompetensi dasar dari berbagai mata pelajaran dalam satu tema.
- Tema pembelajaran diambil dari kehidupan sehari-hari siswa agar lebih relevan.
- Sangat cocok untuk anak kelas 1 SD karena mereka berpikir secara utuh dan konkret.
- Membantu siswa memahami konsep IPA dalam konteks yang nyata dan tidak terpisah.
- Mendorong pembelajaran aktif seperti pengamatan lingkungan dan eksperimen sederhana.
- Membentuk pengalaman belajar yang menyenangkan dan mudah diingat.
- Mendukung pembelajaran mendalam (deep learning) secara alami dan bermakna.
- Melatih keterampilan berpikir kritis dan keterkaitan antar konsep sejak dini.

Pembelajaran berpusat pada siswa dengan kegiatan eksplorasi, diskusi kelompok kecil, dan refleksi.

- Siswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran, bukan hanya penerima informasi.
- Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing, bukan pengajar satu arah.
- Eksplorasi: Siswa menggali pengetahuan melalui pengalaman langsung (mengamati, mencoba, bertanya).
- Diskusi kelompok kecil: Mendorong kerja sama, berbagi ide, komunikasi, dan berpikir kritis.
- Refleksi: Membantu siswa meninjau proses belajar, memperdalam pemahaman, dan memperkuat makna.
- Mengintegrasikan pendekatan abad ke-21: kolaboratif, komunikatif, kritis, dan kreatif.
- Mendukung proses deep learning dengan menumbuhkan pemahaman mendalam dan kesadaran diri belajar.
- Menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan kontekstual bagi siswa.

Pembelajaran kontekstual dan menyenangkan sesuai tahap perkembangan siswa kelas awal.

- Materi dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa agar lebih relevan dan nyata.
- Disesuaikan dengan perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak usia dini.
- Contoh kontekstual: mengamati tumbuhan di sekitar, mengenal tubuh lewat lagu dan gerak.
- Metode menyenangkan: permainan edukatif, cerita bergambar, praktikum sederhana.
- Meningkatkan motivasi belajar dan rasa ingin tahu siswa terhadap sains.
- Mendorong siswa untuk aktif belajar dan bereksplorasi.
- Membantu membangun percaya diri dan pengalaman positif terhadap proses belajar.
- Menumbuhkan kecintaan terhadap ilmu pengetahuan sejak usia dini.

## D. Lingkungan Pembelajaran

Kelas yang mendukung kolaborasi dan eksplorasi.

- Mendorong interaksi aktif antara siswa melalui kerja kelompok dan diskusi.
- Memberikan ruang untuk eksplorasi, eksperimen, dan penemuan mandiri.
- Tata ruang dan media belajar disesuaikan agar mendukung kenyamanan dan partisipasi.
- Siswa diajak bertanya, berbagi pendapat, dan menyelesaikan proyek bersama.
- Dalam pembelajaran IPA, siswa melakukan pengamatan, diskusi, dan percobaan sederhana.
- Menciptakan kelas sebagai wadah tumbuhnya rasa ingin tahu dan kreativitas.
- Membentuk keterampilan sosial dan komunikasi sejak dini.
- Kelas bukan hanya tempat menerima ilmu, tapi ruang belajar yang hidup dan dinamis.

Halaman sekolah untuk pengamatan lingkungan.

- Siswa belajar langsung dari lingkungan sekitar secara nyata.
- Aktivitas seperti mengamati tumbuhan, serangga, atau cuaca membantu memahami konsep IPA.
- Meningkatkan kemampuan observasi dan berpikir kritis siswa secara alami.
- Menumbuhkan rasa ingin tahu dan kesadaran lingkungan sejak dini.
- Belajar di luar kelas memberi suasana baru yang segar dan menyenangkan.
- Meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.
- Halaman sekolah berfungsi sebagai laboratorium sederhana yang kaya pengalaman.
- Guru berperan penting dalam memandu pengamatan dan diskusi selama kegiatan berlangsung.

Media visual, alat peraga, dan bahan-bahan percobaan sederhana.

- Media visual (gambar, video, poster) memperjelas informasi dan memperkuat daya ingat siswa.
- Alat peraga (model tubuh, replika tumbuhan) memungkinkan siswa melihat dan menyentuh langsung objek belajar.
- Meningkatkan keterlibatan, fokus, dan pemahaman konsep abstrak.
- Bahan percobaan sederhana (kapas, biji, air, gelas) digunakan untuk eksperimen kecil yang aman dan menyenangkan.
- Melatih keterampilan proses sains: mengamati, mencatat, menyimpulkan.
- Membantu siswa belajar melalui indera dan pengalaman langsung, bukan hanya teori.
- Mendukung suasana belajar yang aktif, konkret, dan bermakna.
- Cocok untuk pendekatan pembelajaran berpusat pada siswa dan deep learning.

## E. Kemitraan Pembelajaran

Kolaborasi dengan orang tua untuk kegiatan rumah (pengamatan lingkungan).

- Kolaborasi orang tua memperkuat keterlibatan keluarga dalam pembelajaran siswa.
- Bentuk kegiatan: mengamati tumbuhan, mencatat cuaca, atau mengenali hewan di sekitar rumah.
- Orang tua memberi dukungan langsung saat anak bereksplorasi di luar sekolah.
- Membantu siswa menghubungkan pengalaman belajar dengan kehidupan sehari-hari.
- Meningkatkan komunikasi positif antara anak dan keluarga.
- Menumbuhkan rasa tanggung jawab bersama dalam proses belajar dan perkembangan anak.
- Membuat pembelajaran menjadi lebih menyeluruh dan bermakna.
- Mendukung pendidikan anak secara holistik, tidak hanya akademik.

Mengundang narasumber seperti petugas kebersihan sekolah atau petani lokal.

- Narasumber memberi pengalaman belajar langsung dan bermakna dari dunia nyata.
- Cocok untuk mengenalkan peran seperti petugas kebersihan, petani, atau penjaga taman.
- Membantu siswa memahami pentingnya kebersihan, menanam, dan merawat lingkungan.
- Mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari secara konkret.
- Menumbuhkan apresiasi terhadap profesi yang ada di sekitar mereka.
- Meningkatkan motivasi belajar melalui cerita nyata yang inspiratif.
- Melatih siswa dalam mendengarkan, bertanya, dan menghormati orang lain.
- Mendukung penguatan karakter dan profil pelajar Pancasila secara langsung.

Kerjasama dengan guru PJOK atau guru kelas untuk integrasi kegiatan fisik dan observasi.

- Kolaborasi antara guru memperkaya proses pembelajaran yang terpadu dan menyenangkan.
- Kegiatan fisik seperti senam, permainan luar ruangan, atau jalan sehat digabungkan dengan observasi.
- Contoh integrasi: mengenali bagian tubuh yang aktif saat bergerak, mengamati cuaca saat bermain.
- Mendukung perkembangan motorik kasar dan keterampilan observasi ilmiah. Memperkuat pemahaman konsep IPA secara kontekstual dan nyata.
- Membuat proses belajar lebih holistik, aktif, dan sesuai usia perkembangan anak.
- Meningkatkan kerjasama antar guru dalam merancang pembelajaran tematik.
- Menumbuhkan antusiasme dan semangat belajar melalui aktivitas yang melibatkan fisik dan pikiran.

## F. Pemanfaatan Digital

Menggunakan video pembelajaran interaktif (misalnya tentang daur hidup hewan).

- Menyajikan materi IPA secara visual dan audio yang menarik (contoh: daur hidup hewan).
- Animasi, suara, dan narasi sederhana membantu menjelaskan proses yang kompleks.
- Elemen interaktif seperti pertanyaan singkat dan pilihan jawaban mendorong partisipasi aktif.
- Cocok untuk siswa dengan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik.
- Meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.
- Bisa digunakan secara fleksibel di kelas maupun untuk tugas rumah.
- Mendorong pembelajaran yang menyenangkan, relevan, dan modern.
- Mendukung prinsip pembelajaran bermakna berbasis teknologi abad ke-21.

Aplikasi kuis interaktif sederhana.

- Digunakan untuk memperkuat konsep IPA secara interaktif dan menyenangkan.
- Tampilan menarik dan soal sesuai dengan perkembangan kognitif siswa kelas 1 SD.
- Bentuk soal bisa berupa pilihan ganda, mencocokkan gambar, atau tebak ciri-ciri objek.
- Meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan daya ingat siswa.
- Bisa digunakan secara individu atau kelompok di akhir pembelajaran.
- Cocok sebagai alat evaluasi formatif berbasis teknologi.
- Membantu menciptakan suasana belajar yang dinamis, adaptif, dan tidak membosankan.
- Mendukung pembelajaran abad ke-21 dengan integrasi teknologi dalam evaluasi.

Proyektor/layar untuk menampilkan gambar atau animasi edukatif.

- Menampilkan gambar dan animasi edukatif untuk mendukung pembelajaran visual.
- Membantu siswa memahami konsep abstrak seperti makhluk hidup, bagian tubuh, dan pertumbuhan tanaman.
- Visual yang jelas, berwarna, dan bergerak meningkatkan daya serap informasi.
- Animasi memberi gambaran nyata dan interaktif tentang fenomena alam.
- Meningkatkan atensi, antusiasme, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
- Mendukung integrasi teknologi dalam proses belajar anak usia dini.
- Guru membimbing agar materi tetap terarah, terfokus, dan bermakna.
- Menjadikan pembelajaran lebih konkret, menyenangkan, dan sesuai perkembangan zaman.

## G. Langkah Pembelajaran

Berikut ini merupakan langkah-langkah pembelajaran yang efektif dengan pertemuan sebanyak 12 kali pertemuan dalam satu semester.

## Pertemuan 1: Mengenal Makhluk Hidup Dan Benda Mati

- Tujuan: Mengenalkan siswa pada perbedaan makhluk hidup dan benda mati.
- Metode: Pengamatan langsung di lingkungan sekolah dan diskusi kelompok.
- Fokus konsep:
  - Makhluk hidup: bergerak, tumbuh, butuh makan dan minum.
  - Benda mati: tidak bergerak sendiri, tidak tumbuh, tidak makan.
- Aktivitas:
  - Eksplorasi lingkungan (halaman sekolah, taman, kelas).
  - Mengklasifikasi benda berdasarkan cirinya.
- Pendekatan deep learning:
  - Mendorong siswa bertanya dan menyimpulkan sendiri.
  - Guru sebagai fasilitator pengamatan dan diskusi.
- Hasil yang diharapkan:
  - Siswa memahami konsep secara konkret, bukan hanya dari buku.
  - Siswa aktif mengamati dan membangun pemahaman lewat pengalaman.

## Pertemuan 2: Ciri-Ciri Makhluk Hidup

- Tujuan: Mengenalkan ciri khas yang dimiliki semua makhluk hidup.
- Ciri-ciri utama: Bernapas, tumbuh, bergerak, berkembang biak, butuh makan/minum.
- Metode:
  - Observasi hewan/tumbuhan di lingkungan sekitar.
  - Diskusi tentang perilaku dan pertumbuhan makhluk hidup.
- Contoh konkret:
  - Tanaman tumbuh tinggi.
  - Kucing makan dan bergerak.
- Pendekatan deep learning:
  - Siswa menganalisis dan membandingkan ciri berbagai makhluk.
  - Guru memfasilitasi diskusi kritis dan refleksi sederhana.
- Hasil yang diharapkan:
  - Siswa memahami makna hidup dari pengamatan, bukan hafalan.
  - Terbentuk pemikiran logis sejak dini dalam mengenali makhluk hidup.

## Pertemuan 3: Kebutuhan Makhluk Hidup ( Air, Udara, Dan Makanan)

- Tujuan: Memahami bahwa makhluk hidup tidak bisa hidup tanpa air, udara, dan makanan.
- Media & Metode: Observasi tanaman dengan dan tanpa air.
- Gambar, video, atau pengamatan langsung hewan/manusia.
- Contoh konkret:
  - Tanaman layu jika tidak disiram.
  - Hewan butuh makan/minum agar tetap aktif.
- Deep learning:
  - Eksperimen mini/simulasi sederhana untuk mendorong analisis.

- Tanya jawab dan refleksi setelah pengamatan.
- Hasil yang diharapkan:
  - Siswa menyimpulkan pentingnya kebutuhan dasar makhluk hidup.
  - Muncul kesadaran akan hubungan antara makhluk hidup dan lingkungannya.

## Pertemuan 4: Tempat Hidup Makhluk Hidup

- Tujuan: Mengenalkan dan memahami habitat makhluk hidup (darat, air, udara).
- Media: Gambar, video, atau pengamatan langsung terhadap hewan kecil seperti ikan/serangga.
- Aktivitas:
  - Mencocokkan makhluk hidup dengan habitatnya.
  - Diskusi kelompok tentang alasan kecocokan habitat.
- Pendekatan deep learning:
  - Mendorong siswa berpikir kritis: “Kenapa ikan tidak hidup di pasir?”.
  - Mengamati, membandingkan, dan menyimpulkan dari berbagai contoh habitat.
- Hasil yang diharapkan:
  - Siswa memahami makhluk hidup membutuhkan habitat yang sesuai.
  - Meningkatkan kesadaran terhadap keanekaragaman lingkungan hidup.

## Pertemuan 5: Bagian Tubuh Manusia Dan Fungsinya

- Tujuan: Mengenalkan bagian tubuh manusia dan fungsinya secara menyenangkan.
- Bagian tubuh yang dikenalkan: Kepala, mata, hidung, tangan, kaki, telinga, mulut, dll.
- Contoh fungsi:
  - Mata → melihat
  - Tangan → memegang
  - Kaki → berjalan
- Metode pembelajaran:
  - Permainan tunjuk anggota tubuh
  - Lagu edukatif tentang tubuh
- Aktivitas gerak dan sebut
  - Pendekatan deep learning:
  - Pengalaman langsung & refleksi fungsi tubuh dalam kehidupan sehari-hari
  - Tanya jawab sederhana: “Apa yang terjadi jika kita tidak punya tangan?”
- Hasil yang diharapkan:
  - Siswa mengerti fungsi tubuhnya dan belajar menghargai serta merawatnya

## Pertemuan 6: Mengenal Hewan Di Lingkungan Sekitar

- Tujuan: Mengenal dan mengelompokkan hewan berdasarkan habitat dan cara bergerak.
- Media & Metode: Gambar, video, atau kunjungan singkat ke taman sekolah.
- Cerita pengalaman pribadi tentang hewan yang pernah dilihat.
- Kategori pengelompokan:

- Habitat: darat, air, udara.
- Cara bergerak: berjalan, terbang, berenang, melompat.
- Pendekatan deep learning:
  - Mengaitkan pengalaman pribadi dengan materi yang dipelajari.
  - Diskusi dan tanya jawab untuk mengembangkan pendapat dan pengamatan.
- Hasil yang diharapkan:
  - Siswa memahami keberagaman hewan di sekitar mereka.
  - Terbentuk kemampuan mengamati dan berpikir kritis secara sederhana.

## Pertemuan 7: Perubahan Cuaca Dan Pengaruhnya Terhadap Makhluk Hidup

- Tujuan: Mengetahui jenis-jenis tumbuhan dan bagian-bagiannya secara konkret.
- Bagian tumbuhan yang dipelajari: Akar, batang, daun, bunga.
- Metode & aktivitas:
  - Pengamatan langsung tumbuhan di halaman sekolah/rumah.
  - Menggambar tumbuhan dan memberi label pada bagian-bagiannya.
- Pendekatan deep learning:
  - Eksplorasi nyata dan refleksi tentang perbedaan bentuk tumbuhan.
  - Diskusi kelompok: membandingkan bentuk daun, warna bunga, dll.
- Hasil yang diharapkan:
  - Siswa memahami struktur tumbuhan melalui pengalaman langsung.
  - Terlatih berpikir kritis, komunikatif, dan mengamati secara detail.

## Pertemuan 8: Menjaga Kebersihan Diri Dan Lingkungan

- Tujuan: Mengetahui jenis cuaca dan dampaknya terhadap makhluk hidup.
- Jenis cuaca: Cerah, hujan, mendung, berangin.
- Contoh dampak:
  - Hujan → manusia memakai payung, hewan bersembunyi, tanaman mendapat air.
  - Cerah → bermain di luar, tumbuhan mendapat cahaya.
- Metode pembelajaran:
  - Mengamati cuaca setiap hari dan mencatatnya.
  - Diskusi dampak cuaca terhadap kegiatan sehari-hari.
- Pendekatan deep learning:
  - Menghubungkan perubahan cuaca dengan pengalaman langsung.
  - Refleksi dan tanya jawab untuk menyimpulkan pengaruh cuaca.
- Hasil yang diharapkan:
  - Siswa paham pentingnya cuaca dalam kehidupan.
  - Tumbuh kesadaran terhadap lingkungan dan perubahan alam.

## Pertemuan 9: Percobaan Sederhana - Menanam Biji Kacang Hijau

- Tujuan: Menanamkan kebiasaan menjaga kebersihan diri dan lingkungan.

- Contoh kebersihan diri: Mencuci tangan, mandi, menggosok gigi.
- Contoh kebersihan lingkungan: Buang sampah pada tempatnya, membersihkan meja/kelas.
- Metode pembelajaran:
  - Cerita/lagu tentang hidup bersih.
  - Simulasi langsung (mencuci tangan, membersihkan kelas).
- Pendekatan deep learning:
  - Praktik nyata dan refleksi atas kebiasaan bersih di rumah.
  - Tanya jawab: “Apa yang kamu lakukan setelah bermain di luar?”
- Hasil yang diharapkan:
  - Siswa memiliki kesadaran menjaga kebersihan sejak dini.
  - Tumbuh rasa tanggung jawab dan kebiasaan hidup sehat.

## Pertemuan 10: Mengamati Hasil Percobaan Dan Membuat Laporan Sederhana

- Tujuan: Memahami proses pertumbuhan tanaman secara langsung.
- Alat & bahan: Biji kacang hijau, kapas, air, gelas plastik, dan buku catatan.
- Langkah kegiatan:
  - Menanam biji di kapas basah.
  - Mengamati dan mencatat perubahan setiap hari.
  - Pendekatan deep learning:
    - Pengamatan berulang dan refleksi dari hari ke hari.
    - Diskusi kelompok tentang perubahan yang diamati.
- Nilai yang ditanamkan:
  - Rasa ingin tahu, kesabaran, dan kemampuan menyimpulkan.
  - Belajar dari pengalaman langsung, bukan sekadar teori.
- Hasil yang diharapkan:
  - Siswa memahami tahapan pertumbuhan tanaman.
  - Terbentuk sikap ilmiah melalui observasi dan pencatatan sederhana.

## Pertemuan 11: Mengamati Hasil Percobaan Dan Membuat Laporan Sederhana

- Tujuan: Menyimpulkan hasil pengamatan dan menyusun laporan sederhana.
- Kegiatan utama:
  - Mengamati dan mencatat hasil akhir percobaan.
  - Membandingkan pertumbuhan antar siswa.
  - Menggambar dan menulis laporan singkat.
- Pendekatan deep learning:
  - Refleksi hasil sendiri dan belajar dari hasil teman.
  - Diskusi untuk memahami perbedaan dan kesamaan pertumbuhan.
- Hasil yang diharapkan:
  - Siswa mampu menyampaikan hasil pengamatan secara sederhana.
  - Terbentuk kemampuan berpikir ilmiah dan komunikasi dasar.
  - Siswa merasa bangga atas hasil belajar melalui pengalaman langsung.

## Pertemuan 12: Refleksi Pembelajaran Dan Presentasi Hasil Pengamatan

- Tujuan: Merefleksi pengalaman belajar dan melatih kemampuan menyampaikan ide.
- Aktivitas utama:
  - Mengulas kembali materi dari pertemuan 1–11.
  - Presentasi hasil pengamatan biji kacang hijau.
- Cerita singkat: hal yang disukai dan dipelajari.
- Metode pembelajaran:
  - Tanya jawab terbuka.
  - Cerita lisan dan gambar sebagai alat presentasi.
- Pendekatan deep learning:
  - Refleksi aktif untuk memperkuat pemahaman dan makna belajar.
  - Pembelajaran berpijak pada pengalaman dan perasaan siswa.
- Hasil yang diharapkan:
  - Siswa lebih percaya diri dan terbiasa menyampaikan pendapat.
  - Terbentuk ingatan yang kuat dan positif terhadap proses belajar IPA.

## H. Asesmen Pembelajaran

### Observasi aktivitas siswa dalam diskusi dan eksperimen

- Tujuan asesmen: Menilai proses belajar siswa secara menyeluruh.
- Aspek yang diamati:
  - Kemampuan menyampaikan pendapat.
  - Sikap mendengarkan dan menghargai teman.
  - Ketelitian mengikuti prosedur eksperimen.
  - Partisipasi aktif dalam kelompok.
- Pendekatan deep learning:
  - Menilai bagaimana siswa membangun pemahaman lewat interaksi.
  - Memperhatikan keterkaitan antara pengalaman dan konsep ilmiah.
- Manfaat asesmen:
  - Memetakan perkembangan kognitif, sosial, dan emosional siswa.
  - Memberi gambaran autentik tentang proses belajar anak.
  - Digunakan sebagai bahan refleksi guru untuk perbaikan pembelajaran.

### Lembar kerja dan tugas rumah (pengamatan dan laporan)

- Tujuan asesmen: Melatih siswa dalam mencatat hasil pengamatan dan menerapkan konsep IPA di kehidupan sehari-hari.
- Bentuk kegiatan:
- Lembar kerja di kelas: mengisi tabel, menggambar, menjawab pertanyaan sederhana.
- Tugas rumah: laporan pengamatan hewan/tumbuhan di rumah.
- Keterampilan yang dikembangkan:
  - Menggambar dan memberi keterangan.
  - Menjawab pertanyaan berdasarkan pengamatan.

- Menulis laporan singkat dengan bahasa sendiri.
- Pendekatan deep learning:
  - Siswa menerapkan konsep melalui pengalaman langsung.
  - Mengembangkan kemampuan refleksi dan komunikasi pribadi.
- Manfaat asesmen:
  - Mengukur pemahaman siswa secara individu.
  - Mendukung pembelajaran bermakna berbasis konteks nyata.

## Penilaian sikap seperti kepedulian terhadap makhluk hidup dan kebersihan

- Tujuan asesmen: Menilai penerapan nilai dan sikap dalam keseharian siswa.
- Aspek yang diamati:
  - Menjaga kebersihan diri (mencuci tangan, mandi, berpakaian rapi).
  - Menjaga kebersihan lingkungan (tidak membuang sampah sembarangan).
  - Kepedulian terhadap hewan dan tumbuhan (merawat tanaman, tidak menyakiti hewan).
  - Sopan santun dalam diskusi dan kerja kelompok.
- Pendekatan deep learning:
  - Siswa memahami makna etika dan nilai moral dalam sains.
  - Mendorong penerapan nyata dari pembelajaran ke perilaku sehari-hari.
- Manfaat asesmen:
  - Membentuk karakter positif sejak dini.
  - Memantau perkembangan sosial-emosional siswa secara menyeluruh.
  - Mendukung penguatan profil pelajar Pancasila dalam pembelajaran.

## Kuis sederhana untuk mengukur pemahaman konsep

- Tujuan asesmen: Mengukur pemahaman konsep IPA secara ringan dan menyenangkan.
- Bentuk soal:
  - Pilihan ganda bergambar.
  - Pernyataan benar-salah.
  - Melengkapi bagian gambar (misalnya, memberi label pada tubuh manusia).
- Pendekatan deep learning:
  - Digunakan untuk refleksi dan penguatan konsep, bukan hanya nilai.
  - Membantu guru mengidentifikasi bagian materi yang belum dipahami siswa.
- Manfaat kuis:
  - Melatih kemampuan berpikir dan menulis siswa secara sederhana.
  - Memberikan umpan balik langsung bagi guru dan siswa.
  - Menumbuhkan kebiasaan mereview materi secara mandiri.