



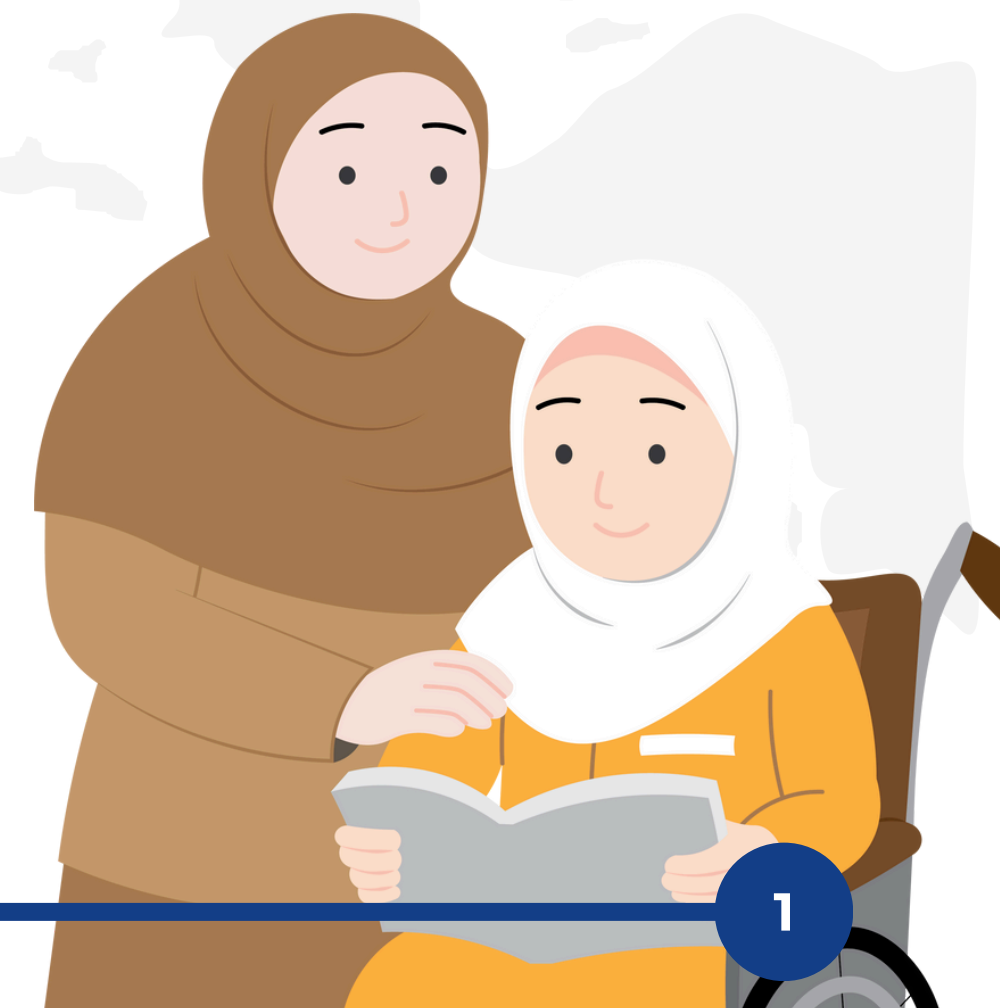
# PANDUAN IMPLEMENTASI AKOMODASI PEMBELAJARAN MENDALAM BAGI MURID DENGAN HAMBATAN FISIK



## LATAR BELAKANG

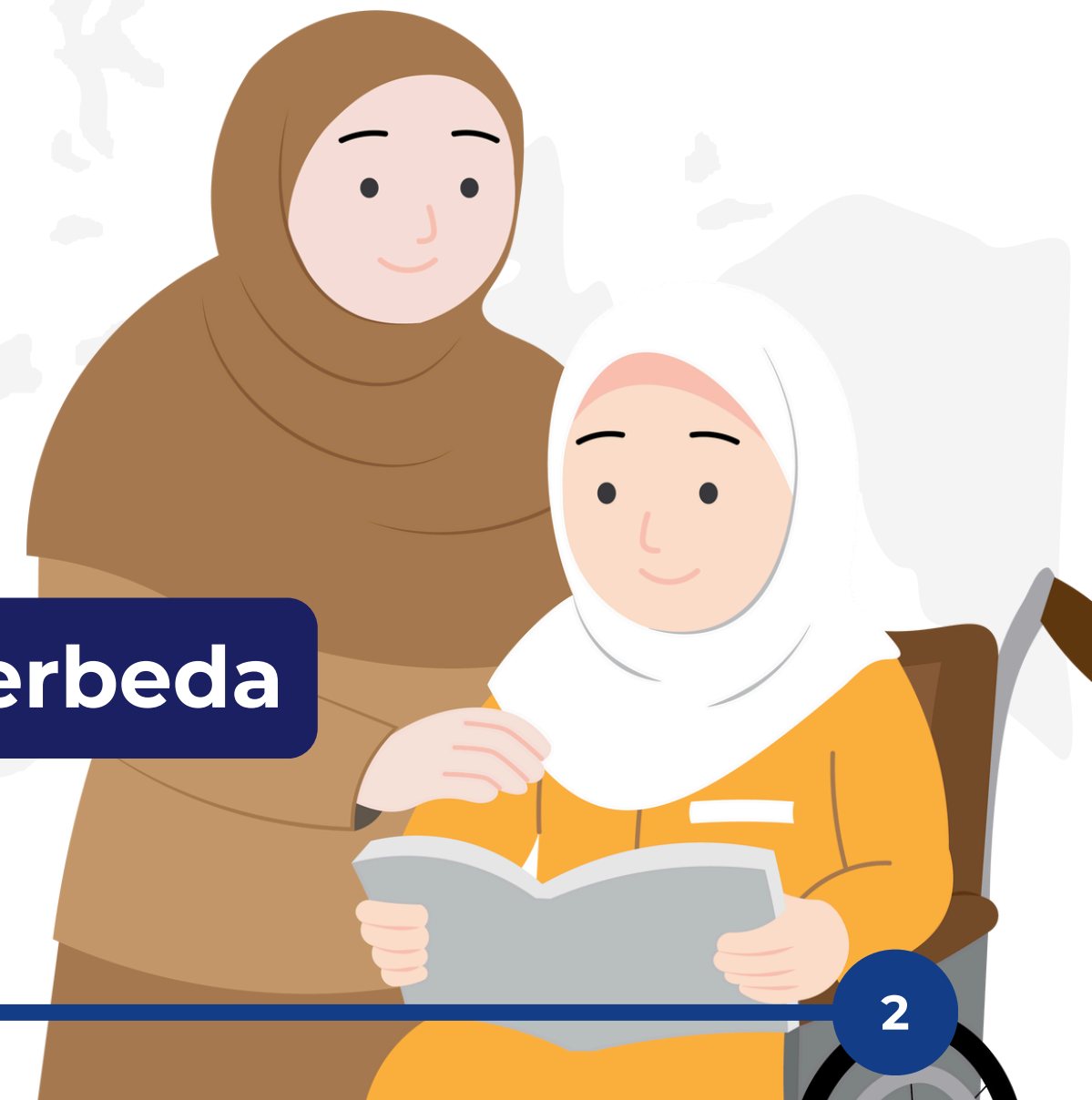
Pendidikan adalah proses memuliakan manusia secara holistik dan terpadu melalui olah pikir, olah hati, olah rasa, dan olah raga.

Satuan pendidikan didorong untuk menjalankan kurikulum yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan.



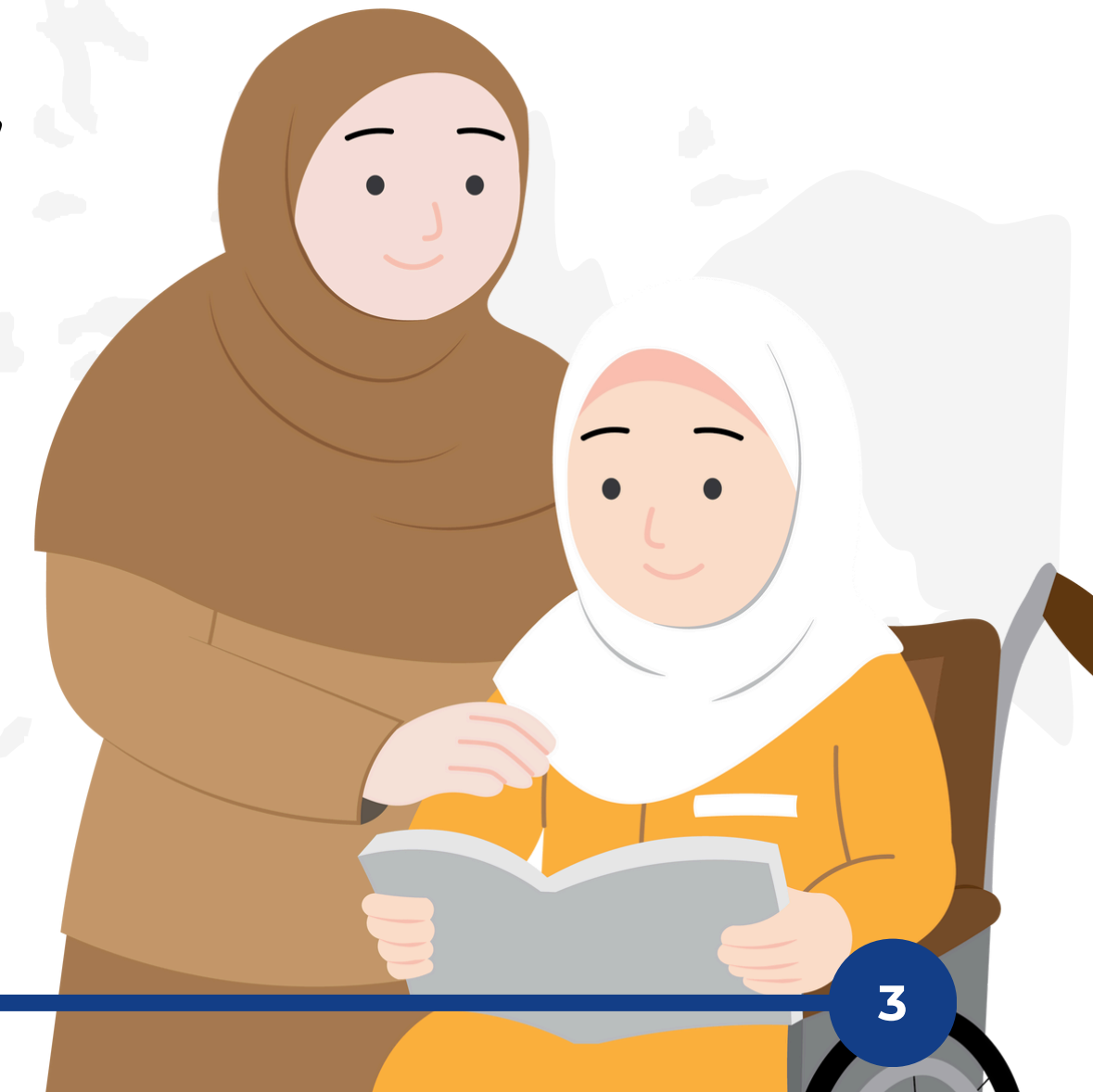
# **TANTANGAN**

- 1 Ketimpangan mutu dan akses**
- 2 Keterbatasan fasilitas & informasi**
- 3 Kompetensi guru yang beragam**
- 4 Pengelolaan kelas yang belum efektif**
- 5 Penilaian yang seragam pada kondisi yang berbeda**



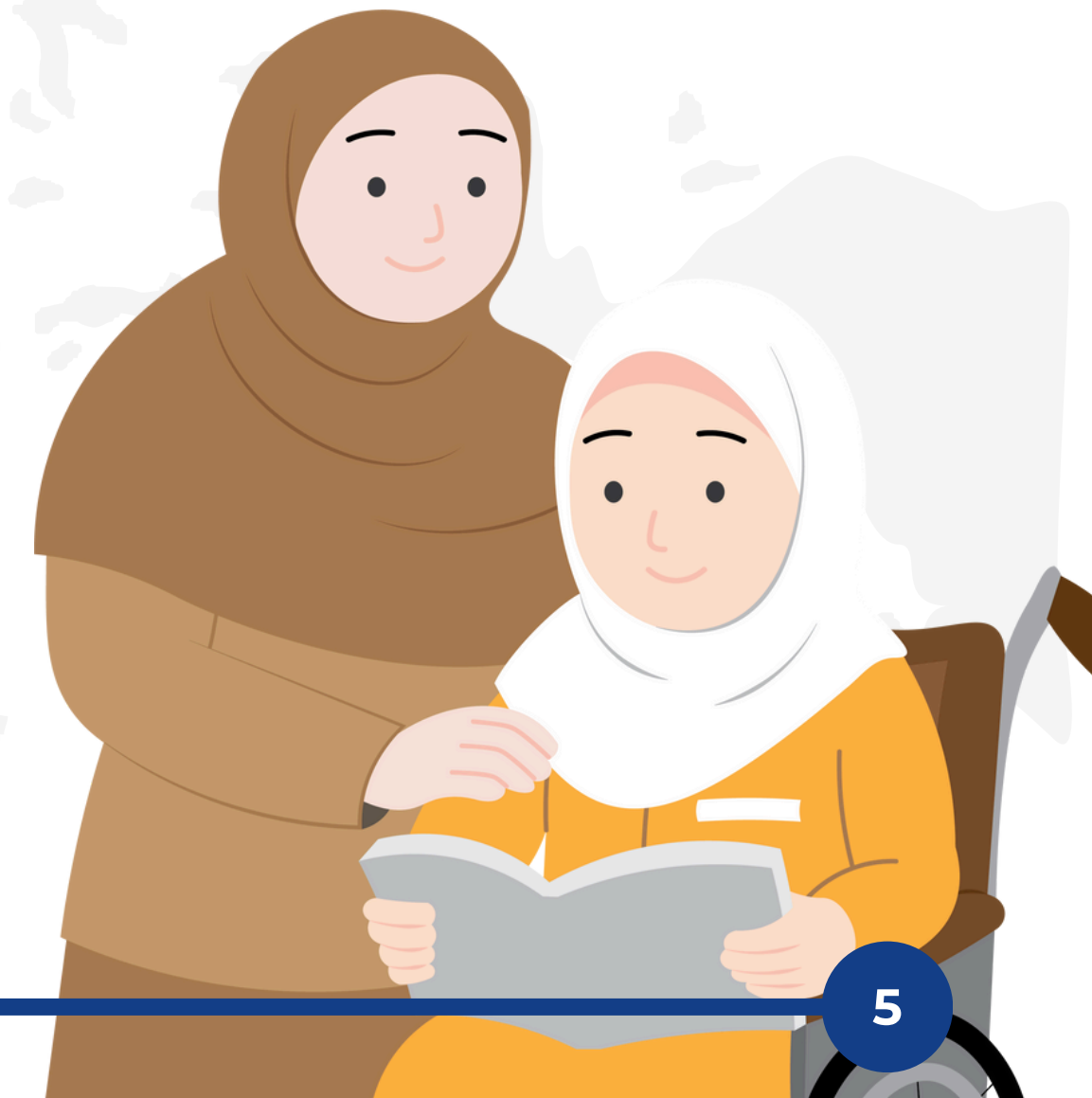
Sebagai respon terhadap tantangan ini, Kementerian Pendidikan menerapkan Pembelajaran Mendalam, yaitu pendekatan yang:

- Fokus pada pemahaman dan pengaplikasian konsep
- Membangun suasana belajar yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan
- Relevan untuk pendidikan umum dan pendidikan khusus



## SASARAN

1. Pendidik murid dengan hambatan fisik baik di sekolah khusus maupun sekolah umum
2. Kepala sekolah dalam mengambil kebijakan terkait pembelajaran mendalam bagi murid dengan hambatan fisik



# **STRUKTUR PANDUAN**

**Pendahuluan**

**Kerangka kerja pembelajaran mendalam**

**Akomodasi Pembelajaran**

**Implementasi pembelajaran mendalam**

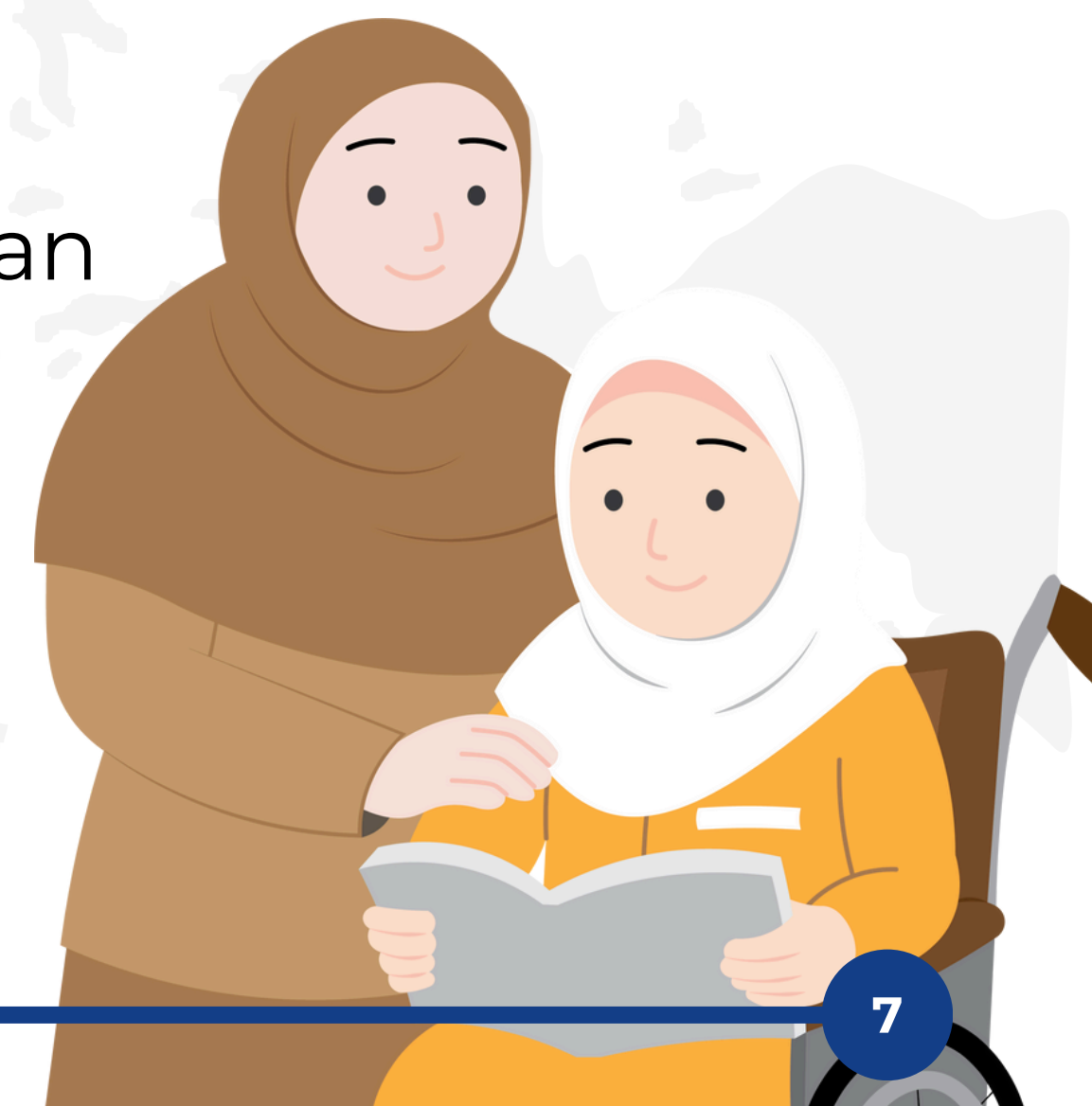


## ***DIMENSI PROFIL LULUSAN***

Implementasi pada dimensi profil lulusan dapat dipilih satu atau lebih untuk ditanamkan karakternya pada aktivitas pembelajaran.

contoh :

berdoa sebelum dan sesudah belajar (Keimanan dan Ketaqwaan terhadap Tuhan YME)



# PRINSIP PEMBELAJARAN

## 1. BERKESADARAN

NO	INDIKATOR BERKESADARAN	CONTOH AKTIVITAS
1	Kenyamanan murid dalam belajar	Menyesuaikan Ruang Kelas Yang Disesuaikan Dengan Aktivitas Pembelajaran Dan kondisi Murid / Aksesibilitas
2	Fokus, konsentrasi dan perhatian	Pembelajaran Diselingi Dengan Permainan
3	Kesadaran terhadap proses berpikir	Memberikan pertanyaan pemantik sesuai dengan materi dan kemampuan murid
4	Keterbukaan terhadap perspektif baru	Memfasilitasi murid untuk mencoba hal baru
5	Keingintahuan terhadap pengetahuan dan pengalaman baru	Menyampaikan tujuan pembelajaran dan melakukan refleksi



# PRINSIP PEMBELAJARAN

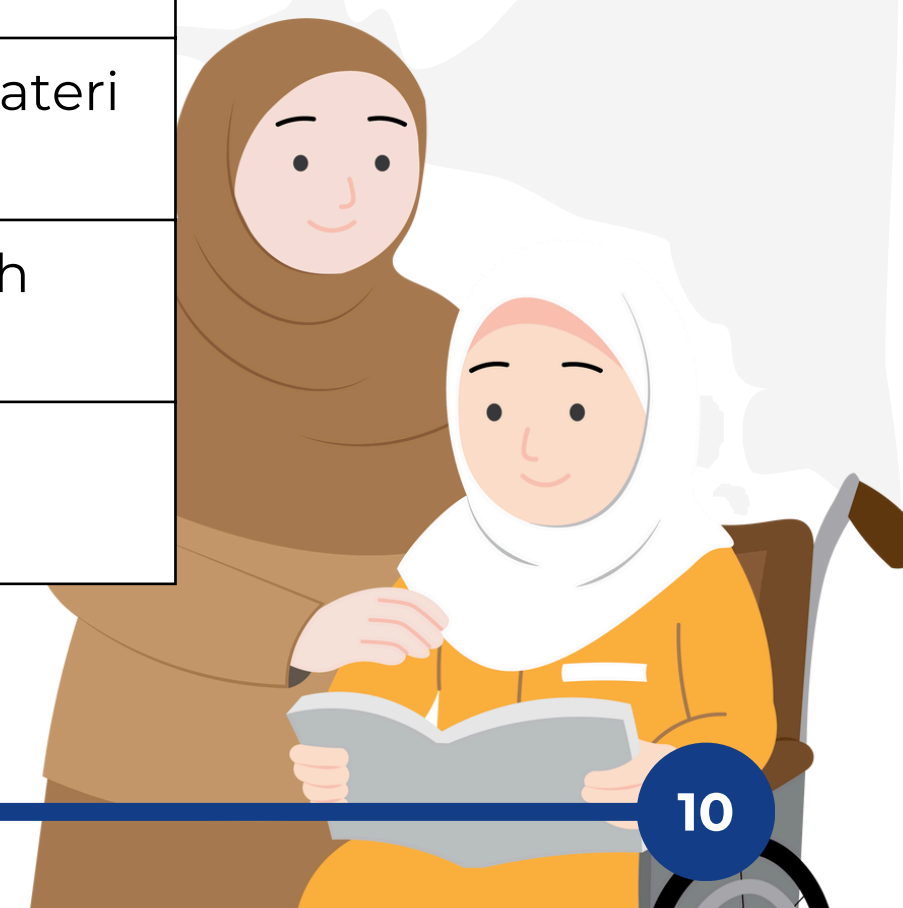
## 2. BERMAKNA

NO	INDIKATOR BERMAKNA	CONTOH AKTIVITAS
1	Kontekstual Dan/Atau Relevan Dengan Kehidupan Nyata	Menggunakan alat dan bahan pembelajaran atau contoh-contoh berkaitan dengan kehidupan nyata dan familiar dengan murid.
2	Keterkaitan dengan pengalaman sebelumnya	Melakukan apersepsi
3	Kebermanfaatan belajar untuk diterapkan dalam konteks baru	Menjelaskan manfaat dan mempraktikkan materi yang sedang dipelajari
4	Mencoba atau melakukan praktik dari materi yang dipelajari ilmu lain	Mengaitkan pembelajaran keterampilan tata boga dengan matematika
5	Pembelajar sepanjang hayat	Memberikan pujian/penghargaan setelah menyelesaikan tugas

# PRINSIP PEMBELAJARAN

## 3. MENGGEMBIRAKAN

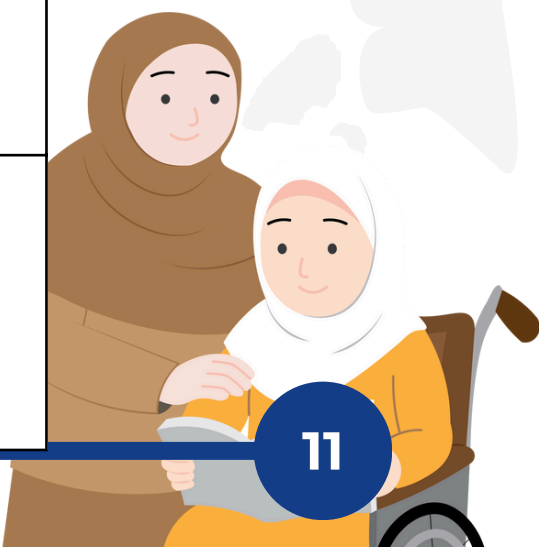
NO	INDIKATOR MENGGEMBIRAKAN	CONTOH AKTIVITAS
1	Lingkungan pembelajaran yang interaktif	Murid terlibat dalam diskusi , bertanya dan menyampaikan pendapat
2	Aktivitas pembelajaran yang menarik	Bermain peran, bermain dinding interaktif
3	Menginspirasi	Memanfaatkan lingkungan sekolah dengan materi pembelajaran diluar kelas
4	Tantangan yang memotivasi	Memberikan kegiatan yang bervariasi dan lebih tinggi dari tahap yang sudah dicapai
5	Tercapainya keberhasilan belajar	Murid menyelesaikan tantangan yang relevan hingga akhirnya menemukan solusi sendiri



# PENGALAMAN BELAJAR

## 1. Memahami

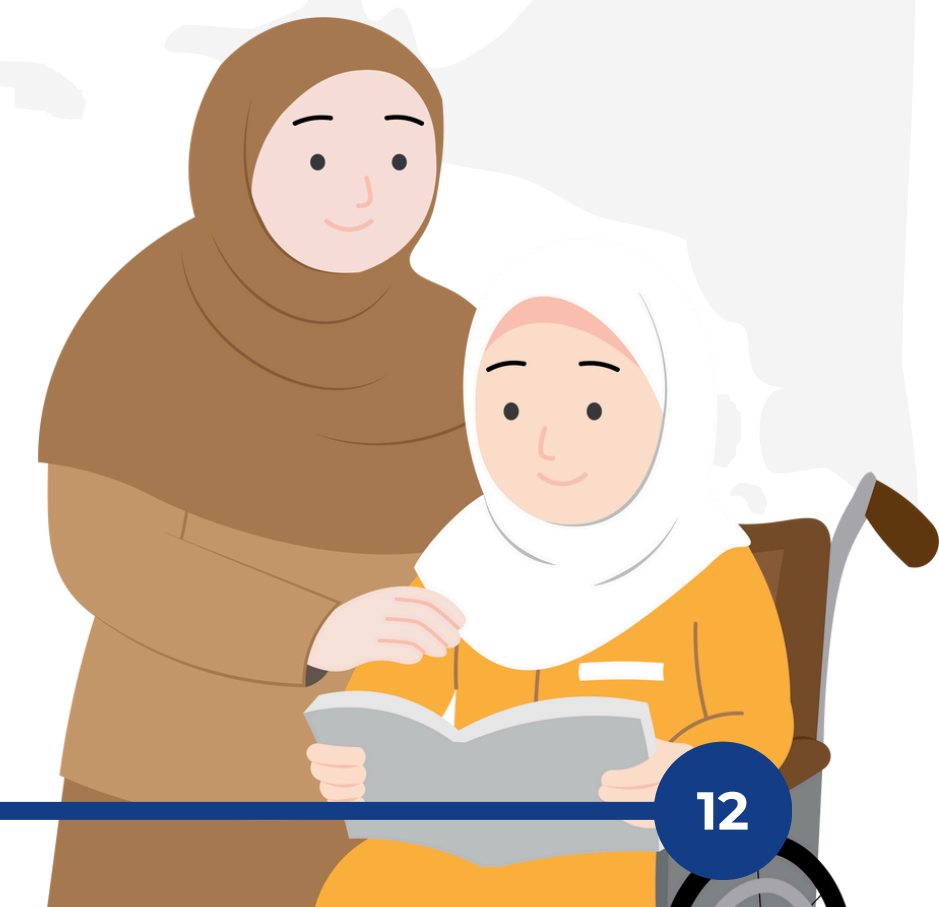
No	Indikator Memahami	Contoh Aktivitas
1	Menghubungkan Pengetahuan Baru Dengan Pengetahuan Sebelumnya	Membuat peta konsep untuk menghubungkan materi baru dengan apa yang telah dipelajari
2	Menstimulasi Proses Berpikir Murid	Menganalisis skenario nyata, mendiskusikan dampaknya dan menawarkan solusi berdasarkan pengetahuan murid
3	Menghubungkan dengan konteks nyata dan / atau kehidupan Sehari-Hari	Mengekplorasi konsep dengan melihat contoh nyata melalui stimulasi
4		Bekerja dalam kelompok dan diberikan kebebasan memilih cara mengembangkan proyek
5	Menanamkan Nilai-Nilai Moral Dan Etika Dan Lainnya.	Berdiskusi tentang konsep pembelajaran dengan nilai moral dan etika
6	Guru Mengaitkan Pembelajaran Dengan Pembentukan Karakter Murid	Menuliskan refleksi tentang cara pembelajaran sehingga dapat membentuk pembiasaan / karakter positif (sesuaikan dengan kondisi murid)



# PENGALAMAN BELAJAR

## 2. Mengaplikasi

No	Indikator Mengaplikasikan	Contoh Aktivitas
1	Murid menghubungkan konsep baru dengan pengetahuan sebelumnya	Mengaitkan materi matematika dengan lingkungan sekitar ,contohnya mencocokkan benda dengan bentuk geometri
2	Murid menerapkan pengetahuan ke dalam situasi nyata atau bidang lain.	Simulasi kegiatan jual beli
3	Murid mengembangkan pemahaman dengan eksplorasi lebih lanjut	Menonton video pendek tentang fotosintesis dan menjelaskan satu bagian proses dengan gambar /model sederhana
4	Murid berpikir kritis dan mencari solusi inovatif berdasarkan pengetahuan yang ada.	Diskusi berbasis masalah



# PENGALAMAN BELAJAR

## 3. Merefleksi

No	Indikator Merefleksi	Contoh Aktivitas
1	Murid memotivasi diri sendiri untuk terus belajar dan merencanakan perbaikan cara belajar selanjutnya	Membuat kartu /catatan kecil untuk merefleksikan pembelajaran hari itu ( sesuai kondisi anak)
2	Murid melakukan refleksi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran (evaluasi diri)	Menuliskan /merekam (lisan/audio)tentang perasaan murid pada proses pembelajaran
3	Murid menerapkan strategi berpikir	Diskusi berbasis pertanyaan reflektif, menjawab soal secara langsung
4	Murid memiliki kemampuan metakognisi (meregulasi diri dalam pembelajaran)	Saat murid mengisi lembar pemantauan diri
5	Murid meregulasi emosi dalam pembelajaran	Menyiapkan kartu dengan simbol /gambar ekspresi kemudian disuruh memilih gambar sesuai dengan perasaannya masing - masing

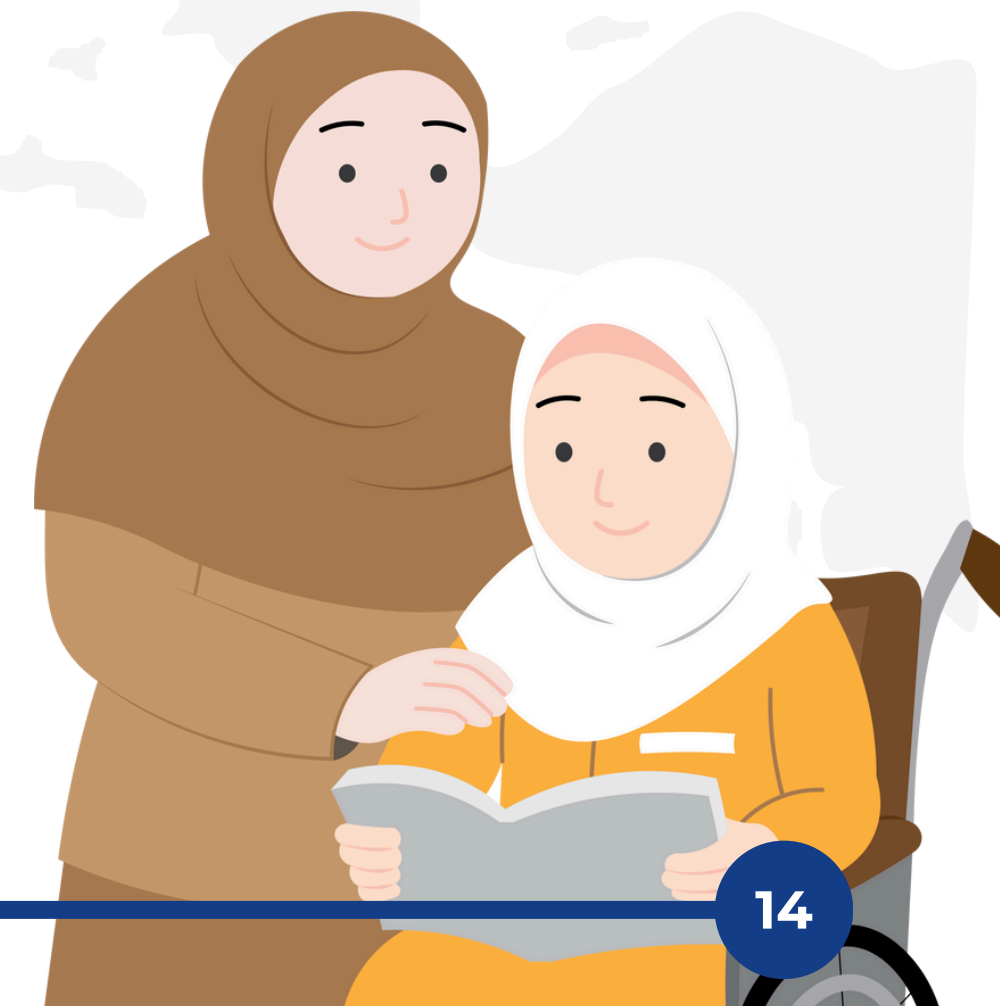


## ***KERANGKA PEMBELAJARAN***

1. Praktik Pedagogis
2. Kemitraan Pembelajaran
3. Lingkungan Pembelajaran
4. Pemanfaatan Digital

## ***PERAN GURU***

1. Aktivator
2. Kolaborator
3. Pengembangan Budaya Belajar

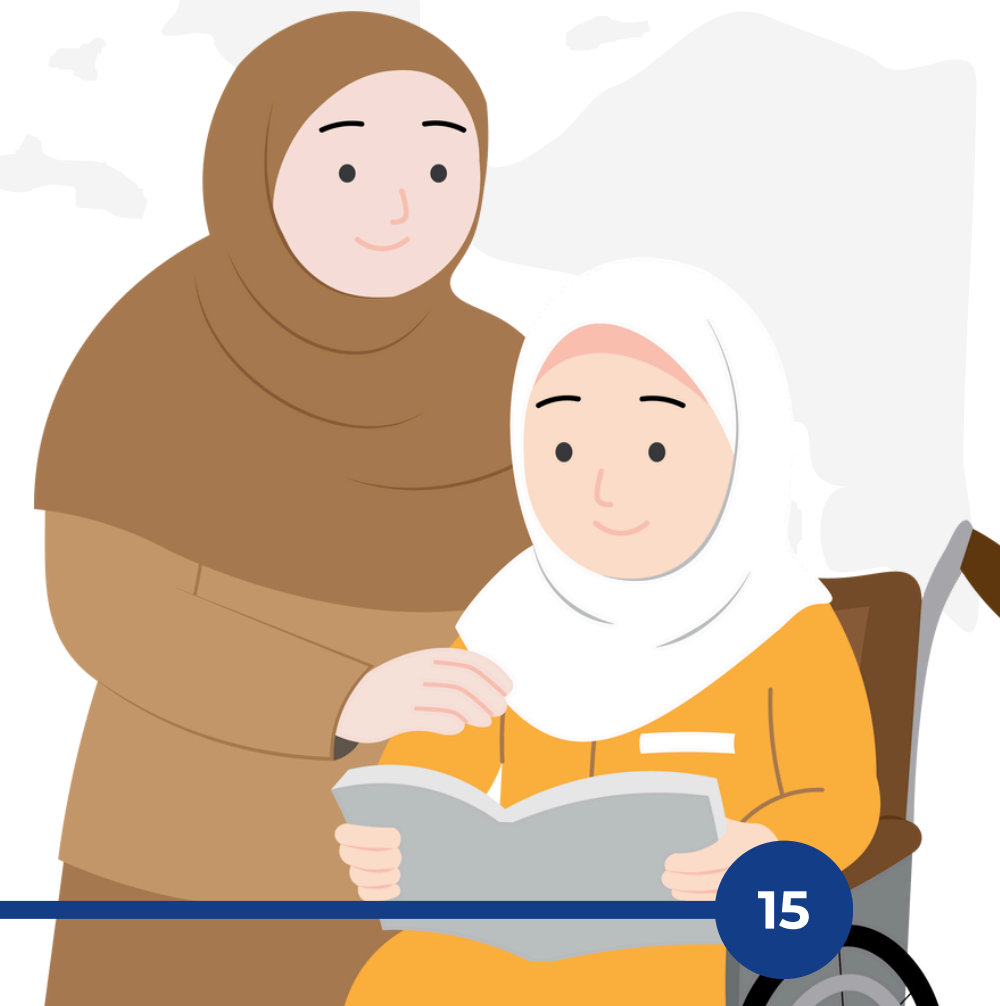


## **AKOMODASI PEMBELAJARAN**

Penyesuaian lingkungan, materi, metode, media, atau waktu yang diberikan kepada murid tanpa mengurangi standar capaian kompetensi.

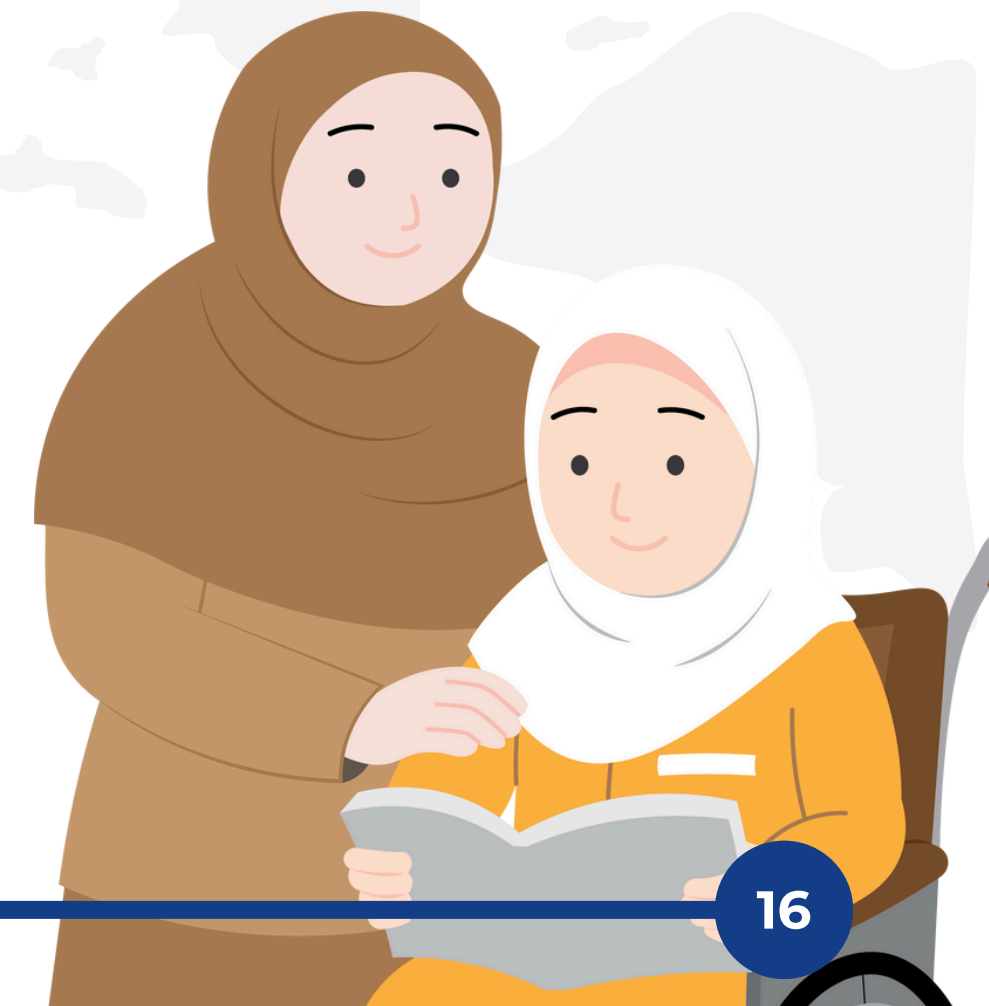
## **TUJUAN**

Memastikan setiap murid, termasuk yang memiliki hambatan fisik, dapat mengakses dan berpartisipasi optimal dalam proses belajar.



## **KARAKTERISTIK BELAJAR**

- 1. Keterbatasan motorik kasar & halus**
- 2. Kecepatan belajar lebih lambat**
- 3. Kesulitan membangun kepercayaan diri**
- 4. Butuh lingkungan belajar yang ramah, suportif, dan memberdayakan**



# **KEBUTUHAN BELAJAR**

- 1. Akses fisik**
- 2. Bahan ajar aksesibel**
- 3. Waktu fleksibel**
- 4. Dukungan sosial & emosional**
- 5. Asesmen individual berkala**



## **BENTUK AKOMODASI PEMBELAJARAN**

- 1 Lingkungan Fisik**
- 2 Peralatan Belajar**
- 3 Penyajian Materi**
- 4 Metode**
- 5 Media**
- 6 Waktu**
- 7 Strategi Sosial**



# TEKNOLOGI DAN MEDIA YANG MENDUKUNG KEBUTUHAN BELAJAR

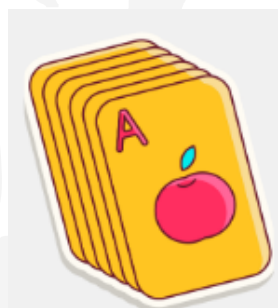
## Media



Benda asli/tiruan



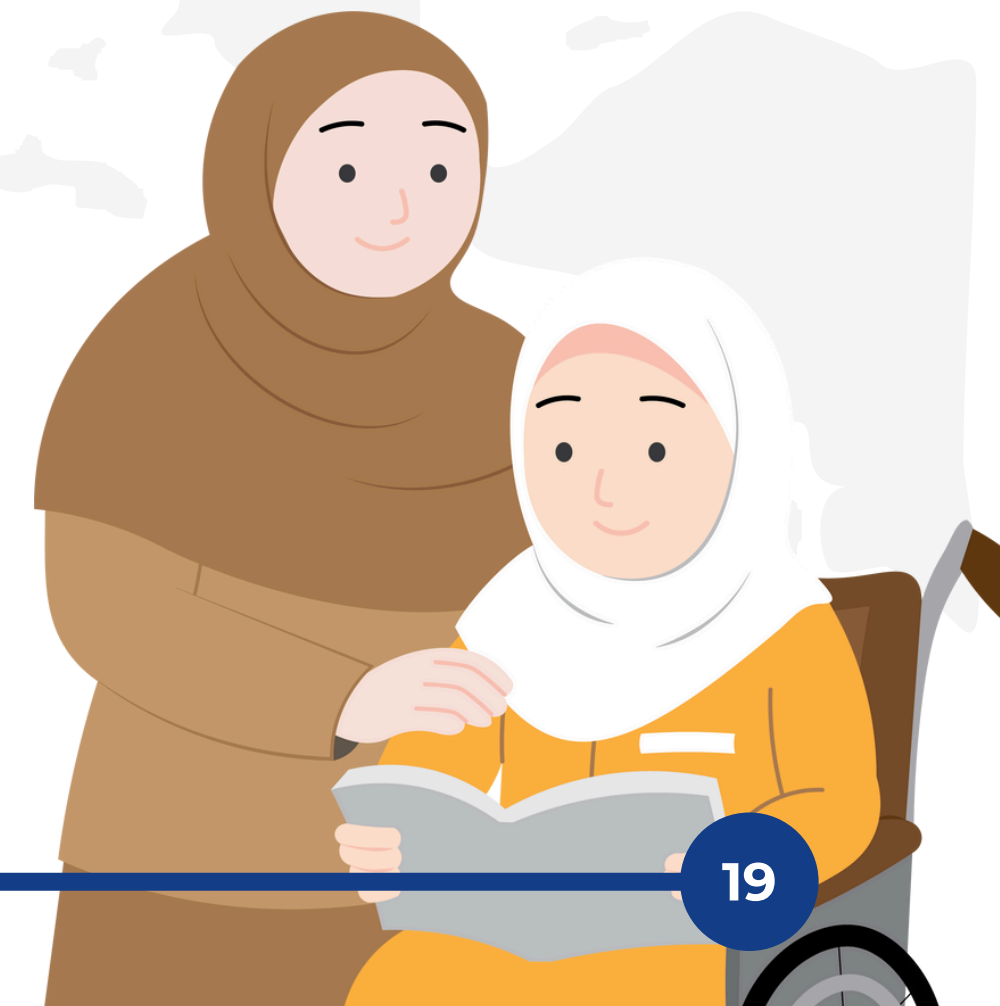
Puzzle



Gambar

## Teknologi

1. Speech to Text Software
2. Adaptive keyboard & mouse
3. Eye tracking system
4. Tablet, stylus ergonomis
5. Screen reader & magnifier
6. LMS inklusif (SPADA, Moodle)
7. Media Interaktif
8. Perangkat komunikasi



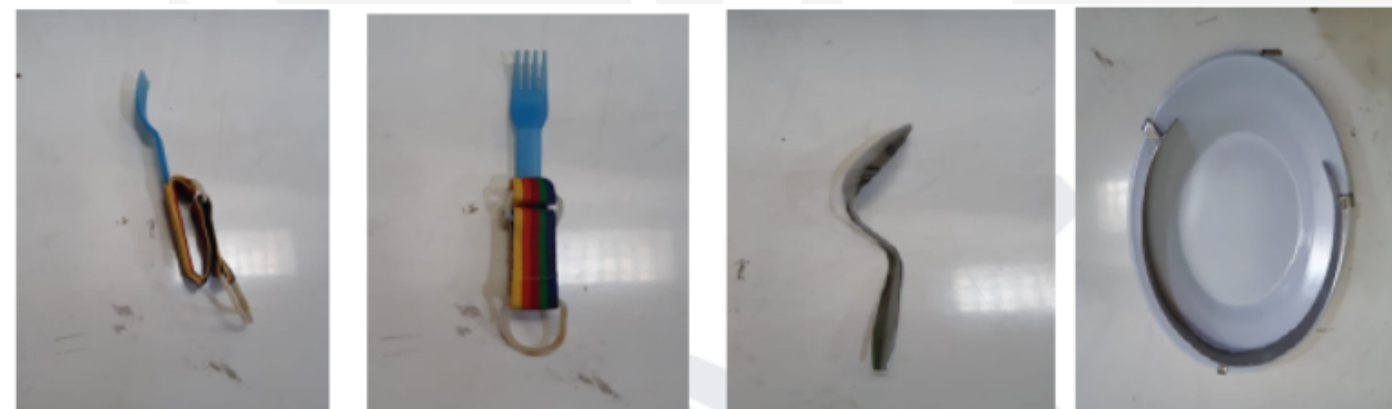
# AKSESIBILITAS



Gambar : Kursi Khusus  
*Dokumentasi Pribadi*



Gambar : Walker & Pengguna  
*Dokumentasi Pribadi*



Gambar : Alat Makan Modifikasi  
*Dokumentasi Pribadi*



Gambar : Kursi Roda Biasa & Kursi  
Roda yang dimodifikasi

# AKSESIBILITAS



Gambar : Sepatu Outflare & Booth Shoes



Gambar : Kruk & Tripod  
*Dokumentasi Pribadi*



Gambar : Sepatu Konvensional AFO  
*Dokumentasi Pribadi*



Gambar : Kursi Roda Elektrik  
*Dokumentasi Pribadi*



# AKSESIBILITAS



Gambar : Papan Interaktif  
*Dokumentasi Pribadi*



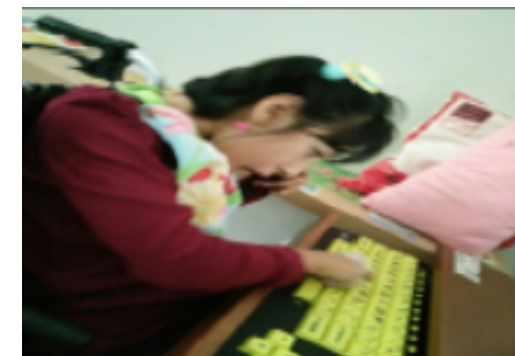
Gambar : Keyboard



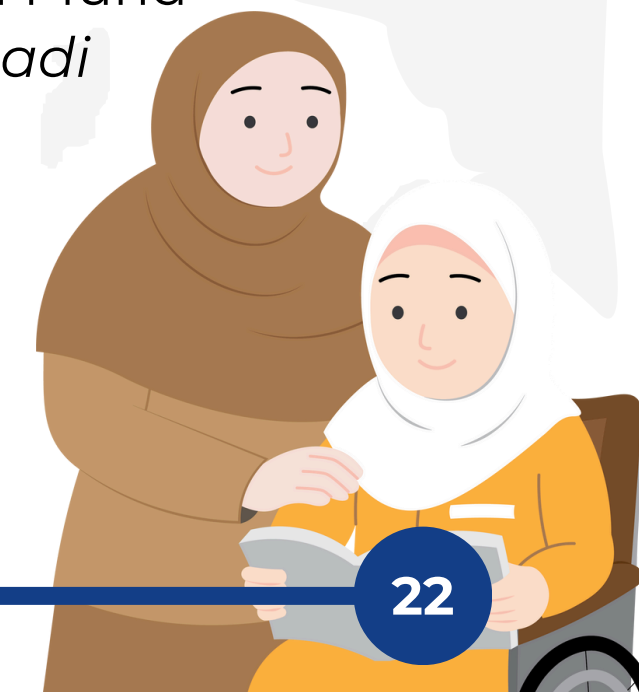
Gambar : Bus *Disabilitas*  
*Dokumentasi Pribadi*



Gambar : Mouse  
*Dokumentasi Pribadi*



Gambar : Penggunaan Laptop  
Sesuai dengan Kondisi Murid  
*Dokumentasi Pribadi*



# ASESMEN

1

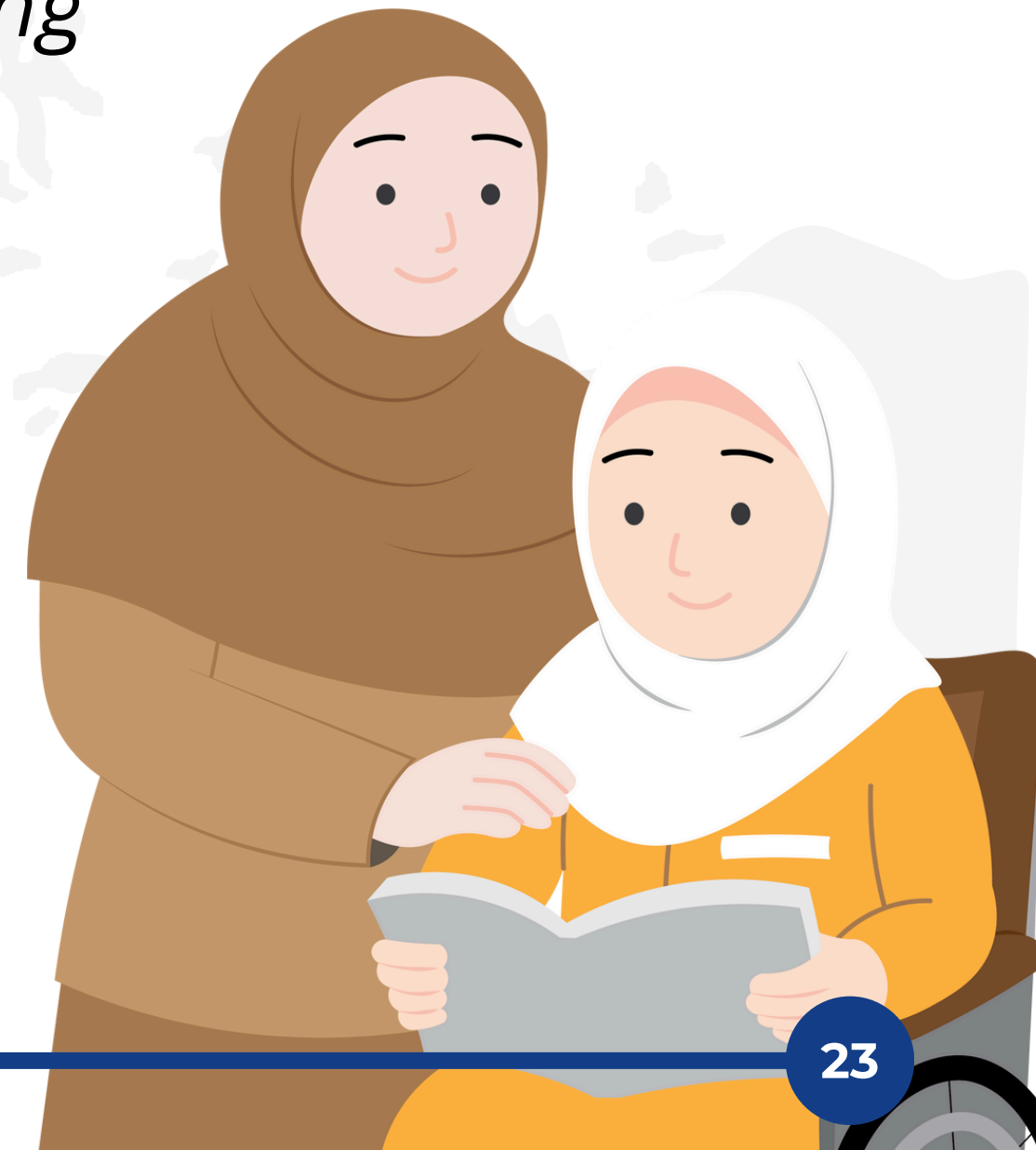
## Asesmen Formatif

- *Assessment as Learning*
- *Assessment for Learning*

2

## Asesmen Sumatif

- *Assessment of Learning*





# TERIMA KASIH