

Pada Topik 1 ini Bapak/Ibu akan belajar tentang Penguatan Kompetensi Profesional Guru Informatika yang terdiri dari 4 Sub Topik antara lain Tujuan Mata Pelajaran Informatika, Berpikir Komputasional, Literasi Digital dan Berpikir Kritis, serta Praktik Baik Pembelajaran Informatika. Keempat topik ini diharapkan bisa menjadi materi pemantik untuk kemudian diperdalam pada ketiga modul berikutnya yaitu Kerangka Kurikulum Informatika, Menentukan Materi HOTS dalam Pembelajaran Informatika, dan Menganalisis TPACK dalam Pembelajaran Informatika.

Sebagai guru yang profesional pasti akan berusaha dengan sungguh-sungguh memahami keilmuannya secara mendalam. Penting bagi seorang guru profesional untuk memahami setiap elemen informatika, paham tentang konsepnya dan paham bagaimana membelajarkan setiap elemen tersebut. Dengan menciptakan pembelajaran Informatika yang bermakna maka seorang guru diharapkan mampu mengasah kemampuan berpikir peserta didik di era digital yang meliputi berpikir komputasional, berpikir kritis, dan berliterasi digital.

#### 1. Pembelajaran Sub Topik 1 : **Tujuan Mata Pelajaran Informatika**

Informatika merupakan salah satu disiplin ilmu yang mencari pemahaman dan mengeksplorasi dunia di sekitar kita, baik natural maupun artifisial. Informatika tidak hanya berkaitan dengan studi, pengembangan, dan implementasi pada sistem komputer, namun juga berkaitan dengan pemahaman terhadap prinsip-prinsip dasar.

Tujuan pembelajaran informatika tidak hanya menjadikan peserta didik sebagai pengguna komputer saja, namun diharapkan mereka mempunyai kemampuan memecahkan masalah (*problem solving*) yang dapat menguasai konsep inti (*core concept*), terampil dalam memanfaatkan komputer dalam kehidupan sehari-hari serta berpandangan terbuka dalam mempraktikkan informatika pada bidang-bidang lainnya. Hingga kelak di masa depan, kita dapat menaruh harapan pada peserta didik agar mereka mampu merdeka dalam berteknologi, yakni mereka mampu memahami proses rekayasa (*engineering*) dalam suatu produk. Ataupun lebih tinggi dari itu, mereka dapat menciptakan produk-produk teknologi baru yang berbasis solusi informatika.

Informatika yang dipelajari diharapkan mampu meningkatkan kemampuan dalam logika, analisis, dan interpretasi data yang diperlukan dalam literasi dan numerasi, serta membekali peserta didik dengan kemampuan pemrograman yang mendukung pemodelan dan simulasi dalam sains komputasi (*computational science*). Peserta didik akan terbiasa berpikir dan bertindak secara logis dan sistematis, berpikir layaknya *computational thinker*.

Model-model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam mata pelajaran informatika adalah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*Student-Centered Learning*) yaitu *Inquiry Based Learning*, *Problem Based Learning* dan *Project Based Learning*. Ketiga model pembelajaran ini mampu mendorong peserta didik untuk berfikir secara kritis, mampu memecahkan masalah secara berkelompok dan memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik untuk dapat menghadapi tantangan yang terkait dalam kehidupan sehari-hari mereka. Dengan penerapan model pembelajaran tersebut peserta didik dapat bekerja dalam kelompok, mampu berkomunikasi dengan baik dan membangkitkan kecakapan dalam kepemimpinan (*leadership*) dan lain-lain.

Elemen berpikir komputasional, teknologi informasi dan komunikasi, literasi dalam menerima informasi, menggunakan media dan data digital merupakan kompetensi generik peserta didik dalam proses awal peserta didik untuk dapat meningkatkan kemampuan dalam melakukan aktifitas bekerja sama dalam kelompok, mampu mengkomunikasikan hasil pekerjaan dalam bentuk visualisasi. Selibuhnya elemen capaian pembelajaran informatika dapat dibagi ke dalam 2 kelompok yang terdiri dari kelompok ke 1 yaitu Sistem Komputer, Jaringan Komputer, Analisis Data, Algoritma Pemrograman. Sedangkan kelompok ke 2 yaitu Dampak Sosial Informatika dan Praktik Lintas Bidang.



Gambar 1.1 Tujuan Mata Pelajaran Informatika

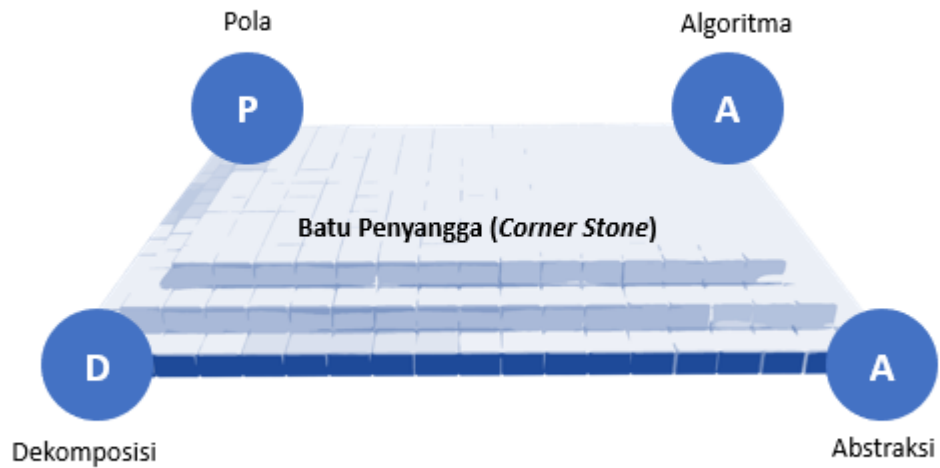
Mata pelajaran informatika tidak harus selalu disampaikan menggunakan perangkat gawai (*plugged*) namun penyampaian konsep dapat disampaikan melalui aktivitas tanpa menggunakan perangkat gawai (*unplugged*). Sebagai gantinya kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan perangkat gawai dapat menerapkan permainan atau games, pembelajaran yang menarik, bermain peran atau dengan menggunakan bahan-bahan yang mudah dibuat. Namun setelah kegiatan moda *unplugged*

diterapkan, guru harus menjelaskan dan membawa peserta didik ke subjek belajar yang sesungguhnya (perangkat keras, sistem komputasi, program aplikasi, konsep atau lainnya).

Penting untuk disadari bersama bahwa menciptakan pembelajaran informatika yang bermakna perlu menjadi fokus utama para guru profesional. Karena dengan pembelajaran yang bermakna baik melalui moda *plugged* maupun *unplugged*, peserta didik dapat merasakan pengalaman menelaah konsep informatika, cara berpikir, dan menciptakan solusi dari masalah yang ada. Sehingga peserta didik dapat mencapai kompetensi untuk hidup dalam era digital, bahkan di masa depan kita harap sudah bisa merdeka berteknologi sebagai pencipta produk-produk. Agar mampu mendidik peserta didik sebagai pembelajar era digital maka guru dapat memberi penekanan pada kompetensi berpikir komputasional, berpikir kritis dan bijak berliterasi digital.

2. Pembelajaran Sub Topik 2 : **Berpikir Komputasional (*Computational Thinking*)**  
Berpikir Komputasional dianalogikan sebagai fondasi dalam “Rumah Informatika” (yang akan diperdalam di bahasan modul 2). Kecakapan atau kompetensi berpikir komputasional ini terdiri dari 4 pilar/batu penyangga (*corner stone*) yaitu Dekomposisi, Abstraksi, Algoritma, dan Mengungkap Pola. Keempat-empatnya menyatu atau saling berkaitan dalam proses berpikir peserta didik saat memecahkan suatu masalah yang diselesaikan dalam solusi informatika.

Sebagai guru profesional kita perlu mengupayakan proses belajar yang menjamin peserta didik mampu menerapkan keempat pilar/batu penyangga (*corner stone*) berpikir komputasional ini. Dengan mengacu pada definisi operasional Berpikir Komputasional, kita dapat dengan mudah menurunkan metode pembelajaran yang mengasah kecakapan dekomposisi, abstraksi, algoritma, dan pola. Keempat pilar/batu penyangga (*corner stone*) ini akan membantu seseorang dalam memecahkan masalah secara efisien efektif dan optimal.



Gambar 1.2 Pilar (*Corner Stone*) Computational Thinking

Untuk dapat menciptakan solusi yang efektif efisien dan optimal maka kita perlu memandang setiap permasalahan dengan keempat aspek berpikir komputasional yang digambarkan melalui metafora pilar/batu penyangga (*corner stone*) dalam fondasi. Seperti yang kita ketahui bahwa berpikir komputasional memang menjadi fondasi dari kelima *body of knowledge* informatika. Dekomposisi, Abstraksi, Algoritma, dan Mengungkap Pola, keempatnya menyatu saat kita merumuskan permasalahan dan menciptakan solusinya. Secara harfiah dekomposisi diartikan mengurai permasalahan dan mengamati setiap elemen atau bagian dari permasalahan tersebut, abstraksi berarti memilah mana yang menjadi prioritas dan konteks penyelesaian masalah, algoritma berarti menyusun langkah penyelesaian terurut, dan kita mengungkap pola dari permasalahan tersebut yang kemungkinan nanti juga akan muncul serupa pada permasalahan berikutnya.

Keempat pilar/batu penyangga (*corner stone*) ini diperjelas oleh definisi operasional berpikir komputasional oleh ISTE (*International Society for Technology in Education*) dan CSTA (*Computer Science Teachers Association*) pada tahun 2011 yang telah diberi feedback oleh 700 computer scientist dan praktisi pengajar. Definisi operasional berpikir komputasional ini mencakup Kata Kerja Operasional antara lain, merumuskan masalah, mengelola dan menganalisis data, hingga memperumum dan menerapkan solusi pada variasi masalah yang lebih luas.

**Berpikir Komputasional (BK)** merupakan proses pemecahan masalah yang mencakup (namun tak terbatas yang disebutkan di sini saja) karakteristik berikut ini:

- Merumuskan masalah yang memungkinkan kita menggunakan komputer atau alat lainnya sebagai bantuan.
- Secara logis mengelola dan menganalisis data
- Merepresentasikan data melalui abstraksi seperti model dan simulasi
- Mengotomatisasi solusi melalui berpikir algoritmik (serangkaian langkah terurut)
- Mengidentifikasi, menganalisa, dan mengimplementasi solusi yang mungkin dengan tujuan memperoleh efektivitas dan efisiensi kombinasi langkah-langkah dan sumber daya yang ada
- Memperumum dan menerapkan solusi yang muncul pada variasi masalah yang lebih luas.

**Kecakapan ini didukung dan disempurnakan oleh disposisi dan sikap yang merupakan dimensi esensial dari CT. Disposisi dan sikap tersebut antara lain:**

- Percaya diri menghadapi kompleksitas
- Gigih dalam bekerja menghadapi masalah sulit
- Toleransi terhadap ambiguitas
- Kecakapan untuk menghadapi masalah terbuka
- Kecakapan untuk mengomunikasikan solusi dan bekerja sama dengan sesama untuk meraih tujuan dan solusi bersama

[International Society for Technology in Education \(ISTE\)](#) dan [Computer Science Teachers Association \(CSTA\)](#) (2011)

Gambar 1.3 Definisi Operasional berpikir komputasional

Kecakapan ini didukung oleh disposisi atau kesiagaan sikap menerapkan berpikir komputasional, seorang *computational thinker* percaya diri menghadapi kompleksitas, gigih dalam bekerja, menghadapi masalah sulit, toleransi terhadap ambiguitas, cakap menghadapi masalah terbuka, juga mengkomunikasikan solusi dan bekerja sama.

Lebih dari itu sebagai guru profesional kita diharapkan benar-benar paham dan memberi contoh kepada peserta didik berpikir layaknya *computational thinker* di setiap kita memecahkan masalah. Kita bisa menunjukkan pemahaman tentang Berpikir Komputasional dengan enam ciri paham yakni mampu menjelaskan, menafsirkan, menerapkan, menyadari adanya beragam perspektif, berempati dan mempunyai pengetahuan diri. Berikut ini adalah contoh refleksi seorang pendidik mengenai pemahamannya tentang berpikir komputasional, kita gunakan framework

enam ciri paham oleh Wiggins & McTighe (2005) untuk melakukan refleksi diri mulai dari menjelaskan, menafsirkan, menerapkan, melihat dengan perspektif, berempati dan membangun pengetahuan diri.

<p><b>Menjelaskan</b></p> <p>BK merupakan proses berpikir memformulasikan persoalan yang solusinya nanti dapat dijalankan oleh agen pemroses informasi (dapat manusia maupun komputer)</p>	<p><b>Menafsirkan</b></p> <p>Berpikir Komputasional itu pola pikir, menyatu dalam benak saat dihadapkan dengan permasalahan apapun.</p>	<p><b>Menerapkan</b></p> <p>Setiap melihat permasalahan, saya harus mengidentifikasi persoalan sebenarnya dan mengamati apa saja elemen penting di dalamnya, dan mulai membangun solusi yang efektif, efisien, dan optimal</p>
<p><b>Melihat dengan Perspektif</b></p> <p>Sudut pandang yang beragam akan menghasilkan solusi yang beragam pula. BK di Matematika, Biologi, Kimia, Bahasa, dan lainnya akan berbeda-beda, juga BK di Informatika itu sendiri.</p>	<p><b>Berempati</b></p> <p>Saya sebaiknya membayangkan apa yang ada di benak peserta didik ketika mendengar kata komputasional, bisa jadi akan terasa sangat menyeramkan. Maka saya perlu jelaskan dengan contoh-contoh yang ada kaitannya dengan kehidupan sehari-hari peserta didik agar mudah dipahami.</p>	<p><b>Membangun Pengetahuan Diri</b></p> <p>Agar saya semakin menguasai BK maka saya akan rutin mengasahnya melalui soal-soal yang diselesaikan dengan format BK, yakni mengutamakan proses efektif, efisien, dan optimal serta berfokus pada empat corner stone untuk memahami prosesnya, karena setiap langkah penyelesaian berarti dan penting.</p>

Tabel 1.4 Framework Enam Ciri Paham oleh Wiggins & McTighe (2005)

Setelah memahami betul apa itu berpikir komputasional maka akan muncul kesadaran bahwa berpikir komputasional memang sudah kita laksanakan sehari-hari, namun tantangan bagi kita semua adalah bagaimana kita bisa mengajarkannya secara bertahap dan mengakar kuat menjadi pola pikir.

Oleh karena itu pada Kurikulum Merdeka telah diuraikan fase Capaian Pembelajaran (CP) dari kelas 1 hingga kelas 12. Jika kita perhatikan pada uraian CP ini kita garis bawah kata kunci yang menjadi pembeda pada setiap tahap. Dimulai dari Fase A diharapkan peserta didik mampu menyajikan objek konkret, pada fase B objek konkret direpresentasikan ke dalam data, pada fase C data yang digunakan meningkat jumlahnya, kemudian berlanjut ke Fase D yakni SMP menekankan pada disposisi atau kesiagaan sikap menerapkan Berpikir komputasional dan menyusun solusi lebih dari satu, pada Fase E penekanan pada strategi algoritma standar, hingga Fase F dimana

peserta didik diajak untuk mengkaji dan memberi keputusan yang efektif untuk mendapatkan solusi yang disusun.

Sebagai bentuk empati kepada peserta didik, guru informatika yang profesional hendaknya merasakan apa yang dirasakan oleh peserta didik dan memastikan munculnya pertanyaan-pertanyaan berikut ini di benak peserta didik:

- *Dapatkah permasalahan ini diselesaikan dengan lebih baik dan mudah oleh manusia atau komputer?*
- *Adakah pola yang sama antara permasalahan ini dengan permasalahan yang sudah aku selesaikan sebelumnya?*
- *Bagaimana data bisa diorganisasi atau dikelola untuk membantu menyelesaikan permasalahan ini?*
- *Bagaimana saya membuat solusi yang umum agar dapat diterapkan pada input dengan range tertentu?*
- *Langkah-langkah apa saja yang bisa saya jelaskan dalam menyelesaikan permasalahan ini?*
- *Apa strategi komputer yang bisa saya gunakan?*
- *Apa saja batasan, konsekuensi, dan hambatan dari solusi yang saya rancang ini?*

Kecakapan berpikir komputasional yang semakin diasah akan mendorong peserta didik untuk peka dan menanyakan pertanyaan kritis ini di setiap selesai menyusun solusi. Juga munculnya kesadaran bahwa manusia akan berdampingan dengan komputer dan bekerjasama untuk menyelesaikan masalah-masalah yang akan datang di masa depan.

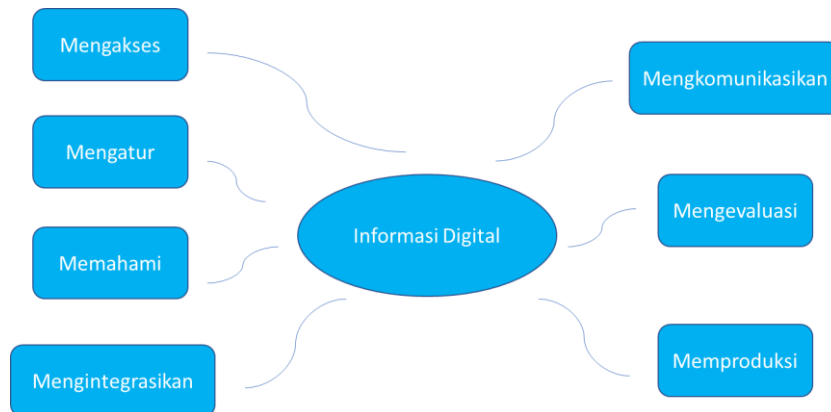
Beberapa tautan yang dapat digunakan oleh Bapak/Ibu peserta bimtek sebagai sumber referensi pada pembelajaran sub topik 2 sebagai berikut :

1. Bebras Podcast - Ep. 1: "Apa itu *Computational Thinking*?"  
[https://www.youtube.com/watch?v=Z\\_HnjgZT8HU](https://www.youtube.com/watch?v=Z_HnjgZT8HU)
2. Bebras Podcast - Ep. 2: "AADP, PADA, ADAP, atau apa?"  
<https://www.youtube.com/watch?v=05chuA0vPHQ>
3. Bebras Podcast - Ep. 3: "Asesmen dan *Computational Thinking*"  
<https://www.youtube.com/watch?v=pK69QI3KxJI>
4. Bebras Podcast - Ep. 4: "Tantangan Bebras: Sebuah Perayaan Berpikir"  
<https://www.youtube.com/watch?v=9mA0LgIPe2g>
5. Bebras Podcast - Ep. 5: "CT for All: Apa Artinya?"  
<https://www.youtube.com/watch?v=nqDoGMqiQp4>
6. Bebras Podcast - Ep. 6: "Tingkatan Mengajar dalam *Computational Thinking*"  
<https://www.youtube.com/watch?v=EZSzyfjCRaU>

3. Pembelajaran Sub Topik 3 : **Literasi Digital dan Berpikir Kritis**

Di tengah transformasi digital yang mengalir deras, literasi digital dan berpikir kritis menjadi prasyarat penting supaya peserta didik memiliki bekal untuk produktif di dunia digital dengan tetap menjaga martabat, etika dan budaya.

Literasi Digital didefinisikan UNESCO (2018) sebagai kemampuan untuk mengakses, mengatur, memahami, mengintegrasikan, mengkomunikasikan, mengevaluasi dan membuat informasi dengan aman dan tepat melalui teknologi digital untuk bekerja dan berwirausaha.



Gambar 1.4 Kompetensi Literasi Digital

Dalam kurikulum yang disusun oleh Japelidi beserta Kemkominfo dan Siberkreasi (2021), setidaknya ada 4 pilar literasi digital meliputi cakap, etis, budaya dan aman bermedia digital seperti pada cover modul pada gambar di bawah ini.



Gambar 1.5 Modul Literasi Digital dari Kemkominfo-Japelidi-Siberkreasi (2021)

Selain 4 pilar itu, kemampuan membaca lateral (*lateral reading*) serta verifikasi informasi menjadi salah satu hal penting untuk melengkapi kecakapan peserta didik dalam membaca informasi dalam ruang digital yang sering bercampur antara fakta dan hoaks. Sedangkan berpikir kritis, bisa dibagi menjadi 3 cabang, yaitu konstruksi pengetahuan, evaluasi dan penalaran, serta pengambilan keputusan. Sebagai guru informatika profesional kita perlu meramu pembelajaran literasi digital dan berpikir kritis dengan berorientasi mempelajari konsep, membangun karakter dan perilaku, yang bisa dilakukan baik secara *plugged* maupun *unplugged*.

Berikut ini tautan yang dapat digunakan sebagai sumber referensi untuk Sub Topik 3 :

1. Framework Literasi Digital, UNESCO  
<https://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/ip51-global-framework-reference-digital-literacy-skills-2018-en.pdf>
2. Modul Cakap Bermedia Digital, Kemkominfo-Japelidi-Siberkreasi  
<https://literasidigital.id/buku/modul-cakap-bermedia-digital>
3. Modul Etis Bermedia Digital, Kemkominfo-Japelidi-Siberkreasi  
<https://literasidigital.id/buku/modul-etis-bermedia-digital>
4. Modul Budaya Bermedia Digital, Kemkominfo-Japelidi-Siberkreasi  
<https://literasidigital.id/buku/modul-budaya-bermedia-digital>
5. Modul Aman Bermedia Digital, Kemkominfo-Japelidi-Siberkreasi  
<https://literasidigital.id/buku/modul-aman-bermedia-digital>
6. Critical Thinking: Skill Development Framework, ACER  
[https://research.acer.edu.au/ar\\_misc/41/](https://research.acer.edu.au/ar_misc/41/)
7. Pengajaran Membaca Lateral, Stanford University  
<https://cor.stanford.edu/curriculum/collections/teaching-lateral-reading/>
8. Kurikulum Tular Nalar, Mafindo-Ma'arif Institute-Love Frankie  
<https://tularnalar.id/>
9. Belajar Literasi Media, Mafindo  
<https://lenteralitera.mafindo.or.id/belajar-literasi-media/>
10. Video Stop Hoax Indonesia, Mafindo  
[https://www.youtube.com/watch?v=uhsftQKs7O8&list=PLeAicezKjGsEtKmk2rcss0Vv fPGz\\_8qRn&ab\\_channel=MAFINDO](https://www.youtube.com/watch?v=uhsftQKs7O8&list=PLeAicezKjGsEtKmk2rcss0Vv fPGz_8qRn&ab_channel=MAFINDO)

#### 4. Pembelajaran Sub Topik 4 : **Praktik Baik Pembelajaran Informatika**

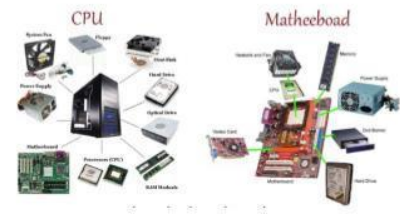
Pembelajaran informatika seringkali dipandang sulit untuk diimplementasikan karena faktor sarana prasarana yang tidak memadai. Namun pada kenyataannya, pembelajaran informatika sangatlah bisa dikontekstualisasikan dan disesuaikan dengan situasi, kondisi, dan kebutuhan peserta didik di daerah yang berbeda. Salah satunya adalah dengan melaksanakan pembelajaran tanpa menggunakan gawai (*unplugged*).

Berikut ini merupakan contoh kegiatan pembelajaran secara *plugged* (Gambar 1.6) dan *unplugged* (Gambar 1.7 )

## PLUGGED (Dengan Gawai)



Siswa belajar perangkat keras komputer dengan demo langsung PC yang dibongkar atau bisa juga dengan gambar (alternatif jika mau dijadikan *unplugged*)



Gambar 1.6 Moda Pembelajaran *Plugged*

## UNPLUGGED (Tanpa Gawai)



Siswa menebak umur teman dan mengkonversinya menjadi bilangan biner



Konversi bilangan biner ke desimal dan sebaliknya

Gambar 1.7 Moda Pembelajaran *Unplugged*

## Kombinasi *PLUGGED* dan *UNPLUGGED*



Diskusi dan presentasi materi Peran Teknologi Informasi sebagai bagian proses *Problem-Based Learning*

Gambar 1.8 Kombinasi *Plugged* dan *Unplugged*

Dalam hal ini, penting bagi guru untuk bisa memahami dan menerapkan metode pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered*), menarik, dan menjamin ketercapaian pembelajaran pada tingkatan yang tepat (*teaching at the right level*).

Untuk melakukannya, berikut ini adalah beberapa langkah praktik yang dapat dilakukan oleh guru untuk menjamin ketercapaian pembelajaran pada tingkatan yang tepat (*teaching at the right level*):

1. Melaksanakan asesmen di awal pembelajaran untuk mengetahui kemampuan dasar peserta didik terkait suatu materi.
2. Melakukan pengelompokan hasil asesmen sesuai dengan kemampuan atau tingkat capaian peserta didik.
3. Memberikan penanganan pada aktivitas pembelajaran sesuai dengan kemampuan dan karakteristik peserta didik.
4. Memonitor perkembangan peserta didik dan memberikan dukungan yang dibutuhkan (biasanya dengan metode *Scaffolding*). Metode *Scaffolding* adalah sebuah metode pembelajaran yang berisikan dukungan belajar kepada peserta didik secara terstruktur pada tahap awal pembelajaran.

Salah satu elemen penting dalam pembelajaran Informatika adalah Praktik Lintas Bidang (PLB). Dalam hal ini, ilmu dan keterampilan yang didapatkan peserta didik dari Informatika dapat digunakan untuk mendukung dan menjembatani pendalaman pembelajaran peserta didik dalam bidang-bidang lainnya, seperti Matematika, Sains, ataupun Bahasa. Contohnya, untuk mendalami lebih jauh tentang statistik dalam pembelajaran Matematika, peserta didik dapat menggunakan kompetensi Informatika yang mereka miliki untuk mengumpulkan data secara daring melalui Google Forms

dan menyajikan datanya menggunakan tabel, grafik, dan fitur pendukung lainnya melalui Google Sites (agar data dapat diakses secara *online*). Jika memungkinkan, aktivitas semacam ini sangatlah bisa diintegrasikan dengan pembelajaran Bahasa, misalnya dalam penggunaan unsur kebahasaan yang baik dan benar di dalam menyajikan hasil data.



Gambar 1.9 Ilustrasi Pembelajaran Praktik Lintas Bidang

Contoh lainnya, peserta didik dapat menggunakan keterampilan Informatika dalam merancang aplikasi sederhana untuk alat penyiram tanaman otomatis sebagai salah satu bentuk dari *Problem Based Learning* untuk masalah penghijauan (terkait dengan pembelajaran Sains).

Dikarenakan terkait dengan bidang-bidang lainnya, dalam pelaksanaannya, Praktik Lintas Bidang ini membutuhkan keberanian, kreativitas, dan usaha yang lebih besar dari semua guru yang terlibat. Salah satu hal penting yang perlu diperhatikan adalah pada saat tahap perencanaan aktivitas pembelajaran. Jika Praktik Lintas Bidang akan diterapkan, maka guru-guru bidang terkait perlu mengupayakan diskusi, penyamaan persepsi, dan pembagian tugas dalam sebuah aktivitas pembelajaran yang sifatnya komprehensif, namun tetap praktis dan kontekstual. Dalam hal ini, masing-masing guru perlu menentukan peranan, bagian materi yang akan terhubung dalam aktivitas pembelajaran tersebut, serta bentuk asesmennya. Jika perencanaan bisa dilakukan secara mendetail, maka akan lebih besar kemungkinan aktivitas Praktik Lintas Bidang dilakukan tanpa kendala berarti dan bisa menjadi pengalaman belajar yang menarik serta bermakna untuk peserta didik.