

PEMBELAJARAN MENDALAM BAGI MURID DENGAN HAMBATAN INTELEKTUAL

KKG TUNAGRAHITA SLB



WIN JEROH MIKO, M.Pd
SLB NEGERI KEBAYAKAN TAKENGON

KKG TUNAGRAHITA – 22 Oktober 2026



LATAR BELAKANG

Permasalahan

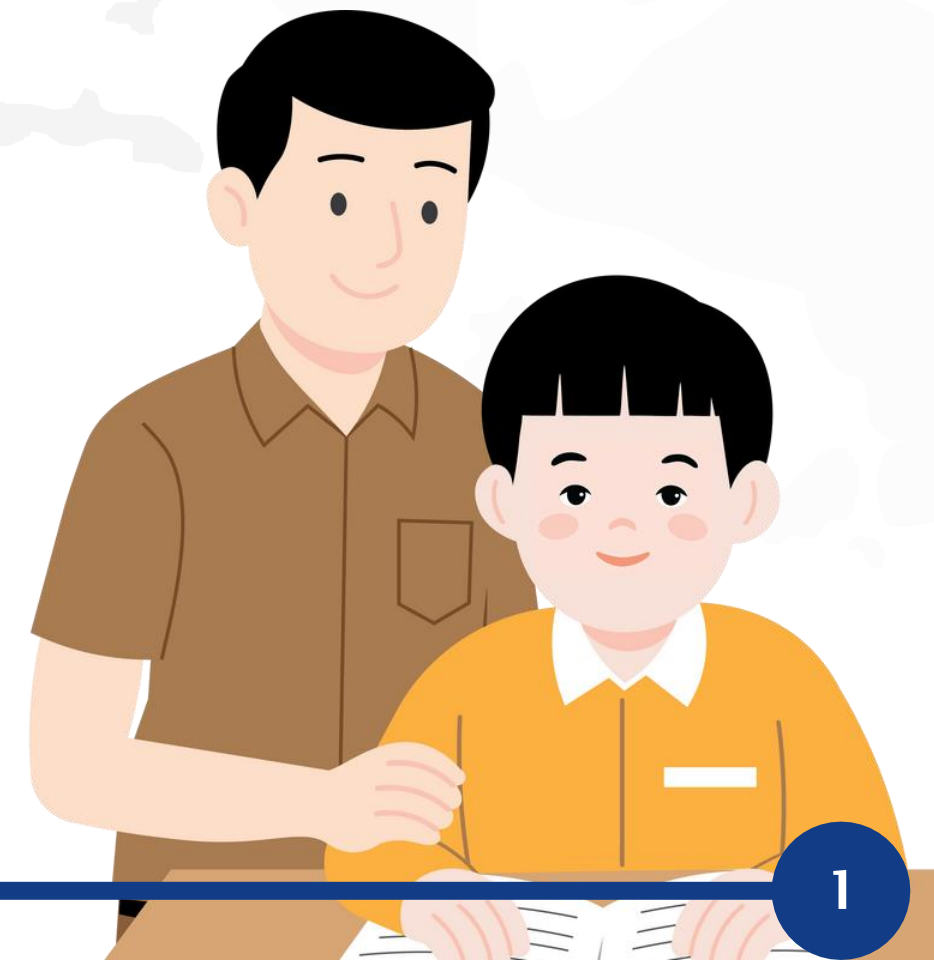
Besarnya tantangan dalam memahami materi dan berinteraksi dengan lingkungan

Solusi

Pendekatan pembelajaran mendalam

Karena

Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada pengurangan kesulitan belajar tetapi juga pada pengembangan keterampilan yang dapat meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan sosial murid



TUJUAN

Memberikan acuan yang praktis tentang pembelajaran mendalam bagi pendidik murid dengan hambatan intelektual di satuan pendidikan khusus dan satuan pendidikan umum



SASARAN

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

STRUKUR PANDUAN

1. Pendahuluan
2. Kerangka pembelajaran mendalam
3. Akomodasi pembelajaran mendalam
4. Implementasi pembelajaran mendalam



DIMENSI PROFIL LULUSAN

Tanamkan karakternya dalam aktivitas pembelajaran



CONTOH

Mata pelajaran IPA “Mengidentifikasi manfaat hewan bagi manusia” DPL yang dipilih kemandirian dan komunikasi. Maka dalam langkah perencanaan pembelajaran akan yang terlihat aktivitas misalnya:

- a. Menemukan lima contoh gambar manfaat hewan bagi manusia.
- b. Menceritakan isi lima gambar manfaat hewan bagi manusia yang mereka miliki.



PRINSIP PEMBELAJARAN



1. Berkesadaran

Karakteristik	Contoh Aktivitas
Kenyamanan murid dalam belajar	Guru memberikan pilihan cara belajar atau tugas sesuai dengan minat dan gaya belajar murid
Fokus, konsentrasi dan perhatian	Siswa bermain bergiliran, seperti melempar bola ke dalam keranjang satu per satu.
Kesadaran terhadap proses berpikir	Guru memandu siswa untuk mengenali dan menyebutkan langkah yang sedang dilakukan.
Keterbukaan terhadap perspektif baru	Memfasilitasi murid untuk melakukan atau mencoba hal baru
Keingintahuan terhadap pengetahuan dan pengalaman baru	Menggali informasi pemahaman awal murid

2. Bermakna

Karakteristik	Contoh Aktivitas
Kontekstual/relevan dengan kehidupan nyata	Menggunakan contoh-contoh berkaitan dengan kehidupan nyata dan familiar dengan murid.
Keterkaitan dengan pengalaman sebelumnya	Mengaitkan materi yang sebelumnya dipelajari dengan materi yang akan dipelajari
Kebermanfaatan belajar untuk diterapkan dalam konteks baru	Mencoba atau melakukan praktik dari materi yang dipelajari
Mencoba atau melakukan praktik dari materi yang dipelajari ilmu lain	Materi pelajaran dikaitkan dengan bidang ilmu lain seperti tematik atau disiplin ilmu lain yang relevan misal memasak dikaitkan dengan matematika (bersifat opsional)
Pembelajar sepanjang hayat	Memberikan apresiasi setelah menyelesaikan tugas

3. Menggembirakan



Karakteristik	Contoh Aktivitas
Lingkungan pembelajaran yang interaktif	Menggunakan musik dan bernyanyi bersama yang berkaitan dengan pembelajaran
Aktivitas pembelajaran yang menarik	Menggunakan media yang membantu pada pemahaman murid.
Menginspirasi	Memberikan contoh atau demonstrasi pada aktivitas pembelajaran.
Tantangan yang memotivasi	Memberikan kegiatan pembelajaran yang bervariasi
Tercapainya keberhasilan belajar	Menyelesaikan tugas sampai selesai

Karakteristik	Contoh Aktivitas
Menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya	Menghubungkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari melalui kegiatan tanya jawab
Menstimulasi proses berpikir murid	Memberikan simulasi/demonstrasi untuk memperkuat pemahaman murid terhadap materi
Menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari	Mengaitkan materi pembelajaran dengan kondisi dan situasi keseharian murid.
Memberikan kebebasan eksplorasi dan kolaboratif	Memberi kesempatan murid mengeksplorasi sumber dan media yang digunakan.
Menanamkan nilai-nilai moral dan etika dan lainnya.	Mengaitkan aktivitas dalam pembelajaran dengan nilai moral dan etika serta nilai positif.
Memberikan murid menggunakan beragam sumber belajar	Memanfaatkan sumber belajar yang ada di lingkungan sekolah seperti perpustakaan, lab komputer, taman, kantin dan sebagainya
Guru menggunakan media yang membangun pemahaman.	Menggunakan media pembelajaran berupa benda asli, miniatur, video atau gambar-gambar yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari.
Guru mengaitkan pembelajaran dengan pembentukan karakter murid	Mengaitkan pembelajaran dengan pembentukan karakter. Dapat mengacu pada DPL dengan memilih satu atau lebih dari karakter yang akan diterapkan.

2. Mengaplikasi

Karakteristik	Contoh aktivitas
Murid menghubungkan konsep baru dengan pengetahuan sebelumnya	Menghubungkan materi yang dipelajari dengan pengetahuan sebelumnya. Contohnya mengkaitkan sebab dan akibat penyakit kulit dengan aktivitas mandi.
Murid menerapkan pengetahuan ke dalam situasi nyata atau bidang lain.	Mempraktikkan materi pelajaran yang telah dipelajari dengan bimbingan guru.
Murid mengembangkan pemahaman dengan eksplorasi lebih lanjut	Membuat kreasi dari hasil karya sebelumnya.
Murid berpikir kritis dan mencari solusi inovatif berdasarkan pengetahuan yang ada.	Memberikan stimulus murid untuk menggunakan pengetahuan yang mereka miliki dengan mengkondisikan situasi tertentu.

3. Merefleksi

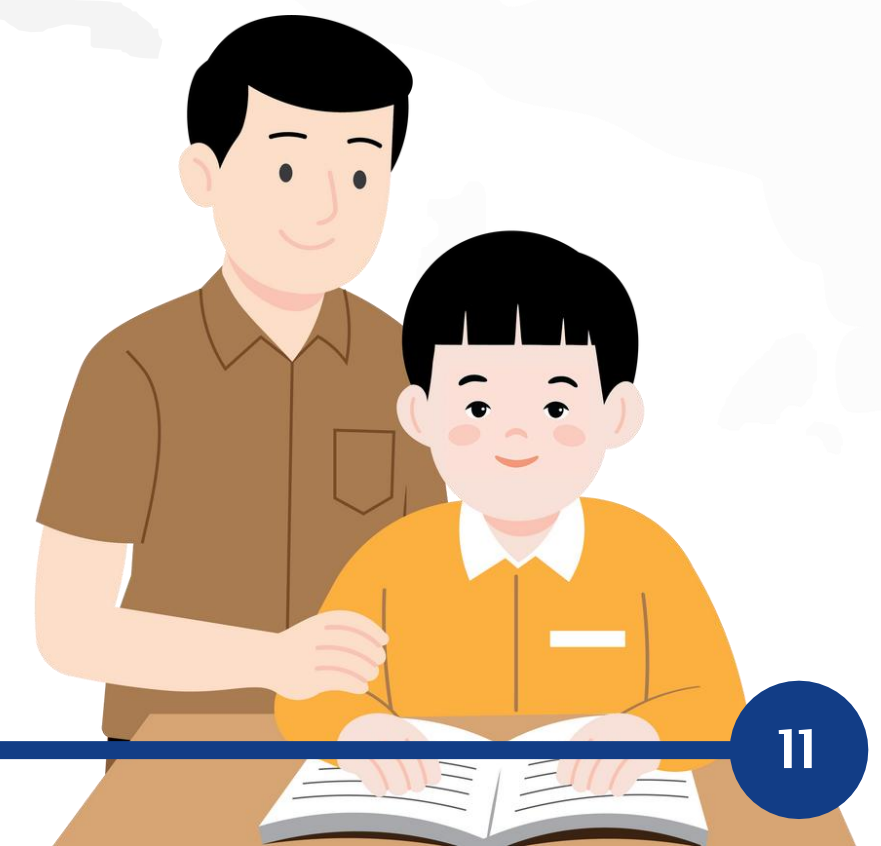
Karakteristik	Contoh aktivitas
Murid memotivasi diri sendiri untuk terus belajar dan merencanakan perbaikan cara belajar selanjutnya	Memberikan stimulus pertanyaan sederhana untuk murid merefleksi dari pembelajaran yang telah dipelajari.
Murid melakukan refleksi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran (evaluasi diri)	Memberikan instrumen refleksi diri dengan bahasa sederhana dan mudah dipahami murid.
Murid menerapkan strategi berpikir	Memberikan stimulus murid langkah yang harus mereka lakukan saat belajar. Misalnya mendorong untuk mengeksplorasi media yang tersedia dalam pembelajaran.
Murid memiliki kemampuan metakognisi (meregulasi diri dalam pembelajaran)	Murid diberikan stimulus untuk merefleksi diri dengan pertanyaan sederhana terkait pembelajaran yang telah mereka lakukan.
Murid meregulasi emosi dalam pembelajaran	Murid diberikan stimulus dan motivasi agar tidak mudah marah, tidak menyerah dalam menyelesaikan tugas dan sebagainya.

KERANGKA PEMBELAJARAN

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

PERAN GURU

1. Aktivator
2. Kolaborator
3. Pengembangan Budaya Belajar



KARAKTERISTIK BELAJAR

1. Kesulitan dalam pemahaman konsep abstrak
2. Kecepatan belajar yang lambat
3. Kesulitan dalam memecahkan masalah kompleks
4. Keterbatasan dalam penggunaan bahasa
5. Kebutuhan untuk Instruksi yang lebih terstruktur, jelas dan sederhana
6. Perhatian terhadap detail yang kurang
7. Keterbatasan dalam kemampuan sosial
8. Motivasi yang bervariasi



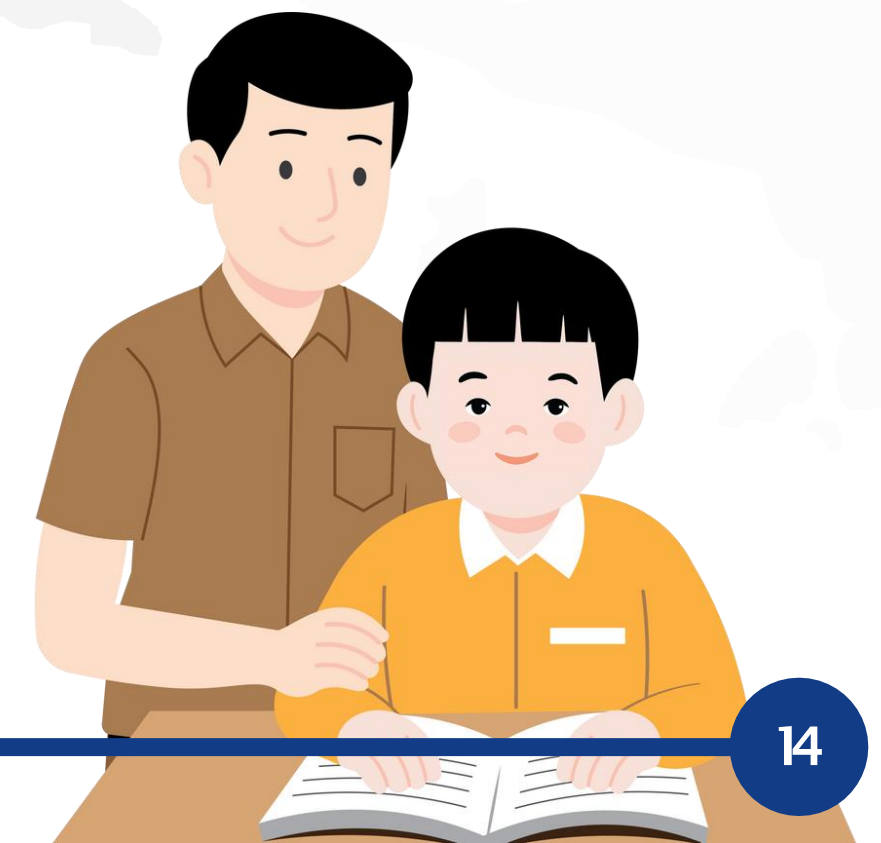
KEBUTUHAN BELAJAR

1. Peningkatan keterampilan kognitif dasar
2. Perkembangan perilaku adaptif
3. Akomodasi pembelajaran yang fleksibel
4. Dukungan emosional dan sosial
5. Penggunaan teknologi dan alat bantu pembelajaran
6. Pendekatan pembelajaran yang kolaboratif



BENTUK AKOMODASI PEMBELAJARAN

1. Penggunaan strategi pembelajaran berbasis visual
2. Instruksi yang lebih sederhana dan terstruktur
3. Pembelajaran berbasis pengalaman
4. Modifikasi lingkungan belajar
5. Pemberian waktu ekstra
6. Pembelajaran kolaboratif
7. Penggunaan teknologi bantu
8. Pendekatan individualisasi



TEKNOLOGI DAN MEDIA YANG MENDUKUNG KEBUTUHAN BELAJAR

1. Media Pembelajaran Konkret
2. Aplikasi Pembelajaran Interaktif
3. Teknologi Pembaca Teks (Text-to-Speech)
4. Penggunaan Gambar, Video, dan Animasi
5. Aplikasi Pembelajaran Khusus
6. Alat Pembelajaran Digital yang Dapat Disesuaikan
7. Perangkat Pembelajaran Berbasis Suara
8. Platform Pembelajaran Online dengan Fitur Penyesuaian
9. Game Edukasi
10. Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR)



ASESMEN

1

Asesmen Formatif

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

2

Asesmen Sumatif

- *Assessment of Learning*





TERIMA KASIH