



**KEMENTERIAN DALAM NEGERI
REPUBLIK INDONESIA**

**LAPORAN AKTUALISASI
PELATIHAN DASAR CALON PEGAWAI NEGERI SIPIL
GOLONGAN III**

**“OPTIMALISASI PENERAPAN PEMBELAJARAN MENDALAM
MELALUI PEMBUATAN PANDUAN INTERAKTIF
PEMBELAJARAN MENDALAM UNTUK GURU DI SATUAN
PENDIDIKAN KAB. DHARMASRAYA”**

Disusun oleh:

Nama	: Merry Ismayanti,S.Pd
NIP	: 19950307 202505 2 001
Jabatan	: Pengembang Teknologi Pembelajaran Ahli Pertama
Instansi	: Dinas Pendidikan Kab. Dharmasraya
Kelas/Kelompok	: II
No. Absen	: A17.2.13
Angkatan	: 17

**PUSAT PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA
REGIONAL BUKITTINGGI
KEMENTERIAN DALAM NEGERI
REPUBLIK INDONESIA**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN PELAKSANAAN AKTUALISASI

JUDUL : Optimalisasi Penerapan Pembelajaran Mendalam
Melalui Pembuatan Panduan Interaktif
Pembelajaran Mendalam Untuk Guru di Satuan
Pendidikan Kab. Dharmasraya
NAMA : Merry Ismayanti, S.Pd
NIP : 19950307 202505 2 001
PANGKAT/GOL. : Penata Muda / IIIa
JABATAN : Pengembang Teknologi Pembelajaran Ahli Pertama
INSTANSI : Dinas Pendidikan Kab. Dharmasraya
ANGKATAN/KELOMPOK : 17/II
NO. ABSEN : A17.2.13

Disahkan berdasarkan Seminar Aktualisasi yang dilaksanakan pada tanggal 31 Oktober Tahun 2025 di Pusat Pengembangan Sumber Daya Manusia Kementerian Dalam Negeri Regional Bukittinggi.

Bukittinggi, Oktober 2025

Coach,

PENGUJI

Ratna Sriwina, SE., M.Si
NIP. 19750813 200801 2 001

Pramana Wahyu Setiawan, S.Sos., M.Si
NIP. 19680326 199003 1 001

Mengetahui
Kepala Pusat
Pengembangan Sumber Daya Manusia
Kementerian Dalam Negeri
Regional Bukittinggi

Sarjayadi, SS., M.A.P
NIP. 19700304 199603 1 001

BERITA ACARA
SEMINAR LAPORAN PELAKSANAAN AKTUALISASI

Pada Hari : Jum'at
Tanggal : 31 Oktober 2025
Pukul : 08.00 – 17.00 WIB
Tempat : PPSDM Regional Bukittinggi
Telah Diseminarkan Laporan Pelaksanaan Aktualisasi Latsar CPNS Angkatan 17 Tahun 2025.

JUDUL : Optimalisasi Penerapan Pembelajaran Mendalam Melalui Pembuatan Panduan Interaktif Pembelajaran Mendalam Untuk Guru di Satuan Pendidikan Kab. Dharmasraya
NAMA : Merry Ismayanti, S.Pd
NIP : 19950307 202505 2 001
PANGKAT/GOL. : Penata Muda / IIIa
JABATAN : Pengembang Teknologi Pembelajaran Ahli Pertama
INSTANSI : Dinas Pendidikan Kab. Dharmasraya
ANGKATAN/KELOMPOK : 17/II
NO. ABSEN : A17.2.13

Dan telah mendapat pengujian/komentar/masukan/saran dari Penguji, Mentor dan Coach/Moderator.

COACH

PESERTA

Ratna Sriwina, SE., M.Si
NIP. 19750813 200801 2 001

Merry Ismayanti, S.Pd
NIP. 19950307 202505 2 001

PENGUJI

MENTOR

Pramana Wahyu Setiawan, S.Sos., M.Si
NIP. 19680326 199003 1 001

Riwahono, S.Pd
NIP. 19700123 199702 1 001

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga laporan aktualisasi dengan judul “Optimalisasi Penerapan Pembelajaran Mendalam Melalui Pembuatan Panduan Interaktif Pembelajaran Mendalam Untuk Guru” ini dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, dan umatnya hingga akhir zaman.

Laporan aktualisasi ini berisi langkah-langkah sistematis dalam merancang panduan interaktif yang sederhana, mudah diakses, namun tetap kaya akan strategi pembelajaran mendalam. Di dalamnya, pembaca akan menemukan tahapan kegiatan, prinsip-prinsip penerapan, serta contoh implementasi yang dapat langsung dipraktikkan di kelas. Harapannya, panduan ini bukan hanya menjadi dokumen tertulis, tetapi benar-benar menjadi alat bantu transformasi pembelajaran yang menyenangkan, relevan, dan berdampak bagi peserta didik.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan masukan berharga dalam proses penyusunan laporan ini. Terutama kepada coach, mentor, rekan sejawat, serta para pendidik yang senantiasa menjadi inspirasi dalam upaya menghadirkan pembelajaran yang bermakna.

Akhir kata, penulis berharap karya ini dapat memberikan manfaat, menggugah rasa ingin tahu, serta menjadi pemantik lahirnya inovasi lain dalam

dunia pendidikan. Semoga upaya kecil ini dapat menjadi bagian dari gerakan besar dalam mewujudkan pembelajaran yang benar-benar mendalam, dan relevan dengan tuntutan zaman.

Kab. Dharmasraya, Oktober 2025

Peserta

Merry Ismayanti, S.Pd
NIP. 19950307 202505 2 001

DAFTAR ISI

HALAMAN

LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN PELAKSANAAN AKTUALISASI ..	i
BERITA ACARA SEMINAR LAPORAN PELAKSANAAN AKTUALISASI..	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan	3
C. Ruang Lingkup	4
BAB II PROFIL INSTANSI DAN PESERTA.....	5
A. Profil Instansi.....	5
B. Profil Peserta.....	9
BAB III RINGKASAN RANCANGAN AKTUALISASI.....	10
A. Deskripsi Core Isu	10
B. Analisis Core Isu	11
C. Gagasan Kreatif Penyelesaian Core Isu	12
BAB IV CAPAIAN PELAKSANAAN AKTUALISASI.....	14
A. Matrik Jadwal Kegiatan Aktualisasi	14

B. Matrik Pelaksanaan Aktualisasi	16
C. Matrik Rekapitulasi Realisasi Habitiasi NND PNS.....	44
D. Capaian Penyelesaian Core Isu	45
E. Manfaat terselesaikannya Core Isu	45
F. Rencana Tindak Lanjut Hasil Aktualisasi.....	47
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	48
DAFTAR PUSTAKA.....	50
LAMPIRAN	52

DAFTAR TABEL

	HALAMAN
Tabel 1 Tabel USG	11
Tabel 2 Jadwal Kegiatan Aktualisasi.....	14
Tabel 4. Matrik Pelaksanaan Aktualisasi	17
Tabel 5 Matrik Rekapitulasi Habitiasi NND PNS (BerAKHLAK).....	44
Table 6 Capaian Penyelesaian Core Isu	45
Table 6 Rencana Tindak Lanjut Hasil Aktualisasi	47

DAFTAR GAMBAR

	HALAMAN
Gambar 1. Struktur Organisasi.....	6
Gambar 2. Foto Peserta.....	9

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. Lampiran Laporan Mingguan Ke-1
2. Lampiran 2. Lampiran Laporan Mingguan Ke-2
3. Lampiran 3. Lampiran Laporan Mingguan Ke-3
4. Lampiran 4. Lampiran Laporan Mingguan Ke-4
5. Lampiran 5. Lampiran Laporan Mingguan Ke-5

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pelaksanaan Pelatihan Dasar Calon Pegawai Negeri Sipil (Latsar CPNS) merupakan bagian penting dari manajemen PNS sebagaimana diatur dalam Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2020 tentang Manajemen Pegawai Negeri Sipil. Dalam regulasi tersebut ditegaskan bahwa setiap CPNS wajib menjalani masa percobaan yang dilaksanakan melalui pendidikan dan pelatihan untuk membentuk integritas, profesionalisme, serta penguatan nilai dasar ASN. Latsar menjadi sarana strategis dalam menanamkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang selaras dengan nilai BerAKHLAK serta komitmen terhadap pelayanan publik, sehingga CPNS mampu beradaptasi dengan tuntutan birokrasi modern. Dengan demikian, Latsar tidak hanya berfungsi sebagai syarat pengangkatan menjadi PNS, tetapi juga sebagai upaya memastikan terwujudnya ASN yang kompeten, berdaya saing, dan siap mendukung tercapainya tujuan organisasi pemerintah. Kewajiban ini menjadi landasan utama dalam membangun kompetensi dasar, sikap perilaku, serta kemampuan teknis sesuai dengan bidang tugasnya agar mampu melaksanakan fungsi pelayanan publik secara optimal. Oleh karena itu, penyusunan laporan aktualisasi Latsar ini diarahkan untuk mengintegrasikan nilai-nilai dasar PNS, peran, dan kedudukan CPNS

dalam unit kerja, sehingga hasil pembelajaran selama Latsar dapat diaplikasikan dalam penyelesaian isu aktual di lingkungan instansi secara nyata dan berkelanjutan.

Salah satu isu aktual yang muncul di Kabupaten Dharmasraya adalah belum optimalnya penerapan pembelajaran mendalam (deep learning) di satuan pendidikan. Kondisi ini dipengaruhi oleh beberapa faktor utama, antara lain regulasi tentang pembelajaran mendalam yang masih relatif baru yaitu Permendikdasmen No. 13 Tahun 2025 sehingga belum sepenuhnya dipahami oleh tenaga pendidik, belum meratanya pelatihan guru karena pertimbangan efisiensi waktu dan biaya, serta belum tersedianya media yang memungkinkan guru belajar secara mandiri. Akibatnya, sebagian guru masih kesulitan dalam menerapkan strategi pembelajaran mendalam secara konsisten, padahal pendekatan ini penting untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif sesuai tuntutan pendidikan abad 21. Oleh karena itu, penerapan pembelajaran mendalam perlu dilaksanakan secara terarah karena mampu mendorong peserta didik untuk memahami konsep secara lebih bermakna, mengaitkan pengetahuan dengan kehidupan nyata, serta membangun kemandirian belajar. Hal ini juga sejalan dengan upaya peningkatan mutu pendidikan nasional yang menekankan pada pembentukan profil pelajar Pancasila yang berkarakter, adaptif, dan kompeten dalam menghadapi tantangan global.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan solusi kreatif yang dapat menjawab tantangan penerapan pembelajaran mendalam di sekolah. Salah satu alternatif yang ditawarkan adalah pembuatan panduan interaktif pembelajaran mendalam untuk guru. Panduan ini diharapkan mampu menjadi sarana belajar mandiri yang praktis, inovatif, dan mudah diakses, sehingga guru dapat memahami konsep, strategi, dan langkah-langkah implementasi pembelajaran mendalam dengan lebih baik. Melalui kegiatan aktualisasi ini, diharapkan terwujud peningkatan kapasitas guru dalam melaksanakan pembelajaran yang bermakna, sekaligus menjadi wujud nyata kontribusi CPNS dalam mendukung peningkatan mutu pendidikan di Kabupaten Dharmasraya.

B. Tujuan

Tujuan dari pembuatan laporan aktualisasi ini yaitu:

1. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan rangkaian kegiatan Pelatihan Dasar CPNS.
2. Mengaktualisasikan nilai-nilai dasar ASN BerAKHLAK yaitu berorientasi pelayanan, Akuntabel, Kompeten, Harmonis, Loyal, Adaptif, dan Kolaboratif.
3. Menyediakan panduan pembelajaran interaktif yang memungkinkan guru untuk belajar mandiri mengenai pembelajaran mendalam.

C. Ruang Lingkup

1. Subjek kegiatan : Guru-guru pada satuan Pendidikan di Kab. Dharmasraya
2. Objek kegiatan : pembuatan panduan interaktif pembelajaran mendalam yang berisi konsep, strategi dan Langkah-langkah implementasi serta contoh praktik baik pembelajaran mendalam.
3. Cakupan materi :
 - a. Penjelasan mengenai konsep pembelajaran mendalam
 - b. Strategi dan model pembelajaran mendalam
 - c. Contoh penerapan pembelajaran mendalam dalam rencana pembelajaran
 - d. Fitur interaktif yang memungkinkan pembelajaran mandiri guru
4. Batasan kegiatan :
 - a. Kegiatan difokuskan pada penyusunan dan penyediaan panduan interaktif, bukan pelatihan tatap muka
 - b. Panduan dirancang sebagai media pendukung agar guru dapat mengakses informasi dan belajar secara mandiri sesuai kebutuhan.

BAB II

PROFIL INSTANSI DAN PESERTA

A. Profil Instansi

1. Sejarah Dinas Pendidikan Kab. Dharmasraya

Dinas Pendidikan Kabupaten Dharmasraya awalnya berada di bawah Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga. Berdasarkan Perda Kabupaten Dharmasraya No. 6 Tahun 2008 (19 Mei 2008), lembaga ini resmi berdiri sebagai Dinas Pendidikan Kabupaten Dharmasraya. Selanjutnya, Perda No. 8 Tahun 2010 menegaskan kembali perubahan struktur dan penamaan lembaga ini menjadi Dinas Pendidikan Kabupaten Dharmasraya pada tahun 2017.

2. Visi Misi Kepala Daerah

Visi

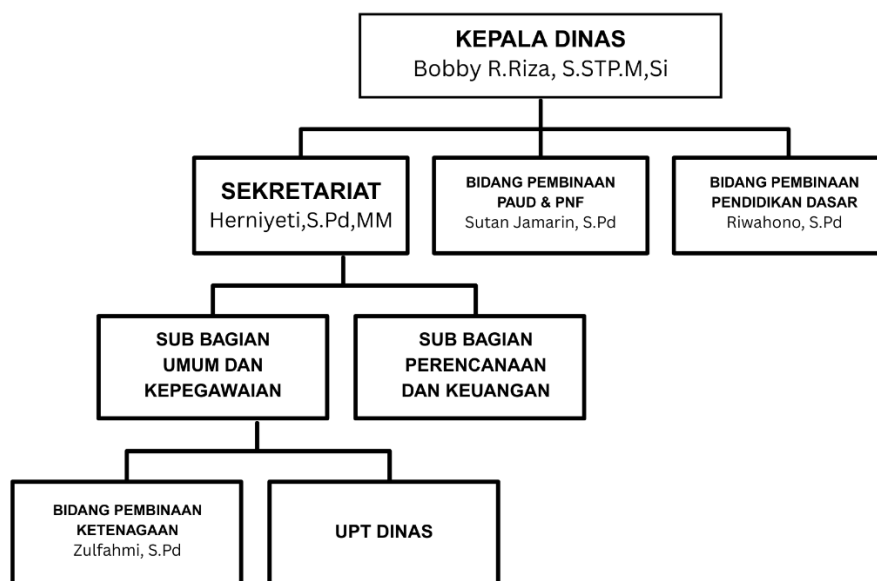
“Menuju Dharmasraya Sejahtera Merata”

Misi

- Membangun infrastruktur untuk Dharmasraya sejahtera merata
- Transformasi tata kelola pemerintahan yang transparan, professional, efektif dan efisien untuk Dharmasraya sejahtera merata
- Mengembangkan system, kebijakan dan implementasi pelestarian lingkungan untuk Dharmasraya sejahtera merata

- Membangun SDM untuk menunjang Dharmasraya sejahtera merata
- Transformasi ekonomi menuju Dharmasraya sejahtera merata
- Transformasi social dan budaya berbasis ABS-ABK sebagai fondasi Dharmasraya sejahtera merata

3. Struktur Organisasi



Gambar 1. Struktur Organisasi

a. Kepala Dinas

Kepala Dinas mempunyai tugas melaksanakan urusan pemerintahan di bidang Pendidikan, memimpin pelaksanaan tugas Dinas Pendidikan yang meliputi Sekretariat, Bidang Pembinaan PAUD dan PNF, Bidang Pembinaan Pendidikan Dasar, Bidang Pendidik dan Tenaga Pendidikan.

b. Sekretariat

Sekretariat di pimpin oleh seorang sekretaris yang berada dibawah Kepala Dinas dan bertanggung jawab langsung kepada Kepala Dinas.

c. Bidang Pembinaan PAUD dan Pendidikan Non Formal

Bidang Pembinaan PAUD dan Pendidikan Non Formal (PAUD dan PNF) di Pimpin oleh Seorang Kepala Bidang yang mempunyai tugas pokok Pelaksanakan sebagian fungsi Dinas di Bidang Pembinaan PAUD dan Pembinaan Formal.

d. Bidang Pembinaan Pendidikan Dasar

Bidang Pembinaan Pendidikan Dasar di Pimpin oleh Seorang Kepala Bidang yang mempunyai tugas pokok melaksanakan fungsi Dinas di Bidang Pendidikan Dasar.

e. Bidang Pembinaan Ketenagaan

Bidang Pembinaan Ketenagaan dipimpin oleh seorang Kepala Bidang yang mempunyai tugas pokok melaksanakan sebagian fungsi Dinas di bidang Pendidik dan Tenaga Kependidikan. penyusunan bahan pembinaan pendidik dan tenaga kependidikan PAUD dan pendidikan nonformal, sekolah dasar, dan sekolah menengah pertama.

4. Tugas Pokok dan Fungsi

Tugas pokok Dinas Pendidikan Kab. Dharmasraya Adalah Dinas Pendidikan mempunyai tugas pokok membantu Bupati dalam melaksanakan urusan pemerintahan di bidang pendidikan yang menjadi kewenangan daerah serta tugas pembantuan sesuai dengan visi, misi dan program Bupati Dharmasraya. Sementara fungsi dari Dinas Pendidikan Kab. Dharmasraya yaitu:

- Perumusan kebijakan teknis di bidang pendidikan.
- Pelaksanaan kebijakan, evaluasi, dan pelaporan di bidang pendidikan.
- Pelaksanaan administrasi Dinas Pendidikan.
- Pembinaan dan pengembangan kompetensi pendidik dan tenaga kependidikan.
- Pengelolaan dan fasilitasi sarana prasarana pendidikan dasar dan PAUD/PNF.
- Peningkatan akses, kualitas, dan pemerataan pelayanan pendidikan.
- Pengkoordinasian pelaksanaan tugas bidang-bidang dan UPT Dinas.

5. Nilai-Nilai Organisasi

- Efisiensi dan efektivitas pelaksanaan tugas pemerintahan dan pelayanan pendidikan.
- Kolaborasi antar bidang, mendukung kesinambungan layanan pendidikan.

- Inovasi dan adaptasi teknologi informasi sebagai penunjang kinerja dan pelayanan publik

B. Profil Peserta



Gambar 2. Foto Peserta

Nama : Merry Ismayanti, S.Pd
 NIP : 19950307 202505 2 001
 Tempat, tanggal lahir : Sitiung, 7 Maret 1995
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Pendidikan Terakhir : S1 – Teknologi Pendidikan UNP
 Instansi : Dinas Pendidikan
 Jabatan : Pengembang Teknologi Pembelajaran Ahli Pertama
 Alamat Domisili : Sungai Dareh
 Email : merryismayanti8@gmail.com
 HP : 082169600986
 Sosial Media : @merryismayanti (Instagram)

BAB III

RINGKASAN RANCANGAN AKTUALISASI

A. Deskripsi Core Isu Belum optimalnya penerapan pembelajaran mendalam (*deep learning*) di satuan pendidikan Kab. Dharmasraya

1. Kondisi Masalah/Isu Saat Ini

Pada 21 Juli 2025 Kemdikbudristek baru merilis regulasi mengenai Pembelajaran Mendalam yang tertuang pada Permendikdasmen No.13 Tahun 2025 yang Mengatur penerapan pembelajaran mendalam mulai tahun ajaran 2025/2026; bukan kurikulum baru, tetapi penyesuaian atas kurikulum saat ini (K13 dan Merdeka) sebagai landasan dan rujukan teknis bagi guru/sekolah. Artinya, proses sosialisasi, pelatihan, dan integrasi ke RPP/ATP serta asesmen autentik masih berjalan, sehingga implementasi di daerah termasuk Dharmasraya belum merata. Pembelajaran Mendalam adalah pendekatan belajar yang holistik, yang menekankan pada tiga pilar utama, yaitu Berkesadaran, Bermakna, dan Menggembirakan. Pembelajaran Mendalam menciptakan suasana belajar yang memuliakan melalui olah pikir, olah hati, olah rasa, dan olah raga.

2. Dampak dan Para Pihak yang Terkena Dampak Jika Isu Tidak Diselesaikan

Kondisi tersebut cukup berdampak dalam proses pembelajaran. Pengalaman belajar yang bermakna dan menggembirakan belum

sepenuhnya muncul. Guru mengalami kebingungan menyesuaikan metode ajar dan asesmen yang akan digunakan. Sehingga siswa belum mendapatkan pengalaman belajar yang diharapkan dalam pendekatan pembelajaran mendalam yaitu berkesadaran, bermakna dan menggembirakan.

3. Keterkaitan dengan Mata Pelatihan Agenda III

Isu ini memiliki keterkaitan dengan Mata Pelajaran Manajemen ASN yaitu pengembangan kompetensi ASN bahwa setiap ASN diberikan kesempatan untuk mengembangkan kompetensi, dan Mata Pelajaran Smart ASN yaitu literasi digital yang merupakan kemampuan untuk mengakses, memahami, menggunakan, mengevaluasi, dan menciptakan informasi melalui teknologi digital secara bijak, kritis, dan bertanggung jawab.

B. Analisis Core Isu

Tabel 1. Tabel USG

No	Fator Penyebab	U	S	G	Jumlah	Rank
1	Adaptasi pembelajaran mendalam yang belum optimal disebabkan regulasi yang masih baru dirilis	5	3	4	12	III
2	Belum meratanya pelatihan terkait pembelajaran mendalam untuk semua guru	5	4	4	13	II
3	Belum adanya media yang memudahkan guru untuk belajar	5	5	5	15	I

	mandiri					
--	---------	--	--	--	--	--

Keterangan :

U = Urgency

S = Seriousness

G = Growth

Nilai

1 = Sangat tidak urgen, serius, mendesak

2 = Tidak urgen, serius, mendesak

3 = Cukup urgen, serius, mendesak

4 = urgen, serius, mendesak

5 = Sangat urgen, serius, mendesak

Berdasarkan pada table diatas, melalui teknik USG ditetapkan bahwa factor penyebab isu yang terpilih adalah Belum adanya media yang memudahkan guru untuk belajar mandiri.

C. Gagasan Kreatif Penyelesaian Core Isu

Dengan merujuk pada faktor penyebab core isu, maka gagasan kreatif yang akan dilakukan untuk menyelesaikan core isu tersebut di atas adalah “Optimalisasi Penerapan Pembelajaran Mendalam Melalui Pembuatan Panduan Interaktif Pembelajaran Mendalam Untuk Guru”. Panduan interaktif pembelajaran mendalam ini dapat membantu guru untuk belajar secara mandiri dimana saja dan kapan saja. Gagasan tersebut terkait dengan Mata Pelajaran Manajemen ASN yaitu pengembangan kompetensi ASN bahwa setiap ASN diberikan kesempatan untuk mengembangkan kompetensi, dan Mata Pelajaran Smart ASN yaitu literasi digital yang merupakan kemampuan untuk mengakses, memahami, menggunakan, mengevaluasi, dan menciptakan informasi melalui teknologi digital secara bijak, kritis, dan bertanggung jawab.

Untuk mewujudkan gagasan kreatif tersebut, kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan selama masa habituasi merujuk pada alur pengembangan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

4. Melakukan konsultasi kepada mentor terkait pelaksanaan aktualisasi
5. Membuat rancangan panduan interaktif
6. Mengumpulan materi dan instrument pendukung yang diperlukan
7. Memproduksi panduan interaktif
8. Melakukan Evaluasi kelayakan panduan interaktif

BAB IV

CAPAIAN PELAKSANAAN AKTUALISASI

A. Matrik Jadwal Kegiatan Aktualisasi

Table 5. Jadwal Kegiatan Aktualisasi

NO	Kegiatan	SEPTEMBER				OKTOBER		
		II	III	IV	V	I	II	III
1	Kegiatan Ke-1 Melakukan konsultasi kepada mentor terkait pelaksanaan aktualisasi (10 Sept 2025)							
2	Kegiatan Ke-2 Membuat rancangan panduan interaktif : (11-15 Sept 2025)							
3	Kegiatan Ke-3 Pengumpulan materi dan instrumen pendukung yang diperlukan : (16-20 Sept 2025)							
4	Kegiatan Ke-4 Memproduksi panduan interaktif : (21 Sept – 9							

	Okt 2025)							
5	Kegiatan Ke-5 Evaluasi kelayakan panduan interaktif : (10-22 Okt 2025)							

Keterangan:

Terjadi pergeseran jadwal pelaksanaan aktualisasi terhadap rencana jadwal yang telah dibuat sebelumnya :

- a. Kegiatan 1 seharusnya tanggal 10-12 September 2025, terlaksana tanggal 10 September 2025
- b. Kegiatan 2 seharusnya tanggal 15-17 September 2025, terlaksana tanggal 11-15 September 2025
- c. Kegiatan 3 seharusnya tanggal 18-24 September 2025, terlaksana tanggal 16-20 September 2025
- d. Kegiatan 4 seharusnya tanggal 25 September – 8 Oktober 2025, terlaksana tanggal 21 September – 9 Oktober 2025
- e. Kegiatan 5 seharusnya tanggal 9-17 Oktober 2025, terlaksana tanggal 10-22 Oktober 2025

B. Matrik Pelaksanaan Aktualisasi

Unit Kerja	: Pengembang Teknologi Pembelajaran Ahli Pertama, Bidang Pembinaan Pendidikan Dasar, Dinas Pendidikan Kab. Dharmasraya
Identifikasi Isu	: 1. Belum optimalnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di satuan pendidikan Kab. Dharmasraya 2. Belum optimalnya penerapan pembelajaran mendalam (deep learning) di satuan pendidikan Kab. Dharmasraya 3. Belum optimalnya pemerataan sarana pendidikan di Kab. Dharmasraya.
Isu yang Diangkat	: Belum optimalnya penerapan pembelajaran mendalam (deep learning) di satuan pendidikan Kab. Dharmasraya
Gagasan Pemecahan Isu	: Pembuatan Panduan Interaktif Pembelajaran Mendalam untuk Guru

Tabel 3. Matrik Pelaksanaan Aktualisasi

No	Kegiatan	Tahapan Kegiatan	Output/Hasil	Keterkaitan Substansi Mata Pelatihan (BerAKHLAK)	Kontribusi Terhadap Visi/Misi Kepala Daerah	Penguatan Nilai BerAKHLAK di Organisasi
1	2	3	4	5	6	7
1	Melakukan konsultasi kepada mentor terkait pelaksanaan aktualisasi	1. Menyiapkan bahan konsultasi	Tersedianya materi konsultasi	Berorientasi pelayanan : saya telah membuat materi konsultasi agar mentor dapat memahami maksud dari kegiatan aktualisasi yang	Kegiatan konsultasi kepada mentor mendukung misi kepala daerah yaitu Membangun	Kegiatan konsultasi memperkuat nilai Berorientasi pelayanan, akuntabel, harmonis, loyal

				akan dilakukan Akuntabel : Saya telah membuat materi konsultasi dengan teliti dan cermat	SDM untuk menunjang Dharmasraya sejahtera merata	dan kolaboratif.
		2. Melakukan konsultasi kepada mentor	Tersedianya dokumentasi dan laporan kegiatan konsultasi	Harmonis : saya menghargai pendapat dan masukan mentor terkait aktualisasi Akuntabel : saya telah menyampaikan langkah-langkah kegiatan aktualisasi		

				dengan jelas, terbuka, bertanggungjawab, sopan dan cermat kepada mentor Loyal : saya mengikuti arahan dari mentor terkait pelaksanaan aktualisasi Kolaboratif : saya melibatkan mentor pada pelaksanaan aktualisasi		
		3. Meminta	Tersedianya	Harmonis : Saya		

		persetujuan mentor terkait kegiatan aktualisasi	form persetujuan mentor	meminta persetujuan sebagai rasa menghargai kepada mentor Akuntabel : saya mengkomunikasi-kan kepada mentor dengan terbuka dan bertanggungjawab dengan kegiatan aktualisasi Kompeten : saya memastikan semua rancangan tersusun dengan rapi dan		
--	--	---	---------------------------------------	--	--	--

				jelas sebelum meminta persetujuan mentor.		
2	Melakukan pembuatan rancangan panduan interaktif	2. Mencari Referensi di internet	Tersedianya screenshoot rancangan panduan interaktif yang dijadikan sebagai referensi beserta sumbernya	Berorientasi pelayanan : saya telah mencari referensi di internet untuk membantu menghasilkan rencana panduan interaktif yang relevan dan berkualitas Akuntabel : saya mencari referensi	Kegiatan mencari referensi di internet mendukung misi kepala daerah yaitu Membangun SDM untuk menunjang Dharmasraya sejahtera	Kegiatan pembuatan rancangan panduan interaktif memperkuat nilai berorientasi pelayanan, kompeten, akuntabel, dan adaptif.

				dari sumber yang jelas dan dapat dipertanggungjawab- kan Kompeten : saya meningkatkan kemampuan membuat rancangan panduan interaktif dengan mencari referensi di internet Adaptif : saya proaktif mencari referensi agar pekerjaan lebih	merata	
--	--	--	--	---	--------	--

				terarah		
		3. Membuat outline panduan interaktif	Tersedianya draf rancangan panduan interaktif dan flowchart	Berorientasi pelayanan : saya membuat draf rancangan panduan interaktif yang memenuhi kebutuhan guru mengenai pembelajaran mendalam Kompeten : saya telah membuat draf rancangan sesuai dengan ketentuan	Kegiatan pembuatan rancangan panduan interaktif mendukung misi kepala daerah yaitu Membangun SDM untuk menunjang Dharmasraya sejahtera merata	

				Akuntabel : saya telah membuat outline secara terstruktur serta dapat dipertanggungjawab- kan		
		4. Membuat storyboard	Tersedianya Storyboard	Berorientasi pelayanan : saya telah membuat storyboard panduan yang mudah dipahami Akuntabel : saya telah menyelesaikan		

				storyboard sesuai dengan deadline Kompeten : saya telah membuat storyboard sesuai dengan pedoman pembuatan panduan interaktif Adaptif : saya telah membuat storyboard yang flexible sehingga dapat direvisi bila dibutuhkan		
3	Melakukan	1. Mengumpulkan	Tersedianya	Berorientasi	Kegiatan	Kegiatan

	pengumpul- an materi dan instrument pendukung yang diperlukan	bahan referensi seperti bahan ajar, gambar, audio, video dan data pendukung yang diperlukan	dokumentasi screenshot hasil folder materi yang akan digunakan	pelayanan : saya telah mengumpulkan materi yang benar- benar sesuai sehingga bermanfaat bagi pengguna Harmonis : saya berkoordinasi dengan mentor mengenai materi yang disajikan di dalam panduan Kompeten : saya mencari instrument	mengumpul- kan instrument pendukung yang diperlukan mendukung misi kepala daerah yaitu misi kepala daerah yaitu Membangun SDM untuk menunjang Dharmasraya	mengumpulkan instrument memperkuat nilai berorientasi pelayanan, harmonis, kompeten, akuntabel, dan kolaboratif.
--	---	--	--	---	---	---

				pendukung sebaik mungkin dan sesuai dengan kebutuhan Kolaboratif : saya mengumpulkan materi dan instrument pendukung bekerja sama dengan mentor	Sejahtera merata	
		2. Membuat rangkuman materi	Tersedianya dokumen hasil rangkuman materi	Berorientasi pelayanan : saya telah membuat ringkasan materi untuk membantu	Kegiatan membuat rangkuman materi mendukung	

				menyajikan informasi yang jelas dan ringkas sehingga mudah dipahami Akuntabel : saya telah membuat ringkasan materi dari sumber yang dapat dipertanggungjawabkan Kompeten : saya telah menggunakan kemampuan memahami dan menyederhanakan	misi kepala daerah yaitu Membangun SDM untuk menunjang Dharmasraya sejahtera merata	
--	--	--	--	--	--	--

				informasi dalam meringkas materi Adaptif : saya telah membuat rangkuman materi menyesuaikan dengan kemampuan pemahaman pengguna yang beragam		
4	Melakukan produksi Panduan interaktif	1. Mengolah materi sesuai rancangan menggunakan aplikasi canva	Tersedianya screenshot proses editing panduan interaktif dan	Berorientasi pelayanan : saya telah menyusun desain materi sebaik mungkin sehingga	Kegiatan melakukan produksi panduan interaktif	Kegiatan produksi panduan interaktif memperkuat

			dokumentasi pada saat meminta pendapat rekan kerja	menarik dan memberi kenyamanan pengguna Kompeten : saya telah menggunakan kemampuan saya dalam mengoperasikan perangkat dan aplikasi serta kreatifitas saya dalam membuat panduan interaktif agar menarik dan	mendukung misi kepala daerah yaitu Membangun SDM untuk menunjang Dharmasraya sejahtera merata	nilai berorientasi pelayanan, kompeten, akuntabel, adaptif dan harmonis.
--	--	--	---	---	--	---

				komunikatif Akuntabel : saya telah memastikan panduan dibuat sesuai dengan rancangan dari awal sampai akhir Adaptif : saya telah menggunakan fitur-fitur terbaru dalam aplikasi dengan baik Harmonis : saya telah mempertimbangkan pendapat rekan kerja		
--	--	--	--	--	--	--

				mengenai desain panduan yang sedang saya buat Loyal : saya telah mengolah materi kedalam aplikasi sesuai dengan rancangan yang telah saya buat		
		2. Membuat petunjuk penggunaan	Tersedianya video petunjuk penggunaan, screenshot layar edit petunjuk	Berorientasi pelayanan : saya telah membuat petunjuk penggunaan agar pengguna mudah		

			penggunaan, dan naskah voice over petunjuk penggunaan	menggunakan panduan interaktif yang saya buat Kompeten : saya telah menggunakan kemampuan mengoperasikan perangkat dalam pembuatan petunjuk penggunaan Akuntabel : saya telah membuat panduan secara terstruktur, jelas, dan mudah dipahami		
--	--	--	--	--	--	--

				sehingga hasil dapat dipertanggungjawab- kan		
		3. Melakukan uji coba sederhana memastikan panduan interaktif berjalan sesuai fungsinya	Tersedianya lembar hasil uji coba dan link panduan interaktif	Berorientasi pelayanan : saya telah melakukan uji coba apakah panduan interaktif sudah dapat digunakan dan berjalan dengan baik Akuntabel : Saya bertanggungjawab terhadap hasil uji coba dan		

				memperbaiki sesuai dengan temuan Loyal : saya telah menjaga kualitas panduan interaktif agar sesuai dengan rancangan Kompeten : saya telah menggunakan keterampilan dalam melakukan uji coba serta melakukan revisi		
5	Melakukan evaluasi	1. Membuat instrument	- Tersedianya instrument	Berorientasi pelayanan : saya		

	kelayakan panduan interaktif	validasi	validasi	telah membuat instrument validasi dengan bahasa yang mudah dimengerti Akuntabel : saya telah menyusun instrument validasi agar hasil validasi objektif Kompeten : saya telah menyusun instrument validasi setelah sebelumnya mencari referensi		
--	------------------------------------	----------	----------	--	--	--

				Adaptif : saya telah menyusun instrument validasi disesuaikan dengan kebutuhan		
		2. Melakukan validasi panduan interaktif dan kesesuaian materi kepada validator	Tersedianya hasil validasi dan kesimpulannya serta dokumentasi pada saat melakukan validasi	Berorientasi pelayanan : Saya telah melakukan validasi panduan interaktif agar benar-benar memberi manfaat bagi pengguna Akuntabel : Saya telah melakukan	Kegiatan evaluasi kelayakan panduan interaktif mendukung misi kepala daerah yaitu Membangun SDM untuk	Kegiatan evaluasi kelayakan memperkuat nilai berorientasi pelayanan, harmonis, kolaboratif, kompeten dan

				validasi panduan interaktif secara transparan sebagai bentuk tanggungjawab saya terhadap panduan interaktif yang saya buat. Harmonis : Saya telah berkoordinasi dengan mentor untuk melakukan komunikasi dengan validator Kolaboratif : Saya	menunjang Dharmasraya sejahtera merata	loyal.
--	--	--	--	---	--	---------------

				telah bekerja sama dengan validator dalam melakukan validasi panduan interaktif		
		3. Melakukan revisi sesuai masukan	Tersedianya screenshoot panduan interaktif yang sudah direvisi sesuai hasil validasi	Berorientasi pelayanan : Saya telah melakukan revisi agar panduan interaktif benar-benar bisa digunakan oleh pengguna Akuntabel : Saya telah memperbaiki		

				panduan interaktif sesuai dengan masukan validator Loyal : Saya telah berkomitmen melaksanakan masukan sehingga kualitas panduan interaktif tetap terjaga Kompeten : Saya telah menggunakan kemampuan saya menggunakan perangkat untuk		
--	--	--	--	---	--	--

				memperbaiki isi maupun tampilan panduan interaktif Harmonis : Saya telah mempertimbangkan kritik dan saran rekan kerja dalam proses revisi		
		4. Mendistribusikan panduan kepada guru	Tersedianya Link panduan interaktif Dan rekap feedback guru berupa	Berorientasi pelayanan : Saya telah membagikan link panduan interaktif agar bisa dimanfaatkan		

			speadsheet google form	Loyal : Saya telah membuat panduan interaktif yang mendukung visi misi instansi dalam pelayanan Kolaboratif : Saya telah berkolaborasi dengan mentor dan rekan kerja untuk mendistribusikan panduan interaktif kepada guru Akuntabel : Saya telah		
--	--	--	--------------------------------------	---	--	--

				bertanggungjawab memastikan panduan interaktif terdistribusi kepada guru-guru di satuan Pendidikan Harmonis : Saya telah membangun komunikasi yang baik dengan mentor dan rekan kerja dalam proses distribusi panduan interaktif Loyal : Saya telah		
--	--	--	--	--	--	--

				melaksanakan distribusi sesuai dengan arahan dan tujuan organisasi tanpa menyimpang Adaptif : Saya telah mendistribusikan panduan interaktif melalui penyebaran link agar proses lebih mudah.		
--	--	--	--	--	--	--

C. Matrik Rekapitulasi Rencana Habitiasi NND PNS (BerAKHLAK)

Table 4. Matrik Rekapitulasi Rencana Habitiasi NND PNS (BerAKHLAK)

No	Mata Pelatihan	Kegiatan										Jumlah Aktualisasi Per MP	
		Ke 1		Ke 2		Ke 3		Ke 4		Ke 5			
		Rencana	Realisasi	Rencana	Realisasi	Rencana	Realisasi	Rencana	Realisasi	Rencana	Realisasi	Rencana	Realisasi
1	Berorientasi Pelayanan	1	1	2	3	1	2	3	3	3	4	10	14
2	Akuntabel	3	3	2	3	1	1	3	3	3	4	12	14
3	Kompeten	1	1	2	3	1	2	3	3	2	2	9	11
4	Harmonis	2	2	0	0	1	1	1	1	3	3	7	7
5	Loyal	1	1	0	0	0	0	2	2	3	3	6	6
6	Adaptif	0	0	1	2	0	1	1	1	1	2	3	5
7	Kolaboratif	1	1	0	0	1	1	0	0	2	2	4	4
Jumlah MP yang Diaktualisasikan per Kegiatan		9	9	7	11	5	8	13	13	17	20	51	61

D. Capaian Penyelesaian Core Isu

Table 4. Capaian Penyelesaian Core Isu

Kondisi Core Isu	
Sebelum Aktualisasi	Sesudah Aktualisasi
1. Belum optimalnya adaptasi pembelajaran mendalam	1. Dengan adanya panduan interaktif pembelajaran mendalam membantu mendorong percepatan adaptasi pembelajaran mendalam
2. Belum meratanya pelatihan terkait pembelajaran mendalam untuk semua guru	2. Dengan tersedianya panduan interaktif pembelajaran mendalam, bisa digunakan oleh guru untuk belajar secara mandiri.
3. Belum adanya media yang dapat digunakan guru untuk belajar secara mandiri mengenai pembelajaran mendalam	3. Sudah tersedianya media yang bisa digunakan guru secara mandiri untuk menambah pemahaman mengenai pembelajaran mendalam yang dapat diakses melalui link : https://s.id/PanduanInteraktifPembelajaranMendalam

E. Manfaat terselesaikannya Core Isu

1. Individu Peserta

a. Penguatan Nilai-Nilai Berakhlak

Melalui proses penyelesaian core isu ini, peserta menumbuhkan nilai-nilai berakhlak yaitu berorientasi pelayanan, kompeten, akuntabel, harmonis, loyal, adaptif dan kolaboratif.

b. Pembentukan Jati Diri menjadi Smart ASN

Peserta mengembangkan literasi digital melalui penggunaan digital serta pembuatan produk digital berupa panduan interaktif

c. Inovasi Kinerja

Peserta menunjukkan kemampuan berinovasi dalam bidang pendidikan sesuai dengan jabatannya.

2. Instansi (Dinas Pendidikan)

a. Menghadirkan inovasi pendidikan berupa media

b. Membantu peningkatan kualitas SDM guru

c. Membantu peningkatan kualitas pembelajaran

3. Stakeholder

a. Bagi Peserta Didik : mendapatkan pembelajaran yang lebih bermakna dan menggembirakan, serta mendorong kesadaran belajar.

b. Bagi Guru : memiliki acuan mengenai pembelajaran mendalam, meningkatkan kemampuan pedagogic dan digital guru

- c. Bagi Sekolah : meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran serta mendukung implementasi pembelajaran mendalam.
- d. Bagi pemerintah daerah : mendukung visi misi pemerintah daerah yaitu mendukung misi kepala daerah yaitu membangun SDM untuk menunjang Dharmasraya sejahtera merata

F. Rencana Tindak Lanjut Hasil Aktualisasi

Tabel . Rencana Tindak Lanjut Hasil Aktualisasi

No	Kegiatan	Output	Durasi dan Waktu	Para Pihak Terlibat	Sumber Biaya	Keterangan
1	Melakukan optimalisasi panduan interaktif pembelajaran mendalam kepada pengguna	Bukti pendistribusian panduan interaktif	1 minggu / Setelah kegiatan latsar selesai	Peserta latsar dan mentor	Bebas biaya	
2	Memonitoring penggunaan panduan	Laporan monitoring	1 kali 1 minggu/ setelah kegiatan latsar selesai	Peserta latsar	Bebas biaya	

	interaktif pembelajaran mendalam					
--	--	--	--	--	--	--

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

1. Aktualisasi/Habitulasi Mata Pelatihan

- a) Kegiatan Ke-1 Melakukan konsultasi kepada mentor terkait pelaksanaan aktualisasi

Kegiatan ini memiliki keterkaitan dengan nilai BerAKHLAK ASN yaitu berorientasi pelayanan, akuntabel, loyal, kolaboratif, harmonis, dan kompeten.

- b) Kegiatan Ke-2 Membuat rancangan panduan interaktif

Kegiatan ini memiliki keterkaitan dengan nilai BerAKHLAK ASN yaitu berorientasi pelayanan, akuntabel, kompeten, dan adaptif.

- c) Kegiatan Ke-3 Mengumpulan materi dan instrument pendukung yang diperlukan

Kegiatan ini memiliki keterkaitan dengan nilai BerAKHLAK ASN yaitu berorientasi pelayanan, harmonis, kompeten, akuntabel, dan adaptif

- d) Kegiatan Ke-4 Memproduksi panduan interaktif

Kegiatan ini memiliki keterkaitan dengan nilai BerAKHLAK ASN yaitu berorientasi pelayanan, kompeten, akuntabel, adaptif, harmonis, dan loyal.

- e) Kegiatan Ke-5 Melakukan Evaluasi kelayakan panduan interaktif

Kegiatan ini memiliki keterkaitan dengan nilai BerAKHLAK ASN yaitu berorientasi pelayanan, akuntabel, kompeten, adaptif, harmonis, kolaboratif, dan loyal

2. Gagasan Kreatif Penyelesaian Core Isu

Gagasan kreatif penyelesaian core isu adalah pembuatan panduan interaktif pembelajaran mendalam untuk guru sebagai upaya pemerataan penerapan implikasi pembelajaran mendalam di sekolah.

3. Capaian Hasil Penyelesaian Core Isu

Setelah kegiatan aktualisasi dilaksanakan guru mempunyai media yang dapat digunakan untuk belajar secara mandiri dan menjadi panduan bagi mereka untuk menerapkan pembelajaran mendalam di dalam PBM.

B. Rekomendasi

1. Untuk Penyelenggara Pelatihan

Disarankan agar kegiatan latsar tetap menguatkan Nilai-Nilai BerAKHLAK ASN serta mendukung peserta dalam menghasilkan inovasi sesuai dengan jabatan dan unit kerjanya.

2. Untuk Instansi Asal Peserta

Diharapkan instansi:

- a. Tetap memberikan dukungan serta memfasilitasi peserta untuk melaksanakan keberlanjutan hasil aktualisasi
- b. Mendorong peserta untuk tetap menerapkan nilai BerAKHLAK dalam bekerja dan memberikan pelayanan public

DAFTAR PUSTAKA

- Dinas Pendidikan Kabupaten Dharmasraya. 2022. *Rencana Strategis Dinas Pendidikan Kabupaten Dharmasraya Tahun 2022–2026*. Dharmasraya: Dinas Pendidikan Kabupaten Dharmasraya.
- Dinas Pendidikan Kabupaten Dharmasraya. 2025. *Profil Dinas Pendidikan Kabupaten Dharmasraya*. Kabupaten Dharmasraya: Dinas Pendidikan Kabupaten Dharmasraya. Diakses pada 29 Agustus 2025, dari <https://disdikdharmasraya.com/>
- Latifa, F. 2022. *Laporan Magang Dinas Pendidikan Kabupaten Dharmasraya: Implementasi Pendidikan Ekonomi di Dinas Pendidikan Kabupaten Dharmasraya* (Laporan Magang, Program Studi Pendidikan Ekonomi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas PGRI Sumatera Barat). Scribd. Diunggah oleh Fadila Latifa
- ANTARA. 2024. *Lima sekolah di Dharmasraya jadi Kandidat Sekolah Rujukan Google*. *Antaraneews.com*, 18 Desember 2024. Diakses 1 September 2025. https://sumbar.antaraneews.com/berita/648114/lima-sekolah-di-dharmasraya-jadi-kandidat-sekolah-rujukan-google?utm_source=chatgpt.com
- Pemerintah Kabupaten Dharmasraya. (tanpa tanggal). *Visi Misi Kabupaten Dharmasraya*. Diakses pada 30 Agustus 2025, dari <https://dharmasrayakab.go.id/dashboard/profil/visi-misi>

Direktorat SMP, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

2025. *Mewujudkan Pendidikan Bermutu dengan Pembelajaran Mendalam.*

Diakses 1 September 2025. <https://ditsmp.kemendikdasmen.go.id/ragam-informasi/article/mewujudkan-pendidikan-bermutu-dengan-pembelajaran-mendalam>

Republik Indonesia. (2020). *Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2020 tentang Manajemen Pegawai Negeri Sipil. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2020 Nomor 68.* Jakarta: Sekretariat Negara.

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2025). *Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 13 Tahun 2025 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah* (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2025 Nomor 503). Jakarta: Biro Hukum, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.

LAMPIRAN

Nama : Merry Ismayanti, S.Pd
Kelompok : 2
Angkatan : XVII
Instansi : Pemerintah Kab. Dharmasraya
Unit Kerja : Dinas Pendidikan
Coach : Ratna Sriwina, SE., M.Si
Mentor : Riwahono, S.Pd

Lampiran 1. Lampiran Laporan Minggu Ke-1

a. Tabel Pelaksanaan Aktualisasi

Judul Kegiatan No. 1	: Melakukan Konsultasi Kepada Mentor Terkait Pelaksanaan Aktualisasi
Tanggal Pelaksanaan Kegiatan	: 10 September 2025
Daftar Lampiran Bukti Kegiatan/Evidence	: - Tersedianya materi konsultasi - Tersedianya laporan hasil konsultasi - Tersedianya form persetujuan mentor
Uraian Kegiatan yang memuat nilai dasar: - Menyiapkan bahan konsultasi - Berorientasi pelayanan : saya telah membuat materi konsultasi agar mentor dapat memahami maksud dari kegiatan aktualisasi yang akan dilakukan - Akuntabel : saya telah membuat materi konsultasi dengan teliti dan cermat - Melakukan konsultasi kepada mentor - Harmonis : saya menghargai pendapat dan masukan mentor terkait aktualisasi - Akuntabel : saya telah menyampaikan langkah-langkah kegiatan aktualisasi dengan jelas, terbuka, bertanggungjawab, sopan dan cermat kepada mentor - Loyal : saya mengikuti arahan dari mentor terkait pelaksanaan aktualisasi - Kolaboratif: saya melibatkan mentor pada pelaksanaan aktualisasi	

3. Meminta persetujuan mentor terkait kegiatan aktualisasi

- Harmonis : Saya meminta persetujuan sebagai rasa menghargai kepada mentor
- Akuntabel : saya mengkomunikasikan kepada mentor dengan terbuka dan bertanggungjawab dengan kegiatan aktualisasi
- Kompeten : saya memastikan semua rancangan tersusun dengan rapi dan jelas sebelum meminta persetujuan mentor.

Teknik Aktualisasi dan Eviden

Teknik aktualisasi yang digunakan adalah diskusi tatap muka langsung dengan mentor. Dengan bukti fisik kegiatan/eviden:

- Materi konsultasi

Materi Konsultasi Kegiatan Aktualisasi Latsar 2025

Nama : Merry Ismayanti, S.Pd
NIP : 19950307 202505 2 001
Mentor : Riwahono, S.Pd
Judul Aktualisasi : Optimalisasi Penerapan Pembelajaran Mendalam Melalui Pembuatan Panduan Interaktif Pembelajaran Mendalam Untuk Guru

Rencana Kegiatan Aktualisasi :

1. Melakukan konsultasi kepada mentor terkait pelaksanaan aktualisasi
 - a. Menyiapkan bahan konsultasi
 - b. Melakukan konsultasi kepada mentor
 - c. Meminta persetujuan mentor terkait kegiatan aktualisasi
2. Membuat rancangan produk
 - a. Membuat outline produk
 - b. Membuat storyboard
3. Mengumpulkan materi dan instrument pendukung yang diperlukan
 - a. Mengumpulkan bahan referensi seperti bahan ajar, gambar, audio, video dan data pendukung yang diperlukan
4. Memproduksi panduan interaktif
 - a. Mengolah materi sesuai dengan rancangan menggunakan aplikasi canva
 - b. Membuat petunjuk penggunaan
 - c. Melakukan uji coba sederhana memastikan produk sesuai fungsinya
5. Melakukan Evaluasi kelayakan produk
 - a. Melakukan validasi produk dan kesesuaian materi kepada pengawas
 - b. Melakukan revisi sesuai masukan
 - c. Mendistribusikan panduan kepada guru

Kendala yang mungkin dihadapi:

2. Kesesuaian materi yang disajikan
3. Komunikasi dengan pengawas
4. Proses distribusi kepada guru
5. Kendala teknis (akses internet)

- **Laporan hasil konsultasi dan dokumentasi konsultasi**

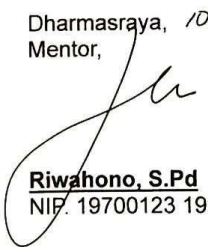
LAPORAN HASIL KONSULTASI KEGIATAN AKTUALISASI DENGAN MENTOR

Nama : Merry Ismayanti, S.Pd
NIP : 19950307 202505 2 001
Mentor : Riwahono, S.Pd
Judul Aktualisasi : Optimalisasi Penerapan Pembelajaran Mendalam Melalui Pembuatan Panduan Interaktif Pembelajaran Mendalam Untuk Guru
Hari/tanggal : Rabu / 10 September 2025
Waktu : 09.30 WIB
Tempat : Dinas Pendidikan Kab. Dharmasraya

Masukan dari mentor:

Panduan bisa dilengkapi dengan buku yang sederhana.

Dharmasraya, 10 September 2025
Mentor,


Riwahono, S.Pd
NIP. 19700123 199702 1 001

- **Form persetujuan mentor**

FORM PESETUJUAN MENTOR
KEGIATAN AKTUALISASI LATSAR CPNS 2025

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mentor : Riwahono, S.Pd
NIP : 19700123 199702 1 001
Jabatan : Kepala Bidang Pembinaan Pendidikan Dasar
Unit Kerja : Dinas Pendidikan Kab. Dharmasraya

Dengan ini menyatakan bahwa saya **menyetujui rencana kegiatan aktualisasi** yang akan dilaksanakan oleh:

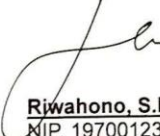
Nama Peserta : Merry Ismayanti, S.Pd
NIP : 19950307 202505 2 001
Jabatan : Pengembang Teknologi Pembelajaran Ahli Pertama
Unit Kerja : Dinas Pendidikan Kab. Dharmasraya
Judul Aktualisasi : Optimalisasi Penerapan Pembelajaran Mendalam melalui Pembuatan Panduan Interaktif Pembelajaran Mendalam untuk Guru

Rencana Kegiatan Aktualisasi :

1. Melakukan konsultasi kepada mentor terkait pelaksanaan aktualisasi
2. Membuat rancangan produk
3. Mengumpulkan materi dan instrument pendukung yang diperlukan
4. Memproduksi panduan interaktif
5. Melakukan Evaluasi kelayakan produk

Demikian persetujuan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Dharmasraya, 10 September 2025
Mentor,



Riwahono, S.Pd
NIP. 19700123 199702 1 001

Deskripsi Proses dan Kualitas panduan interaktif Kegiatan

Proses:

Proses konsultasi dimulai dengan menyiapkan materi/bahan konsultasi. Bahan konsultasi yang dibuat terkait dengan kegiatan aktualisasi yang akan dilaksanakan. Dengan adanya materi konsultasi, memudahkan ketika menjelaskan kepada mentro. Setelah materi konsultasi tersedia, kemudian dilakukan penyampaian kegiatan kepada mentor melalui tatap muka langsung. Mentor memberikan masukan-masukan terkait pelaksanaan aktualisasi yang dibubuhkan ke dalam laporan hasil konsultasi pada eviden. Setelah semua materi tersampaikan dan mentor telah memberi saran, kemudian mentor memberikan persetujuan dengan menandatangani form persetujuan mentor terhadap kegiatan aktualisasi.

Kualitas Produk:

Kegiatan menghasilkan produk eviden yang sesuai dengan output yang diharapkan dari setiap tahapan kegiatan.



Dokumentasi ketika melakukan konsultasi dengan mentor

Manfaat Kegiatan Terhadap Pencapaian Visi dan Misi Kepala Daerah

Manfaat kegiatan terhadap pencapaian visi misi kepala daerah dalam Pembangunan SDM untuk menunjang Dharmasraya Sejahtera merata.

Analisis Dampak (terhadap satuan kerja dan masyarakat) jika aktualisasi tidak berdasarkan NDS

Apabila kegiatan ini tidak berdasarkan pada NDS maka akan beresiko sebagai berikut:

- a. Beorientasi Pelayanan : jika tidak menjunjung nilai berorientasi pelayanan, hasil konsultasi beresiko keputusan mentor menjadi tidak sesuai karena kurang mengerti dengan kegiatan aktualisasi.
- b. Akuntabel : jika tanpa akuntabel, proses konsultasi tidak terlaksana dengan terbuka sehingga maksud dari aktualisasi tidak tersampaikan secara keseluruhan.
- c. Kompeten : tanpa kompeten, materi konsultasi tidak akan tersusun dengan baik.
- d. Harmonis : jika harmonis diabaikan, konsultasi tidak berjalan dengan baik karena komunikasi yang kurang baik.
- e. Loyal : jika peserta tidak loyal, proses konsultasi akan sia-sia karna tidak adanya keseriusan untuk berkomitmen mengikuti arahan mentor
- f. Adaptif : jika tanpa sikap adaptif, peserta tidak akan dapat menjalankan arahan dari mentor dengan baik.
- g. Kolaboratif : Jika tanpa kolaboratif, konsultasi tidak akan menghasilkan inovasi dan solusi yang baik untuk pelaksanaan aktualisasi.

Judul Kegiatan No. 2	: Membuat rancangan panduan interaktif
Tanggal Pelaksanaan Kegiatan	: 11 - 15 September 2025
Daftar Lampiran Bukti Kegiatan/Evidence	: - Tersedianya screenshoot rancangan panduan interaktif yang dijadikan sebagai referensi beserta sumbernya - Tersedianya draf rancangan panduan interaktif dan flowchart - Tersedianya storyboard
Uraian Kegiatan yang memuat nilai dasar 1. Mencari referensi di internet • Berorientasi pelayanan : saya telah mencari referensi di internet untuk membantu menghasilkan rencana panduan interaktif yang relevan dan berkualitas • Akuntabel : saya mencari referensi dari sumber yang jelas dan dapat dipertanggungjawabkan • Kompeten : saya meningkatkan kemampuan membuat rancangan panduan interaktif dengan mencari referensi di internet • Adaptif : saya proaktif mencari referensi agar pekerjaan lebih terarah 2. Membuat outline panduan interaktif • Berorientasi pelayanan : saya membuat draf rancangan panduan interaktif yang memenuhi kebutuhan guru mengenai pembelajaran mendalam • Kompeten : saya telah membuat draf rancangan sesuai dengan ketentuan • Akuntabel : saya telah membuat outline secara terstruktur serta dapat dipertanggungjawabkan 3. Membuat storyboard • Berorientasi pelayanan : saya telah membuat storyboard panduan yang mudah dipahami	

- Akuntabel : saya telah menyelesaikan storyboard sesuai dengan deadline
- Kompeten : saya telah membuat storyboard sesuai dengan pedoman pembuatan panduan interaktif
- Adaptif : saya telah membuat storyboard yang flexible sehingga dapat direvisi bila dibutuhkan

Teknik aktualisasi yang dipergunakan dan bukti fisik kegiatan/evidence

1. Mencari referensi di internet

8:12 | 3,7KB/d

4G 91

google.com/search?q

Scribd

**Video Instruksional
Belajar Asyik dengan RUMBEL**

PROGRAM	: INSTRUKSIONAL BELAJAR ASYIK DENGAN RUMBEL
KATEGORI /MATA PELAJARAN	: Etika Profesi
TOPIK/JUDUL	: Sektor Industri Jasa Keuangan
SASARAN [Jenjang/Kelas/Semester]	: Kelas 10 SMK Akutansi Semester Ganjil
MATERI POKOK	: Entitas sektor jasa keuangan
KOMPETENSI DASAR	3.1 Menjelaskan kumpulan entitas yang termasuk dalam sektor industri jasa keuangan dan bidang-bidang usaha serta jenis-jenis kepemilikannya 4.1 Mengidentifikasi kumpulan entitas yang termasuk dalam sektor industri jasa keuangan dan bidang-bidang usaha serta jenis-jenis kepemilikannya
INDIKATOR	: Peserta didik dapat mengidentifikasi dan menjelaskan entitas, pengertian, dan sektor-sektor yang termasuk dalam industri jasa keuangan
PENULIS NASKAH	: Afdal, S.Pd
PENGKAJI MEDIA	:
DURASI	: 7 Menit

SCENE	VISUAL	AUDIO	DURASI
01	Opening Belajar Asyik dengan RUMBEL	Musik Opening	12sec
02	Presenter Baground rumah belajar	Assalamualaikum wr. Wb Salam sahabat rumah belajar Perkenalkan nama saya Afdal dari SMK Pelita Raya Kota Jambi	10 sec
04	Presenter Baground rumah belajar Running Text tujuan pembelajaran dan indikator	1. Tujuan yang akan dicapai adalah: Melalui mengidentifikasi peserta didik dapat mengidentifikasi dan menjelaskan entitas, pengertian, dan sektor-sektor yang termasuk dalam industri jasa keuangan 2. Indikator keberhasilan pembelajaran: Peserta didik dapat mengidentifikasi dan menjelaskan entitas, pengertian,	18 sec

OUTLINE NASKAH Video | PDF

Visit >

Scribd. (n.d.). Video Instruksional Belajar Asyik dengan RUMBEL. Diakses dari
<https://www.scribd.com>



Scribd



OUTLINE DESAIN PRODUKSI DRAMA

Lembar Judul Karya

Lembar Persetujuan dan Pengesahan Dosen Pengajar

Lembar Konsultasi Bimbingan Karya Produksi

Kata Pengantar

Daftar Isi

A. Latar Belakang Program

Latar belakang program berisi tentang alasan memilih program tsb, dan alasan pemilihan tema dan judul program serta sub judul per episode.

B. Tujuan dan Program

Berisi tentang tujuan pembuatan program yang dibagi atas tujuan untuk masyarakat, tujuan priktisi, tujuan akademis.

C. Refrensi Pustaka dan Audio Visual

Buku dan program audiovisual apa saja yang menjadi literatur dalam pembuatan program TV.

D. Deskripsi Program (Untuk Tugas Akhir Masuk Dalam Lembar Kerja Produser)

- Kategori Program : (Hiburan, Education, Informan)
- Media : (Televisi dan Radio)
- Format Program : (Dokumenter, Berita, Drama Televisi, Talk Show, Game show, dll)
- Judul Program : (Jejak Sang Tomi)
- Durasi Program : 24 menit (144 second)
- Target Audience : - Umur : Anak (6 - 12)
Remaja (13 - 17)
Dewasa (18 - 35)
Orang tua (36 - keatas)
- Jenis Kelamin :
- Status Ekonomi Sosial : A (Kelas Atas)
B (Menengah keatas)
C (Menengah kebawah)
D (Kelas bawah)
(Maksimal pemilihan SES 2 tingkatan)
- Karakteristik Produksi : Live, live record / Taping, Record (Single Camera dan Multi Camera)
- Jen tayang + Alasan : 10.00 - 10.30 WIB
Alasan : Pada jam - jam tersebut para ibu - ibu rumah tangga sedang berada dirumah



Outline Desain Produksi Film | PDF

Visit >

Scribd. (n.d.). Outline Desain Produksi Drama. Diakses dari

<https://www.scribd.com>



OUTLINE MODUL :

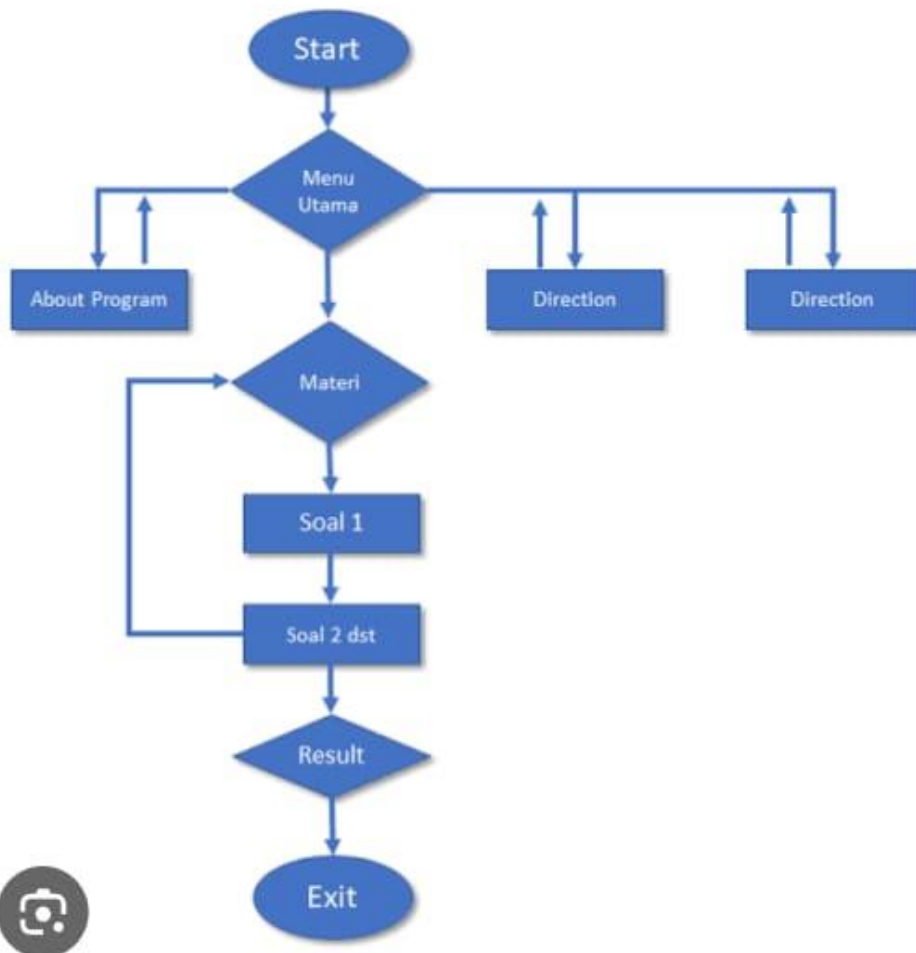
Outline modul pembelajaran adalah struktur atau kerangka dasar yang menggambarkan bagaimana informasi dan materi pembelajaran akan disusun dalam suatu modul. Ini mencakup urutan konten, topik, subtopik, tujuan pembelajaran, aktivitas, evaluasi, dan sumber daya yang akan disajikan dalam modul tersebut. Outline modul membantu mengatur dan menyusun materi pembelajaran dengan jelas dan terstruktur agar peserta didik dapat belajar secara sistematis.

Contoh outline modul pembelajaran dalam mata pelajaran Gambar dengan mengikuti struktur modul teori model linear :

No.	Bagian	Isi Keterangan
1	Judul Modul	Teknik Dasar Menggambar Perspektif 3D
2	Petunjuk Penggunaan	Modul ini ditujukan untuk siswa kelas 10 dalam mata pelajaran Gambar. Ikuti instruksi dengan cermat.
3	Pengantar	Pengenalan tentang konsep dasar perspektif dalam gambar
4	Tujuan Pembelajaran	- Memahami prinsip dasar perspektif dalam gambar 3D. - Mengenal jenis-jenis garis perspektif.
5	Materi Pembelajaran	- Pengertian Perspektif dalam Gambar - Prinsip Dasar Perspektif 1 Titik Hilang - Prinsip Dasar Perspektif 2 Titik Hilang - Jenis-jenis Garis dalam Perspektif
6	Aktivitas atau Latihan	- Praktik Menggambar Objek Sederhana dengan Perspektif 1 Titik Hilang - Latihan Menggambar Ruang dengan Perspektif 2 Titik Hilang
7	Ringkasan atau Rangkuman	Merangkum konsep-konsep penting tentang perspektif 3D.
8	Evaluasi atau Penilaian	- Tes formatif: Praktik menggambar objek dengan perspektif. - Penilaian hasil gambar ruang dengan perspektif.
9	Referensi atau Bacaan Tambahan	- Buku panduan gambar perspektif. - Artikel tentang penerapan perspektif dalam seni rupa.



Yunandra



Simbol Flowchart dan fungsinya dalam Pembelajaran berbasis...

Images may be subject to copyright. [Learn More](#)

[Visit >](#)

Yunandra. (n.d.). Simbol Flowchart dan Fungsinya dalam Pembelajaran

Berbasis Komputer. Diakses dari

<https://www.google.com>



Scribd



STORYBOARD MULTIMEDIA PEMBELAJARAN

No	Keterangan	Visual	Audio
1	Halaman Pembuka/Opening Tampilan : Latar belakang lapangan hijau dan beberapa pohon, di bagian atas tertulis "Selamat datang di Multimedia Pembelajaran". Bagian bawah tertulis "Anggota Keluarga". Tombol Navigasi : Di bagian kanan bawah terdapat tombol (mulai) untuk menuju ke menu utama. Gambar : Burung berwarna gelap dan awan berwarna putih. Animasi : Animasi 2 orang dewasa dan 1 anak.		Instrumen pembuka
2	Halaman Menu Tampilan : Latar belakang berwarna cerah, di bagian tengah terdapat beberapa menu, diantaranya 1) Petunjuk, 2) Kompetensi, 3) Materi, 4) Quiz, 5) Profil Pengembang. Tombol Navigasi : Tombol Petunjuk, Tombol Kompetensi, Tombol Materi, Tombol Quiz. Gambar : awan berwarna putih, matahari, dan anggota keluarga. Animasi :	Gambar Awan	Menu Instrumen



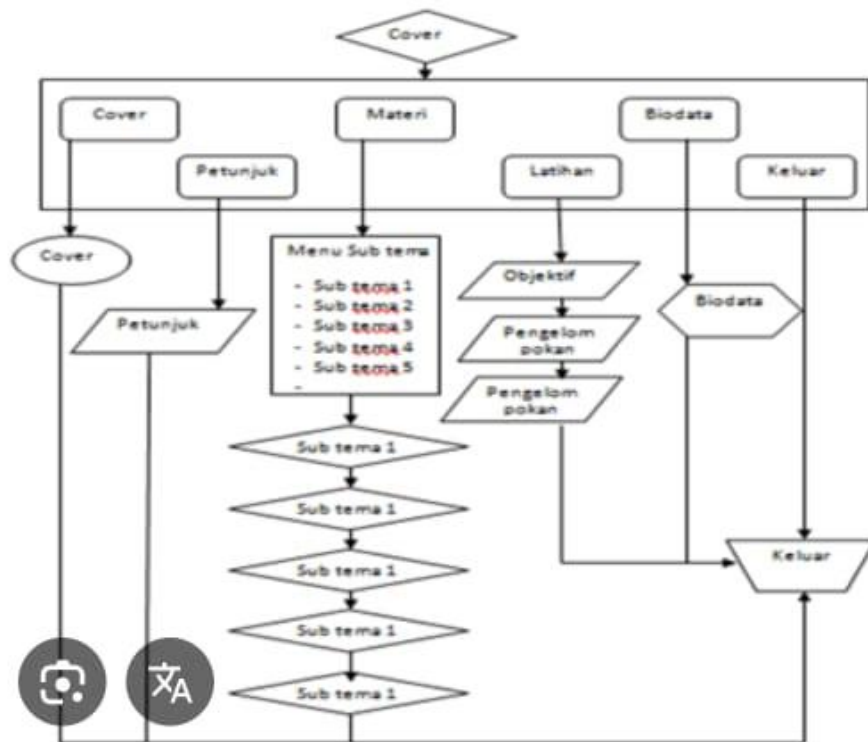
STORYBOARD Multimedia Pembelajaran | PDF

Images may be subject to copyright. [Learn More](#)

[Visit >](#)

Scribd. (n.d.). Storyboard Multimedia Pembelajaran. Diakses dari

<https://www.scribd.com>



Interactive multimedia flowchart. |
Download Scientific Diagram

Visit >

Images may be subject to copyright. [Learn More](#)

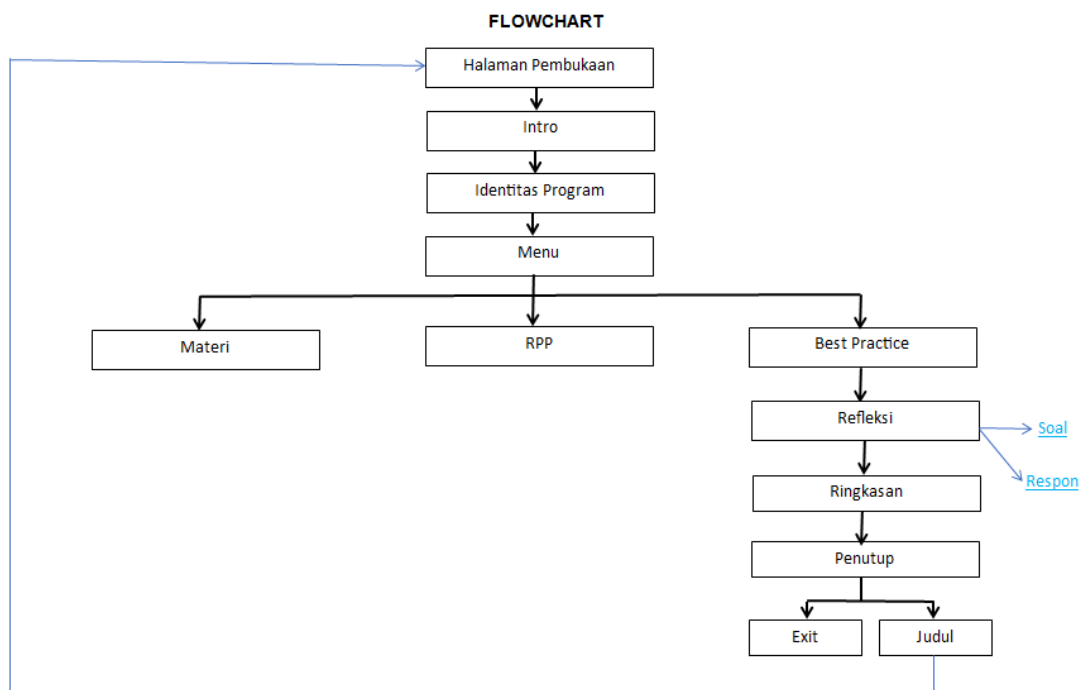
ResearchGate. (n.d.). Interactive Multimedia Flowchart. Diakses dari
<https://www.researchgate.net>

2. Membuat outline panduan interaktif

OUTLINE PANDUAN INTERAKTIF PEMBELAJARAN MENDALAM

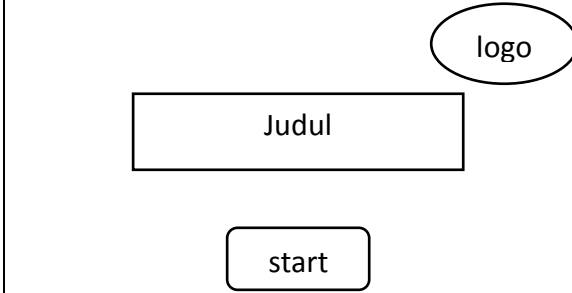
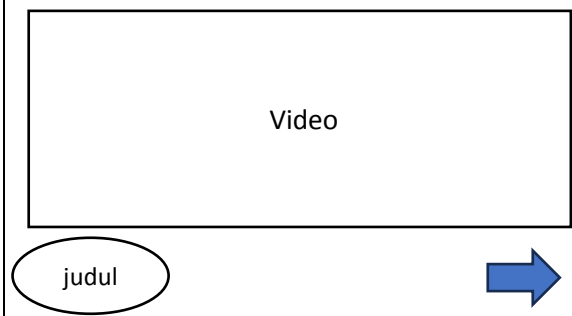
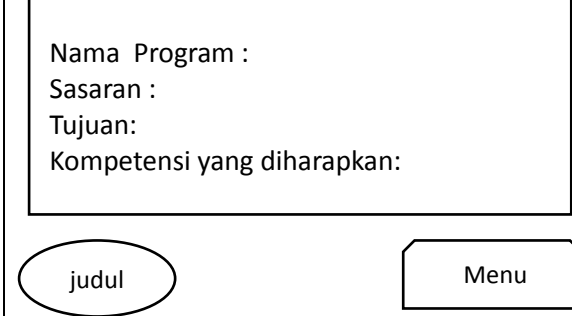
Nama Program	: Panduan Interaktif Pembelajaran Mendalam
Sasaran	: Guru
Tujuan Pembuatan	: 1. Memberikan pemahaman yang jelas kepada guru tentang konsep, prinsip, dan strategi pembelajaran mendalam (deep learning). 2. Membekali guru dengan panduan praktis yang mudah digunakan dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran mendalam di kelas. 3. Meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan kegiatan belajar yang berorientasi pada keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi siswa. 4. Menyediakan contoh-contoh penerapan pembelajaran mendalam yang dapat dijadikan referensi atau inspirasi dalam kegiatan belajar-mengajar. 5. Mendukung program transformasi pendidikan dengan menghadirkan pembelajaran yang lebih inovatif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik.

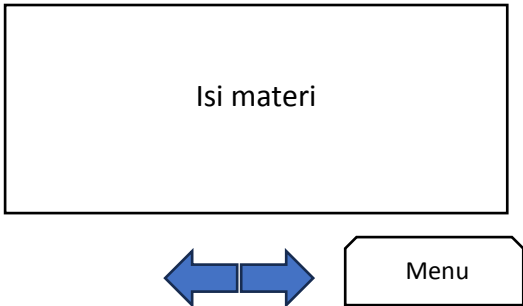
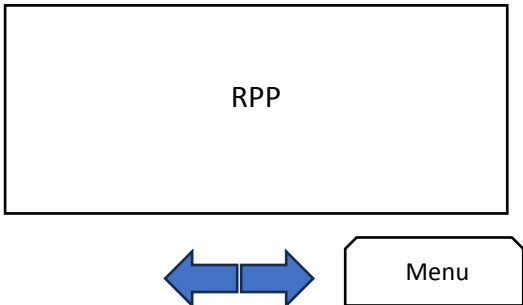
- Materi Pokok : - Konsep pembelajaran mendalam
- RPP Pembelajaran mendalam
- Praktik baik pembelajaran mendalam
- Kompetensi yang diharapkan : • Guru memahami konsep pembelajaran mendalam
• Guru dapat membuat RPP pembelajaran mendalam
• Guru dapat mempraktikkan pembelajaran mendalam dalam PBM



3. Membuat storyboard

STORYBOARD PANDUAN INTERAKTIF PEMBELAJARAN MENDALAM

NO	VISUAL	KETERANGAN
1	Halaman Pembukaan 	Tombol start Konten : judul Audio : backsound no copyright
2	Petunjuk Penggunaan 	Tombol judul Tombol menu Konten : Video petunjuk penggunaan
3	Identitas Program 	Tombol menu Tombol judul Konten : identitas program Audio : backsound no copyright

4	Menu Utama 	Tombol materi Tombol Perencanaan Pembelajaran Tombol best practice Tombol menu Tombol judul Audio : backsound no copyright
5	Materi 	Tombol menu Tombol next Tombol back Konten : materi konsep pembelajaran mendalam Audio : backsound no copyright
6	Tombol RPP 	Tombol menu Tombol next Tombol back Konten : Komponen perencanaan pembelajaran mendalam Audio : backsound no copyright
7	Best Practie 	Tombol menu Tombol next Tombol back Konten : video best practice pembelajaran mendalam

8	Refleksi Pertanyaan a. b. c. d.	Tombol pilihan jawaban Konten : soal kuis sederhana Audio : backsound no copyright
9	Pembahasan Pembahasan Jawaban 	Tombol next Konten : pembahasan jawaban pertanyaan kuis Audio : backsound no copyright
10	Ringkasan Ringkasan materi 	Tombol next Konten : ringkasan materi pembelajaran mendalam Audio : backsound no copyright
11	Penutup Ucapan terima kasih Contact person judul	Tombol judul Konten : ucapan terima kasih dan contact person Audio : backsound no copyright

Deskripsi proses dan kualitas produk kegiatan

Proses:

Proses kegiatan dimulai dari mencari referensi di internet seputar rancangan panduan interaktif media pembelajaran seperti outline, flowchart dan storyboard. Dengan demikian proses pembuatan rancangan lebih mudah dan terarah. Setelah referensi terkumpul, dilanjutkan dengan pembuatan outline panduan interaktif berupa identitas dan flowchart. Kegunaan dari kedua hal tersebut adalah untuk menjadi pedoman dalam pembuatan storyboard. Setelah outline panduan interaktif selesai, maka dilanjutkan dengan pembuatan storyboard. Storyboard merupakan gambaran tampilan panduan interaktif yang akan dihasilkan. Storyboard digunakan sebagai panduan dalam proses produksi panduan interaktif pada aplikasi agar lebih terarah.

Kualitas Produk:

Kualitar produk tahapan kegiatan yang dihasilkan sangat membantu untuk tahapan kegiatan selanjutnya.

Manfaat kegiatan terhadap pencapaian visi, misi dan tugas organisasi

Manfaat kegiatan terhadap pencapaian visi misi kepala daerah dalam Pembangunan SDM untuk menunjang Dharmasraya Sejahtera merata.

Analisa dampak terhadap satuan kerja dan masyarakat jika aktualisasi tidak berdasarkan NDS

Berorientasi pelayanan: bila nilai ini diabaikan, maka akan sangat berpengaruh kepada keberlanjutan tahapan kegiatan hingga panduan interaktif yang dihasilkan sehingga

Akuntabel : bila nilai ini tidak ada, maka hasil dari kegiatan dinilai tidak dapat dipertanggungjawabkan sehingga mengurangi kepercayaan masyarakat terhadap instansi.

Kompeten : jika nilai ini diabaikan, sangat berpengaruh pada hasil akhir sehingga kualitas akhir panduan interaktif tidak bermanfaat bagi masyarakat

pengguna

Adaptif : jika nilai ini tidak ada, maka berpengaruh pada panduan interaktif yang dihasilkan.

CATATAN PENGENDALIAN AKTUALISASI OLEH MENTOR

Nama Peserta	: Merry Ismayanti, S.Pd
Satuan Kerja	: Dinas Pendidikan Kab. Dharmasraya
Tempat Aktualisasi	: Dinas Pendidikan Kab. Dharmasraya

No	Tanggal/ waktu	Catatan Bimbingan	Hasil Capaian/Output	Paraf Mentor
1	10 September 2025	Melakukan konsultasi dengan mentor serta Meminta persetujuan pelaksanaan aktualisasi kepada mentor	- Tersedianya materi konsultasi - Tersedianya laporan hasil konsultasi - Tersedianya form persetujuan mentor	
2	15 September 2025	Bertemu dengan mentor menyampaikan kegiatan perancangan yang telah dilakukan serta memperlihatkan hasil dari rancangan yang sudah jadi	- Tersedianya screenshoot rancangan panduan interaktif yang dijadikan sebagai referensi beserta sumbernya	

			- Tersedianya draf rancangan panduan interaktif dan flowchart - Tersedianya storyboard	
--	--	--	---	--

CATATAN PENGENDALIAN AKTUALISASI OLEH COACH

Nama Peserta	: Merry Ismayanti, S.Pd
Satuan Kerja	: Dinas Pendidikan Kab. Dharmasraya
Tempat Aktualisasi	: Dinas Pendidikan Kab. Dharmasraya

No	Tanggal/ Waktu	Catatan Bimbingan	Hasil Capaian/Output	Media Komunikasi (Telpon/WA/ LMS/Email/dll)	Paraf Coach
1					
2					
3					
4					
5					

Lampiran 2. Lampiran Laporan Minggu Ke-2

a. Tabel Pelaksanaan Aktualisasi

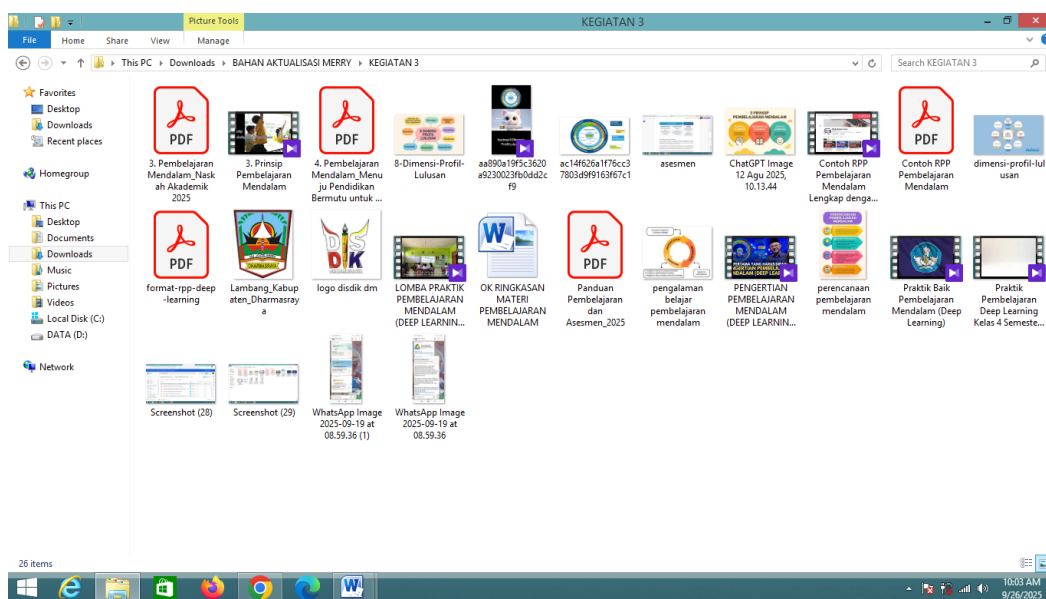
Judul Kegiatan No. 3	: Melakukan pengumpulan materi dan instrument pendukung yang diperlukan
Tanggal Pelaksanaan Kegiatan	: 16-20 September 2025
Daftar Lampiran Bukti Kegiatan/Evidence	: - Tersedianya dokumentasi screenshot hasil folder materi - Tersedianya document hasil rangkuman materi
Uraian Kegiatan yang memuat nilai dasar	
1. Mengumpulkan referensi bahan ajar, audio, gambar, video dan data pendukung yang diperlukan • Berorientasi pelayanan : saya telah mengumpulkan materi yang benar-benar sesuai sehingga bermanfaat bagi pengguna • Harmonis : saya berkoordinasi dengan mentor mengenai materi yang disajikan di dalam panduan • Kompeten : saya mencari instrument pendukung sebaik mungkin dan sesuai dengan kebutuhan • Kolaboratif : saya mengumpulkan materi dan instrument pendukung bekerja sama dengan mentor	
2. Membuat rangkuman materi • Berorientasi pelayanan : saya telah membuat ringkasan materi untuk membantu menyajikan informasi yang jelas dan ringkas sehingga mudah dipahami • Akuntabel : saya telah membuat ringkasan materi dari sumber yang dapat dipertanggungjawabkan • Kompeten : saya telah menggunakan kemampuan memahami dan menyederhanakan informasi dalam meringkas materi	

- Adaptif : saya telah membuat rangkuman materi menyesuaikan dengan kemampuan pemahaman pengguna yang beragam

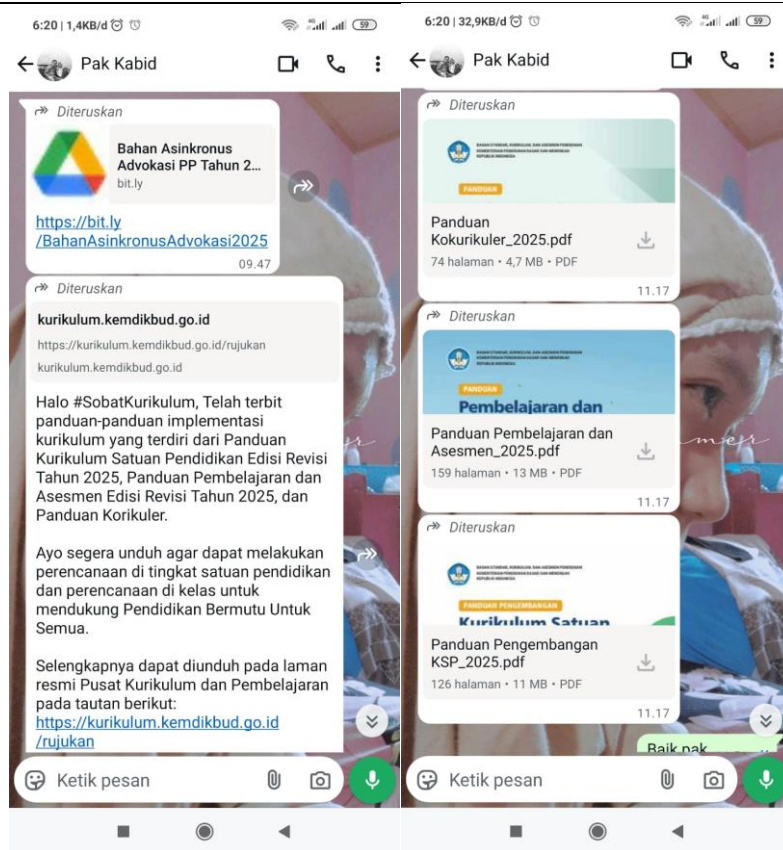
Teknik aktualisasi yang dipergunakan dan bukti fisik kegiatan/evidence

1. Mengumpulkan referensi bahan ajar, audio, gambar, video dan data pendukung yang diperlukan

- Dokumentasi Screenshoot hasil folder materi



- Dokumentasi Screenshoot materi dari mentor



2. Membuat rangkuman materi

RINGKASAN MATERI PEMBELAJARAN MENDALAM

Latar belakang pembelajaran mendalam	a. Masih rendahnya kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) siswa Indonesia (PISA 2022). b. Tantangan masa depan (bonus demografi 2035, visi Indonesia 2045). c. Untuk memenuhi tantangan tersebut diperlukan pendekatan baru yaitu Pembelajaran Mendalam (PM)
Definisi dan tujuan	Pembelajaran Mendalam adalah pendekatan pembelajaran yang memuliakan dengan menekankan suasana belajar berkesadaran, bermakna, dan

		menggembirakan melalui olah pikir, olah hati, olah rasa, dan olah raga. Tujuannya: meningkatkan mutu proses pembelajaran, menyiapkan lulusan berkarakter, kompeten, dan siap menghadapi tantangan abad 21.
Dimensi Lulusan	Profil	a. Keimanan dan Ketakwaan kepada Tuhan YME – memiliki keyakinan, akhlak mulia, dan menjalankan nilai spiritual dalam kehidupan. b. Kewargaan – cinta tanah air, taat aturan, peduli, dan berkontribusi untuk kebaikan bersama sesuai nilai Pancasila. c. Penalaran Kritis – mampu berpikir logis, analitis, dan reflektif dalam memahami, mengevaluasi, serta memecahkan masalah. d. Kreativitas – berpikir inovatif, fleksibel, dan menghasilkan ide/solusi yang bermanfaat. e. Kolaborasi – mampu bekerja sama, menghargai perbedaan, dan membangun tujuan bersama. f. Kemandirian – percaya diri, mampu mengambil keputusan, serta bertanggung jawab atas dirinya. g. Kesehatan – menjaga kebugaran fisik, mental, dan kesejahteraan diri (well-being). h. Komunikasi – menyampaikan ide/gagasan dengan jelas dan efektif, serta menjalin interaksi positif dengan orang lain.
Prinsip Pembelajaran Mendalam		a. Berkesadaran (Mindful) → peserta didik hadir penuh, reflektif, dan aktif. b. Bermakna (Meaningful) → pembelajaran terkait konteks nyata, relevan, retensi jangka panjang.

	c. Menggembirakan (Joyful) → suasana positif, menantang, memotivasi, dan menyenangkan .
Pengalaman Belajar	a. Memahami 1) Tahap awal untuk membangun kesadaran peserta didik. 2) Melibatkan pengetahuan esensial, aplikatif, serta nilai dan karakter. 3) Peserta didik aktif mengkonstruksi pengetahuan, bukan hanya menerima. b. Mengaplikasi 1) Peserta didik menerapkan pengetahuan dalam konteks nyata. 2) Dilakukan secara individu maupun kolaboratif. 3) Ditekankan pada pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan menciptakan solusi kreatif. c. Merefleksi 1) Proses mengevaluasi pengalaman belajar yang sudah dilakukan. 2) Membantu peserta didik menyadari keberhasilan, kekurangan, dan langkah perbaikan. 3) Melatih regulasi diri agar lebih mandiri, bertanggung jawab, dan mampu berkembang berkelanjutan.
Kerangka	a. Praktik Pedagogis

Pembelajaran	1) Guru menggunakan strategi belajar yang autentik dan menantang, seperti inkuiri, proyek, problem-based learning, kolaboratif, design thinking, STEAM, SETS, dll. 2) Fokus pada keterampilan berpikir tingkat tinggi dan kolaborasi. b. Lingkungan Pembelajaran 1) Menggabungkan ruang fisik, virtual, dan budaya belajar yang positif. 2) Mendorong kolaborasi, eksplorasi, refleksi, serta membentuk karakter sesuai dimensi profil lulusan. c. Pemanfaatan Teknologi Digital 1) Teknologi dipakai sebagai alat untuk membuat pembelajaran lebih interaktif, kontekstual, dan kolaboratif. 2) Memperluas akses sumber belajar dan pengalaman digital yang bermakna. d. Kemitraan Pembelajaran 1) Melibatkan kolaborasi dengan orang tua, masyarakat, dunia kerja, dan pihak lain. 2) Membantu peserta didik melihat kaitan pembelajaran dengan kehidupan nyata.
Peran guru dalam Pembelajaran Mendalam	a. Guru sebagai Pusat Ekosistem Pendidikan 1) Guru bukan hanya pelaksana kebijakan, tetapi sumber inovasi dan informasi dalam

	pembelajaran. 2) Sistem bergerak dari top-down menjadi bottom-up, menempatkan guru sebagai penggerak utama. b. Peran Utama Guru dalam PM 1) Aktivator → mendorong peserta didik aktif mengkonstruksi pengetahuan dari berbagai sumber. 2) Pembangun Budaya → menciptakan lingkungan belajar yang mendukung kemandirian, kepercayaan diri, dan kebersamaan. 3) Kolaborator → memberi umpan balik, melatih refleksi, dan bekerja sama dengan orang tua, masyarakat, serta dunia profesional. c. Optimalisasi Peran Guru 1) Perlu pengurangan beban administrasi agar guru fokus pada pembelajaran. 2) Meningkatkan kapasitas melalui PPG, pelatihan berkelanjutan, dan komunitas belajar (MGMP, KKG, guru mentor). 3) Kurikulum guru mencakup bimbingan konseling, pendidikan nilai, dan pola pikir bertumbuh (growth mindset).
Perencanaan Pembelajaran Mendalam	a. <i>Matrik perencanaan pembelajaran mendalam</i>

Pelaksanaan Pembelajaran Mendalam	a. Penyampaian materi sesuai tahapan berpikir peserta didik untuk mendukung pencapaian kedalaman pemahaman konsep peserta didik b. Model-model atau strategi pembelajaran yang ada dapat digunakan dengan prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan c. Penerapan pembelajaran bermakna dengan pemanfaatan lingkungan sekitar, seperti pemanfaatan lingkungan sekolah, lingkungan alam sekitar, lingkungan sosial, dan sebagainya d. Prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan dapat berada dalam beberapa kegiatan pembelajaran tidak harus berurutan dan/atau simultan e. Pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, dan merefleksi dilaksanakan dengan langkah-langkah pembelajaran yang sesuai dengan konteks dan kondisi pembelajaran, serta inovasi guru f. Sintak/Langkah-langkah pembelajaran pada model-model atau strategi pembelajaran yang ada dapat diadaptasi sesuai pengalaman belajar memahami, mengaplikasi dan merefleksi g. Pengalaman belajar memahami, mengaplikasi dan merefleksi dilakukan dalam beberapa langkah pembelajaran yang pelaksanaannya disesuaikan dengan konteks dan kondisi pembelajaran h. Pengalaman belajar melalui olah pikir, olah hati, olah rasa, dan olah raga adalah pengembangan diri yang holistik dan integratif yang mencakup aspek intelektual, sosio-emosional, spiritual, dan
--	--

	fisik. Sehingga pembelajaran menghasilkan pribadi yang memiliki kompetensi utuh dan seimbang sesuai fitrahnya i. Topik pembelajaran dikaitkan dengan lintas ilmu (multi/inter disiplin) atau terkait dengan bidang ilmu atau mata pelajaran yang dipelajari peserta didik j. Penerapan pembelajaran mendalam disesuaikan dengan karakteristik masing-masing mata pelajaran k. Kemitraan yang melibatkan berbagai pihak baik lingkungan sekolah, luar sekolah, dan masyarakat untuk mendukung pembelajaran mendalam l. Lingkungan pembelajaran diciptakan merupakan integrasi ruang fisik, ruang virtual dan budaya belajar untuk mendukung pembelajaran mendalam m. Pemanfaatan teknologi digital akan menguatkan pembelajaran mendalam pada perencanaan, pelaksanaan, dan asesmen pembelajaran n. Asesmen menggunakan <i>assessment as learning</i>, <i>assessment for learning</i>, <i>assessment of learning</i>. Pada PM menekankan pentingnya umpan balik dan asesmen autentik
Asesmen Pembelajaran Mendalam	1. Asesmen Formatif a. Assessment as Learning untuk refleksi diri murid dan refleksi proses pembelajaran Contoh: Jurnal reflektif, self-assessment, peer assessment, checklist kemajuan belajar, dan lainnya b. Assessment for Learning

	untuk perbaikan proses pembelajaran Contoh: Peta konsep, umpan balik formatif, Classroom Assessment Technique (CATs), observasi, exit ticket dan lainnya 2. Asesmen Sumatif a. Assessment of Learning untuk penilaian capaian pembelajaran murid pada akhir pembelajaran Contoh: Tes lisan, tes tertulis, laporan, penilaian proyek, portofolio, dan lainnya
--	--

Kuis

1. Apa latar belakang utama lahirnya konsep pembelajaran mendalam di Indonesia?

- A. Rendahnya motivasi belajar siswa
- B. Rendahnya kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) siswa Indonesia
- C. Kurangnya guru profesional
- D. Rendahnya sarana prasarana sekolah

Jawaban benar: B

2. Definisi pembelajaran mendalam adalah...

- A. Proses belajar yang menekankan hafalan
- B. Pendekatan pembelajaran yang menekankan persaingan
- C. Pendekatan pembelajaran yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan
- D. Pembelajaran yang hanya berfokus pada hasil ujian

Jawaban benar: C

3. Tujuan pembelajaran mendalam adalah...

- A. Menambah beban administrasi guru
- B. Menyiapkan lulusan berkarakter, kompeten, dan siap menghadapi abad 21
- C. Meningkatkan nilai ujian nasional
- D. Membatasi kreativitas siswa

Jawaban benar: B

4. Dimensi profil lulusan yang mencerminkan kemampuan berpikir logis dan analitis adalah...

- A. Kreativitas
- B. Penalaran kritis
- C. Kewargaan
- D. Komunikasi

Jawaban benar: B

5. Dimensi profil lulusan yang menekankan sikap cinta tanah air dan taat aturan adalah...

- A. Kewargaan
- B. Kemandirian
- C. Keimanan dan ketakwaan
- D. Kesehatan

Jawaban benar: A

6. Prinsip “berkesadaran” dalam pembelajaran mendalam berarti...

- A. Belajar dengan menghafal fakta
- B. Peserta didik hadir penuh, reflektif, dan aktif
- C. Belajar dengan suasana kompetitif
- D. Mengutamakan kecepatan dalam menyelesaikan tugas

Jawaban benar: B

7. Prinsip “bermakna” dalam pembelajaran mendalam berarti...

- A. Pembelajaran selalu menggunakan media digital
- B. Pembelajaran terkait dengan konteks nyata dan relevan
- C. Pembelajaran hanya berfokus pada materi ujian
- D. Pembelajaran dilakukan dengan cara monoton

Jawaban benar: B

8. Tahapan pengalaman belajar dalam pembelajaran mendalam meliputi...

- A. Membaca – Menulis – Menghitung
- B. Memahami – Mengaplikasi – Merefleksi
- C. Menghafal – Mengulang – Menjawab soal
- D. Mendengarkan – Menyimak – Mengingat

Jawaban benar: B

9. Contoh strategi pedagogis dalam pembelajaran mendalam adalah...

- A. Ceramah satu arah

- B. Inkuiri, proyek, problem-based learning, STEAM
- C. Memberikan PR setiap hari
- D. Menghafal materi teks

Jawaban benar: B

10. Asesmen formatif bertujuan untuk...
- A. Menilai capaian belajar akhir siswa
 - B. Memberi penghargaan pada siswa berprestasi
 - C. Refleksi diri murid dan perbaikan proses pembelajaran
 - D. Menentukan ranking kelas

Jawaban benar: C

Deskripsi proses dan kualitas produk kegiatan

Proses:

Kegiatan ini diawali dengan mengumpulkan bahan ajar, video, audio, dan instrument lain yang dirasa perlu untuk pembuatan panduan interaktif nantinya. Kemudian semua bahan dikumpulkan dalam 1 folder agar memudahkan ketika diperlukan nantinya. Setelah itu dibuat rangkuman materi agar ketika pembuatan panduan interaktif nantinya lebih mudah dan tidak bolak balik mencari materi dari bahan ajar.

Kualitas Produk:

Kualitar produk tahapan kegiatan yang dihasilkan sangat membantu untuk tahapan kegiatan selanjutnya sehingga proses kegiatan selanjutnya lebih efisien waktu.

Manfaat kegiatan terhadap pencapaian visi, misi dan tugas organisasi

Manfaat kegiatan terhadap pencapaian visi misi kepala daerah dalam Pembangunan SDM untuk menunjang Dharmasraya Sejahtera merata.

Analisis dampak terhadap satuan kerja dan masyarakat jika aktualisasi

tidak berdasarkan NDS

Bila nilai berorientasi pelayanan, harmonis, kompeten, akuntabel, dan adaptif tidak dijunjung dalam pelaksanaan tahapan ini, maka akan sangat berpengaruh pada proses kegiatan selanjutnya, serta hasil akhir panduan interaktif yang dihasilkan serta berpengaruh pula pada kebermanfaatan produk oleh pengguna.

CATATAN PENGENDALIAN AKTUALISASI OLEH MENTOR

Nama Peserta	: Merry Ismayanti, S.Pd
Satuan Kerja	: Dinas Pendidikan Kab. Dharmasraya
Tempat Aktualisasi	: Dinas Pendidikan Kab. Dharmasraya

No	Tanggal/ waktu	Catatan Bimbingan	Hasil Capaian/Output	Paraf Mentor
1	20 September 2025	Bertemu dengan mentor menyampaikan hasil dari kegiatan 3 yaitu instrument yang diperlukan serta ringkasan materi yang sudah dibuat	- Tersedianya dokumentasi screenshoot hasil folder materi - Tersedianya document hasil rangkuman materi	

CATATAN PENGENDALIAN AKTUALISASI OLEH COACH

Nama Peserta	: Merry Ismayanti, S.Pd
Satuan Kerja	: Dinas Pendidikan Kab. Dharmasraya
Tempat Aktualisasi	: Dinas Pendidikan Kab. Dharmasraya

No	Tanggal/ Waktu	Catatan Bimbingan	Hasil Capaian/Output	Media Komunikasi (Telpon/WA/ LMS/Email/dll)	Paraf Coach
1					
2					
3					
4					
5					

Lampiran 3. Lampiran Laporan Minggu Ke-3 dan 4

a. Tabel Pelaksanaan Aktualisasi

Judul Kegiatan No. 4	: Melakukan produksi Panduan interaktif
Tanggal Pelaksanaan Kegiatan	: 21 September s.d 9 Oktober 2025
Daftar Lampiran Bukti Kegiatan/Evidence	: - Tersedianya screenshoot proses editing panduan interaktif dan dokumentasi pada saat meminta pendapat rekan kerja - Tersedianya video petunjuk penggunaan, screenshoot layar edit petunjuk penggunaan, dan naskah voice over petunjuk penggunaan - Tersedianya lembar hasil uji coba dan link panduan interaktif
Uraian Kegiatan yang memuat nilai dasar 1. Mengolah materi sesuai rancangan menggunakan aplikasi canva • Berorientasi pelayanan : saya telah menyusun desain materi sebaik mungkin sehingga menarik dan memberi kenyamanan pengguna • Kompeten : saya telah menggunakan kemampuan saya dalam mengoperasikan perangkat dan aplikasi serta kreatifitas saya dalam membuat panduan interaktif agar menarik dan komunikatif • Akuntabel : saya telah memastikan panduan dibuat sesuai dengan rancangan dari awal sampai akhir • Adaptif : saya telah menggunakan fitur-fitur terbaru dalam aplikasi dengan baik • Harmonis : saya telah mempertimbangkan pendapat rekan kerja mengenai desain panduan yang sedang saya buat • Loyal : saya telah mengolah materi kedalam aplikasi sesuai dengan rancangan yang telah saya buat	

2. Membuat petunjuk penggunaan

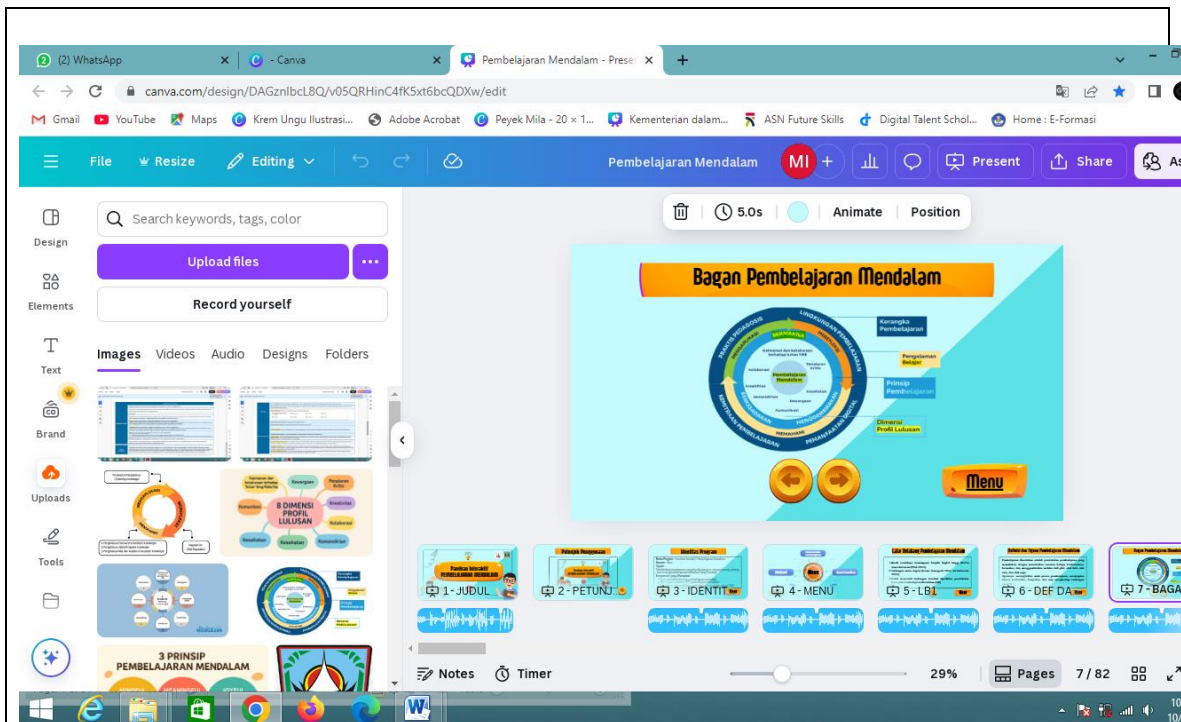
- Berorientasi pelayanan : saya telah membuat petunjuk penggunaan agar pengguna mudah menggunakan panduan interaktif yang saya buat
- Kompeten : saya telah menggunakan kemampuan mengoperasikan perangkat dalam pembuatan petunjuk penggunaan
- Akuntabel : saya telah membuat panduan secara terstruktur, jelas, dan mudah dipahami sehingga hasil dapat dipertanggungjawab-kan

3. Melakukan uji coba sederhana memastikan panduan interaktif berjalan sesuai fungsinya

- Berorientasi pelayanan : saya telah melakukan uji coba apakah panduan interaktif sudah dapat digunakan dan berjalan dengan baik
- Akuntabel : Saya bertanggungjawab terhadap hasil uji coba dan memperbaiki sesuai dengan temuan
- Loyal : saya telah menjaga kualitas panduan interaktif agar sesuai dengan rancangan
- Kompeten : saya telah menggunakan keterampilan dalam melakukan uji coba serta melakukan revisi

Teknik aktualisasi yang dipergunakan dan bukti fisik kegiatan/evidence

1. Mengolah materi sesuai rancangan menggunakan aplikasi canva

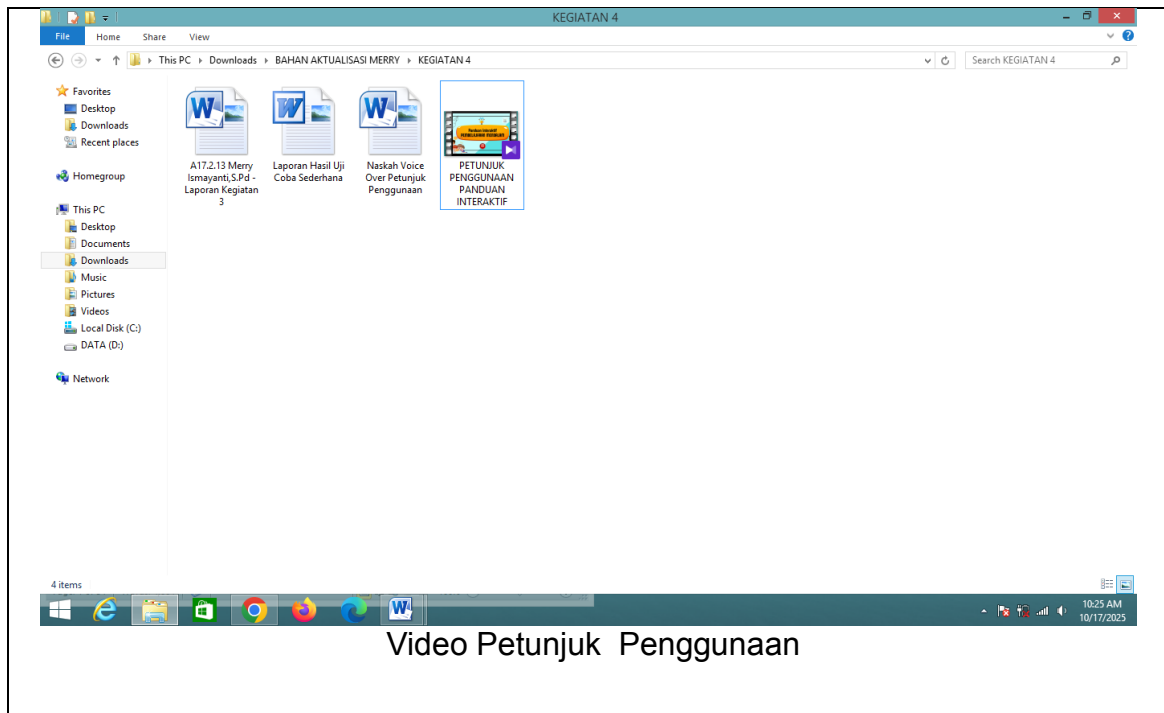


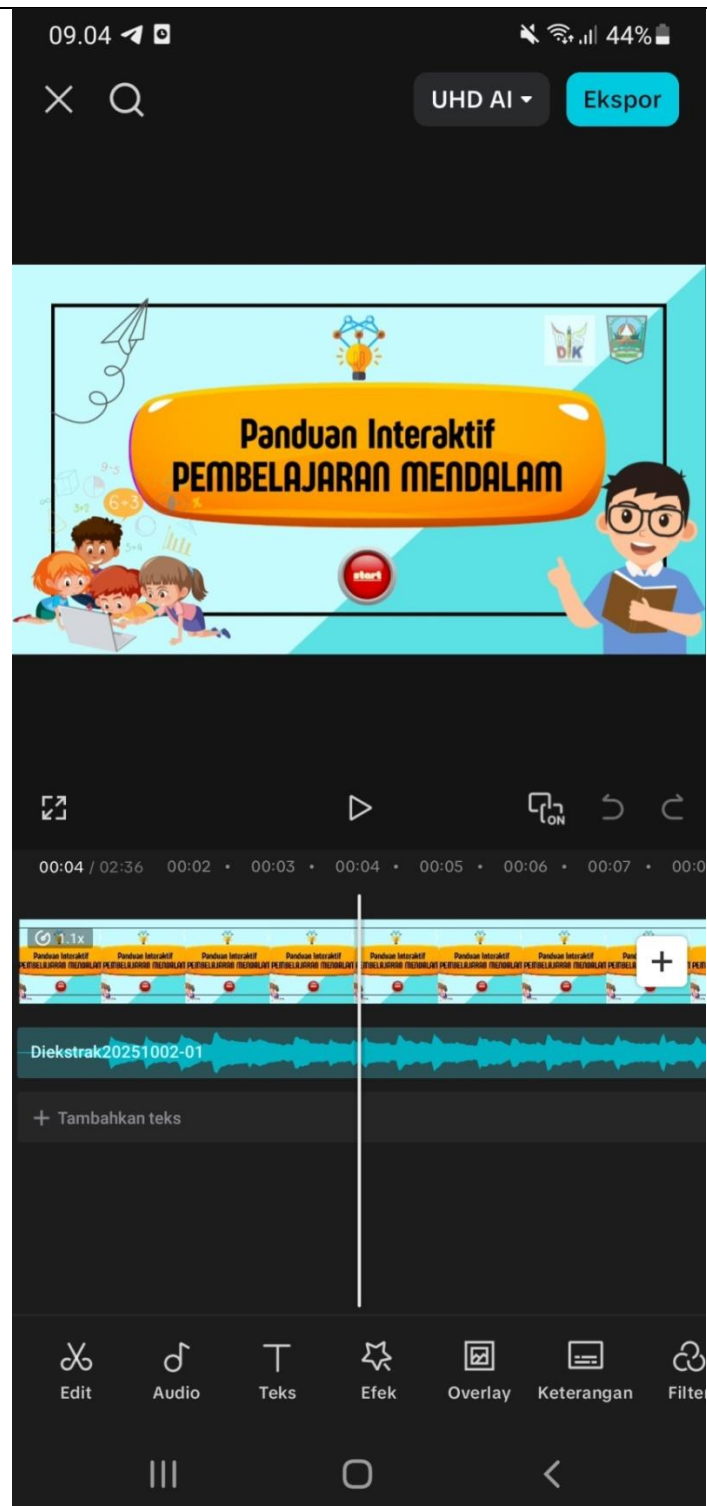
Dokumentasi Proses Editing Panduan Interaktif



Dokumentasi Meminta Pendapat Rekan Kerja

2. Membuat petunjuk penggunaan





Dokumentasi Proses Editing Petunjuk Penggunaan

Naskah Voice Over Petunjuk Penggunaan

1. Selamat datang di petunjuk penggunaan panduan interaktif pembelajaran mendalam
2. Pada halaman judul, klik start untuk memulai pembelajaran
3. Bapak/ibu akan diarahkan pada laman petunjuk penggunaan, silahkan klik tombol panah kanan
4. Pada halaman identitas ada 2 tombol yaitu tombol judul dan tombol menu, bapak ibu bisa klik tombol menu untuk menuju halaman menu
5. Pada halaman menu, akan ada 4 tombol, yaitu tombol judul, tombol materi, tombol perencanaan pembelajaran, dan tombol best practice. Apabila bapak/ibu meng klik tombol judul maka akan diarahkan ke halaman judul. Untuk memulai pembelajaran dengan sistematis bapak/ibu bisa klik tombol materi terlebih dahulu
6. Pada halaman tersebut bapak/ibu bisa membaca materi yang tampil di layar, jika ingin melanjutkan ke halaman berikutnya klik tombol panah kanan. Juga tersedia tombol menu jika ingin kembali ke halaman menu
7. Dalam halaman materi juga terdapat beberapa video yang bisa bapak ibu tonton
8. Apabila bapak ibu telah sampai pada bagian akhir materi, maka bisa klik tombol menu untuk kembali ke halaman menu dan melanjutkan ke tombol perencanaan pembelajaran. Juga tersedia tombol panah kiri untuk melihat halaman sebelumnya

9. Sama seperti petunjuk sebelumnya, pada halaman perencanaan pembelajaran juga terdapat tombol panah kiri dan kanan serta tombol menu yang bisa bapak/ibu klik
10. Juga terdapat link pada tulisan berwarna biru yang bisa bapak/ibu klik
11. Pada link tersebut terdapat contoh-contoh yang bisa bapak ibu download. Setelah mendownload bapak ibu bisa kembali ke halaman program
12. Setelah sampai di akhir halaman bapak ibu bisa klik tombol menu untuk kembali ke halaman menu
13. Selanjutnya bapak ibu bisa klik tombol best practice
14. Pada laman tersebut terdapat 3 video contoh best practice pembelajaran mendalam
15. Setelah bapak ibu menonton ke 3 video tersebut, pada laman terakhir best practice bisa lanjutkan ke refleksi dengan mengklik tombol refleksi
16. Terdapat 10 soal untuk refleksi pemahaman bapak ibu terhadap materi yang telah dipelajari, bapak ibu bisa klik salah satu dari jawaban a b c d yang dirasa benar. Maka bapak ibu akan langsung mendapat umpan balik apakah jawaban bapak ibu salah atau benar.
17. Setelah mendapat umpan balik, bapak ibu bisa klik tombol panah kanan untuk lanjut ke soal berikutnya hingga soal terakhir.
18. Setelah sampai pada umpan balik soal terakhir, maka bapak ibu diarahkan pada halaman ringkasan materi sebagai akhir dari pembelajaran

19. Pada laman penutup, bapak ibu bisa klik tombol judul untuk mengulangi pelajaran, atau tekan tombol esc pada keyboard untuk keluar dari program.
20. Sekian petunjuk penggunaan panduan pembelajaran mendalam, selamat memulai pembelajaran

3. Melakukan uji coba sederhana memastikan panduan interaktif berjalan

sesuai fungsinya

Laporan Hasil Uji Coba Sederhana
Panduan Interaktif Pembelajaran Mendalam

Berikut hasil uji coba sederhana terhadap panduan interaktif pembelajaran mendalam yang sudah selesai dibuat:

1. Tombol menu belum di beri animasi
2. Tombol best practice salah link
3. Link asesmen tidak berfungsi
4. Link pilihan ganda soal no. 3 belum ada
5. Tombol navigasi terlalu ke bawah

Demikian hasil uji coba sederhana, akan diperbaiki sesuai dengan hasil yang ditemukan.

Pembuat,

Merry Ismayanti

Link panduan interaktif
<https://s.id/PanduanInteraktifPembelajaranMendalam>

Deskripsi proses dan kualitas produk kegiatan

Proses:

Kegiatan ini dimulai dengan mengolah materi dan instrument yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya. Materi diolah pada aplikasi canva, disajikan se informatif mungkin agar dapat dipahami oleh pengguna dengan berbagai tingkat kemampuan. Dalam proses ini peserat juga meminta pendapat dari rekan kerja mengenai desain yang akan digunakan. Setelah pengolahan materi dan instrument pendukung selesai, maka dibuatlah petunjuk penggunaan berupa video yang memberikan arahan bagi pengguna dalam pemakaian produk nantinya. Setelah itu petunjuk penggunaan dimasukkan ke dalam media. Setelah semua selesai, maka dilakukan uji coba sederhana apakah produk dapat digunakan dan berjalan dengan lancar.

Kualitas Produk:

Kualitas produk sangat menentukan apakah panduan interaktif dapat digunakan atau tidak oleh pengguna. Setelah melalui tahapan produksi, produk dapat digunakan dengan baik.

Manfaat kegiatan terhadap pencapaian visi, misi dan tugas organisasi

Manfaat kegiatan terhadap pencapaian visi misi kepala daerah dalam Pembangunan SDM untuk menunjang Dharmasraya Sejahtera merata.

Analisis dampak terhadap satuan kerja dan masyarakat jika aktualisasi tidak berdasarkan NDS

Bila nilai berorientasi pelayanan, harmonis, kompeten, akuntabel, loyal dan adaptif tidak dijunjung dalam pelaksanaan tahapan ini, maka sangat berpengaruh terhadap kebermanfaatan panduan interaktif oleh pengguna nantinya. Serta dinilai panduan interaktif instansi tidak bermanfaat.

CATATAN PENGENDALIAN AKTUALISASI OLEH MENTOR

Nama Peserta	: Merry Ismayanti, S.Pd
Satuan Kerja	: Dinas Pendidikan Kab. Dharmasraya
Tempat Aktualisasi	: Dinas Pendidikan Kab. Dharmasraya

No	Tanggal/ waktu	Catatan Bimbingan	Hasil Capaian/Output	Paraf Mentor
1	9 Oktober 2025	Bertemu dengan mentor menyampaikan hasil dari kegiatan 4 yaitu melakukan produksi panduan interaktif.	- Tersedianya screenshoot proses editing panduan interaktif dan dokumentasi pada saat meminta pendapat rekan kerja - Tersedianya video petunjuk penggunaan, screenshoot layar edit petunjuk penggunaan, dan naskah	

			voice over petunjuk penggunaan - Tersedianya lembar hasil uji coba dan link panduan interaktif	
--	--	--	---	--

CATATAN PENGENDALIAN AKTUALISASI OLEH COACH

Nama Peserta	: Merry Ismayanti, S.Pd
Satuan Kerja	: Dinas Pendidikan Kab. Dharmasraya
Tempat Aktualisasi	: Dinas Pendidikan Kab. Dharmasraya

No	Tanggal/ Waktu	Catatan Bimbingan	Hasil Capaian/Output	Media Komunikasi (Telpon/WA/ LMS/Email/dll)	Paraf Coach
1					
2					
3					
4					
5					

Lampiran 3. Lampiran Laporan Minggu Ke-5

a. Tabel Pelaksanaan Aktualisasi

Judul Kegiatan No. 4	: Melakukan evaluasi kelayakan panduan interaktif
Tanggal Pelaksanaan Kegiatan	: 10 - 22 Oktober 2025
Daftar Lampiran Bukti Kegiatan/Evidence	: - Tersedianya instrument validasi - Tersedianya hasil validasi dan kesimpulannya serta dokumentasi pada saat melakukan validasi - Tersedianya screenshoot pada saat revisi di aplikasi - Tersedianya Link panduan interaktif - Tersedianya rekap feedback guru berupa spreadsheet google form
Uraian Kegiatan yang memuat nilai dasar 1. Membuat instrument validasi • Berorientasi pelayanan : saya telah membuat instrument validasi dengan bahasa yang mudah dimengerti • Akuntabel : saya telah menyusun instrument validasi agar hasil validasi objektif • Kompeten : saya telah menyusun instrument validasi setelah sebelumnya mencari referensi • Adaptif : saya telah menyusun instrument validasi disesuaikan dengan kebutuhan 2. Melakukan validasi panduan interaktif dan kesesuaian materi dengan validator • Berorientasi pelayanan : Saya telah melakukan validasi panduan interaktif agar benar-benar memberi manfaat bagi pengguna	

- Akuntabel : Saya telah melakukan validasi panduan interaktif secara transparan sebagai bentuk tanggungjawab saya terhadap panduan interaktif yang saya buat.
- Harmonis : Saya telah berkoordinasi dengan mentor untuk melakukan komunikasi dengan validator
- Kolaboratif : Saya telah bekerja sama dengan validator dalam melakukan validasi panduan interaktif

3. Melakukan revisi sesuai masukan

- Berorientasi pelayanan : Saya telah melakukan revisi agar panduan interaktif benar-benar bisa digunakan oleh pengguna
- Akuntabel : Saya telah memperbaiki panduan interaktif sesuai dengan masukan validator
- Loyal : Saya telah berkomitmen melaksanakan masukan sehingga kualitas panduan interaktif tetap terjaga
- Kompeten : Saya telah menggunakan kemampuan saya menggunakan perangkat untuk memperbaiki isi maupun tampilan panduan interaktif
- Harmonis : Saya telah mempertimbangkan kritik dan saran rekan kerja dalam proses revisi

4. Mendistribusikan panduan kepada guru

- Berorientasi pelayanan : Saya telah membagikan link panduan interaktif agar bisa dimanfaatkan
- Loyal : Saya telah membuat panduan interaktif yang mendukung visi misi instansi dalam pelayanan
- Kolaboratif : Saya telah berkolaborasi dengan mentor dan rekan kerja untuk mendistribusikan panduan interaktif kepada guru
- Akuntabel : Saya telah bertanggungjawab memastikan panduan interaktif terdistribusi kepada guru-guru di satuan Pendidikan
- Harmonis : Saya telah membangun komunikasi yang baik dengan mentor dan rekan kerja dalam proses distribusi panduan interaktif
- Loyal : Saya telah melaksanakan distribusi sesuai dengan arahan dan

tujuan organisasi tanpa menyimpang

- Adaptif : Saya telah mendistribusikan panduan interaktif melalui penyebaran link agar proses lebih mudah.

Teknik aktualisasi yang dipergunakan dan bukti fisik kegiatan/evidence

1. Membuat instrument validasi

INSTRUMEN VALIDASI PANDUAN INTERAKTIF PEMBELAJARAN MENDALAM

Mohon jawab pertanyaan sesuai dengan rentang dibawah ini:

1 : Sangat tidak setuju

2 : Tidak Setuju

3 : Netral

4 : Setuju

5 : Sangat Setuju

Nama : _____

NO	PERNYATAAN	1	2	3	4	5
1	Media efektif dan efisien untuk membantu belajar secara mandiri					
2	Media mudah untuk digunakan					
3	Media dapat digunakan dimana saja dan kapan saja					
4	Bahasa yang digunakan komunikatif dan mudah dipahami					
5	Media menarik dan membangkitkan motivasi belajar					
6	Materi yang di sajikan sesuai dengan konsep pembelajaran mendalam					
7	Materi yang disajikan lengkap					
8	Media dapat membantu meningkatkan pemahaman					
9	Media dapat dipakai berulang kali					

Bapak/Ibu, Mohon berikan saran yang membangun untuk meningkatkan kualitas media ini. Terima kasih

Dharmasraya, Oktober 2025

Instrument Validasi panduan interaktif

2. Melakukan validasi panduan interaktif dan kesesuaian materi dengan validator

Hasil Validasi panduan interaktif

**INSTRUMEN VALIDASI
PANDUAN INTERAKTIF PEMBELAJARAN MENDALAM**

Mohon jawab pertanyaan sesuai dengan rentang dibawah ini:
 1 : Sangat tidak setuju
 2 : Tidak Setuju
 3 : Netral
 4 : Setuju
 5 : Sangat Setuju

Nama : Drs. Burhanuddin, M.Si

NO	PERNYATAAN	1	2	3	4	5
1	Media efektif dan efisien untuk membantu belajar secara mandiri					✓
2	Media mudah untuk digunakan				✓	
3	Media dapat digunakan dimana saja dan kapan saja				✓	
4	Bahasa yang digunakan komunikatif dan mudah dipahami				✓	
5	Media menarik dan membangkitkan motivasi belajar					✓
6	Materi yang di sajikan sesuai dengan konsep pembelajaran mendalam				✓	
7	Materi yang disajikan lengkap				✓	
8	Media dapat membantu meningkatkan pemahaman					✓
9	Media dapat dipakai berulang kali					✓

Bapak/bu, Mohon berikan saran yang membangun untuk meningkatkan kualitas media ini. Terima kasih

Menurut saya media ini sudah cukup bagus dan lengkap, cuma untuk keampuhan disatukan agar dibedakan secara tegas mana yang refleksi dan mana yang assemen, mana yang merupakan implementasi pembelajaran mendalam, sehingga di akhir pembelajaran guru mampu /kompeten melakukan Pendekatan pembelajaran mendalam yg diharapkan

Dharmasraya, Oktober 2025

Drs. Burhanuddin, M.Si
NIP. 19680728 1993 703 1 005

Berdasarkan hasil penilaian oleh validator terhadap panduan interaktif melalui instrument validasi, diperoleh hasil bahwa seluruh aspek memperoleh skor

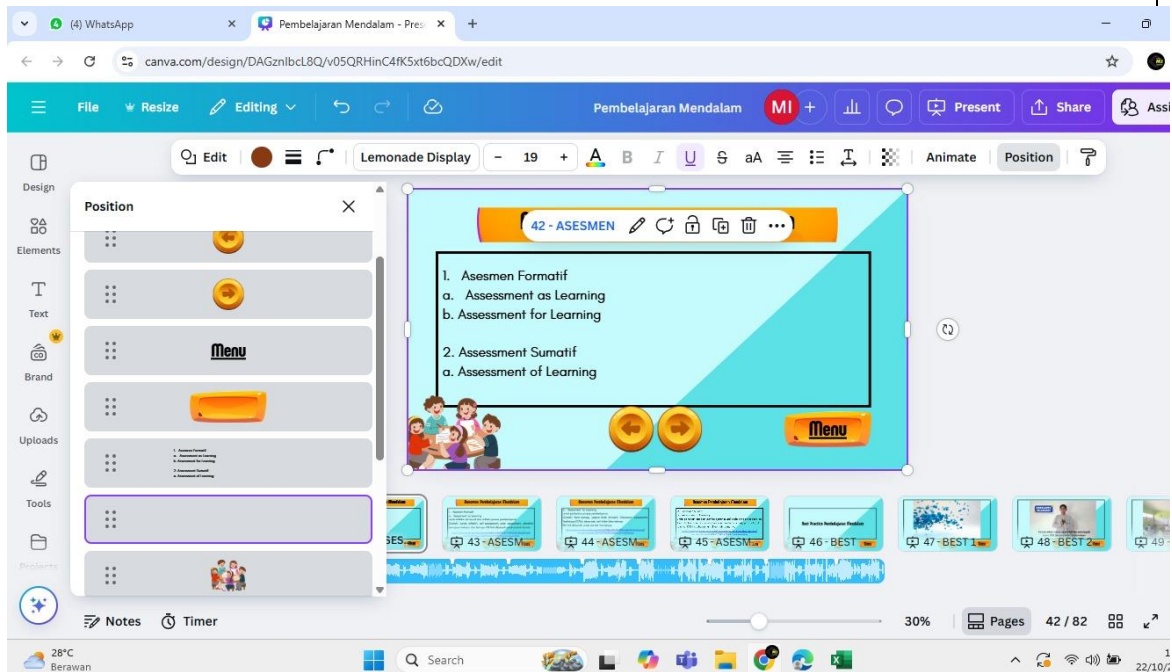
pada rentang Setuju (4) dan sangat setuju (5). Hal ini menunjukkan bahwa panduan interaktif pembelajaran mendalam dinilai efektif, efisien, mudah digunakan, menarik, komunikatif, serta sesuai dengan konsep pembelajaran mendalam.

Validator juga memberikan saran yang membangun untuk penyempurnaan panduan interaktif, perlu menegaskan bagian yang menjelaskan assesmen yang digunakan pada pembelajaran mendalam.



Dokumentasi saat melakukan validasi panduan interaktif

3. Melakukan revisi sesuai masukan



Dokumentasi Screenshot Revisi panduan interaktif

4. Mendistribusikan panduan kepada guru

Link Panduan Interaktif Pembelajaran Mendalam



<https://s.id/PanduanInteraktifPembelajaranMendalam>

Instrumen Testimoni Panduan Interaktif Pembelajaran Mendalam

B I U ∞ ✕

Mohon jawab pertanyaan sesuai dengan rentang dibawah ini:

- 1 : Sangat tidak setuju
- 2 : Tidak Setuju
- 3 : Netral
- 4 : Setuju
- 5 : Sangat Setuju

Nama

Teks jawaban singkat

Sekolah

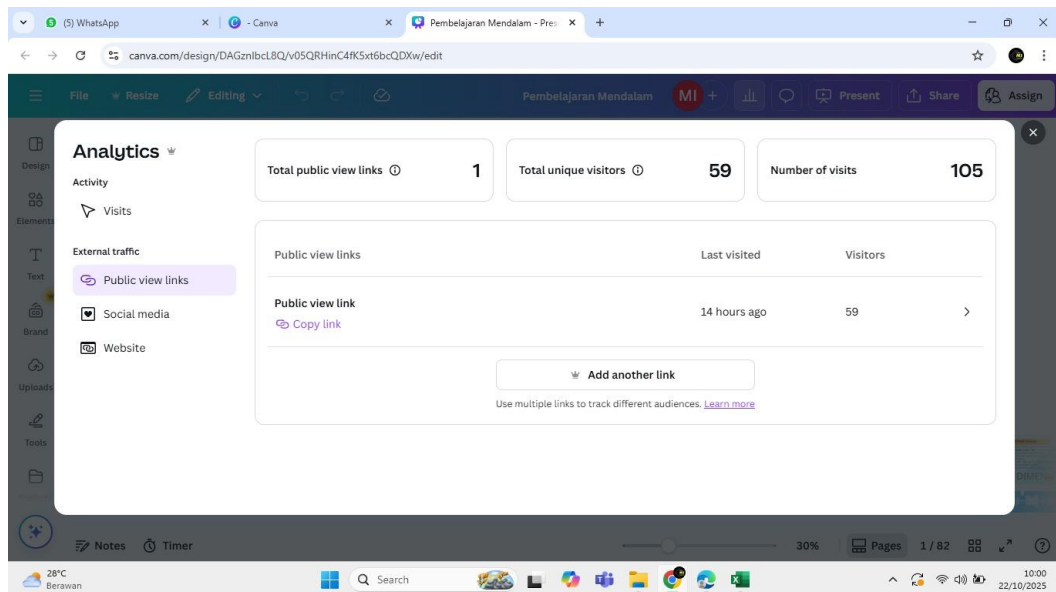
Teks jawaban singkat

Saya merasa Petunjuk penggunaan disampaikan dengan jelas

1 2 3 4 5

Link Testimoni Pengguna

<https://s.id/TestimoniPanduanInteraktifPembelajaranMendalam>



Dokumentasi Pengunjung panduan interaktif

Timestamp	Nama	Sekolah	Saya m	Saya m	Saya m	Saya r	Saya r	Saya i	Saya r	Saya i	Saya m
17/10/2025 18:37:45	Darwin Syahputra, S.Pd	SDN 17 Pulau Punjung	5	5	5	5	5	5	5	5	5
17/10/2025 18:47:47	Jeki Van Helen	UPT SMPN 1 Pulau Punj	5	5	5	5	5	5	5	5	5
17/10/2025 18:54:01	Tomi kurniawan	UPT SD NEGERI 17 PUL	5	5	5	5	5	5	5	5	5
17/10/2025 19:27:42	Lylga Febrina	SDN 03 Padang Laweh	5	4	5	4	5	3	4	3	5
17/10/2025 19:37:28	Roza Amelia Sari	UPT SDN 17 Pulau Punji	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17/10/2025 20:08:51	Eka Desmaria	SDN 04 Koto Besar	4	5	5	5	5	5	5	5	5
17/10/2025 20:11:15	Misrida	UPT SDN 17 PULAU PUI	4	4	5	5	4	4	5	5	4
17/10/2025 20:16:27	Erni Yusnita	SD N 04 koto Besar	4	4	4	4	5	5	5	5	4
17/10/2025 20:16:59	Tuti Herawati	SDN 04 Koto Besar	5	5	5	5	5	5	5	5	4
17/10/2025 20:34:45	Nila Prianti	UPT SDN 21 Pulau Punji	5	5	5	5	5	5	5	5	5
18/10/2025 9:09:01	NENI ARITA,S.Pd.SD	UPT SD NEGERI 04 KOT	4	4	4	4	4	4	4	4	4
19/10/2025 11:55:14	Sifa Fauzia, S.Pd	UPT SDN 13 Sitiung	4	4	4	4	4	4	4	4	4
19/10/2025 12:35:44	Sri maimi gusra	Sdn 13 sitiung	4	4	5	5	4	4	4	4	4
19/10/2025 20:52:09	YATINIS.Pd.	UPTSDN 13 Sitiung	4	4	4	4	5	4	5	4	4
20/10/2025 10:06:45	MESDA AMINOVA, S.Pd	UPT SMP NEGERI 1 SITI	5	5	5	5	5	5	5	5	5
20/10/2025 10:07:21	Ngesti palupi,S.Pd	UPT SMPN 1 SITIUNG	5	5	5	4	5	5	5	5	5
20/10/2025 10:07:24	Fauziah Latif, S.Pd	UPT SMPN 1 SITIUNG	5	5	5	5	5	5	5	5	5
20/10/2025 10:25:46	Yesi Nuarita	SMP N 1 Sitiung	5	5	5	5	5	5	5	5	5
20/10/2025 11:29:47	Nadia Ashar	UPT SMPN 1 PULAU PU	4	4	4	4	4	4	5	5	5
20/10/2025 11:37:06	Eka Surya Ningsih,S.Pd	UPT SMPN 1 SITIUNG	5	5	5	5	5	5	5	5	5

Timestamp	Nama	Sekolah	Saya m	Saya m	Saya m	Saya r	Saya r	Saya i	Saya r	Saya i	Saya m
20/10/2025 11:59:00	M. Satrio Putra, S.Pd	UPT SMP Negeri 1 Pulau	4	5	4	5	4	5	5	4	5
20/10/2025 18:13:12	Mellysa Damayanti	UPT SMPN 1 Pulau Punj	5	5	5	5	5	5	4	4	5
20/10/2025 18:13:46	Rio oka putra	Smpn 1 pulau punjung	4	4	4	4	4	3	3	4	3
20/10/2025 18:17:35	Yullia Fatmala Arifda	UPT SMPN 1 Pulau Punj	5	5	5	5	5	5	5	5	5
20/10/2025 18:22:38	WINDY LOLYTA	UPT SMP N I PULAU PU	5	5	5	5	5	4	4	4	4
20/10/2025 18:24:51	Widia Alifonita, S.Pd	UPT SMPN 1 Pulau Punj	5	4	5	5	4	5	5	4	5
20/10/2025 18:42:32	Siska Nofitri, S.Pd	UPT SMP N 1 PULAU PL	5	5	5	5	5	5	5	5	5
20/10/2025 20:05:45	Yulita Roza	SMPN I Pulau Punjung	4	4	4	4	4	4	4	4	4
20/10/2025 20:12:49	Rice Oktrifiani, S.Pd	UPT SMPN 1 Pulau Punj	5	5	5	5	5	5	5	5	5
20/10/2025 20:13:54	Fauziati	UPT SMP Negeri 1 Pulau	5	5	5	5	5	5	5	5	5
20/10/2025 20:22:03	Anamut Mainnah	UPT SMP Negeri 1 Pulau	4	4	4	4	4	4	4	4	4
20/10/2025 20:26:22	Sofia Dewiriza	UPT SMP NEGERI 1 PUL	5	5	4	5	5	5	5	5	4
20/10/2025 20:29:35	Sabrina	UPT SMPN Pulau Punjui	5	5	5	5	5	5	5	5	5
20/10/2025 20:47:50	Rahma Damayanti	UPT SMP N 1 PULAU PL	5	5	4	4	4	5	5	5	5
20/10/2025 20:56:10	Rahma Nurelly Hasibuar	UPT SMPN 1 PULAU PU	4	4	4	4	4	4	4	4	4
20/10/2025 21:01:09	Kasinem	UPT SMP N 1 Pulau Pun	4	4	4	4	4	4	4	4	4
20/10/2025 21:15:06	rice afriani	upt smpn 1 pulau punjui	4	4	4	4	4	4	4	4	4
20/10/2025 21:23:20	Rezki Amelia	UPT SMP N 1 Pulau pun	4	5	5	5	5	5	5	5	5
20/10/2025 21:29:16	Mhd. Sukri.R, S.Ag, M.M	SMPN 1 Pulau Punjung	4	5	4	4	5	5	4	5	5
20/10/2025 21:33:44	Melliya Fitriyenti, S.Pd	UPT SMP Negeri 1 Pulau	5	5	5	5	5	4	4	5	5

Timestamp	Nama	Sekolah	Saya m	Saya m	Saya m	Saya r	Saya r	Saya i	Saya r	Saya i	Saya m
20/10/2025 21:39:00	Filma Angraini	Upt Smp N 1 Pulau Punj	5	5	5	5	5	5	5	5	5
20/10/2025 21:53:14	Syari fatimah	UPT SMPN1 PULAU PUI	4	4	4	3	4	3	4	4	5
20/10/2025 22:04:10	Wirendi	UPT SMP Negeri 1 Pulau	4	4	4	4	4	4	4	4	4
20/10/2025 22:26:12	Yurninu	Smp 1 pulau punjung	3	4	4	3	3	3	3	3	4
20/10/2025 23:01:55	NOPRI ASLAMPIA	UPT SMP NEGERI 1 PUL	5	5	5	4	3	4	4	4	4
21/10/2025 7:22:09	Nurhayati A.	SMPN 1 PULAU PUNJUI	4	4	4	4	3	4	4	4	4
21/10/2025 7:46:30	GUSMEDI	UPT SMPN 1 Pulau Punj	4	4	4	4	4	4	4	4	4
21/10/2025 8:03:39	Nefiza	UPT SMPN 1 Pulau Punj	4	4	5	5	5	5	5	5	5
21/10/2025 8:09:00	EKA SARI CHARIASTUT	UPT SDN 13 SITIUNG	4	4	4	4	4	4	4	4	4
21/10/2025 8:13:32	Afrina, S.Pd	UPT SMPN 1 Pulau Punj	4	4	4	4	4	4	4	4	4
21/10/2025 8:16:25	Nitra Suharni	SMP N 1 PULAU PUNJU	4	4	4	4	4	4	4	4	4
21/10/2025 8:24:41	GUSNAINI,S.Pd	UPT SMP N 1 Pulau Pun	4	4	4	4	4	4	4	4	4
21/10/2025 10:32:43	SUTRISNO SAPUTRA	SMPN 1 PULAU PUNJUI	5	5	4	5	5	4	5	4	5
21/10/2025 11:23:00	Fitrianti	SMP N 1 Pulau Punjung	5	5	5	5	5	5	5	5	5
21/10/2025 19:06:05	Ade Putra	SMPN 1 Pulau Punjung	4	4		5	4	4	4	4	4
21/10/2025 20:01:14	Mita Kahesa	UPT SMP NEGERI 1 PUL	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Dokumentasi Testimoni Pengguna panduan interaktif

Deskripsi proses dan kualitas produk kegiatan

Proses:

Proses kegiatan terakhir dari 5 tahapan yaitu melakukan validasi. Validasi dilakukan untuk mengecek apakah panduan interaktif sudah dapat digunakan serta materi yang disajikan sudah sesuai dengan yang seharusnya. Validasi dilakukan oleh validator yang berkompeten di bidangnya, dengan artian yang telah mendapatkan pelatihan mengenai pembelajaran mendalam. Melalui validasi ini, validator memberikan saran yang membangun untuk penyempurnaan panduan interaktif. Setelah itu panduan interaktif disempurnakan melalui kegiatan revisi. Setelah semua selesai, maka panduan interaktif didistribusikan kepada guru melalui kabid dan rekan sejawat dengan diberikan link panduan interaktif serta dimintakan testimoni penggunaannya. Kemudian testimoni direkap dalam bentuk spreadsheet.

Kualitas Produk:

Produk yang dihasilkan dari kegiatan sudah dapat digunakan oleh guru dan

berkualitas baik.

Manfaat kegiatan terhadap pencapaian visi, misi dan tugas organisasi

Manfaat kegiatan terhadap pencapaian visi misi kepala daerah dalam Pembangunan SDM untuk menunjang Dharmasraya Sejahtera merata.

Analisis dampak terhadap satuan kerja dan masyarakat jika aktualisasi tidak berdasarkan NDS

Bila nilai berorientasi pelayanan, harmonis, kompeten, akuntabel, loyal, kolaboratif dan adaptif tidak dijunjung dalam pelaksanaan tahapan ini, maka sangat berpengaruh terhadap kebermanfaatan panduan interaktif oleh pengguna nantinya. Serta dinilai panduan interaktif instansi tidak bermanfaat.

CATATAN PENGENDALIAN AKTUALISASI OLEH MENTOR

Nama Peserta	: Merry Ismayanti, S.Pd
Satuan Kerja	: Dinas Pendidikan Kab. Dharmasraya
Tempat Aktualisasi	: Dinas Pendidikan Kab. Dharmasraya

No	Tanggal/ waktu	Catatan Bimbingan	Hasil Capaian/Output	Paraf Mentor
1	22 Oktober 2025	Bertemu dengan mentor menyampaikan hasil dari kegiatan 5 yaitu melakukan validasi panduan interaktif serta meminta bantuan mentor untuk menyebarkan link panduan interaktif dan link testimony kepada guru.	- Tersedianya instrument validasi - Tersedianya hasil validasi dan kesimpulannya serta dokumentasi pada saat melakukan validasi - Tersedianya screenshot aplikasi pada saat revisi - Tersedianya Link panduan	

			interaktif - Tersedianya rekap feedback guru berupa speadsheet google form	
--	--	--	---	--

CATATAN PENGENDALIAN AKTUALISASI OLEH COACH

Nama Peserta	: Merry Ismayanti, S.Pd
Satuan Kerja	: Dinas Pendidikan Kab. Dharmasraya
Tempat Aktualisasi	: Dinas Pendidikan Kab. Dharmasraya

No	Tanggal/ Waktu	Catatan Bimbingan	Hasil Capaian/Output	Media Komunikasi (Telpon/WA/ LMS/Email/dll)	Paraf Coach
1					
2					
3					
4					
5					