

Lampiran 1 Surat Direktur Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan

Nomor : 1476/B.B2/GT.03.15/2021

Tanggal : 1 April 2021

Tata Cara Pelaksanaan Seleksi Tahap 2 Program Sekolah Penggerak Simulasi Mengajar & Wawancara

A. Petunjuk umum pelaksanaan seleksi tahap 2

1. Pelaksanaan seleksi tahap 2 akan dilakukan secara daring (*online*). (Peserta disarankan menggunakan browser *Chrome*)
2. Peserta seleksi menyiapkan diri dengan baik untuk melakukan Simulasi Mengajar & Wawancara.
3. Seleksi Simulasi Mengajar dan Wawancara akan dilaksanakan direntang waktu yang sama. Simulasi Mengajar akan dilaksanakan terlebih dahulu selama maksimal 30 menit lalu akan dilanjutkan dengan Wawancara selama maksimal 60 menit. Total pelaksanaan sesi seleksi tahap 2 adalah 1 jam 30 menit.
4. Akan ada 2 (dua) asesor yang akan memberikan nilai untuk seleksi Simulasi Mengajar dan Wawancara.
5. Peserta seleksi diharapkan hadir 5 menit sebelum waktu pelaksanaan seleksi.
6. Peserta menyiapkan hal-hal berikut untuk mengikuti seleksi tahap 2:
 - a. Ruang yang kondusif, memiliki pencahayaan yang terang, dan tersedia akses listrik dan internet,
 - b. Alat dan bahan yang diperlukan untuk seleksi,
 - c. Jaringan internet yang baik dan cadangan sambungan internet,
 - d. Komputer/Laptop/perangkat elektronik dengan kamera video dan *speaker/microphone* yang berfungsi dengan baik,
 - e. Meletakkan komputer/laptop/perangkat elektronik yang mampu menampilkan gambar dan menangkap suara kandidat dengan baik.
7. Peserta diharapkan dapat melakukan latihan panggilan video menggunakan aplikasi *Google Meet* dengan orang lain untuk memeriksa kualitas suara dalam panggilan video, sebelum pelaksanaan seleksi.
8. Jadwal pelaksanaan seleksi akan diberikan melalui aplikasi seleksi (SIMPKB) paling lambat pada tanggal **6 April 2021**. Ikutilah seleksi sesuai jadwal yang diberikan.
9. Jika peserta terputus ditengah pelaksanaan seleksi silahkan mencoba untuk mengakses tautan *Google Meet* yang sama.
10. Jika mengalami kendala dalam mengikuti seleksi, peserta bisa menghubungi tim pemantau melalui tautan aplikasi Whatsapp/WA yang tersedia di aplikasi.
11. Di awal seleksi asesor akan melakukan konfirmasi identitas. Silahkan siapkan KTP dan menunjukkannya jika diminta.

B. Petunjuk khusus seleksi Simulasi Mengajar

1. Peserta diwajibkan memilih salah satu topik mengajar yang tersedia (sesuai mata pelajaran dan jenjang) melalui tautan berikut: <http://bit.ly/SekolahPenggerak2021>

2. Topik mengajar untuk kepala SLB dan kepala sekolah yang sedang atau pernah mengampu mata pelajaran bahasa daerah, TIK, dan Agama bisa menyesuaikan dengan kurikulum pada jenjang yang sedang atau pernah di ampu.
3. Kepala sekolah yang sedang atau pernah mengajar sebagai guru mata pelajaran bahasa asing/bahasa daerah wajib menggunakan bahasa Indonesia dalam memberikan instruksi pembelajaran (80% bahasa Indonesia, 20% bahasa asing/daerah).
4. Siapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran/RPP untuk durasi 10 menit dan unggah melalui aplikasi seleksi (SIMPKB) sebelum jadwal pelaksanaan seleksi Simulasi Mengajar. (Contoh bagian-bagian RPP terlampir)
5. RPP yang diunggah mengacu pada panduan yang terdapat dalam Surat Edaran Mendikbud no 14 tahun 2019, RPP yang diunggah berisi tujuan pembelajaran, langkah-langkah (kegiatan) pembelajaran, dan penilaian (*assessment*) pembelajaran.
6. Pembelajaran akan berlangsung secara singkat selama **10 menit**, oleh karena itu peserta diharapkan berfokus pada tahap pembuka dan inti pembelajaran dalam mengikuti seleksi Simulasi Mengajar. Rencana penilaian pembelajaran wajib disiapkan oleh peserta seleksi walau tidak dilakukan/dilaksanakan dalam simulasi mengajar.
7. Lakukan Simulasi Mengajar selama 10 menit.
8. Lakukan Simulasi Mengajar seolah-olah pembelajaran dilakukan secara tatap muka, dengan menganggap terdapat murid-murid yang mengikuti proses pembelajaran di kelas tersebut.
9. Simulasi Mengajar dilaksanakan **bukan** sebagai metode pengajaran daring, sehingga kandidat tidak bisa melakukan *share screen* untuk memberikan materi pembelajaran.
10. Persiapan alat dan bahan yang diperlukan untuk Simulasi Mengajar (contoh: rencana pembelajaran, papan tulis kecil/kertas putih besar, alat peraga, spidol, dll)
11. Pada akhir sesi Simulasi Mengajar akan ada sesi tanya jawab dengan Asesor selama maksimal 6 menit. Peserta akan menjawab beberapa pertanyaan yang akan diajukan oleh tim Asesor.
12. Simulasi Mengajar akan dihentikan oleh Tim Seleksi/Asesor jika sudah melewati waktu pelaksanaan simulasi.
13. Letakkan komputer/laptop/perangkat elektronik yang dapat menampilkan sekitar 70% dari badan peserta. Berikut adalah beberapa contoh tampilan kandidat yang diharapkan dalam mengikuti seleksi simulasi mengajar secara daring:



Unsur Penilaian Seleksi Simulasi Mengajar

Kompetensi 1 - Mengembangkan lingkungan kelas yang memfasilitasi murid belajar secara aman dan nyaman.

Peserta mengembangkan pembelajaran dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang relevan bagi murid dan strategi komunikasi yang baik.

Kompetensi 2 - Memandu dan merefleksikan proses belajar mengajar yang efektif.

Peserta memandu pelajaran dengan mempertimbangkan strategi yang dapat membantu murid dalam memperoleh dan/atau menerapkan pengetahuan.

Kompetensi 3 - Menunjukkan kebiasaan refleksi untuk pengembangan diri (*Self-regulated learning*).

Peserta melakukan refleksi diri terhadap praktik pembelajaran yang telah dilakukan

Kompetensi 4 – Mendesain proses belajar mengajar yang efektif.

Peserta dapat merancang strategi penilaian yang baik

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : Taman Kanak- Kanak Perintis
Kelas / Semester : B1/ II
Tema : Binatang
Sub Tema : Binatang Liar
Pembelajaran Ke : 10
Alokasi waktu : 7.30 – 10.30

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak dapat Menampilkan perilaku sopan melalui perkataan secara spontan (misal ; maaf, permisi, terima kasih) dengan benar
2. Anak dapat Memilih satu macam dari tiga atau lebih pilihan yang tersedia dengan tepat
3. Melakukan kegiatan motorik kasar dan motorik halus yang seimbang terkontrol dan lincah (misal : dengan melompat) dengan tepat
4. Anak dapat menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangannya (menyebutkan angka yang tertera pada tikar ular tangga) dengan benar
5. Anak dapat mengurutkan benda berdasarkan lima variasi atau lebih bentuk (gambar yang ada pada tikar ular tangga) dengan benar
6. Anak dapat menghargai penampilan karya seni anak lain (misal dengan bertepuk tangan dan memuji) dengan benar

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

I. Pembukaan (07.30 – 08.00)

- Penyambutan kegiatan Pagi
- Membaca kibar

Kegiatan Berkumpul

- Berkumpul saat lingkaran
- Ikrar, do'a kedua orang tua, surat al -fiil
- Puitisasi surat Al-Fil

II. Transisi (08.00-08.15)

Pembiasaan bersih dan sehat

- Toilet training
- Makan bersama

III. Inti (08.30-9.30)

Pijakan sebelum main/ Mengamati dan menanya

- Menata bahan dan alat tempat main anak .
- Bercakap-cakap mengenai macam-macam pekerjaan (polisi)
- Membimbing anak cara melakukan kegiatan diri sendiri (polisi)

Pijakan saat bermain/ mengumpulkan informasi (mencoba), menalar dan mengkomunikasi.

- Anak mengamati bahan dan alat yang akan digunakan untuk bermain
- Ada 4 alat kelompok bermain :

1. Melompat berdasarkan jumlah dadu (fm1)
 2. Menyebutkan angka berdasarkan jumlah lompatan (bhs 10)
 3. Menyebutkan bentuk –bentuk gambar yang ada tikar ular tangga
- Bagi anak yang sudah menyelesaikan satu kelompok bisa mengerjakan kelompok bahan lainnya.

✚ Mencatat dan mendokumentasikan perkembangan bermain anak.

IV. Penutup (09.30-10.00)

Pijakan setelah bermain

- ✚ Diskusi tentang kegiatan satu hari
- ✚ Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari
- ✚ Kegiatan penenangan yang berupa lagu
- ✚ Berdoa, salam

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Catatan anekdot (sikap dan perilaku)
2. Skala capaian perkembangan
3. Hasil karya (keterampilan)

D. Tata Cara Pelaksanaan Wawancara

1. Kandidat diharapkan hadir 5 menit sebelum pelaksanaan wawancara, jika kandidat belum bisa masuk ke ruang *meeting* daring, mohon menunggu dan dicoba kembali.
2. Peserta meletakkan komputer atau perangkat elektronik yang mampu menangkap suara dan gambar kandidat dengan baik.
3. Wawancara akan berlangsung kurang lebih 60 menit, dimana kandidat akan diwawancara oleh 2 orang Tim seleksi/Asesor pada saat yang bersamaan.
4. Selama wawancara kandidat diharapkan untuk memberikan jawaban berdasarkan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki.

Berikut adalah contoh jawaban yang diharapkan saat wawancara:

“Saya mengalami beberapa hambatan saat menjalankan program pola hidup sehat untuk anak murid. Pihak sekolah, orangtua murid, pihak kantin, tidak mendukung implementasi program ini karena beberapa kendala di masing-masing pihak. Selama dua tahun saya melakukan berbagai cara untuk merangkul masing-masing pihak, misalnya dengan memberikan pemahaman mengapa program ini perlu diterapkan, bagaimana cara menerapkannya, apa yang bisa didukung dari masing-masing pihak untuk keberhasilan program ini. Bagaimana mengatasi kekhawatiran yang ditakutkan masing-masing pihak, dan sebagainya. Hasilnya di akhir tahun kedua dan memasuki tahun ketiga ini masing-masing pihak menunjukkan dukungannya terhadap program saya.”

Kompetensi Seleksi Wawancara

1. Tujuan/Misi
2. Pengambilan Keputusan Strategis
3. Memimpin Perubahan
4. Pembinaan dan Pementoran
5. Membangun Kerjasama
6. Orientasi Pembelajar
7. Daya Juang/Resiliensi
8. Kematangan Beretika
9. Memimpin Implementasi
10. Mendorong Inovasi