



**MERDEKA
BELAJAR**



**Merdeka
Mengajar**

Belajar Bersama Seri 17:

Topik Numerasi: Meningkatkan Kompetensi Numerasi Murid

Modul:

Penerapan Numerasi di Kehidupan Sehari-hari Numerasi dalam Pembelajaran



Ditujukan sebagai rekomendasi kegiatan Pelatihan Mandiri yang dilakukan bersama-sama di komunitas. Seluruh aktivitas dapat diubah/dimodifikasi sesuai kebutuhan komunitas.

Daftar Isi

- 02** Daftar Isi
- 03** Tujuan
- 04** Format Belajar
- 06** Kegiatan Utama Selama Sesi Belajar
- 07** Titik Cek (*Check Point*)
- 09** Sebelum Belajar
- 12** Selama Belajar
- 13** Setelah Belajar
- 14** Kegiatan Penguatan 1
- 17** Kegiatan Penguatan 2
- 21** Aksi Nyata
- 23** Umpan Balik Komunitas
- 24** Refleksi Mandiri





Tujuan

Seri Belajar Bersama ini

diperuntukkan untuk penggerak dalam mengembangkan strategi pelaksanaan kegiatan dalam komunitas belajar.

Tujuannya adalah:

1. Memberikan tahapan jelas, rangkaian, dan alur kegiatan belajar di komunitas.
2. Membantu penggerak untuk mempunyai gambaran jelas dalam memberikan pendampingan dan dukungan belajar.
3. Memberikan beberapa contoh strategi pelaksanaan belajar, seperti pertanyaan pemantik, kegiatan refleksi, format kegiatan sinkronus dan asinkronus, dan lain sebagainya.
4. Memudahkan penggerak dalam memantau perkembangan belajar anggota komunitas.
5. Merupakan pedoman penggerak untuk dapat mengintegrasikan pembelajaran di PMM dengan konteks kelas masing-masing.
6. Memberikan kesempatan belajar dan berdiskusi dengan rekan sejawat dalam wadah komunitas.

Tujuan Belajar

seri belajar Penerapan Numerasi di Kehidupan Sehari-hari dan Numerasi dalam Pembelajaran

1. Memberikan pemahaman bahwa konten, konteks dan proses kegiatan numerasi itu ada di kegiatan sehari-hari.
2. Memberikan pemahaman bahwa konten, konteks dan proses kegiatan numerasi itu ada di semua mata pelajaran.
3. Memberikan pemahaman bahwa pemecahan masalah numerasi paling banyak dilakukan menggunakan konsep perhitungan matematika dalam 4 domain (Bilangan, Geometri dan Pengukuran, Aljabar, Data dan Ketidakpastian) .

Format Belajar

Sebelum masuk kegiatan belajar, sepakatilah format belajar yang akan digunakan (sinkron dan/atau asinkron). Gunakan tabel ceklis berikut untuk alat bantu menentukan format belajar.

Baca 7 pernyataan di bawah ini

- Berikan tanda centang (✓) jika pernyataan tersebut sesuai dengan kondisi komunitas Anda
- Beri tanda silang (✗) jika pernyataan tersebut tidak sesuai

Gambaran Kondisi Komunitas Belajar

- Guru-guru di komunitas Anda sudah memiliki waktu belajar rutin bersama.
- Guru-guru di komunitas Anda membutuhkan rekan untuk berdiskusi langsung sesuai menonton video pembelajaran di PMM.
- Guru-guru di komunitas Anda merasa kesulitan untuk menonton video pembelajaran di PMM secara mandiri.
- Guru-guru di komunitas Anda memiliki jaringan internet yang kurang baik.
- Guru-guru di komunitas Anda tidak memiliki perangkat elektronik (laptop atau *smartphone*) yang memadai untuk belajar.
- Guru-guru di komunitas Anda memiliki pengetahuan yang terbatas dalam menggunakan perangkat elektronik dan platform/aplikasi internet untuk belajar.
- Guru-guru di komunitas Anda membutuhkan arahan atau instruksi langsung dalam proses belajar.

Rekomendasi format belajar berdasarkan kondisi komunitas:

- Jika terdapat minimal 4 tanda centang dari keseluruhan pernyataan, maka komunitas belajar Anda disarankan untuk menggunakan format belajar sinkron.
- Jika terdapat kurang dari 4 tanda centang dari keseluruhan pernyataan, maka komunitas belajar Anda bisa menggunakan format belajar asinkron atau sinkron sesuai kebutuhan.

Sinkron

Format belajar ini memungkinkan seluruh anggota untuk bertemu dan belajar bersama secara serentak atau dalam waktu yang bersamaan. Melalui format belajar ini, seluruh anggota dapat berinteraksi secara langsung. Sesi sinkron ini dapat dilakukan melalui moda daring (dalam jaringan) maupun moda luring (luar jaringan).

Beberapa hal yang perlu dipersiapkan jika format belajar yang dipilih adalah **sinkron daring**, yaitu:

- Kesepakatan waktu pelaksanaan belajar secara rutin.
- Pembagian peran (moderator, pemimpin gim, notulen, dan lainnya).
- Ketersediaan jaringan internet dan perangkat pendukung (laptop/*smartphone*).

Beberapa hal yang perlu dipersiapkan jika format belajar yang dipilih adalah **sinkron luring**, yaitu:

- Kesepakatan waktu pelaksanaan belajar secara rutin.
- Pembagian peran (moderator, pemimpin gim, notulen, dan lainnya).
- Ketersediaan lokasi dan ruang untuk melakukan kegiatan belajar bersama.

Asinkron

Format belajar ini memungkinkan seluruh anggota untuk menentukan sendiri waktu belajarnya dan menyepakati wadah yang akan dipakai untuk berdiskusi bersama tanpa tatap muka. Melalui format belajar ini, seluruh anggota dapat belajar dan tetap berinteraksi dengan pilihan waktu masing-masing.

Beberapa hal yang perlu dipersiapkan jika format belajar yang dipilih adalah asinkron, yaitu:

- Kesepakatan yang perlu dilakukan oleh seluruh anggota komunitas, seperti keaktifan berdiskusi, responsif memberikan jawaban, dan pemberitahuan perkembangan belajar masing-masing anggota.
- Kesepakatan lini masa belajar untuk masing-masing anggota komunitas
- Kesepakatan wadah komunikasi yang akan dipakai (*whatsapp group, google classroom, telegram, facebook group*, dan lainnya).
- Pembagian peran (pemimpin diskusi, pengingat lini masa, dan lainnya).

Kegiatan Utama Selama Sesi Belajar

Sebelum Belajar

Kegiatan sebelum menonton video pembelajaran. Bisa berupa pengarahan, *energizer*, dsb.



Selama Belajar

Kegiatan yang dilakukan anggota komunitas selama menonton video pelatihan mandiri.



Setelah Belajar

Kegiatan setelah menonton yang bertujuan sebagai konfirmasi dan penguatan. Dapat berupa kegiatan diskusi, eksplorasi lebih dalam, praktik, *workshop*, dsb.





Titik Cek Check Point

Titik cek bertujuan untuk:

- Menjaga antusias anggota komunitas
- Menghidupkan suasana di grup/platform diskusi selama sesi asinkron
- Memantik interaksi antaranggota
- Memastikan anggota mengikuti rangkaian kegiatan belajar

Kegiatan titik cek bisa dilakukan saat

- Kegiatan “Selama Belajar” dan “Aksi Nyata”.
- Jika proses belajar dilakukan secara sinkron, maka penggerak dapat menggunakan papan tulis/kertas *flipchart* sebagai wadah titik cek.
- Jika dilakukan secara asinkron, dapat digunakan dalam platform diskusi grup (*whatsapp group, telegram, facebook group, google classroom, dll.*)

Berikut contoh-contoh kegiatan titik cek:

| Kegiatan | Tentang Kegiatan | Contoh |
|-------------------------------------|---|---|
| <p>Satu Pernyataan</p> | <p>Anggota komunitas saling berbagi pendapat melalui satu pernyataan yang menggugah bagi dirinya selama kegiatan belajar</p> | <ul style="list-style-type: none"> • “Setelah mempelajari materi, saya baru menyadari” • “Sebelumnya saya pikir....., tapi ternyata.....” • Saya tertarik/bersemangat dengan..... karena..... • Saya tidak sabar ingin mencoba..... karena..... • Saya masih khawatir/bingung dengan....., karena..... |
| <p>Menjawab pertanyaan pemantik</p> | <p>Anggota komunitas menjawab pertanyaan pemantik yang berkaitan dengan topik yang dipelajari. Penggerak dapat menggunakan pertanyaan pemantik pada bagian “Sebelum Belajar” atau mengembangkannya sendiri. (Klik di sini untuk mempelajari cara mengembangkan pertanyaan pemantik)</p> | <p>Contoh pertanyaan pemantik:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengapa penting mengaitkan numerasi dengan kegiatan sehari-hari? • Apa contoh penerapan numerasi yang dapat kita temui di kehidupan sehari-hari? • Bagaimana biasanya murid di sekolah belajar matematika/ numerasi? • Apakah numerasi hanya dipelajari pada mata pelajaran matematika? |
| <p>Wow-Moment</p> | <p>Momen yang berkesan saat anggota menyimak video pembelajaran.</p> | <p>“Saya pikir numerasi hanya diterapkan pada pembelajaran di sekolah, ternyata setiap pekerjaan dan aktivitas di kehidupan sehari-hari menerapkan konten numerasi .”</p> |
| <p>Kutipan menarik</p> | <p>Anggota komunitas saling berbagi kutipan menarik yang didapatkannya saat menyimak video pembelajaran</p> | <p>“Guru bukan satu-satunya sumber belajar di kelas.”</p> |

*) Titik cek bisa dilakukan dengan variasi kegiatan yang lain sesuai inisiatif dari komunitas.

***) Penggerak komunitas bisa menjawab pertanyaan titik cek terlebih dahulu sebagai contoh untuk memantik anggota komunitas.

Sebelum Belajar

Jenis Materi

Asesmen Awal Kemampuan Anggota Kelompok
30'

Rincian Kegiatan

Penggerak komunitas dapat melaksanakan sesi permainan atau *ice breaking* untuk melihat kemampuan awal peserta* terkait topik. Contoh *ice breaking* yang dapat dilakukan adalah “Kelompok dan Barisan”.

Peserta akan membuat barisan sesuai aturan yang diminta, dalam waktu yang ditentukan. Beberapa contohnya:

- Buatlah barisan berdasarkan tinggi badan, dari yang paling tinggi di kiri, dan paling pendek di kanan. Syaratnya buatlah tanpa suara dalam waktu 10 detik.
- Kemudian hitunglah selama 10 detik.
- Ganti instruksi dengan yang lainnya, misalnya “Buatlah kelompok sesuai warna favorit dalam 10 detik. Ingat, tanpa suara!”

Beberapa kategori lain adalah: tanggal lahir, bulan lahir, jumlah saudara kandung, ukuran sepatu, dsb.

Setelah *ice breaking*, penggerak komunitas dapat menggunakan metode **THINK SHARE AND PAIR**.

Bagilah kelompok ke dalam 5 kelompok secara acak, lalu berikanlah miskonsepsi ini kepada masing-masing kelompok.

Kelompok 1

Penerapan numerasi di kehidupan sehari-hari hanya terbatas pada kegiatan ilmiah seperti penelitian.

Kelompok 2

Tidak perlu mengaitkan numerasi dengan kegiatan sehari-hari. Yang dibutuhkan di numerasi hanyalah kemampuan berhitung cepat.

Kelompok 3

Peningkatan kemampuan numerasi peserta didik merupakan hal yang dapat dicapai oleh guru matematika saja.

Jenis Materi

Rincian Kegiatan

Kelompok 4

Penerapan numerasi di kehidupan sehari-hari hanya terbatas pada kegiatan hitung menghitung seperti penambahan, perkalian, pengurangan dan pembagian

Kelompok 5

Numerasi identik dengan menyelesaikan soal bilangan saja. Membaca grafik dan data tidak termasuk kegiatan numerasi.

Berikanlah waktu 5 menit bagi setiap kelompok untuk mendiskusikan miskonsepsi tersebut berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki.

Setelah itu, berikanlah kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk saling memberikan pendapatnya selama 10 menit. Di akhir sesi ini, peserta dapat mengisi [kolom K \(know\) pada bagan KWL](#).

Penggerak komunitas dapat melihat pengetahuan peserta dari masing-masing kelompok terkait miskonsepsi yang diberikan. Buatlah catatan mengenai hal tersebut dan jadikan catatan tersebut sebagai bahan pertimbangan untuk pembagian kelompok pada tahap selanjutnya.

Pembagian Kelompok

Kegiatan selanjutnya ialah menonton 5 video dalam topik Meningkatkan Numerasi di Satuan Pendidikan, modul 2 dan 3. Berikut adalah beberapa langkah yang dapat dilakukan oleh penggerak komunitas.

1. Membagi anggota komunitas menjadi 5 kelompok.
2. Setiap kelompok berkewajiban untuk menonton 1 video yang sudah ditentukan oleh penggerak, sesuai dengan pilihan video yang ada di modul.
3. Kelompok boleh sama atau beda dengan yang sebelumnya.

Jenis Materi

Rincian Kegiatan

Berikut adalah contoh pembagian kelompok:

| Kelompok | Video |
|------------|---|
| Kelompok 1 | Kebutuhan Personal dan Pekerjaan |
| Kelompok 2 | Kebutuhan Bermasyarakat dan Ilmiah |
| Kelompok 3 | Numerasi Lintas Kurikulum |
| Kelompok 4 | Numerasi pada Domain Bilangan dan Operasinya, dan Aljabar |
| Kelompok 5 | Numerasi pada Domain Geometri-Pengukuran, dan Data dan Ketidakpastian |

Memberikan Pertanyaan Pemantik

Memberikan pertanyaan pemantik terkait dengan video pembelajaran yang didapat oleh masing-masing kelompok. Pertanyaan pemantik dapat diperoleh dari hasil asesmen awal pembelajaran. Sebagai contoh:

1. Mengapa kemampuan numerasi menjadi hal yang penting untuk dimiliki oleh peserta didik dalam proses pembelajaran?
2. Apakah penguatan numerasi peserta didik hanya dapat dilakukan oleh guru Matematika?
3. Bagaimana contoh numerasi dalam konteks kehidupan sehari-hari?

Mempersiapkan Lingkungan Belajar

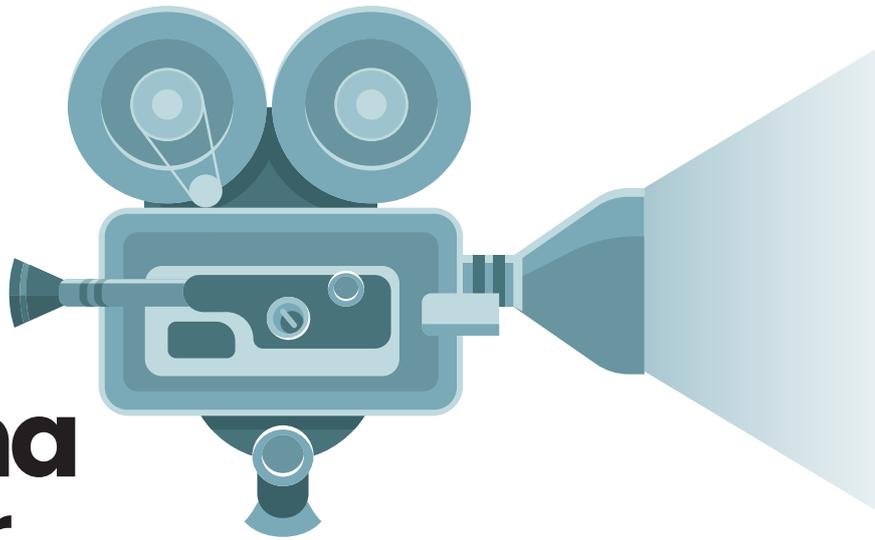
Mempersiapkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan untuk melakukan pembelajaran secara sinkron. Sebagai contoh:

- Mempersiapkan gawai yang dibutuhkan untuk setiap kelompok, seperti komputer, *smartphone*, atau laptop.
- Mempersiapkan beberapa ruangan/tempat untuk sesi menonton video bagi setiap kelompok
- Mempersiapkan satu ruangan/tempat untuk sesi penguatan bersama

Informasi Tindak Lanjut

Memberikan informasi dan instruksi kepada anggota kelompok terkait cara dan durasi dalam sesi menonton video. Selain itu, penggerak komunitas juga perlu menyampaikan rencana kegiatan penguatan yang akan dilakukan setelah seluruh anggota kelompok selesai menonton video pembelajaran.

Selama Belajar



1. Carilah tempat yang nyaman dan kondusif bagi anggota kelompok untuk menonton video.
2. Selama menonton video, arahkan anggota kelompok untuk mencatat poin-poin penting yang sedang dipelajari dan menuliskan pertanyaan di kolom W (*wonder*) pada bagan KWL. (Penggerak bisa menyiapkan 1 *flipchart* untuk mengumpulkan pertanyaan)
3. Jika dibutuhkan, hentikan video sejenak pada menit tertentu untuk mendiskusikan konten atau mempraktikkan langsung materi yang sedang dipelajari (contoh: aktivitas sehari-hari yang menerapkan numerasi)
4. Lihat kembali tabel *check-point* dan pilihlah satu kegiatan yang paling sesuai dengan kesiapan komunitas.
5. Setelah menonton video, setiap kelompok dapat kembali berkumpul dengan seluruh anggota kelompok lainnya.
6. Lakukan kegiatan pembuka dengan sesi *ice breaking*. Anda bisa menugaskan salah satu kelompok untuk memimpin *ice breaking* secara bergantian.
7. Selanjutnya, lakukan pemaparan kelompok. Setiap kelompok diberi waktu maks. 5 menit untuk menyampaikan poin-poin penting yang didapat dari video pembelajaran.

Setelah Belajar

Kegiatan ini dilakukan secara sinkron.

Panduan Kegiatan

Kegiatan pembuka/*warming-up*

(5')

Lakukan kegiatan pembuka dengan sesi *ice breaking*. Contoh *ice breaking* yang dapat dilakukan adalah *Dor Dor!* Langkah melakukan *Ice Breaking Dor Dor!* adalah sebagai berikut;

- Peserta membuat lingkaran besar
- Kemudian, ajaklah peserta berhitung. Buatlah kesepakatan, di angka berapa harus menyebutkan *Dor Dor!* Misalnya angka 4. Berarti setiap peserta yang mendapat angka 4 dan kelipatannya, harus menyebutkan *Dor Dor!*

Contohnya: 1, 2, 3, Dor Dor!, 5, 6, 7, Dor Dor!.. Dst

Tingkatkan tantangan! Bukan hanya angka 4 dan kelipatannya tapi juga di angka yang ada angka 4 nya. Misalnya, menyebutkan *Dor Dor!* pada angka: 4, 8, 12, 14, 16, 20, 24, dst

Catatan: Anda bisa menugaskan salah satu kelompok untuk memimpin ice breaking secara bergantian.

Reviu bagan *Know-Wonder-Learn* (K-W-L)

(5')

Buka kembali bagan K-W-L yang sudah terisi. Ajak peserta untuk:

- Mereviu bagian K, adakah pemahaman yang baru atau yang salah setelah mengenal miskonsepsi dan setelah menonton video selama belajar?
- Mereviu bagian W, mana saja pertanyaan yang sudah dan belum terjawab?
- Mendiskusikan beberapa pertanyaan yang belum terjawab

Sesi Penguatan

(60-90')

Pilihlah salah satu kegiatan penguatan yang disediakan untuk dilakukan bersama anggota komunitas. Anda juga bisa melakukan kegiatan penguatan yang lain sesuai inisiatif komunitas.

Refleksi

(5-10')

Akhiri kegiatan penguatan dengan mengajak anggota untuk berefleksi. Salah satu caranya bisa dengan mengisi bagian L (*Learn*) pada bagan K-W-L.

Penutup

(5')

Tutup kegiatan dengan mengapresiasi anggota dan mengajak mereka untuk melakukan aksi nyata.



Kegiatan Penguatan 1

Identifikasi Konten dan Konteks Numerasi di Kehidupan Sehari-hari.

Persiapan kegiatan:

- Bagi peserta ke dalam beberapa kelompok atau gunakan kembali kelompok belajar di kegiatan Selama Belajar.

Alat dan Bahan:

- Kertas *flipchart*, *sticky notes*, dan alat tulis.



Panduan Kegiatan

Sesi kelompok kecil
30'

Setiap kelompok akan mengidentifikasi kegiatan sehari-hari dan menentukan konten juga konteks numerasi yang berkaitan dengan hal tersebut pada *flipchart*:

1. Menuliskan bentuk kegiatan/aktivitas sehari-hari yang kita lakukan atau sering lihat
2. Menentukan konten dan konteks numerasi dalam kegiatan tersebut

Berikut adalah contohnya:

| Kegiatan sehari-hari | Konten | Konteks |
|--|----------------------------|-----------------------------|
| Berangkat kerja/sekolah | Pengukuran | Personal |
| Membaca infografis jumlah korban jiwa penyakit covid | Bilangan dan analisis data | Saintifik dan bermasyarakat |
| Bermain <i>engklek</i> | Bilangan dan geometri | Personal, bermasyarakat |

Tuliskan sebanyak-banyaknya.

Berbagi ide
20'

Setiap kelompok akan memaparkan hasil diskusi dengan metode *walking gallery*. Berikut langkah yang dilakukan;

- Setiap kelompok menempel hasil diskusi pada dinding ruangan.
- Setiap kelompok berkeliling dan membaca semua *flipchart* dengan membawa alat tulis dan *sticky notes*.
- Anggota kelompok memberikan umpan balik, baik berupa apresiasi maupun masukan untuk hasil diskusi dari kelompok lain menggunakan *sticky notes*.
- Setelah selesai berkeliling, peserta diminta untuk membaca ide-ide baru yang didapatkan dari hasil tulisan anggota kelompok lain.

Diskusi kelompok besar
10-15'

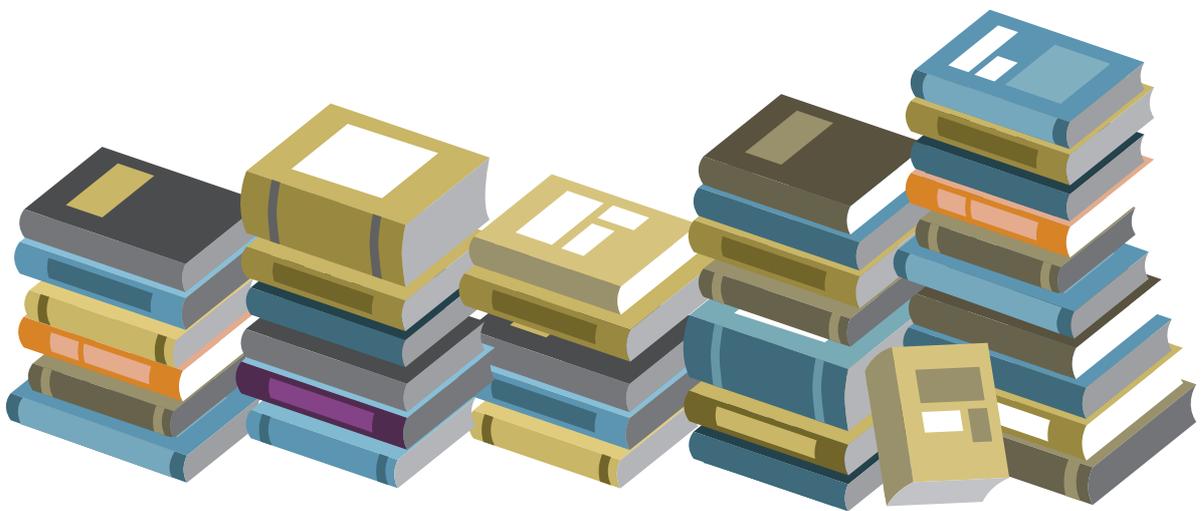
- Anggota kelompok melakukan diskusi pada kelompok besar.
- Masing-masing perwakilan kelompok memaparkan ide praktik baik dan rencana upaya penguatan numerasi.
- Dalam kelompok besar, peserta dapat berdiskusi mengenai faktor pendukung dan penghambat untuk menguatkan numerasi.

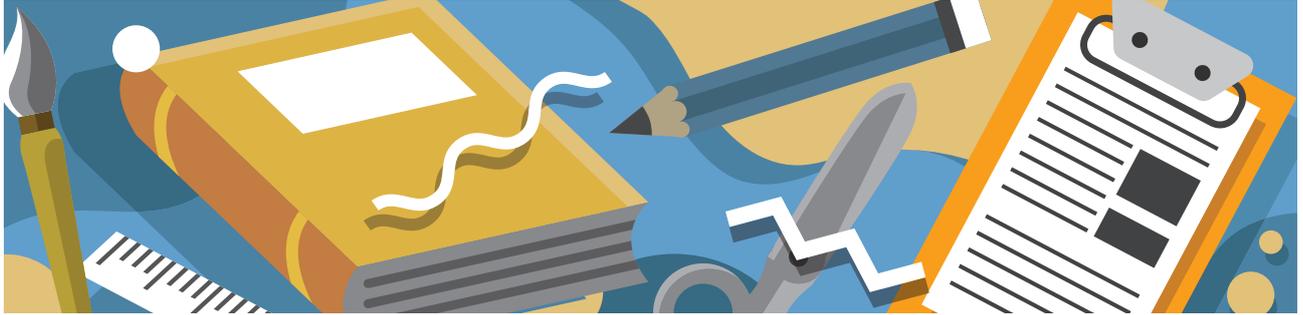
**Refleksi
belajar
5-10'**

Lakukan refleksi dengan pertanyaan berikut:

- “Saya baru tersadar, ternyata kegiatan adalah kegiatan numerasi”
- “Satu kegiatan yang saya sering lakukan setiap hari, yaitu..... adalah kegiatan numerasi”

(Pertanyaan bisa disesuaikan dengan kebutuhan komunitas)





Kegiatan Penguatan 2

Mengidentifikasi Konten dan Konteks Numerasi di Mata Pelajaran

Persiapan kegiatan:

- Bagi peserta ke dalam kelompok sesuai jenjang mengajar. Misalnya kelompok dengan guru jenjang SD, SMP, dan SMA/K, dsb.

Alat dan Bahan:

- Kertas *flipchart*, *sticky notes*, dan alat tulis.



Panduan Kegiatan

Sesi kelompok kecil 30'

Numerasi itu ada di setiap mata pelajaran. Mari identifikasi konten dan konteks numerasi di tiap mata pelajaran dengan langkah-langkah berikut ini:

- Menentukan jenjang, mata pelajaran dan topik/
- Tuliskan aktivitas pembelajaran terkait topik tersebut
- Identifikasilah konten/konteks numerasi dalam topik tersebut
- Menuliskan sumber referensi teks yang akan digunakan.

Contoh penulisan pada setiap *flipchart* dapat dilakukan sebagai berikut:

| Jenjang : SD | | | |
|-------------------------------|---|--|--|
| Mata Pelajaran/ Topik | Aktivitas Pembelajaran | Konten/Konteks Numerasi | Sumber Referensi Teks |
| Matematika/ Bangun Datar | <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi bentuk permukaan benda di sekitar • Melukis bentuk permukaan benda yang diamati • Mengidentifikasi ciri-ciri bentuk permukaan secara berkelompok • Menentukan bentuk bangun datar yang sesuai dengan permukaan benda tsb <p><i>dan seterusnya..</i></p> | <p>Konteks: Personal dan pekerjaan</p> <p>Konten: Geometri dan Pengukuran</p> | <p>Pengamatan, buku paket</p> <p><i>(dapat menuliskan tautan website jika artikel yang disasar terdapat di internet)</i></p> |
| Bahasa Indonesia/ Menabung | <ul style="list-style-type: none"> • Membaca buku tentang cara mengelola uang • Berdiskusi dampak dari menabung bagi diri | <p>Konteks: Personal dan bermasyarakat</p> <p>Konten: Bilangan dan aljabar</p> | <p>Buku non teks terkait kegiatan menabung</p> |

| | | | |
|--|---|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Murid menentukan barang yang ingin dibeli dan harga barang tersebut • Murid membuat rencana pengeluaran dan menyisihkan uang untuk menabung • Murid menentukan waktu untuk mengumpulkan sejumlah uang untuk membeli barang tersebut | | |
|--|---|--|--|

Menjelajah ide 20'

Setiap kelompok akan memaparkan hasil diskusi dengan metode *walking gallery*. Berikut langkah yang dilakukan;

- Setiap kelompok menempel hasil diskusi pada dinding ruangan.
- Setiap kelompok berkeliling dan membaca semua *flipchart* dengan membawa alat tulis dan *sticky notes*.
- Anggota kelompok memberikan umpan balik, baik berupa apresiasi maupun masukan untuk hasil diskusi dari kelompok lain menggunakan *sticky notes*.
- Setelah selesai berkeliling, peserta diminta untuk membaca ide-ide baru yang didapatkan dari hasil tulisan anggota kelompok lain.

Diskusi kelompok besar 10-15'

- Anggota kelompok melakukan diskusi pada kelompok besar.
- Masing-masing perwakilan kelompok memaparkan ide praktik baik dan rencana upaya penguatan numerasi dari kelompok lain.
- Peserta boleh menanggapi dengan berbagi praktik baik terkait strategi untuk menghadapi tantangan membuat aktivitas numerasi di tiap mata pelajaran.

**Refleksi
belajar
5-10'**

Lakukan refleksi dengan pertanyaan berikut:

- “Satu hal yang saya akan lakukan setelah belajar materi ini adalah....”
- “Tantangan yang saya punyai sekarang yaitu... strategi yang saya akan lakukan adalah....”

(Pertanyaan bisa disesuaikan dengan kebutuhan komunitas)



Aksi Nyata

- Dorong anggota komunitas untuk memilih dan mengerjakan aksi nyata pada Platform Merdeka Mengajar. Direkomendasikan komitmen waktu untuk mengerjakan aksi nyata adalah 2 minggu.
- Saat mengerjakan aksi nyata, komunitas (dan *group chat*-nya jika ada) berperan untuk:
 - Ruang kolaborasi
 - Berbagi tips
 - Titik cek
 - Dukungan lainnya yang mendorong guru untuk mencoba dan mengumpulkan aksi nyata pada Platform Merdeka Mengajar.
- Jika diperlukan, bentuk *support group* yang terdiri dari anggota dengan pilihan aksi nyata yang sama.
- Arahkan anggota komunitas untuk saling berbagi tautan aksi nyata yang telah dikumpulkan dan memberikan umpan balik pada Platform Merdeka Mengajar.
- Untuk memantik umpan balik yang bermakna, kenalkan anggota komunitas pada [metode TAG-Feedback](#).

Contoh umpan balik yang bermakna

“Secara keseluruhan kontennya sangat bagus dan sesuai dengan tuntutan standar kompetensi murid. Namun sebaiknya diberikan contoh agar mudah dipahami”.

“Materi yang disampaikan sangat jelas, dilengkapi contoh. Memotivasi guru untuk ikut melaksanakan, terutama saya”.

“Konten bagus, sudah ada contoh dan refleksi nyata”.

Contoh umpan balik yang kurang bermakna

“Sangat bagus lanjutkan”.

“Luar biasa”.

“Kontennya sudah bagus”.

- Untuk menghidupkan suasana di grup/platform komunitas, pilih 1 hari di mana para komunitas diajak untuk berbagi “Momen Tak Terduga” saat melakukan aksi nyata. Jika diperlukan, berikan contoh untuk memantik anggota:

“ Momen tak terduga saya adalah ketika saya meminta peserta didik menyebutkan aktivitas sehari-hari yang berkait dengan numerasi, saya tidak menyangka mereka menyebutkan “Mengisi bensin kendaraan” juga termasuk kegiatan numerasi. Mereka sudah mengerti konsep pengukuran dan bilangan.



- Untuk menutup Seri Belajar, ajak seluruh anggota untuk melakukan refleksi mandiri mengenai komitmen belajar. Minta juga kesediaan anggota untuk memberikan umpan balik terhadap kegiatan komunitas.



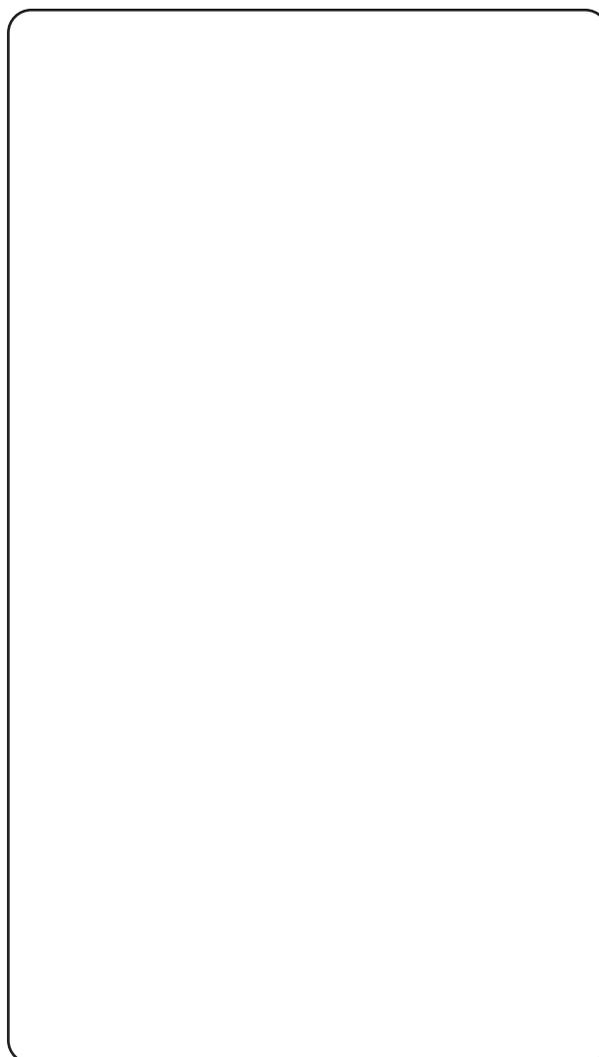
Umpan Balik Komunitas

- Umpan balik ini diberikan oleh anggota komunitas kepada pemimpin komunitas mengenai pelaksanaan kegiatan belajar.
- Umpan balik bisa disampaikan secara personal tanpa format tertentu atau menggunakan [metode TAG-Feedback](#).
- Anda bisa mengelompokkan hasil umpan balik pada T-Chart seperti berikut dan menggunakannya untuk merencanakan perbaikan kualitas komunitas nantinya.

Untuk Dirayakan



Untuk Ditingkatkan



Refleksi Mandiri

Setelah mempelajari mengenai meningkatkan numerasi di satuan pendidikan, setiap guru disarankan melakukan refleksi pribadi mengenai pembelajaran yang sudah berlangsung di kelasnya saat ini. Fungsinya untuk:

- Mampu mengidentifikasi konten dan konteks numerasi di kehidupan sehari-hari
- Merefleksikan dan mengidentifikasi domain-domain numerasi di mata pelajaran yang diampu.
- Menentukan strategi yang dapat dilakukan untuk menguatkan kemampuan numerasi peserta didik.
- Menjadi *action plan* atau rencana perubahan yang hendak diterapkan di kelas masing-masing.

Refleksi ini bisa bersifat pribadi atau dilakukan per level/grup mengajar (Contoh: grup guru kelas 1, grup guru PJOK, dsb).

[Unduh contoh *Traffic Light Reflection* di sini.](#)



Selebrasi

Apa yang harus dirayakan?



Stop

Apa yang harus dihentikan?



Lanjut

Apa yang harus dilanjutkan?



Mulai

Apa yang harus dimulai?