



**MERDEKA  
BELAJAR**



**Merdeka  
Mengajar**

# Belajar Bersama Seri 18:

## Topik Numerasi: Meningkatkan Kompetensi Murid

### Modul: Aktivitas Numerasi yang Menyenangkan dan Inspiratif



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
- 20** Aksi Nyata
- 22** Umpan Balik Komunitas
- 23** 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 Aktivitas Numerasi yang Menyenangkan dan Inspiratif

1. Memberikan pemahaman bahwa numerasi itu lintas kurikulum (ada di semua mata pelajaran).
2. Memberikan inspirasi ragam kegiatan/strategi numerasi yang menyenangkan untuk jenjang SD,SMP, SMA.

# 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"> <li>• “Setelah mempelajari materi, saya baru menyadari .....”</li> <li>• “Sebelumnya saya pikir....., tapi ternyata.....”</li> <li>• Saya tertarik/bersemangat dengan..... karena.....</li> <li>• Saya tidak sabar ingin mencoba..... karena.....</li> <li>• Saya masih khawatir/bingung dengan....., karena.....</li> </ul>
<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. <a href="#">(Klik di sini untuk mempelajari cara mengembangkan pertanyaan pemantik)</a></p>	<p>Contoh pertanyaan pemantik:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apa numerasi harus menggunakan metode tes dalam kegiatannya?</li> <li>• Mengapa belajar numerasi perlu menerapkan konsep belajar yang kreatif dan menyenangkan?</li> <li>• Apakah numerasi hanya dipelajari pada mata pelajaran matematika?</li> <li>• Apakah numerasi hanya berkaitan dengan angka?</li> </ul>
<p>Wow-Moment</p>	<p>Momen yang berkesan saat anggota menyimak video pembelajaran.</p>	<p>“Saya pikir belajar numerasi itu selalu mengerjakan soal, ternyata lebih dari itu. Kita bisa melakukan kegiatan yang melibatkan fisik seperti loncat, lari dan menari. Kegiatan numerasi ini menyenangkan.”</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 Benda yang Menggambarkan Diriku. Langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Ajak peserta berdiri dalam lingkaran besar.
2. Ajak peserta memperkenalkan diri dalam forum dengan menyebutkan nama dan satu benda yang menggambarkan diri mereka serta menjelaskan alasannya. Peserta juga harus membuat gerakannya. Misalnya "Saya Lina, benda yang menggambarkan diri saya adalah air, karena saya terus bergerak mengikuti arus. (disertai gerakan tangan membuat gelombang)"
3. Setiap satu peserta yang memperkenalkan diri, anggota lain menyapa dengan "Hai (nama)" kemudian menirukan gerakannya.

Contoh:

Lina: Saya Lina, benda yang menggambarkan diri saya adalah air, karena saya terus bergerak mengikuti arus. (disertai gerakan tangan membuat gelombang)

Peserta lain: Hai Lina (disertai gerakan tangan membuat gelombang)

Lakukan hingga semua peserta mendapat giliran.

Setelah ice breaking, penggerak komunitas dapat menggunakan metode [THINK SHARE AND PAIR](#).

Bagilah kelompok ke dalam 4 kelompok secara acak, lalu berikanlah miskonsepsi ini kepada masing-masing kelompok.

Kelompok 1

Keterampilan numerasi hanya dapat ditingkatkan melalui mata pelajaran matematika.

Kelompok 2

Pembelajaran numerasi hanya dapat dilakukan dengan cara mengerjakan soal-soal tertulis

## Jenis Materi

## Rincian Kegiatan

Kelompok 3

Pembelajaran numerasi dilakukan individu, tidak bisa berkelompok.

Kelompok 4

Peserta didik yang memiliki tingkat numerasi yang tinggi adalah peserta didik yang mampu menyelesaikan hitung-hitungan dengan cepat.

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 membagikan 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 4 video dalam topik Modul 5 Aktivitas Numerasi yang Menyenangkan dan Inspiratif. Berikut adalah beberapa langkah yang dapat dilakukan oleh penggerak komunitas.

1. Membagi anggota komunitas menjadi 4 kelompok. Kelompok boleh sama atau berbeda dari kelompok di aktivitas sebelumnya.
2. Setiap kelompok berkewajiban untuk menonton 1 video yang sudah ditentukan oleh penggerak, sesuai dengan pilihan video yang ada di pelatihan mandiri.

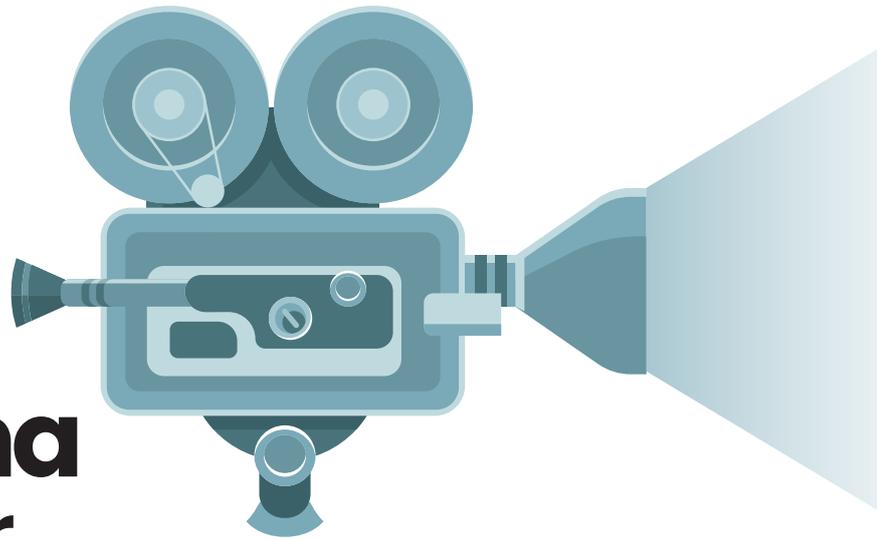
Berikut adalah contoh pembagian kelompok:

Kelompok	Video
Kelompok 1	Aktivitas Numerasi 1 (SD)
Kelompok 2	Aktivitas Numerasi 1 (SMP dan SMA)
Kelompok 3	Aktivitas Numerasi 2 (SD)
Kelompok 4	Aktivitas Numerasi 2 (SMP dan SMA)

Jenis Materi	Rincian Kegiatan
<p>Memberikan Pertanyaan Pemantik</p>	<p>Memberikan pertanyaan pemantik terkait dengan video pembelajaran yang didapat oleh masing-masing kelompok. Pertanyaan pemantik dapat diperoleh dari hasil asesmen awal pembelajaran. Sebagai contoh:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah penguatan numerasi peserta didik hanya dilakukan oleh guru mata pelajaran matematika?</li> <li>2. Apakah numerasi hanya berkaitan dengan menyelesaikan soal-soal tertulis?</li> <li>3. Apakah kegiatan numerasi harus dilakukan secara individu?</li> <li>4. Bagaimana strategi membuat kegiatan numerasi yang bermakna dan tidak membosankan?</li> </ol>
<p>Mempersiapkan Lingkungan Belajar</p>	<p>Mempersiapkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan untuk melakukan pembelajaran secara sinkron. Sebagai contoh:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempersiapkan gawai yang dibutuhkan untuk setiap kelompok, seperti komputer, <i>smartphone</i>, atau laptop.</li> <li>• Mempersiapkan beberapa ruangan/tempat untuk sesi menonton video bagi setiap kelompok</li> <li>• Mempersiapkan satu ruangan/tempat untuk sesi penguatan bersama</li> </ul>
<p>Informasi Tindak Lanjut</p>	<p>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.</p>



# 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: menemukan konten numerasi dalam mata pelajaran masing-masing)
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

13

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 *Mirroring*. *Ice breaking* ini dilakukan secara berpasangan.

Berikut langkah melakukan *ice breaking mirroring*:

- Peserta berdiri berpasangan dengan peserta lain
- Peserta menceritakan pengalaman yang sudah diperoleh setelah belajar bersama secara bergantian. Misalkan peserta A menceritakan, "Hari ini saya belajar kalau kegiatan kelompok dalam mata pelajaran PJOK bisa juga kita sisipkan kegiatan numerasi di dalamnya." Lalu peserta B menceritakan, "Hari ini saya tahu bahwa numerasi itu bukan hanya mengerjakan soal tertulis."
- Setiap pasangan menyimpulkan apa kesamaan yang mereka terumakan dari pengalaman yang diceritakan dan ditulis pada selembar *sticky note* yang selanjutnya di tempel pada *flipchart* yang sudah.

### 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 salah setelah menonton video dan diskusi saat 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

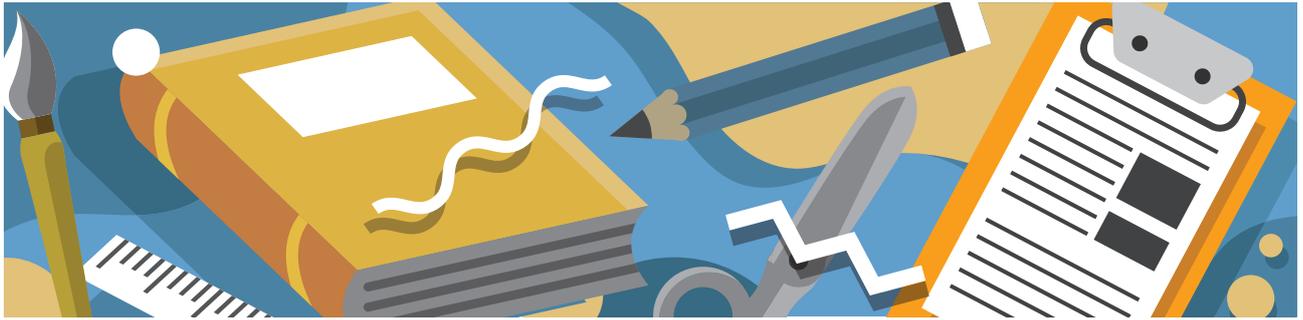
(5-10')

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

## Merancang Aktivitas Numerasi yang Menyenangkan

### Persiapan kegiatan:

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

### Alat dan Bahan:

- *Flipchart* , *sticky note* dan alat tulis.



# Panduan Kegiatan

Sesi kelompok kecil 30'

Setiap kelompok akan mengidentifikasi kegiatan numerasi yang sudah dilakukan Satuan Pendidikan. Setiap anggota kelompok berdiskusi tentang:

1. Kejadian terkait numerasi yang pernah ditemukan di satuan pendidikan

Kejadian

Saat di kantin, banyak murid yang tidak bisa memperkirakan jumlah makanan dengan uang yang ia punya.

Konten numerasi yang teramati

1. Nilai mata uang dan membandingkan dengan nilai tukar terhadap benda lain.
2. Bilangan dan Aljabar

2. Menentukan kemampuan numerasi yang ingin dicapai

Kemampuan Numerasi yang akan dicapai

Murid mampu mengenal mata uang dan nilainya

Mengenal bilangan cacah hingga nilai ratusan ribu

Melakukan perhitungan

3. Mengidentifikasi langkah-langkah yang harus dilakukan.

Langkah-Langkah yang akan Dilakukan

1. Memberikan permainan kegiatan jual beli

Contoh:

Kantin kejujuran

- 5 orang murid bertanggung jawab menjadi pengurus kantin kejujuran
- Orang tua dan guru diperbolehkan menitip makanan
- Murid membeli makanan menghitung total harga dan uang kembalian secara mandiri

2. Bermain monopoli untuk mengenal nilai mata uang

### 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.

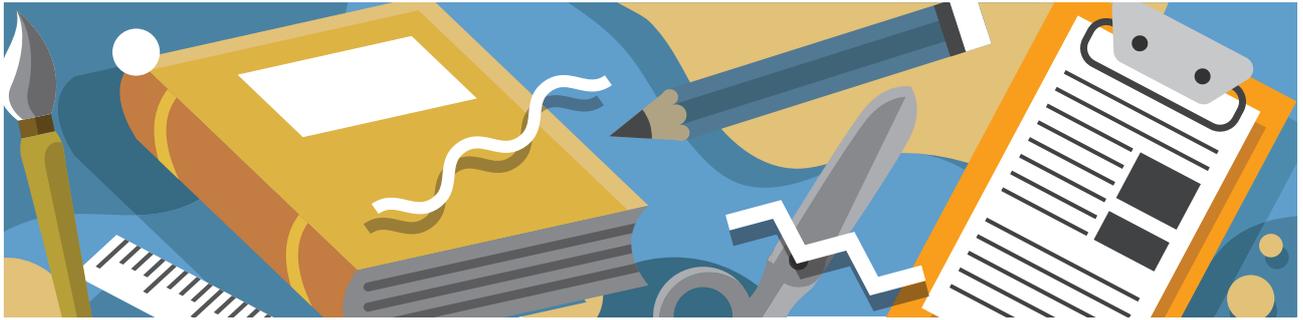
### Refleksi belajar 5-10'

Lakukan refleksi dengan pertanyaan berikut:

- “Sebelumnya, saya berpikir bahwa kegiatan numerasi itu..... sekarang saya tahu bahwa..... “
- “Setelah belajar hari ini, saya jadi tahu bahwa kegiatan numerasi itu....”

(Pertanyaan bisa disesuaikan dengan kebutuhan komunitas)





# Kegiatan Penguatan 2

## Aktivitas Numerasi Antar Mata Pelajaran

### Persiapan kegiatan:

- Bagi peserta ke dalam beberapa kelompok. Pembagian kelompok dapat gabungan dari berbagai guru mata pelajaran.

### Alat dan Bahan:

- *Flip chart* , *sticky note* dan alat tulis.



## Panduan Kegiatan

Sesi kelompok kecil  
30'

Setiap kelompok akan merancang aktivitas numerasi dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menganalisis materi di mata pelajaran yang diinginkan
2. Mengidentifikasi konten dan konsep numerasi dalam materi mata pelajaran tersebut
3. Menentukan aktivitas yang bisa dilakukan untuk mengintegrasikan konten dan proses numerasi dalam mata pelajaran tersebut.

Berikut adalah contohnya:

Jenjang : SMP			
Mata Pelajaran	Topik Pembelajaran	Aktivitas	Langkah pelaksanaan
IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)	Pertumbuhan dan Perkembangan makhluk hidup	Menanam Sayur	1. Menentukan tanaman yang akan ditanam
IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)	Kegiatan ekonomi		2. Menghitung biaya yang diperlukan
Matematika	Pengukuran		3. Melakukan kegiatan menanam 4. Mengukur tinggi tanaman

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 aktivitas numerasi yang menyenangkan yang akan dilakukan.
- Anggota kelompok berdiskusi mengenai faktor pendukung dan penghambat yang dialami dalam upaya menguatkan numerasi.

**Refleksi belajar**  
5-10'

Lakukan refleksi dengan pertanyaan berikut:

- “Sebelumnya, saya berpikir bahwa kegiatan numerasi itu..... sekarang saya tahu bahwa..... “
- “Setelah belajar hari ini, saya jadi tahu bahwa numerasi ....”

(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 membuat celengan dari buku non teks yang dibaca. Saya tidak menyangka ternyata dia sudah mengetahui bilangan sampai ratusan ribu. Padahal kalau suruh mengerjakan soal tertulis, masih suka bingung. Ternyata dia bisa. ”

- 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.



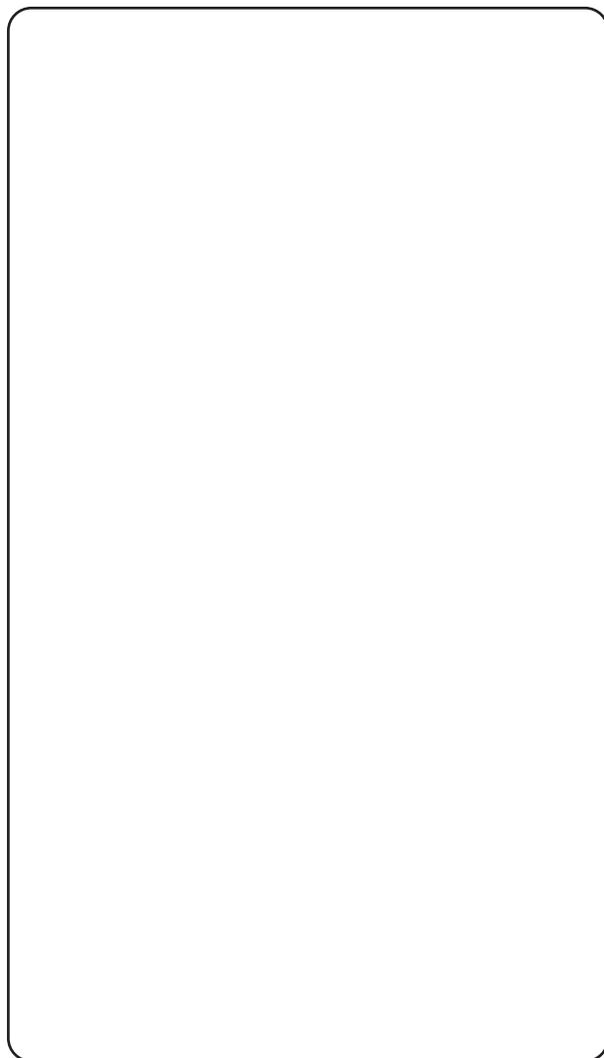
# Umpan Balik Komunitas

- 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**



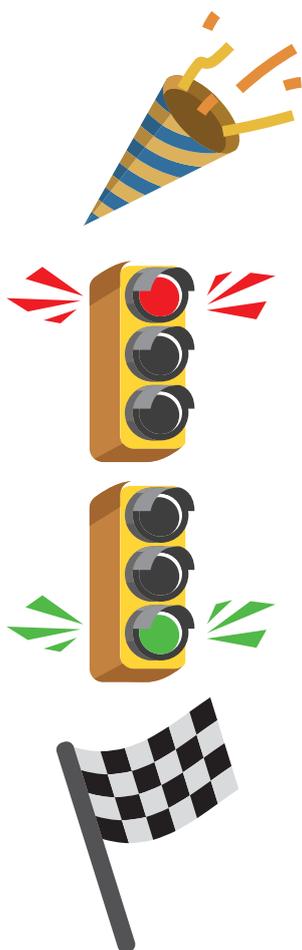
# Refleksi Mandiri

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:

- Menentukan strategi dan metode yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik untuk meningkatkan kemampuan numerasi.
- Merefleksikan berbagai aktivitas numerasi yang dapat digunakan sesuai dengan mata pelajaran yang diampu dan jenjang pendidikan.
- 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?