

GEMAS (Gerakan Matematika dan Sopan Santun)

Abstrak

Program "GEMAS" (Gerakan Matematika & Sopan Santun) dibentuk untuk mengatasi masalah rendahnya literasi numerasi serta degradasi terhadap karakter pelajar di sekolah dasar. Permasalahan ini dianggap krusial karena matematika dasar merupakan fondasi kemampuan bernalar; etika pembangunan karakter sangat diperlukan untuk membentuk perilaku disiplin dan jujur. Service learning lewat pengajaran yang bersifat gamifikasi digunakan sebagai metode untuk mengatasi permasalahan ini. Mahasiswa Universitas Kristen Maranatha bertindak sebagai mentor bagi 54 siswa kelas 3 di SD Negeri 207 Cibogo. Pendekatan dilaksanakan melalui penyampaian materi interaktif serta games edukatif "post-to-post" untuk menyampaikan materi pada para siswa. Program ini menghasilkan fondasi numerasi yang kuat serta membentuk karakter siswa yang berintegritas, sekaligus menjadi sarana bagi mahasiswa dalam menerapkan ilmu secara nyata demi kemajuan kualitas pendidikan dasar.

Kata Kunci: *Service Learning; Numerasi; Eukatif; Karakter*

PENDAHULUAN

Perguruan tinggi mengedepankan prinsip Tri Dharma, di mana pengabdian kepada masyarakat menjadi elemen penting dalam menjembatani dunia akademik dengan lingkungan sosial. Melalui kegiatan *service learning*, mahasiswa diberikan peluang untuk tidak hanya belajar teori, tetapi juga menerapkan pengetahuan mereka dalam memberi dampak positif terhadap isu yang ada di masyarakat (Christian et al., 2026; Nursita & Sulistyو Edi Purwanto, 2022). Partisipasi langsung ini mendorong mahasiswa untuk memiliki kepedulian terhadap potensi serta masalah-masalah yang ada di lapangan, merancang solusi yang efektif, dan membangun kerja sama dengan komunitas setempat. Dalam situasi pendidikan dasar masa kini, terdapat dua permasalahan mendasar yang perlu diatasi segera, yaitu rendahnya kemampuan literasi numerik dan penurunan karakter siswa.

Pendidikan dasar di Indonesia menghadapi krisis pada aspek literasi numerasi, terutama dalam materi bangun datar dan geometri. Hasil dari *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2022 menunjukkan bahwa literasi matematika siswa Indonesia masih berada di bawah rata-rata global, sehingga membutuhkan intervensi dalam metode pembelajaran matematika (Vidal & Ilizaliturri, 2024). Di tingkat sekolah dasar, penguasaan matematika merupakan kompetensi fundamental untuk melatih kemampuan bernalar logis dan pemecahan masalah. Namun dalam berbagai penemuan, salah satunya kajian instrumen PEMANTIK, memperlihatkan bahwa kemahiran numerasi siswa pada materi geometri dan pengukuran masih sering terjebak pada pemahaman dasar atau memerlukan keterlibatan khusus dari pengajar (Soesanto & Dirgantoro, 2024). Kesulitan siswa dalam memahami konsep unsur-unsur geometri seperti sudut dan sisi umumnya berakar pada metode pembelajaran yang monoton dan minimnya latihan kontekstual (Ananda et al., 2025; Astuti et al., 2024). Apabila tidak segera ditangani, kelemahan pemahaman kognitif ini dapat berdampak panjang pada rendahnya kemampuan memecahkan masalah dan penurunan capaian prestasi siswa di masa depan.

Selain kemampuan kognitif, aspek karakter dan moral siswa tingkat sekolah dasar juga mengalami perubahan yang memprihatinkan. Era revolusi *society 5.0* membawa dampak krisis

moral pada rentang usia anak-anak yang kerap mengakibatkan kurangnya rasa tanggung jawab, rendahnya kedisiplinan, perilaku tidak jujur, serta minimnya sikap saling menghargai antarsiswa (Zalianti et al., 2024). Ketimpangan antara ekspektasi akademik dan perilaku etis ini menjadi fokus utama pemerintah saat ini. Sebagai mitigasi, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah mendorong ekosistem sekolah yang beradab melalui penerbitan regulasi budaya sekolah aman dan nyaman serta "Gerakan 7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat" (DPK, 2024; Menteri Pendidikan Dasar Dan Menengah Republik Indonesia, 2026). Inisiatif tersebut menegaskan bahwa penanaman nilai-nilai moral mutlak diperlukan dalam setiap aktivitas pembelajaran maupun diluar pembelajaran, sehingga tidak ada lagi ketimpangan antara mencerdaskan akal dan membentuk akhlak (Fathah et al., 2024; Winnuly et al., 2024).

Untuk merespons permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian ini diarahkan pada SD Negeri 207 Cibogo sebagai mitra sasaran yang memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi ekosistem pembelajaran yang ideal. Secara kuantitatif, program ini menargetkan semua murid kelas 3 SD. Pada rentang usia ini, siswa berada dalam tahap perkembangan yang sangat krusial untuk penanaman fondasi logika berpikir sekaligus pembentukan karakter etis. Permasalahan utama yang dihadapi di lapangan adalah perlunya pendekatan pembelajaran alternatif yang tidak membosankan, guna meningkatkan antusiasme siswa dalam mempelajari matematika geometri sekaligus membiasakan mereka berinteraksi secara sopan dan teratur (Taufiq et al., 2025).

Sebagai solusi atas masalah tersebut, disusunlah sebuah kegiatan edukatif bernama "GEMAS" (Gerakan Matematika & Sopan Santun). Tujuan utama dari kegiatan ini adalah meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pengenalan sudut dan bangun datar melalui permainan edukatif bersistem *post-to-post*. Secara bersamaan, kegiatan ini bertujuan membangun kebiasaan baik dengan menanamkan perilaku sopan santun, kejujuran, dan etika melalui metode yang interaktif dan mudah dimengerti. Pemanfaatan mahasiswa sebagai fasilitator diharapkan memberikan banyak manfaat. Bagi siswa, kegiatan ini dirancang untuk membangun kesiapan akademik dan mendorong perubahan perilaku yang lebih positif. Sementara bagi mahasiswa, kegiatan ini menjadi sarana esensial untuk mempraktikkan inovasi metode pengajaran, melatih keterampilan sosial (*soft skills*) seperti kepemimpinan dan komunikasi publik, memupuk rasa empati, serta mempererat kolaborasi strategis antara perguruan tinggi dengan sekolah dasar demi terwujudnya pendidikan yang lebih inklusif dan berkarakter.

METODE

Kegiatan *service learning* dilaksanakan *on-site* pada hari Jumat, 30 Januari 2026, pukul 07.00 hingga 11.00 WIB. Kegiatan pembelajaran dilakukan dalam ruang kelas 2 untuk mengakomodasi 54 anak. Pelaksanaan kegiatan diawali dengan pengkondisian siswa dan ruang pelaksanaan. Dilanjut dengan sambutan dan pengenalan dari MC dan pengenalan panitia untuk membangun kedekatan antara peserta dan panitia. Dilanjut dengan pembagian *name tag* siswa serta kata pembuka dari kepala SD Negeri 207 Cibogo, serta mempersiapkan fokus siswa sebelum pembelajaran.

Pembelajaran pertama dibuka dengan mata pelajaran matematika materi sudut dasar untuk membawa dan menarik antusiasme siswa ke dalam materi inti. Pembelajaran dikomposisikan dengan teori dan aktivitas singkat untuk mendemonstrasikan serta membuktikan teori yang dibahas agar siswa tidak hanya mengetahuinya, namun paham betul mengenai konsep sudut. Memasuki materi terakhir, siswa dikenali dengan bentuk bangun datar dasar serta cara menghitung luas dan kelilingnya.

Kami melakukan *ice breaking* untuk mencairkan suasana dan membangun kedekatan emosional antara panitia dan peserta sebelum penyampaian materi etika dasar. Materi etika dasar dan sopan santun disampaikan melalui gaya gamifikasi agar pembelajaran memiliki interaksi umpan balik antara panitia dan peserta (Satriawan & Abdullah, 2025). Kondisi tersebut dapat tercapai dengan pemberian hadiah kecil untuk siswa yang berani menjawab dan benar menjawab pertanyaan dari panitia.

Permainan pos dilaksanakan setelah pemberian materi sebagai pengukur kognitif dan evaluasi pemahaman siswa. Empat pos operasi bilangan sederhana (pos pertambahan, pos pengurangan, pos perkalian, dan pos pembagian) disiapkan sebagai pendukung jalannya permainan. Siswa ditempatkan dalam kelompok yang terdiri atas 6 orang untuk menyelesaikan enam kartu soal di setiap pos dalam waktu 10 menit (Despryanto et al., 2025). Kegiatan ini memungkinkan kami untuk menguji pemahaman siswa mengenai materi operasi hitung matematika, sekaligus melatih kemampuan kerja sama tim dan sportivitas mereka (Rahmadana et al., 2023).

Untuk mengukur tingkat keberhasilan kegiatan *service learning* secara komprehensif, kami melakukan observasi langsung sebagai *pre-test* dengan evaluasi berbasis survei sebagai *post-test*. Observasi awal dilakukan oleh panitia untuk menilai kondisi awal siswa sebelum penyampaian materi. Hasil pengamatan ini beserta evaluasi akhir kegiatan dicatat melalui Google Form.

HASIL DAN PEMBAHASAN (dari *pre-test* & *post-test*)

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa pembelajaran etika dan matematika dasar di SD Negeri 207 Cibogo berjalan dengan baik dengan antusiasme para siswa untuk ikut berpartisipasi secara aktif selama jalannya kegiatan. Panitia melakukan observasi sebelum kegiatan dimulai hingga selesai untuk mengidentifikasi penerapan etika para siswa. Selain itu, kami juga melaksanakan permainan edukatif dan interaktif yang dirancang untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Permainan berupa kuis dengan materi etika yang ditampilkan di layar *presenter* dan dijawab oleh seluruh siswa serta permainan *post-to-post* dengan materi matematika dasar yang diselesaikan dalam kurun waktu yang ditentukan. Setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai, peserta diberikan kertas kuesioner sebagai instrumen penilaian kemampuan dan pengalaman mereka selama kegiatan berlangsung.

	Saat Penjelasan	Saat Permainan
Nilai	36	40.25

Tabel 1. Hasil pengamatan kemampuan matematika siswa

Tabel 1 menjadi instrumen untuk menilai kemampuan matematika para siswa saat penjelasan materi dan permainan pos berlangsung. Nilai 36 dari 100 diberikan dari hasil pengamatan panitia atas beberapa aspek kecepatan menjawab dan kepercayaan diri saat menjawab. Nilai 40.25 dari 100 diberikan para panitia yang dilihat dari peningkatan ketelitian penyelesaian soal dan kemampuan menjawab soal yang ada di setiap pos. Secara keseluruhan, terdapat peningkatan sebesar 11.81%.

	Sebelum Kegiatan	Saat Kegiatan	Sesudah Kegiatan
Nilai	36.25	38	38.7

Tabel 2. Hasil pengamatan etika siswa

Tabel 2 adalah nilai yang didapat dari hasil pengamatan panitia dengan penilaian skala 1 sampai 100. Berdasarkan Tabel 2, terjadi kenaikan nilai etika pada para siswa sebesar 4.83% diukur dari awal kegiatan sampai saat kegiatan berlangsung serta kenaikan sebesar 1.84% diukur dari saat kegiatan berlangsung sampai kegiatan berakhir. Secara keseluruhan, terjadi peningkatan nilai sebesar 6.76%.

Menggunakan metode perhitungan N-Gain untuk melihat keefektifan kegiatan *service learning* yang dilaksanakan dengan rumus (Wahab et al., 2021):

$$g = \frac{T_{post} - T_{pre}}{T_{max} - T_{pre}}$$

Hasil dari perhitungan diklasifikasikan sesuai dengan kategori di bawah ini:

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak efektif
40 – 55	Kurang efektif
56 – 75	Cukup efektif
> 76	Efektif

Tabel 3. Tafsiran persentase nilai N-Gain

Nilai efektivitas pada pengajaran matematika berada di angka 0.0664 atau 6.64%. Nilai efektivitas pada pengajaran etika berada di angka 0.0384 atau 3.84%. Kedua nilai ini berada dalam kategori tidak efektif.

Kami mengambil sampel pertanyaan dari survey yang dilakukan pada 54 siswa, berikut adalah uraian dari hasil yang didapat:

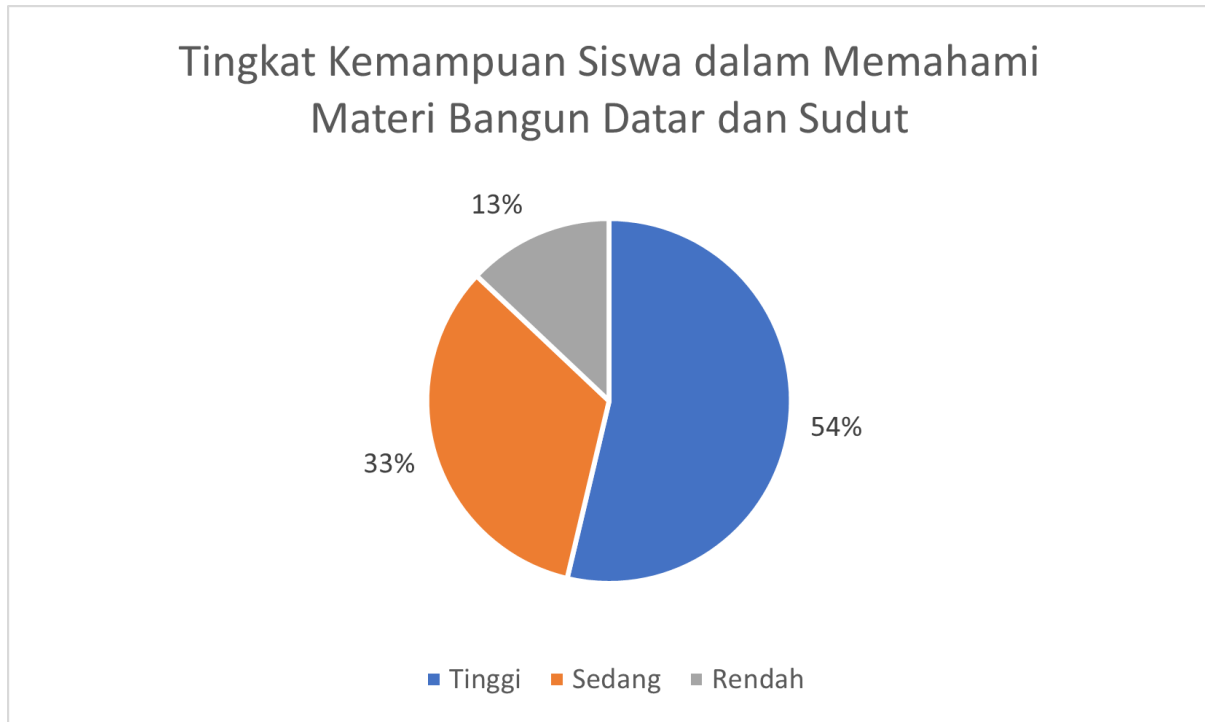


Diagram 1. Tingkat Kemampuan Siswa dalam Memahami Materi Bangun Datar dan Sudut

Diagram 1 memperlihatkan tingkat kemampuan siswa dalam memahami materi bangun datar dan sudut yang disampaikan oleh panitia. Sebesar 54% dari total siswa memiliki kemampuan pemahaman materi yang tinggi, 33% siswa memiliki kemampuan pemahaman materi di klasifikasi sedang, dan 13% siswa memiliki kemampuan pemahaman materi yang rendah.

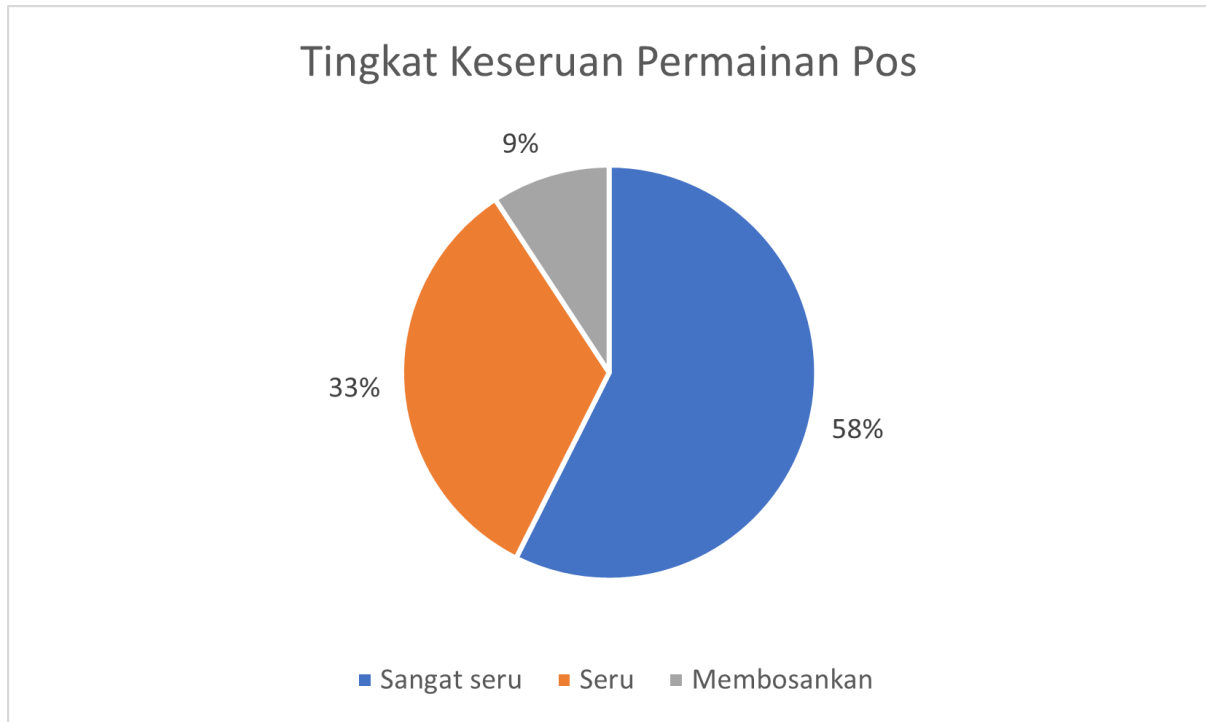


Diagram 2. Tingkat Kesenangan Permainan Pos

Diagram 2 menunjukkan tingkat kesenangan para siswa saat bermain permainan pos. Mayoritas siswa menganggap bahwa permainan pos menyenangkan. Namun, 9% siswa menganggap bahwa permainan pos membosankan.

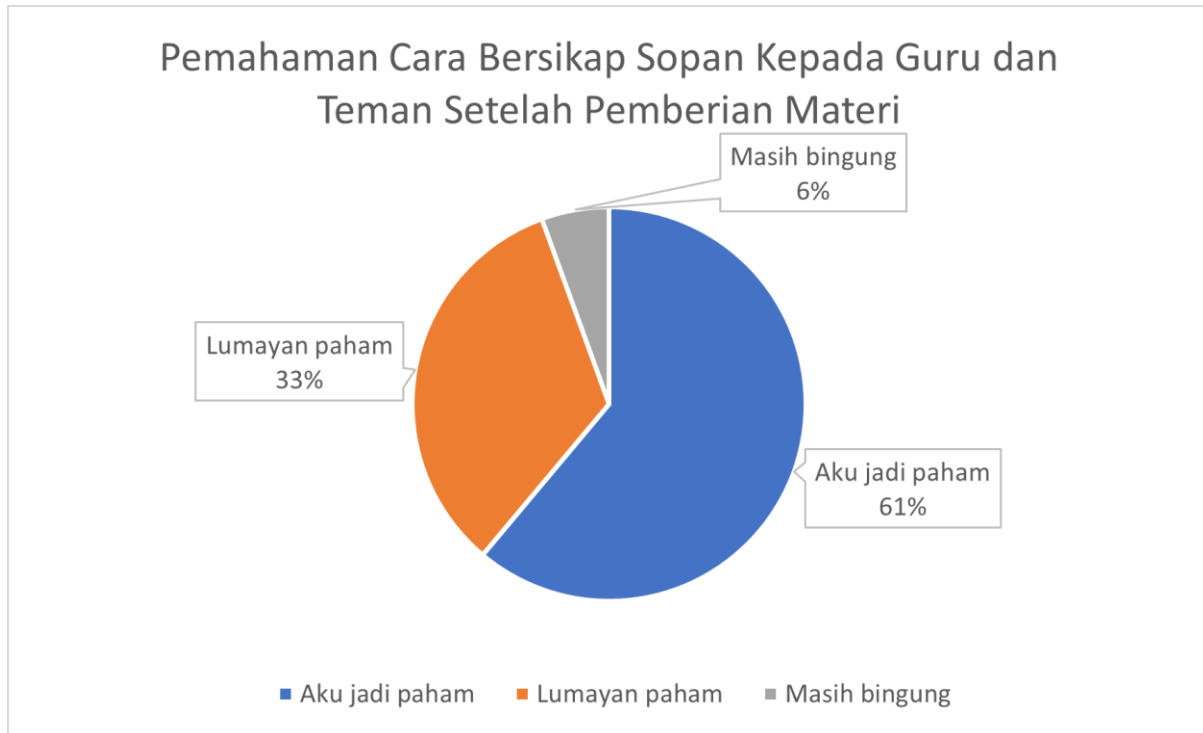


Diagram 3. Pemahaman Cara Bersikap Sopan Kepada Guru dan Teman Setelah Pemberian Materi

Diagram 3 menjadi instrumen yang menilai pemahaman para siswa setelah pemberian materi mengenai etika. Sebesar 61% dari siswa paham akan materi yang disampaikan. Sebesar 33% siswa memilih opsi lumayan paham karena masih memiliki keraguan akan pemahaman mereka terhadap materi etika yang disampaikan. 6% siswa masih menghadapi tantangan dalam memahami materi ini.

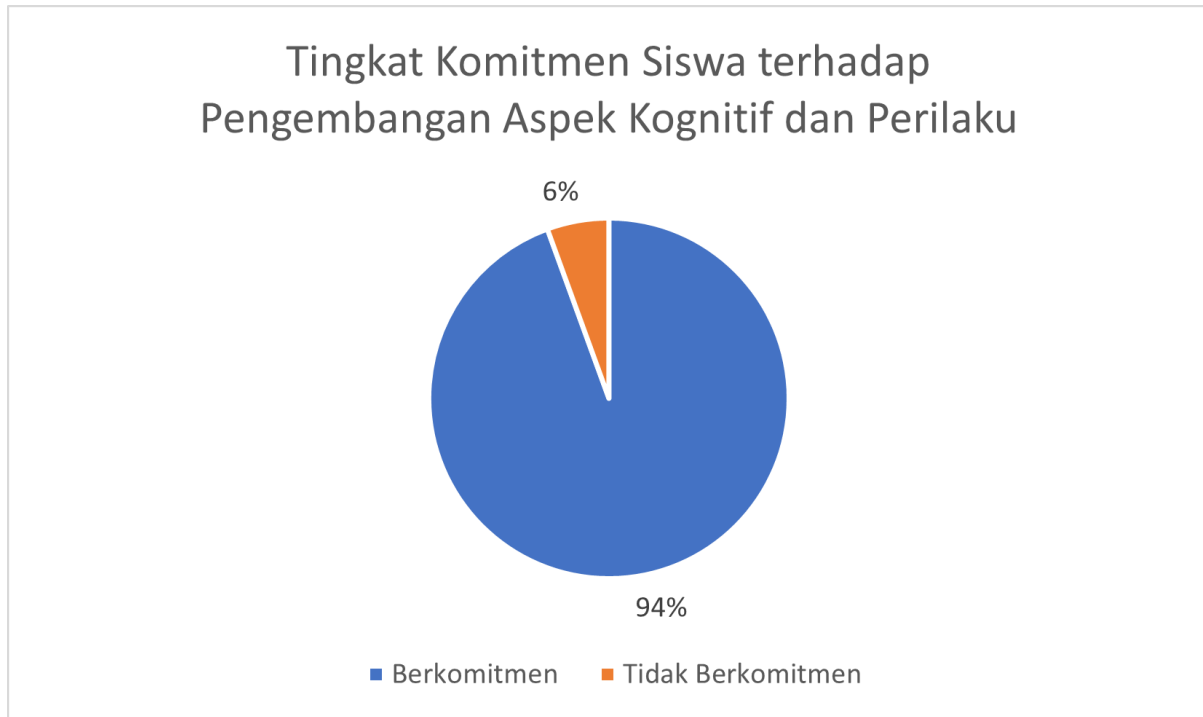


Diagram 4. Tingkat Komitmen Siswa terhadap Pengembangan Aspek Kognitif dan Perilaku

Diagram 4 memperlihatkan tingkat komitmen yang diberikan oleh para siswa setelah kegiatan selesai. Sebesar 94% siswa bersedia untuk berkomitmen menjadi pribadi yang lebih pintar dan lebih sopan, dan sebesar 6% siswa belum bersedia untuk melakukan komitmen.

Berdasarkan data yang ada, kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan memiliki tingkat keefektifan yang rendah karena hadirnya faktor waktu pengajaran, kemampuan dari para siswa untuk mempelajari hal, dan cara penyampaian materi yang tidak dipersonalisasi untuk masing-masing siswa. Namun, setelah penyampaian materi dan seluruh kegiatan dilaksanakan, mayoritas siswa berkomitmen untuk menjadi pribadi yang lebih pintar dan sopan. Hal ini memperlihatkan bahwa program “GEMAS” pada kegiatan *service learning* yang dilaksanakan dapat memberikan dorongan kepada para siswa untuk menjadi pribadi yang lebih baik. Selain itu, permainan pos dapat menjadi media pembelajaran yang membantu penyampaian materi sehingga proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan tidak bersifat repetitif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan keseluruhan rangkaian kegiatan *service learning* “GEMAS” (Gerakan Matematika & Sopan Santun) yang telah dilaksanakan di SD Negeri 207 Cibogo, dapat disimpulkan bahwa program ini berhasil dieksekusi dengan baik dan mendapat sambutan antusias dari siswa-siswi kelas 3 SD. Melalui pendekatan gamifikasi, permainan pos, dan penyampaian materi yang interaktif, panitia mampu membuat ruang belajar yang menyenangkan untuk meningkatkan literasi numerik (pengenalan sudut, bangun datar, dan operasi bilangan) sekaligus meningkatkan kesadaran akan pentingnya etika dasar.

Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil memperbaiki kedua permasalahan yang disinggung di awal. Hasil observasi menunjukkan adanya kenaikan kemampuan kognitif dan kepercayaan diri dalam memecahkan soal matematika sebesar 11.84%, serta peningkatan skor etika kesopanan siswa sebesar 6.76%. Siswa yang awalnya pasif menjadi lebih berani berpartisipasi.

Meski demikian, evaluasi keefektifan program secara statistik menggunakan uji N-Gain memberikan penemuan yang penting. Nilai efektivitas untuk pengajaran matematika berada di angka 6.64% dan etika di angka 3.84%, keduanya masuk ke dalam klasifikasi “tidak efektif” ($< 40\%$). Temuan ini menyimpulkan bahwa perubahan pada literasi numerasi dan karakter moral tidak dapat dicapai secara instan melalui satu pembelajaran dalam empat jam. Meskipun belum menghasilkan perubahan signifikan, secara perhitungan N-Gain, program “GEMAS” berhasil meletakkan fondasi awal yang krusial, yaitu mengubah persepsi siswa bahwa belajar matematika dan etika dapat menjadi hal yang menyenangkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada seluruh anggota Family 13 Wiratha Fest 2025 yang telah mempersiapkan, mendukung, dan berkontribusi aktif dalam pelaksanaan kegiatan *service learning* di SD Negeri 207 Cibogo. Dedikasi dan semangat kalian benar-benar menjadi penggerak utama kesuksesan program ini. Terima kasih juga kepada Direktorat Kemahasiswaan dan Relasi Alumni Universitas Kristen Maranatha atas bimbingan, fasilitasi, dan dukungan administratif yang tak henti-hentinya, serta para alumni yang dengan murah hati berbagi pengalaman dan motivasi berharga selama persiapan dan pelaksanaan. Apresiasi mendalam juga disampaikan kepada para guru, staf, dan seluruh murid-murid SD Negeri 207 Cibogo yang dengan ramah telah meminjamkan fasilitas sekolah, memberikan izin, serta sambutan hangat selama kegiatan berlangsung. Kerjasama erat ini membuat program Gerakan Matematika & Sopan Santun berjalan lancar dan berdampak positif bagi 54 siswa yang terlibat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, A. D., Nabila, F., Putri, N. A., Butarbutar, N. C., Mailani, E., & Ketaren, M. A. (2025). Analisis Kesulitan Siswa Sekolah Dasar Dalam Memahami Konsep Geometri Dasar. *Indonesian Journal of Education and Development Research*, 3, 112–117.
- Astuti, A. D., Sari, E. W., Salma, N. A., & Margaretta, T. (2024). Optimalisasi Pemahaman Matematika Siswa Mengenai Miskonsepsi Matematika di Sekolah Dasar. *Bijaksana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 16–21.
<https://doi.org/10.33084/bijaksana.v2i2.8674>
- Christian, Y. E., Setiawan, P., Santoso, V. G., Gracia, V., Laurensia, Alwi, F. E., & Susanto, S. (2026). Community Education on Air Pollution–Related Skin Health Integrated with a Micellar Water Workshop in Jakarta. *Indonesian Journal of Community Research and Engagement*, 7, 17–28.
- Despryanto, Sukmawati, & Ernawati. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Multiply Cards terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri Beroanging. *Katalis Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika*, 2(1), 262–268.
<https://doi.org/10.62383/katalis.v2i1.1250>
- DPK. (2024, December 27). *Gerakan 7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat: Membentuk Generasi Berkarakter – Direktorat Guru Pendidikan Menengah dan Pendidikan Khusus*.
<https://gtkdikmendiksus.kemendikdasmen.go.id/gerakan-7-kebiasaan-anak-indonesia-hebat-membentuk-generasi-berkarakter/>
- Fathah, S. N., Dwi Lestari, G., & Yulianingsih, D. W. (2024). Peran Orang Tua dan Sekolah dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 1051–1061. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.590>
- Menteri Pendidikan Dasar Dan Menengah Republik Indonesia. (2026). *Peraturan Menteri Pendidikan Dasar Dan Menengah Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2026 Tentang Budaya Sekolah Aman Dan Nyaman*.
- Nursita, L., & Sulistyono, B. (2022). Aplikasi Service Learning Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Mendesain Visi Misi Sekolah dengan Canva. *Abdi: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(1), 69–76.
<https://doi.org/10.24036/abdi.v4i1.170>
- Rahmadana, J., Khawani, A., & Roza, M. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 224–230. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4278>
- Satriawan, R., & Abdullah. (2025). Efektivitas Gamifikasi dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Mahasiswa di Universitas Hamzanwadi. *Journal Scientific of Mandalika*, 6, 387–394.
- Soesanto, R. H., & Dirgantoro, K. P. S. (2024). Investigation of numeracy proficiency levels among elementary students through the PEMANTIK assessment tool. *Journal of Honai Math*, 7, 1–18.

- Taufiq, M. I., Nurmarina, D., & Fadjar, N. (2025). PENGEMBANGAN KARAKTER SOPAN SANTUN (ADAB) DENGAN METODE BERMAIN PERAN DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 5(9), 1–1. <https://doi.org/10.17977/um063.v5.i9.2025.1>
- Vidal, Q., & Ilizaliturri, R. (2024). *PISA 2022 Results*.
- Wahab, A., Azhar, M., & Junaedi Junaedi. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039–1045. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>
- Winnuly, Munawaroh, M., & Hidayah, S. F. N. (2024). Analisis Pembiasaan Nilai - Nilai Akhlakul Karimah Sebagai Upaya Pembangunan Karakter Pada Anak Usia Dini Di Daerah Terdepan, Terluar Dan Tertinggal (3T) KABUPATEN ROTE NDAO. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3, 1–16.
- Zalianti, G., Sari, M., & Gusmaneli, G. (2024). Analisis Dampak Krisis Moral pada Siswa Sekolah Dasar Era Revolusi Society 5.0. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1, 1–10.

Lampiran



Page 1 of 14 - Cover Page

Submission ID: tmoid::3618:131540200

C:\Users\USER\Downloads\Family 13_GEMAS.docx

Maranatha Christian University

Document Details

Submission ID

tmoid::3618:131540200

Submission Date

Mar 14, 2026, 10:15 PM GMT+7

Download Date

Mar 14, 2026, 10:15 PM GMT+7

File Name

C:\Users\USER\Downloads\Family 13_GEMAS.docx

File Size

15.8 KB

10 Pages

2,080 Words

13,542 Characters



Page 1 of 14 - Cover Page

Submission ID: tmoid::3618:131540200

7% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Top Sources

5%	 Internet sources
0%	 Publications
4%	 Submitted works (Student Papers)

Top Sources

5%	 Internet sources
0%	 Publications
4%	 Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	jonedu.org	<1%
2	Internet	conference.ut.ac.id	<1%
3	Submitted works	Fakultas Adab dan Humaniora on 2026-01-22	<1%
4	Internet	id.scribd.com	<1%
5	Internet	e-journal.iain-palangkaraya.ac.id	<1%
6	Internet	newsmaker.tribunnews.com	<1%
7	Internet	www.sehatfresh.com	<1%
8	Submitted works	Universitas Lancang Kuning on 2021-10-16	<1%
9	Submitted works	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2020-05-20	<1%
10	Internet	digilib.uns.ac.id	<1%
11	Internet	moam.info	<1%

12	Internet	
www.scribd.com		<1%
13	Submitted works	
Universitas Muria Kudus on 2019-09-18		<1%

Blue Lock Chapter 338

(2796) rusno - Loading...

Family 12.0EMAS.docx

Pagiariem Checker - Ch

Pagiariem Checker - 100

< > ↺

www.edipad.org/tool/plagiarism-checker

EGG 5.0v Hardcor... TTS ala kelompok... RVC v2 AI Cover...

Instrumental_voca... IN Dashboard Hanga - SenuSS...

Edipad +

Plagiarism Checker Paraphrasing Tool Text Summarizer Story Generator AI Poem Generator AI Email Writer AI Essay Writer Extract Text From Image

Premium Login

ADVERTISEMENT

agar siswa tidak hanya mengetahui, namun પણ भी मेंगेना कॉन्सप सूड। Memasuki materi terakhir siswa dilatih dengan bentuk bangun datar serta cara menghitung luas dan kelilingnya
Kami melakukan ice breaking untuk mencanangkan suasana dan membangun kedekatan emosional antara panitia dan peserta sebelum penyampaian materi oleh dosen. Materi oleh dosen dan sopan serta disampaikan melalui gaya komunikasi agar pembelajaran memiliki interaksi untuk baik antara panitia dan peserta. Kondisi tersebut dapat beresap dengan pemberian hadiah hasil untuk siswa yang berani menjawab dan benar menjawab pertanyaan dari panitia.
Pemahaman pos dilaksanakan setelah pemberian materi sebagai pengukur kognitif dan evaluasi pemahaman siswa. Empti pos operasi bilangan sederhana pos perbandingan, pos pengurangan, pos perkalian, dan pos pembagian disajikan sebagai pendukung jalannya pemahaman. Siswa ditempatkan dalam kelompok yang terdiri atas 6 orang untuk menyelesaikan akan karfu soal di setiap pos dalam waktu 10 menit. Kegiatan ini mengembangkan kami untuk menguji pemahaman siswa mengenai materi operasi hitung matematika, sekaligus melatih kemampuan kerja sama tim dan literasi mereka.
Untuk mengukur tingkat keberhasilan kegiatan Service Learning secara komprehensif, kami melakukan observasi langsung sebagai pre-test dengan evaluasi berbasis survei sebagai post-test. Observasi awal dilakukan oleh panitia untuk menilai kondisi awal siswa sebelum penyampaian materi. Hasil pengamatan ini beserta evaluasi akhir kegiatan dicatat melalui Google Form.

Wudu 8791900

Check Plagiarism

Feedback

1.67%
Plagiarized Content

Remove Plagiarism

49.33%
Unique Content

Download Report

Share

PENDAHULUAN
Peraturan tinggi mengedepankan prinsip Tri Dharma, di mana pengabdian kepada masyarakat menjadi elemen penting dalam menjembatani dunia akademik dengan lingkungan sosial. Melalui kegiatan service learning, mahasiswa diberikan peluang untuk tidak hanya belajar teori, tetapi juga menerapkan pengetahuan mereka dalam memberi dampak positif terhadap isu yang ada di masyarakat. Partisipasi langsung ini mendorong mahasiswa untuk memiliki kepedulian terhadap potensi serta masalah-masalah yang ada di lapangan, merancang solusi yang efektif, dan membangun kerja sama dengan komunitas setempat. Dalam siklus pendidikan dasar masa kini, terdapat dua permasalahan mendasar yang perlu diatasi segera, yaitu rendahnya kemampuan literasi numerik dan penurunan karakter siswa. Pendidikan dasar di Indonesia menghadapi krisis pada aspek literasi numerasi, terutama dalam materi bangun datar dan geometri. Hasil dari Programme for International Student Assessment (PISA) 2022 menunjukkan bahwa literasi matematika siswa Indonesia masih berada di bawah rata-rata global, sehingga membutuhkan intervensi dalam metode pembelajaran matematika [1]. Di tingkat sekolah dasar, penguasaan matematika merupakan kompetensi fundamental untuk melatih kemampuan bermita logis dan pemecahan masalah. Namun dalam berbagai penemuan, salah satunya kajian Instrumen PEMANTIK, memperlihatkan bahwa kemahiran numerasi siswa pada materi geometri dan pengukuran masih sering terjebak pada pemahaman dasar atau memerlukan keterbantuan khusus dari pengajar [2]. Kesulitan siswa dalam memahami konsep unsur-unsur geometri seperti sudut dan sisi umumnya berakar pada metode pembelajaran yang monoton

ADVERTISEMENT

Matched Resources:
1 matches from 1 sources

golden-english-net

1 matches 1 times

100%

Lampiran foto kegiatan

