

Link and Match Konten Pelajaran Matematika, Strategi Pembelajaran dan Platform Merdeka Mengajar untuk Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila

***I Wayan Sumandya**
Universitas PGRI Mahadewa Indonesia
iwavansumandya@gmail.com

Abstrak

Hasil studi nasional dan studi internasional menunjukkan bahwa Indonesia sudah cukup lama mengalami krisis pembelajaran. Selain itu kesenjangan kualitas pendidikan yang curam, di antara wilayah dan kelompok sosial juga masih menjadi tantangan di Indonesia. Untuk mengatasi situasi tersebut dan terwujudnya Visi Indonesia maju, yang berdaulat, mandiri dan berkepribadian melalui terciptanya profil pelajar Pancasila, Kementerian Pendidikan Riset dan Teknologi terus menghadirkan terobosan merdeka belajar. Tenaga pendidik maupun calon pendidik sudah di sediakan ruang berkreativitas yaitu kurikulum merdeka dan platform merdeka mengajar. Menindaklanjuti hal tersebut, sebagai pendidik maupun calon pendidik matematika terlebih dahulu harus menyiapkan konten-konten yang menarik dan mampu meningkatkan minat dan pembelajaran berpihak pada murid. Selain konten, juga perlu disiapkan strategi pembelajaran yang tepat, sehingga tujuan dari pendidikan dapat tercapai secara maksimal. Agar kesenjangan di atas teratasi, pada makalah ini dibahas beberapa hal, yaitu: (1) *Link and Match* Konten Pelajaran Matematika dengan Dunia Nyata; (2) Strategi Pembelajaran Pemecahan Masalah dan (3) Platform Merdeka Mengajar. Konsep kebijakan *link and match* antara dunia pendidikan dan dunia kerja diharapkan dapat menekan pengangguran lulusan pendidikan kejuruan yang dari hari ke hari semakin bertambah. Adapun pendekatan yang digunakan untuk mewujudkan *link and match* adalah pendekatan sosial dan pendekatan ketenagakerjaan. Mengajar memecahkan masalah adalah mengajar bagaimana siswa memecahkan suatu persoalan, misalkan memecahkan soal-soal matematika. Sedangkan strategi pembelajaran pemecahan masalah adalah teknik untuk membantu siswa agar memahami dan menguasai materi pembelajaran dengan menggunakan strategi pemecahan masalah. Pengguna bisa mendapatkan panduan lengkap tentang penggunaan platform Merdeka Mengajar di <https://bit.ly/faqmerdekamengajar>.

LATAR BELAKANG

Hasil studi nasional dan studi internasional menunjukkan bahwa Indonesia sudah cukup lama mengalami krisis pembelajaran. Selain itu kesenjangan kualitas pendidikan yang curam, di antara wilayah dan kelompok sosial juga masih menjadi tantangan di Indonesia. Untuk mengatasi situasi tersebut dan terwujudnya Visi Indonesia maju, yang berdaulat, mandiri dan berkepribadian melalui terciptanya profil pelajar Pancasila, Kementerian Pendidikan Riset dan Teknologi terus menghadirkan terobosan merdeka belajar. Merdeka belajar yang diusung Kemendikbudristek memiliki tujuan untuk mencapai pendidikan berkualitas bagi seluruh rakyat Indonesia melalui transformasi pada empat hal yaitu: infrastruktur dan teknologi, kebijakan prosedur dan pendanaan, kepemimpinan masyarakat dan budaya serta kurikulum pedagogi dan asesmen. Transformasi pendidikan Indonesia di mulai dari merdeka belajar episode pertama adalah merdeka belajar

yang menghadirkan empat terobosan yaitu (1) Mengganti ujian nasional menjadi asesmen nasional; (2) Menghapus ujian sekolah berstandar nasional; (3) Menyederhanakan perangkat pembelajaran; (4) Menyesuaikan kuota jalur prestasi penerimaan peserta didik baru berbasis zonasi. Episode kedua kampus merdeka yaitu: (1) Memberikan kemudahan dalam pembukaan program studi baru; (2) Penyederhanaan akreditasi perguruan tinggi; (3) Kemudahan untuk menjadi PTN BH; (3) Hak belajar tiga semester di luar program studi. Episode ketiga perubahan mekanisme bantuan operasional sekolah (BOS) tahun anggaran 2020 yaitu: (1) Transfer dana BOS langsung ke rekening sekolah; (2) Keleluasaan bagi sekolah dalam menggunakan dana BOS; (3) Peningkatan satuan biaya per siswa dalam dana BOS; (4) Perbaikan sistem pelaporan BOS untuk transparansi dan akuntabilitas. Episode keempat program organisasi penggerak yaitu memberdayakan organisasi kemasyarakatan untuk bergotong royong meningkatkan kualitas

kepala sekolah, guru dan tenaga kependidikan agar tercipta transformasi ekosistem pembelajaran yang berorientasi pada murid. Episode kelima program guru penggerak yaitu program pendidikan kepemimpinan bagi guru untuk menjadi pemimpin-pemimpin di masa depan yang mewujudkan SDM unggul Indonesia. Episode keenam transformasi dana pemerintah untuk pendidikan tinggi yaitu: (1) Insentif berdasarkan IKU (untuk PTN); (2) Matching fund untuk kerja sama dengan mitra (untuk PTN dan PTS); (3) Competitive fund program kompetisi Kampus Merdeka (untuk PTN dan PTS). Episode ketujuh program sekolah penggerak yaitu mengembangkan sekolah-sekolah berkualitas yang diawali dengan pemberdayaan kepala sekolah dan guru menjadi SDM unggul melalui kolaborasi dengan pemerintah daerah dan intervensi yang holistik dalam hal pembelajaran, perencanaan, digitalisasi, sampai pendampingan tiga tahun ajaran bagi sekolah negeri maupun swasta.

Episode kedelapan SMK Pusat keunggulan yaitu menghasilkan lulusan yang terserap di dunia kerja atau berwirausaha melalui keselarasan pendidikan vokasi dengan dunia kerja dan menjadi rujukan bagi SMK lainnya, melalui: (1) Keterlibatan industri dalam proses pembelajaran; (2) Pelatihan guru-guru kejuruan yang sesuai standar industri; (3) Pelatihan manajerial dan kepemimpinan kepala sekolah; (4) Fasilitasi pembelajaran berbasis industri; (5) Terlibatnya perguruan tinggi sebagai pendamping SMK agar terwujud link and match yang semakin optimal. Episode kesembilan KIP kuliah merdeka yaitu: (1) Memberikan kemerdekaan bagi murid dari keluarga miskin dan rentan agar dapat berkuliah pada program studi unggulan di perguruan tinggi terbaik; (2) Menaikkan alokasi biaya pendidikan yang dibayarkan kepada perguruan tinggi akan memberikan peluang kepada seluruh mahasiswa untuk memilih apapun program studi yang diminati dan sesuai dengan prestasi akademiknya; (3) Meningkatkan bantuan biaya hidup untuk mendorong mobilitas sosial siswa penerima KIP Kuliah Merdeka sehingga para

siswa akan lebih percaya diri dan tidak ragu mencari perguruan tinggi terbaik di kota-kota besar. Episode kesepuluh perluasan program beasiswa lembaga pengelola dana pendidikan yaitu: (1) Program beasiswa Kampus Merdeka; (2) Beasiswa bagi dosen, guru dan tenaga kependidikan; (3) Beasiswa program vokasi dan prestasi; (4) Beasiswa kebudayaan.

Episode kesebelas kampus merdeka vokasi yaitu: Dana kompetitif kampus vokasi (competitive fund vokasi) dengan program SMK-D2 jalur cepat dan program peningkatan prodi D3 menjadi sarjana terapan D4; (2) Dana pendanaan kampus vokasi (matching fund vokasi) dengan program penguatan pusat unggulan teknologi (PUT), hilirisasi produk purwarupa/teknologi dan start-up produk inovasi perguruan tinggi. Episode kedua belas sekolah aman berbelanja bersama siplah yaitu: (1) Tata kelola keuangan yang baik karena semua transaksi didokumentasikan secara elektronik. Selain itu juga mendorong transparansi dan akuntabilitas; (2) Efisiensi anggaran dengan tingkat harga keseluruhan cenderung lebih rendah dan opsi penyediaan yang lebih banyak atau beragam; (3) Membuka kesempatan bagi pelaku UMKM di daerah yang bisa berpartisipasi. Episode ketiga belas merdeka berbudaya dengan kanal Indonesiana yaitu: (1) untuk pertama kalinya di Indonesia, Kemendikbudristek menghadirkan platform media ekspresi, pustaka, serta promosi budaya yang terintegrasi dan dapat diakses melalui: Laman Indonesiana. tv, Siaran televisi jaringan indihome 200(SD) dan 916 (HD), media sosial Indonesiana (*Facebook, Twitter, Instagram, Tiktok, Youtube*); (2) Kanal Indonesiana merupakan wadah ekspresi Merdeka Berbudaya. Kanal Indonesiana bermitra dengan masyarakat, serta para pelaku seni dan komunitas seni budaya; (3) Kanal Indonesiana menyediakan pustaka audio visual keragaman budaya Indonesia; (4) Kanal Indonesiana merupakan salah satu upaya mewujudkan visi pemajuan kebudayaan. Episode keempat belas kampus merdeka dari kekerasan seksual yaitu: (1) Pemenuhan hak pendidikan setiap WNI; (2)

Penanggulangan kekerasan seksual dengan pendekatan institusional dan berkelanjutan; (3) Peningkatan pengetahuan tentang kekerasan seksual; (4) Penguatan kolaborasi Kemendikbudristek dan perguruan tinggi.

Episode ke lima belas kurikulum merdeka dan platform merdeka mengajar yang menjadi bagian penting dalam upaya pemulihan dari krisis pembelajaran dan perbaikan kualitas pembelajaran serta menjadi terobosan terbaru dalam membantu guru untuk saling terhubung, berkolaborasi, dan menginspirasi dalam mewujudkan profil pelajar pancasila demi kemajuan pendidikan Indonesia. Episode ke enam belas Akselerasi dan Peningkatan Pendanaan PAUD dan Pendidikan Kesetaraan yaitu melalui integrasi aplikasi rencana kegiatan dan anggaran sekolah agenda Sekolah atau ARKAS hingga penerapan kebijakan untuk biaya operasional pelaksanaan atau BOP PAUD. Seluruh terobosan ini merupakan upaya kemdikbudristek dalam mengakselerasi dan meningkatkan pendanaan pendidikan demi terwujudnya cita-cita merdeka belajar yaitu pendidikan berkualitas untuk seluruh Indonesia. Episode ketujuh belas revitalisasi bahasa daerah yaitu: melindungi serta melestarikan bahasa daerah sehingga generasi muda mau belajar dan menggunakan bahasa daerah demi mewujudkan profil pelajar pancasila.

Pemerintah melalui kementerian kebudayaan dan riset teknologi sudah berupaya untuk menyiapkan dan memfasilitasi kemudahan melalui penyederhanaan pendidikan di Indonesia. Tenaga pendidik maupun calon pendidik sudah disediakan ruang berkeaktifan yaitu kurikulum merdeka dan platform merdeka mengajar. Menindaklanjuti hal tersebut, sebagai pendidik maupun calon pendidik matematika terlebih dahulu harus menyiapkan konten-konten yang menarik dan mampu meningkatkan minat dan pembelajaran berpihak pada murid. Selain konten, juga perlu disiapkan strategi pembelajaran yang tepat, sehingga tujuan dari pendidikan dapat tercapai secara maksimal. Agar kesenjangan di atas teratasi, pada makalah ini dibahas beberapa hal, yaitu: (1) *Link and Match*

Konten Pelajaran Matematika dengan Dunia Nyata; (2) Strategi Pembelajaran Pemecahan Masalah dan (3) Platform Merdeka Mengajar.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana *Link and Match* Konten Pelajaran Matematika dengan Dunia Nyata?
2. Bagaimana Strategi Pembelajaran Pemecahan Masalah?
3. Apa yang itu Platform Merdeka Mengajar?

Tujuan

1. Untuk mengetahui *Link and Match* Konten Pelajaran Matematika dengan Dunia Nyata.
2. Untuk mengetahui Strategi Pembelajaran Pemecahan Masalah.
3. Untuk mengetahui Platform Merdeka Mengajar.

PEMBAHASAN

1. *Link and Match* Konten Pelajaran Matematika dengan Dunia Nyata.


Matematika adalah terjemahan dari *mathematics*. Pembelajaran matematika membutuhkan kemampuan kognitif tingkat tinggi, menghasilkan argumentasi logis dan mempresentasikan pembuktian formal yang secara efektif menjelaskan penalaran mereka⁶. Matematika merupakan ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep yang saling berhubungan satu sama lainnya dengan jumlah yang terbagi ke dalam tiga bidang yaitu aljabar, analisis dan geometri⁷. Mata pelajaran matematika dapat mendukung mata pelajaran lain seperti mata pelajaran fisika, kimia, statistika, teknologi konstruksi dan properti, teknologi manufaktur dan rekayasa, energi dan pertambangan, teknologi informasi, kesehatan dan pekerjaan sosial, agribisnis dan agroteknologi, kemaritiman, bisnis dan manajemen, pariwisata, seni dan ekonomi kreatif

Menurut kamus besar bahasa Indonesia *link and match* adalah keterkaitan dan kesepadanan. Pada SMK Pusat Keunggulan kebijakan *link and match* dianggap sebagai penggalan kompetensi yang dibutuhkan oleh pasar kerja pada masa yang akan datang yang

diharapkan paradigma orientasi pendidikan tidak lagi supply minded tapi menjadi lebih *demand minded* (kebutuhan pasar). Konsep kebijakan *link and match* antara dunia pendidikan dan dunia kerja diharapkan dapat menekan pengangguran lulusan pendidikan kejuruan yang dari hari ke hari semakin bertambah. Adapun pendekatan yang digunakan untuk mewujudkan *link and match* adalah pendekatan sosial dan pendekatan ketenagakerjaan. Pendekatan sosial merupakan pendekatan yang didasarkan atas keperluan masyarakat yang mana pendekatan ini menitik beratkan pada tujuan pendidikan dan

pemerataan kesempatan dalam mendapatkan pendidikan. Sedangkan Pendekatan ketenagakerjaan merupakan pendekatan yang mengutamakan kepada keterkaitan lulusan sistem pendidikan dengan tuntutan terhadap tenaga kerja pada berbagai sektor pembangunan dengan tujuan yang akan dicapai adalah bahwa pendidikan itu diperlukan untuk membantu lulusan memperoleh kesempatan kerja yang lebih baik sehingga tingkat kehidupannya dapat diperbaiki. Berikut contoh *link and match* masalah matematika dengan dunia nyata atau dunia kerja.

Tabel 1 *Link and match* masalah matematika dengan dunia nyata

No.	Soal	Jawaban
1.	 <p>Sebuah hotel menerapkan target dana yang harus didapatkan 200 juta pada 3 tahun yang akan datang. Berapa banyak uang yang harus dihasilkan oleh hotel mulai saat ini? Jika kelajuan pemasukan uang di hotel 2% per tahun untuk memperoleh jumlah uang yang di harapkan.</p>	$y = 200 \text{ juta}$ $r = 2\% \text{ pertahun} = \frac{2}{100} = 0,02$ $t = 3 \text{ tahun}$ $m = 1$ $\rightarrow y = p \cdot \left(1 + \frac{r}{m}\right)^{mt}$ $200.000.000 = p \left(1 + \frac{0,02}{1}\right)^{1,3}$ $200.000.000 = p (1,02)^3$ $p = \frac{200.000.000}{(1,24)^3} = 65.359.477,124$ <p>Jadi banyak uang yang harus di hasilkan oleh hotel mulai saat ini adalah 65.359.477,124 juta</p>
2.	<p>Dari 6 orang yang datang berkunjung, staf hotel diminta untuk membantu menentukan banyak cara yang bisa dilakukan untuk menempatkan 4 kamar yang berderet di satu lorong yang sama, jika setiap kamar berisi 1 orang. Berapakah cara yang dapat dilakukan?</p>	<p>Banyaknya posisi kamar adalah mengambil 4 orang dari total 6 orang secara permutasi.</p> <p>Enam orang disusun secara permutasi sebanyak 4 orang.</p> $P_4^6 = \frac{6!}{(6-4)!} = \frac{6 \times 5 \times 4 \times 3 \times 2!}{2!} = 6 \times 5 \times 4 \times 3 = 360 \text{ cara}$

		
<p>3.</p>	 <p>Pada suatu hotel di bentuk kelompok yang berisikan 5 staf untuk membersihkan 15 kamar. Sekelompok staf tersebut membersihkan sebuah kamar hotel dengan rata-rata waktu 5 menit. Catatan waktu setiap kamar bisa lebih cepat atau lebih lambat 0,5 menit dari waktu rata-rata. Tentukanlah waktu tercepat dan terlama membersihkan kamar!</p>	$ x - 5 \leq 0,5$ $\rightarrow -0,5 \leq x - 5 \leq 0,5$ $\rightarrow 4,5 \leq x \leq 5,5$ <p>Jadi, waktu tercepatnya adalah 4,5 menit sedangkan waktu yang lambat adalah 5,5 menit.</p>

2. Strategi Pembelajaran Pemecahan Masalah.

Suatu masalah biasanya memuat situasi yang mendorong seseorang untuk menyelesaikannya akan tetapi tidak tahu secara langsung apa yang harus dikerjakan untuk menyelesaikannya. Jika suatu masalah diberikan kepada seorang siswa dan siswa tersebut dapat mengetahui cara penyelesaiannya dengan benar, maka soal tersebut tidak dapat dikatakan sebagai masalah. Sesuatu dianggap masalah bergantung kepada orang yang menghadapi masalah tersebut di samping secara implisit suatu soal bisa memiliki karakteristik sebagai masalah.

Moursund menyatakan bahwa seseorang dianggap memiliki dan

menghadapi masalah bila menghadapi 4 kondisi berikut ini¹:

1. Memahami dengan jelas kondisi atau situasi yang sedang terjadi.
2. Memahami dengan jelas tujuan yang diharapkan. Memiliki berbagai tujuan untuk menyelesaikan masalah dan dapat mengarahkan menjadi satu tujuan penyelesaian.
3. Memahami sekumpulan sumber daya yang dapat dimanfaatkan untuk mengatasi situasi yang terjadi sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Hal ini meliputi waktu, pengetahuan, keterampilan, teknologi atau barang tertentu.

4. Memiliki kemampuan untuk menggunakan berbagai sumber daya untuk mencapai tujuan.

Dalam pembelajaran matematika, masalah dapat disajikan dalam bentuk soal tidak rutin yang berupa soal cerita, penggambaran fenomena atau kejadian, ilustrasi gambar atau teka-teki. Masalah tersebut kemudian disebut masalah matematika karena mengandung konsep matematika. Terdapat beberapa jenis masalah matematika, walaupun sebenarnya tumpang tindih, tapi perlu dipahami oleh para pendidik matematika ketika akan menyajikan jenis soal matematika. Menurut Hudoyo dan Sutawijaya masalah matematika dapat berupa (1) masalah translasi, (2) masalah aplikasi, (3) masalah proses, dan (4) masalah teka-teki².

Krulik dan Rudnik mengenalkan lima tahapan pemecahan masalah yang mereka sebut sebagai heuristik³. Heuristik adalah langkah-langkah dalam menyelesaikan sesuatu tanpa harus berurutan. Dalam bukunya, "*Teaching Reasoning and Problem Solving in Elementary School*", mereka menghususkan langkah ini dapat diajarkan di sekolah dasar. Lima langkah tersebut adalah:

1. *Read and Think* (Membaca dan Berpikir), yang meliputi kegiatan mengidentifikasi fakta, mengidentifikasi pertanyaan, memvisualisasikan situasi, menjelaskan setting, dan menentukan tindakan selanjutnya.
2. *Explore and Plan* (Eksplorasi dan Merencanakan), yang meliputi kegiatan: mengorganisasikan informasi, mencari apakah ada informasi yang sesuai/diperlukan, mencari apakah ada informasi yang tidak diperlukan, menggambar/mengilustrasikan Strategi masalah, dan membuat diagram, tabel, atau gambar.
3. *Select a Strategy* (Memilih Strategi), yang meliputi kegiatan :

menemukan/membuat pola, bekerja mundur, coba dan kerjakan, simulasi atau eksperimen, Penyederhanaan atau ekspansi, membuat daftar berurutan, deduksi logis, dan membagi atau mengkategorikan permasalahan menjadi masalah sederhana.

4. *Find an Answer* (Mencari Jawaban), yang meliputi kegiatan : memprediksi, menggunakan kemampuan berhitung, menggunakan kemampuan aljabar, menggunakan kemampuan geometris, dan menggunakan kalkulator jika diperlukan.
5. *Reflect and Extend* (Refleksi dan Mengembangkan), memeriksa kembali jawaban, menentukan solusi alternatif, mengembangkan jawaban pada situasi lain, mengembangkan jawaban (generalisasi atau konseptualisasi), mendiskusikan jawaban, dan menciptakan variasi masalah dari masalah yang asal.

Sanjaya membedakan antara mengajar memecahkan masalah dengan pemecahan masalah sebagai suatu strategi pembelajaran⁴. Mengajar memecahkan masalah adalah mengajar bagaimana siswa memecahkan suatu persoalan, misalkan memecahkan soal-soal matematika. Sedangkan strategi pembelajaran pemecahan masalah adalah teknik untuk membantu siswa agar memahami dan menguasai materi pembelajaran dengan menggunakan strategi pemecahan masalah. Perbedaannya terdapat pada kedudukan pemecahan masalah apakah sebagai konten atau isi pelajaran atau sebagai strategi. Dalam pembelajaran matematika, pembelajaran dengan pendekatan pemecahan masalah berarti guru menyajikan materi pelajaran dengan mengarahkan siswa kepada pemanfaatan strategi pemecahan masalah dalam memahami materi pelajaran dan dalam menyelesaikan soal-soalnya. Materi pelajaran dipandang sebagai sekumpulan masalah yang harus dipahami dan


diselesaikan. Sedangkan metode pemecahan masalah lebih sempit lagi, yaitu bagaimana guru menyajikan soal-soal sebagai masalah yang harus dipecahkan dengan strategi pemecahan masalah. Dari paparan di atas, paling tidak ada tiga makna dari pemecahan masalah, yaitu : pemecahan masalah sebagai tujuan pembelajaran, proses, serta sebagai kemampuan dasar.

Menurut Reys, et.al., agar mengajar pemecahan masalah lebih efektif, maka guru perlu memahami faktor-faktornya, yaitu : waktu, perencanaan, sumber belajar-media, teknologi, serta pengelolaan kelas. Waktu yang direncanakan harus efektif dan sesuai dengan kemampuan serta proses berpikir siswa⁵. Sebaiknya guru mampu memperkirakan waktu yang diperlukan oleh siswa dalam menyelesaikan suatu soal maupun beberapa soal.

Seluruh tahapan pembelajaran harus dipersiapkan dengan baik meliputi : strategi guru, sumber belajar : alat peraga atau media, serta teknologi. Berdasarkan teori Piaget

Reys, et.al., karakteristik siswa sekolah dasar masih berpikir operasional nyata atau menurut Bruner Reys, et.al. masih dalam tahap enaktif dan ikonik⁵. Oleh karena itu, guru perlu menyiapkan alat-alat peraga manipulatif bagi siswa untuk digunakan dalam membantu memahami dan memecahkan masalah. Yang tidak kalah penting juga adalah kemampuan guru dalam mengelola kelas termasuk mengelola aktivitas siswa. Guru dapat merancang kegiatan pembelajaran pemecahan masalah baik secara individu, klasikal atau kelompok. Kegiatan pemecahan masalah lebih cocok dengan seting kerja kelompok dimana siswa saling bertukar pengetahuan dan kemampuan dalam memecahkan masalah. Hal ini tidak hanya dimaksudkan untuk efektivitas pembelajaran, tetapi juga agar siswa terbiasa bekerja sama dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Berikut disajikan contoh ilustrasi pembelajaran matematika dengan strategi pembelajaran pemecahan masalah.

Tabel 2 Strategi pembelajaran pemecahan masalah.

Skenario Pembelajaran	Pertanyaan Pemandu
 <p>Siswa di ajak ke kebun lebah untuk melihat,</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang kalian temukan dalam sarang lebah? 2. Konsep matematika apa yang kalian temukan dalam sarang lebah? 3. Konsep geomteri apa yang kalian temukan dalam sarang lebah? 4. Dapatkah kalian menuntukan volume madu yang terdapat pada satu lubang sarang lebah?

menganalisis pertanyaan yang disiapkan dan merasakan madu langsung dari sarang lebah.	
---	--

3. Platform Merdeka Mengajar.

Saat ini, dalam Platform Merdeka Mengajar tersedia lima produk yang dikelompokkan menjadi produk Pengembangan Guru dan Kegiatan Belajar Mengajar. Produk Pengembangan Guru meliputi: 1. Video Inspirasi, yang berisi kumpulan video inspiratif yang dibuat oleh Kemendikbudristek dan para ahli, sebagai referensi untuk meningkatkan kompetensi sebagai tenaga pendidik. 2. Pelatihan Mandiri, yang memuat berbagai materi pelatihan yang dibuat singkat, agar bisa melakukan pelatihan secara mandiri, kapan pun dan di mana pun. 3. Bukti Karya Saya, yang berfungsi sebagai tempat dokumentasi karya untuk menggambarkan kinerja, kompetensi, serta prestasi yang dicapai selama menjalankan profesi guru maupun kepala sekolah. Serta wadah untuk berbagi praktik baik dan mendapatkan umpan balik dari rekan sejawat. Produk Kegiatan Belajar Mengajar meliputi: a. Asesmen Murid, Membantu guru melakukan analisis diagnostik literasi dan numerasi dengan cepat sehingga dapat menerapkan pembelajaran yang sesuai dengan tahap capaian dan perkembangan peserta didik. b. Perangkat Ajar, yang memuat berbagai materi pengajaran untuk mendukung kegiatan belajar mengajar, seperti bahan ajar, modul ajar, modul proyek, atau buku teks.

Platform Merdeka Mengajar hanya dapat diunduh melalui gawai Android. Spesifikasi minimum Android versi 5 - Lollipop. Untuk saat ini hanya bisa diakses melalui Android dan web browser, namun untuk kedepannya akan terus dilakukan pengembangan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Platform Merdeka Mengajar bisa diakses menggunakan browser web melalui tautan <https://guru.kemdikbud.go.id>. Jika menggunakan aplikasi, pastikan Anda sudah

menginstal aplikasi Merdeka Mengajar melalui *Google Play Store*. Beberapa produk dan fitur di platform Merdeka Mengajar memungkinkan untuk diakses secara luring, misalnya dengan mengunduh materi Perangkat Ajar ke gawai Anda. Platform Merdeka Mengajar diperuntukkan bagi para guru dan kepala sekolah. Untuk menyampaikan pertanyaan atau laporan, silakan ikuti langkah-langkah berikut:

1. Buka halaman Pengaturan pada platform Merdeka Mengajar. Lalu klik Pusat Bantuan.
2. Jika Anda menggunakan browser web, klik Bantuan pada bagian bawah halaman awal platform Merdeka Mengajar.
3. Telusuri artikel yang tersedia untuk menemukan jawaban atas pertanyaan. d. Buka salah satu artikel yang dirasa sesuai. Jika jawaban tidak ditemukan, klik Hubungi Bantuan di bagian bawah halaman, kemudian pilih “Pertanyaan seputar platform Merdeka Mengajar”.

Untuk dapat mengunduh aplikasi Merdeka Mengajar di Google Play Store, hanya dibutuhkan gawai Android dengan spesifikasi minimum Android Versi 5 (Lollipop) dan kapasitas penyimpanan 50 MB. Untuk menyediakan layanan dengan cara yang andal dan bertanggung jawab, tim Kemendikbudristek memproses dan menyimpan informasi pengguna pada server yang telah terjamin keamanannya, sesuai dengan standar dan ketentuan hukum yang berlaku. Kebijakan privasi dapat dilihat pada tautan <https://guru.kemdikbud.go.id/policy>. Platform Merdeka Mengajar dapat diakses melalui browser web di <https://guru.kemdikbud.go.id/> untuk mengunduh materi-materi yang diperlukan dan digunakan secara luring. Platform Merdeka Mengajar merupakan langkah lanjutan dari upaya transformasi pendidikan

berbasis digital di Indonesia, serta disediakan untuk menjadi teman penggerak bagi guru dalam mengajar, belajar, dan berkarya. Platform Merdeka Mengajar menyediakan beragam materi mengajar yang dapat diterapkan langsung di kelas, serta beragam materi pelatihan yang bisa menunjang guru dalam berkarya dan meningkatkan kompetensi. Platform Merdeka Mengajar dirancang untuk membantu guru meningkatkan kompetensi dan melaksanakan pembelajaran dengan Kurikulum Merdeka. Namun, materi yang tersedia dalam platform tetap relevan untuk digunakan oleh guru yang menggunakan kurikulum lainnya. Guru, kepala sekolah, organisasi kependidikan maupun non-kependidikan dapat berkontribusi memperkaya perangkat ajar melalui program Ruang Kolaborasi. Silakan mendaftarkan diri untuk berkontribusi melalui <https://bit.ly/MM-MITRA>. Sekolah SLB dapat mengembangkan praktik mengajar secara mandiri sesuai dengan kebutuhan masing-masing, mengacu pada referensi perangkat ajar yang tersedia. Pengguna bisa mendapatkan panduan lengkap tentang penggunaan platform Merdeka Mengajar di <https://bit.ly/faqmerdekamengajar>.

Simpulan

Konsep kebijakan link and match antara dunia pendidikan dan dunia kerja diharapkan dapat menekan pengangguran lulusan pendidikan kejuruan yang dari hari ke hari semakin bertambah. Adapun pendekatan yang digunakan untuk mewujudkan link and match adalah pendekatan sosial dan pendekatan ketenagakerjaan. Mengajar memecahkan masalah adalah mengajar bagaimana siswa memecahkan suatu persoalan, misalkan memecahkan soal-soal matematika. Sedangkan strategi pembelajaran pemecahan masalah adalah teknik untuk membantu siswa agar memahami dan menguasai materi

pembelajaran dengan menggunakan strategi pemecahan masalah. Pengguna bisa mendapatkan panduan lengkap tentang penggunaan platform Merdeka Mengajar di <https://bit.ly/faqmerdekamengajar>.

Daftar Pustaka

1. Marsound, D. (2005). Improving Math Education in Elementary School : A Short Book for Teachers. Oregon : University of Oregon. [online]. <http://darkwing.uoregon.edu/.../ElMath.pdf>.
2. Hudoyo dan Sutawijaya. (1998). Pendidikan Matematika I. Jakarta. Dirjen Dikti Depdiknas.
3. Krulik, Sthepen dan Rudnick, Jesse A. (1995). The New Sourcebook for Teaching Reasoning and Problem Solving in Elementary School. Temple University : Boston.
4. Sanjaya, Wina. (2007). Kajian Kurikulum dan Pembelajaran. Bandung : SPs UPI.
5. Reys, Robert E., et. al. (1998). Helping Children Learn Mathematic (5th ed). Needham Hwight : Allyn & Bacon.
6. Setyosari P, Djatmika ET. The-Effectiveness-of-Mobile-Blended-Problem-Based-Learning on-Mathematical-Problem-SolvingInternational-Journal-of-Interactive-Mobile Technologies.pdf. J Math. 2021;15(01):119–41.
7. Young JR, Ortiz N, Young JL. STEMulating Interest: A Meta-Analysis of the Effects of Out of-School Time on Student STEM Interest. Int J Educ Math Sci Technol. 2016;5(1):62.