Naskah Best Practice

Penghargaan GTK 2026



Irvan Dedy, S.Pd.,M.Pd

Surel: irvandedy75@guru.sma.belajar.id

SMA Bakti Mulya 400 Jakarta

Jl. R.A.Kartini No.3, RT.4/RW.7, Pd. Pinang, Kec. Kebayoran Lama,
Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12310

September 2026

ABSTRAK

BABERQUE Ciptakan Pembelajaran Matematika Mudah, Asyik, Menyenangkan dan Berkarakter

https://youtu.be/vHanJNu2FEU

Oleh: Irvan Dedy, S.Pd.,M.Pd

Penulisan *Best Practice* ini bertujuan untuk memberikan pedoman dalam pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam pembelajaran untuk mengubah pandangan mereka tentang matematika menjadi mudah dan menyenangkan serta mengembangkan karakter dengan memanfaat bahan yang ada di sekitar dan teknologi. Adapun subjek penulisan Best Practice ini adalah peserta didik kelas 10-5 dan 10-7 di SMA Bakti Mulya 400 Jakarta, DKI Jakarta berjumlah 45 peserta didik. *Best Practice* ini ditulis dengan menggunakan metode deskriptif dan hasil kegiatan dari Best Practice ini mencapai keberhasilan 100%, karena seluruh kegiatan yang dilakukan sesuai dengan rencana. *BABERQUE* berlangsung secara efektif untuk memotivasi peserta didik yang merasa matematika menjadi mudah, menyenangkan, dan mampu membangun karakter yang diharapkan sesuai dengan visi sekolah Bakti Mulya 400. Best Practice ini diawali dengan persiapan yang dilakukan oleh guru dengan (1) Membuat modul ajar, (2) Membuat bahan ajar, (3) Membuat powerpoint (PPT) dan Canva, (4) Membuat aplikasi berbasis web untuk materi, survey, dan quiz, (5) Membuat channel youtube, dan (6) Membuat Project Math. Hasil pelaksanaan *Best Practice* yang sudah dilaksanakan yaitu: (1) kegiatan peserta didik membaca materi yang akan dipelajari, (2) kegiatan peserta didik menganalisis materi dan contoh soal yang diberikan oleh guru sebelum pembelajaran, (3) kegiatan peserta didik berdiskusi dengan kelompok dalam menyelesaikan permasalahan, dan menyiapkan presentasi, (4) kegiatan peserta didik melakukan eksplorasi dengan presentasi dan tanya jawab, (5) kegiatan peserta didik dalam membuat Project Math (6) Quiz untuk mengetahui dan menguatkan pemahaman awal peserta didik, (7) kegiatan peserta didik memberikan Umpan balik mengenai pelaksanaan pembelajaran, dan (8) Evaluasi untuk memastikan keberhasilan belajar. Meningkatnya motivasi belajar peserta didik dilihat dari capaian hasil belajar melalui hasil uji pre-test dan post-test yang telah dilaksanakan, sedangkan pengembangan karakter peserta didik dilihat dari keaktifan mereka dalam belajar, berdiskusi, membuat bahan presentasi, membuat project dan presentasi

Kata Kunci: matematika mudah, matematika menyenangkan, karakter, aplikasi web, Quiz, channel youtube, umpan balik

A. Pendahuluan

Lakukanlah semua kegiatan dengan hati yang senang, niscaya semua permasalahan akan lebih mudah diselesaikan

Penulis adalah seorang guru Matematika SMA Bakti Mulya 400 Jakarta, DKI Jakarta. Pengalaman mengajar selama 30 tahun telah membuat penulis mampu mengubah pandangan tentang matematika yang selama ini dirasa sulit oleh peserta didik dengan guru yang tidak asyik menjadi mudah, asyik, dan menyenangkan, bahkan penulis diberikan penghargaan Satyalancana Pendidikan 2019 oleh Presiden Joko Widodo atas inovasi dan dedikasinya dalam bidang pendidikan.

Keinginan penulis menjadi *role model* bagi peserta didik dengan menyakinkan peserta didik bahwa matematika itu mudah menjadi sebuah motivasi tersendiri, sehingga penulis mencoba untuk membuktikannya dengan prestasi dan karya. Penulis telah meraih berbagai prestasi, diantaranya juara olimpiade Matematika tingkat kabupaten (2015-2017), juara 1 OGN Matematika 2018, juara *Best Practice* Matematika Nasional 2017, Peserta program 1000 guru ke luar negeri (*The University of Queensland*), penghargaan Satyalancana Pendidikan 2019, Guru Inovatif 2022, *Korean e-Learning Improvement Cooperation* (KLIC), dan terpilih menjadi KLIC LEADer Indonesia 2024. Penulis aktif dalam organisasi guru, menjadi narasumber pendidikan, menulis buku antologi, buku asesmen nasional, lembar kerja peserta didik, buku peserta didik, dan buku guru

Dalam melaksanakan tupoksinya penulis mempunyai visi ***Terciptanya Pembelajaran Matematika Mudah, Asyik, Menyenangkan dan Berkarakter yang Memerdekakan Peserta Didik***. Untuk mewujudkan visi tersebut, maka penulis mempunyai misi ***Bergerak*** dengan terus belajar dan berbagi meningkatkan kemampuan diri; ***Berkarya*** dengan terus menciptkan berbagai inovasi dan produk pembelajaran; dan ***Berprestasi*** dengan tujuan mengukur kemampuan diri dan memotivasi kepada peserta didik/guru untuk berprestasi.

Matematika adalah materi yang penulis ajarkan, dimana materi ini mengukur kemampuan berpikir menggunakan konsep, prosedur, fakta, dan alat matematika untuk menyelesaikan masalah sehari-hari pada berbagai jenis konteks yang relevan untuk individu sebagai warga negara Indonesia dan warga dunia.

B. Isi

1. Situasi

Pembelajaran abad ke-21 menuntut peserta didik untuk tidak hanya memahami materi, tetapi juga mampu berpikir kritis, berkolaborasi, dan mengomunikasikan ide secara efektif. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran di kelas sering kali masih berpusat pada guru. Peserta didik cenderung pasif, kurang berani mengemukakan pendapat, dan belum terbiasa melakukan refleksi terhadap proses belajar mereka sendiri

Di banyak ruang kelas, matematika masih dipandang sebagai penghalang yang menakutkan daripada sebuah alat bantu. Kondisi ini menciptakan fenomena *math anxiety* atau kecemasan matematika, di mana peserta didik merasa tegang, berkeringat dingin, hingga kehilangan rasa percaya diri saat melihat deretan angka dan variabel. Stigma bahwa matematika adalah mata pelajaran yang hanya bisa dikuasai oleh mereka yang "jenius" telah mengakar kuat, sehingga peserta didik yang merasa tidak memiliki bakat alami cenderung menyerah sebelum mencoba. Bagi mereka, jam pelajaran matematika adalah waktu yang ingin segera diakhiri, karena suasana kelas yang penuh tekanan dan rasa takut akan membuat kesalahan

Kondisi ini terbawa sampai saat para peserta didik akan melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi, dimana banyak peserta didik yang berusaha memilih atau berusaha mencari program atau jurusan yang tidak mempelajari matematika. Berdasarkan hasil penelitian Frita Devi Asriyanti dan Indah Sri Purwati, diperoleh hasil penelitian bahwa, faktor kesulitan belajar intern yang paling banyak dialami peserta didik adalah, minat dan motivasi, IQ, dan kesehatan mental peserta didik.[1] Sedangkan dari penelitian Dwi Avita Nurhidayah, diperoleh kesimpulan faktor yang menyebabkan peserta didik kesulitan belajar matematika antara lain: faktor fisiologi, faktor sosial, faktor emosional, faktor intelektual, faktor pedagogik.[2]

---

[1] Lesmi Juwita Nasution,"Analisis Faktor Kesulitan Belajar Matematika Pada Kurikulum 2013 Kelas IV SD Negeri 1 Sidodadi Batang Kuis", (Skripsi UIN Sumatra Utara, Medan 2019)

[2] Dwi Avita Nurhidayah," Analisis Faktor Kesulitan Belajar Belajar Matematika Peserta didik SMA Pada Implementasi Kurikulum 2013.

Pada pendekatan pembelajaran *Deep Learning*, matematika tidak lagi diajarkan sebagai kumpulan bab yang terpisah, melainkan sebagai satu kesatuan konsep yang saling terhubung. Peserta didik didorong untuk mencari pola, melakukan koneksi antarmateri, dan membangun argumentasi logis. Dengan *Deep Learning*, kesalahan dalam berhitung bukan dianggap sebagai kegagalan, melainkan bagian dari proses konstruksi pemahaman yang lebih dalam.

Hal ini sangat selaras dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pada kompetensi, bukan sekadar ketuntasan materi. Ketika peserta didik mengalami pembelajaran mendalam, mereka tidak lagi bertanya *"apa rumusnya?"*, melainkan *"mengapa ini terjadi?"* dan "bagaimana saya bisa menggunakan ini untuk memecahkan masalah ini?". Transformasi ini krusial untuk membekali peserta didik dengan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*) yang dibutuhkan di abad ke-21. Harapannya peserta didik lebih termotivasi dalam pembelajaran, karena peserta didik mengetahui apa yang dipelajarinya dapat diterapkan dalam kehidupan nyata. Selain itu, peserta didik dapat menghubungkan informasi baru yang didapatnya dalam pembelajaran matematika dengan pengetahuan yang telah dimilikinya dan mengaitkannya, sehingga dapat menghasilkan konsep atau gagasan baru.

SMA Bakti Mulya 400 Jakarta sebagai ***Sekolah yang bernafaskan Islam*** dengan visi "***Menjadi sekolah berstandar Internasional yang membangun komunitas pembelajar dengan mengoptimalkan seluruh potensi peserta didik berdasarkan nilai-nilai Islam dan Nasionalisme"*** berusaha membuat peserta didik untuk berprestasi baik di bidang akademik maupun non akademik.

Khusus untuk mata pelajaran Matematika, SMA Bakti Mulya 400 Jakarta memberi perhatian dengan memperbaiki dan mengevaluasi pendekatan, model, dan metode yang digunakan guru dalam pembelajaran. Indikasi perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran Matematika ini dapat dilihat berdasarkan data hasil penilaian harian Matematika kelas 10 dan kelas 11

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Rata-rata Penilaian Harian (PH)	
			PH 1	PH 2
1	10-5	24	59,42	72,67
2	10-7	21	50,33	69,86
3	11-4	25	62,72	88,04
4	11-6	24	47,79	69,75

Berdasarkan hasil penilaian harian tersebut dan hasil observasi yang telah dilakukan, rendahnya hasil belajar Matematika peserta didik tersebut disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih bersifat *teacher centered*. Pembelajaran didominasi oleh metode ceramah, kurang melibatkan peserta didik, dan kurang merespon kebutuhan belajar, sehingga dalam pembelajaran peserta didik masih sering berbicara sendiri saat guru sedang menerangkan. Motivasi belajar peserta didik tergolong sangat kurang, terlihat pasif, kurang berani untuk tampil di depan teman-temannya, dan tidak pernah mau bertanya atau mengajukan pendapat ketika proses pembelajaran berlangsung.

Permasalahan-permasalahan diatas menunjukkan tentang pentingnya guru matematika meningkatkan kemampuannya dalam pengelolaan pembelajaran dengan menggunakan strategi yang tepat dan inovatif, sehingga peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dan memahami materi dengan baik. Untuk itulah penulis mencoba merancang sebuah strategi pembelajaran sebagai solusi dari permasalahan di atas dengan "***BABERQUE Ciptakan Pembelajaran Matematika Mudah, Asyik Menyenangkan dan Berkarakter"*** (***B***aca, ***A***nalisis, ***B***erdiskusi, ***E***ksplorasi, ***R***efleksi, ***Q***uiz, ***U***mpan Balik, dan ***E***valuasi Ciptakan pembelajaran Matematika Mudah, Asyik, Menyenangkan, dan Berkarakter)

Dalam pelaksanaannya, untuk dapat menerapkan pembelajaran yang memerdekakan, penulis berdiskusi dengan Tim MGMP Matematika SMA Bakti Mulya 400, melakukan praktik diferensiasi yang diawali dengan pemetaan peserta didik terkait dengan bakat, minat maupun kesiapannya, pemetaan terhadap kecenderungan gaya peserta didik, sehingga penulis dapat membuat diferensiasi baik pada konten, proses maupun produk dalam pembelajaran.

2. Tantangan

Kondisi pembelajaran Matematika yang membosankan dan tidak bermakna merupakan sebuah kenyataan yang ada dan sudah lama terjadi, sehingga untuk dapat merubahnya penulis menghadapi tantangan. Masalah paling mendasar adalah keterasingan peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari. Selama ini, peserta didik seringkali dipaksa menghafal rumus-rumus kompleks tanpa pernah memahami mengapa rumus tersebut ada atau di mana mereka akan menggunakannya dalam kehidupan nyata.

Oleh karena itu, fokusnya sekarang bukan lagi pada pertanyaan *"Apa rumusnya?"* melainkan *"Mengapa kita butuh rumus ini?"*. Transisi menuju pembelajaran bermakna (*meaningful learning*) menuntut peserta didik untuk berani mengeksplorasi konsep dan melakukan *trial and error*, yang sering kali membuat mereka merasa tidak nyaman di awal karena terbiasa dengan jawaban instan.

Tantangan lainnya adalah pembelajaran yang bersifat *teacher centered* (berpusat pada guru) membuat peserta didik hanya menjadi penerima informasi pasif. Mereka mahir mengerjakan soal di atas kertas, namun gagap ketika diminta menyelesaikan masalah sederhana di dunia nyata yang melibatkan konsep matematika. Kekosongan makna inilah yang memicu kebosanan masal di dalam kelas, karena peserta didik merasa sedang mempelajari sesuatu yang tidak akan pernah mereka gunakan.

Selain itu, realita di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan lebar antara gaya hidup digital mereka dengan metode pengajaran yang masih terpaku pada buku teks dan ceramah satu arah di papan tulis. Ketika teknologi hanya dianggap sebagai gangguan bukan sebagai sarana belajar, maka peserta didik kehilangan kesempatan untuk mengeksplorasi matematika secara visual dan mandiri. Kurangnya adaptasi terhadap media pembelajaran yang inovatif membuat matematika terasa kaku, kuno, dan tidak relevan dengan dunia modern, sehingga potensi kreatif dan kolaboratif mereka pun terpendam.

Tantangan lainnya berasal dari guru (khususnya guru Matematika) yang belum memahami pembelajaran berdiferensiasi, belum mau merubah strategi mengajarnya, dan belum mampu memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran.

Pembelajaran yang dilakukan hanya sekedar mentransfer ilmu saja, memberikan tugas yang tidak bermakna, dan terkadang mengabaikan peran serta peserta didik dalam proses pembelajaran.

Guru harus diberikan penguatan bahwa menguasai teknologi bukan sekadar bisa menggunakan proyektor dan TV digital, melainkan bagaimana mengintegrasikan alat digital untuk memvisualisasikan konsep abstrak. Selain itu, menerapkan strategi pembelajaran yang *Mindful* (sadar penuh akan kebutuhan emosional peserta didik) dan *Holistik* (menghubungkan matematika dengan disiplin ilmu lain) memerlukan persiapan mental dan waktu ekstra.

3. Aksi

Terus bergerak dalam upaya memperbaiki kondisi yang belum sesuai dengan harapan merupakan tantangan bagi penulis, sehingga penulis berusaha untuk mengubah kondisi tersebut dengan meningkatkan kemampuan penulis dalam bidang akademik dan pedagogik, komunikasi dengan peserta didik, guru, dan orang tua, berdiskusi dengan rekan guru internal SMA Bakti Mulya 400 Jakarta dan komunitas guru, serta mengikuti pelatihan yang menambah pengetahuan penulis mengenai pembelajaran berdiferensiasi dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

Strategi ***"BABERQUE Ciptakan Pembelajaran Matematika Mudah, Asyik, Menyenangkan, dan Berkarakter"*** penulis terapkan dalam upaya memperbaiki prestasi peserta didik di bidang matematika dan bagaimana membuat peserta didik merasa bahwa matematika itu mudah, asyik, dan menyenangkan dalam pembelajaran. Penulis juga melakukan diferensiasi proses pendampingan, karena ada peserta didik atau kelompok yang perlu dijelaskan secara khusus.

Implementasi strategi ***"BABERQUE Ciptakan Pembelajaran Matematika Mudah, Asyik, Menyenangkan, dan Berkarakter"*** penulis lakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Membuat modul ajar atau Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
2. Membuat bahan ajar atau materi pembelajaran dengan menggunakan word dan mengubahnya ke pdf untuk diberikan kepada peserta didik

3. Membuat bahan ajar dalam bentuk presentasi menggunakan powerpoint (PPT) dan Canva https://www.canva.com/ dan mengubahnya ke pdf untuk diberikan kepada peserta didik
4. Membuat aplikasi berbasis web https://s.id/BM400_IRVANMATH , sehingga perserta didik mudah mengaksesnya dan belajar mandiri.
5. Membuat website https://irvanhabibali.wordpress.com/, sehingga perserta didik mudah mengaksesnya dan belajar mandiri.
6. Membuat channel youtube www.youtube.com/c/irvandedy atau Irvan Matematika Asyik. Channel youtube ini penulis buat agar peserta mengulang materi secara mandiri di rumah dan juga menginspirasi guru lain.
7. Membuat Instagram @irvandedyrozak7 dan Tiktok @irvan.dedy untuk video pembahasan soal matematika dan motivasi belajar
8. Penulis juga menyiapkan
    a. Aplikasi berbasis web https://www.mentimeter.com/app/home untuk pertanyaan pemantik, survei dan refleksi pembelajaran
    b. Aplikasi berbasis online https://create.kahoot.it/ dan https://quizizz.com/admin untuk asesmen awal, pembelajaran, dan kuis
    c. Apalikasi https://padlet.com/dashboard?mobile_page=AccountsMenu sebagai papan tulis daring untuk mengumpulkan tugas berupa komentar, gambar, dan video
    d. Aplikasi untuk membuat game https://scratch.mit.edu/
9. Melaksanakan pembelajaran di kelas dengan strategi ***"BABERQUE".***
    a. Sebelum pembelajaran guru memberikan materi pembelajaran melalui grup dengan tujuan peserta didik dapat membaca, memahami, menganalis, dan diharapkan juga mencari sumber belajar lain, sehingga dapat membuka wawasan peserta didik tentang materi yang akan dipelajari. (https://irvanhabibali.wordpress.com/ , https://s.id/BM400_IRVANMATH , dan www.youtube.com/c/irvandedy). Kegiatan ini akan menumbuhkan kemandirian peserta didik, kemampuan mengatur waktu belajar, dan rasa tanggungjawab untuk terhadap diri sendiri untuk bisa memahami materi matematika.

b. Guru membuka pembelajaran dengan berdoa. Bertujuan untuk membuat peserta didik memiliki ***akhlak mulia***, meningkatkan keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan.

c. Guru menanyakan kabar peserta didik dan memberikan motivasi. Bertujuan untuk memberikan perhatian kepada peserta didik dan membuat peserta didik menjadi merasa nyaman untuk memulai pembelajaran.

d. Peserta didik memotivasi diri dengan yel-yel. Kegiatan ini bertujuan agar peserta didik selalu semangat dalam belajar, merasakan energi kebersamaan dengan teman sekelas, dan menimbulkan rasa tanggungjawab untuk bisa mengikuti pembelajaran dengan baik.

e. Guru memberikan pertanyaan pemantik mengenai materi yang akan dipelajari dengan menanyakan langsung atau menggunakan survei melalui https://www.menti.com/al6t72ky54yn. Kegiatan ini bertujuaan untuk mengetahui apa yang telah diketahui peserta didik dan pendapat peserta didik tentang materi yang akan dipelajari.

f. Guru mencoba menggali pengetahuan awal peserta didik mengenai materi yang akan dipelajari dengan menampilkan materi-materi prasyarat dan permasalahan nyata. Peserta didik dapat mengingat kembali materi yang berkaitan, sehingga akan lebih mudah memahami materi yang akan dipelajari dan mampu menerima pendapat atau pemahaman yang berbeda dari teman sekelas.

g. Guru membagi peserta didik dalam bentuk kelompok dengan menggunakan aplikasi https://wheelofnames.com/id/. Kelompok yang terbentuk acak dan semua peserta didik bisa saling mendukung dalam diskusi.

h. Guru memberikan permasalahan untuk diselesaikan melalui diskusi kelompok dengan permasalahan yang berbeda.

i. Setiap kelompok menyiapkan presentasi sesuai dengan kesepakatan kelompok masing-masing, sehingga ada kelompok yang menggunakan PPT, *Canva*, *Scratch*, dan foto. Peserta didik mampu membuat presentasi

dengan baik dengan berdiskusi, saling menghargai pendapat, dan menerima kesepakata yang dibuat.

j. Presentasi dilakukan oleh setiap kelompok dengan membahas solusi dari permasalahan yang mereka telah diskusikan. Kelompok lain menyimak dan dapat mengajukan pertanyaan.
k. Setiap kelompok membuat project math dengan membuat bangunan berbentuk dimensi tiga menggunakan marshmallow dan stick sphagetti
l. Guru bersama peserta didik mengambil kesimpulan. Aktifitas ini tentunya membutuhkan Kerjasama, kemampuan saling memahami pendapat, sehingga dapat diambil kesimpulan bersama sesuai hasil diskusi.
m. Guru memberikan kuis kepada peserta didik menggunakan https://create.kahoot.it/ . Peserta didik yang memperoleh nilai tertinggi akan mendapatkan apresiasi atas prestasinya.
n. Guru memberikan survei sebagai umpan balik terhadap pembelajaran yang telah dilakukan pada pertemuan ini dengan angket atau menggunakan https://www.menti.com/alx8ads2y1wp
o. Pembelajaran selesai dan guru mengingatkan peserta didik untuk mengulang materi yang telah diajarkan dengan melihat www.youtube.com/c/irvandedy dan bisa mendownload soal yang dibutuhkan melalui https://irvanhabibali.wordpress.com/.

10. Hasil evaluasi terhadap materi matematika terlihat adanya perubahan, baik dari nilai maupun tugas yang diberikan setelah menggunakan strategi *"BABERQUE"*. Dari hasil ini, maka penulis akan menerapkan strategi *"BABERQUE"* dalam pembelajaran matematika dan akan melakukan sharing dengan bidang studi lain atas hasil yang didapatkan.

Penulis menggunakan strategi *"BABERQUE"* dalam pembelajaran matematika dengan cara mendiferensiasi peserta didik disesuaikan dengan tingkat kesiapan peserta didik dalam mempelajari materi, minat, dan gaya belajar mereka, yaitu konten (apa yang dipelajari), proses (bagaimana mempelajarinya), produk (apa yang dihasilkan setelah mempelajarinya), dan lingkungan belajar (iklim belajarnya).

Hasilnya dari kelas yang diajarkan dengan menggunakan strategi *"BABERQUE"* terdapat perubahan nilai dan karakter yang baik dibandingkan dengan kelas yang diajarkan dengan cara konvensional. Mendiferensiasi kebutuhan peserta didik terkait dengan pembelajaran dapat memerdekakan mereka dalam memahami dan menyelesaiakan permasalahan yang ada dengan baik, karena sesuai dengan kebutuhan, bakat, minat, dan gaya belajar peserta didik.

4. Refleksi

Setelah strategi *"BABERQUE"* diterapkan dalam pembelajaran dan mendapatkan hasil sesuai harapan, maka penulis dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktifitas yang telah dilakukan. Selanjutnya, peserta didik diminta untuk memberikan pendapat dan pengalamannya selama pembelajaran dengan menggunakan strategi *"BABERQUE"*.

Hasil dari evaluasi dan refleksi terhadap strategi *"BABERQUE"* dalam pembelajaran matematika, peserta didik merasa proses pembelajaran matematika menjadi menyenangkan, mendapatkan pengalaman belajar yang nyata, menambah pengetahuan tentang teknologi yang bisa diterapkan dalam pembelajaran, dan peserta didik bisa berdiskusi dengan mendengarkan, menghargai, dan mengambil kesimpulan sesuai dengan kesepakatan bersama. Peserta didik juga menunjukkan antusiasme yang tinggi selama proses pembelajaran. Mereka merasa lebih dilibatkan dan memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan komunikasi.

C. Penutup

Guru harus memperhatikan setiap keunikan peserta didik, sehingga dalam pembelajaran guru harus merancang dan menggunaka strategi yang tepat. Strategi *BABERQUE* dapat menjadi solusi yang dapat digunakan oleh guru, khususnya guru matematika untuk menciptakan pembelajaran matematika mudah, asyik, dan menyenangkan.

Penulis merekomendasikan bahwa strategi ***"BABERQUE Ciptakan Pembelajaran Matematika Mudah, Asyik, Menyenangkan, dan Berkarakter***

dapat dibagikan kepada seluruh guru di Sekolah Bakti Mulya 400 dan seluruh guru di Indonesia, karena dapat memudahkan dalam pembelajaran berdiferensiasi yang memerdekakan peserta didik.

***BABERQUE* bukan sekadar langkah pembelajaran, tetapi perjalanan peserta didik menuju pemahaman yang bermakna**

Daftar Pustaka

Dwi Avita Nurhidayah. Analisis Faktor Kesulitan Belajar Belajar Matematika Peserta didik SMA Pada Implementasi Kurikulum 2013.

Lesmi Juwita Nasution. Analisis Faktor Kesulitan Belajar Matematika Pada Kurikulum 2013 Kelas IV SD Negeri 1 Sidodadi Batang Kuis", (Skripsi UIN Sumatra Utara, Medan 2019)

https://kemendikdasmen.go.id/siaran-pers/13541-wamendikdasmen-atip-dorong-transformasi-pembelajaran-matemat diakses 21 April 2026 jam 08.45 WIB

https://kemendikdasmen.go.id/siaran-pers/14219-kemendikdasmen-dorong-semangat-pembelajaran-mendalam-dan-mat diakses 23 April 2026 jam 09.00 WIB

https://tka.kemendikdasmen.go.id/hasiltka/ diakses 21 Aril 2026 jam 13.15 WIB

https://tribratanews.polri.go.id/blog/nasional-3/sempat-viral-wamendikdasmen-sebut-alasan-siswa-sma-tidak-bisa-matematika-80612 diakses 23 April 2026 jam 09.15 WIB

https://cerdasberkarakter.kemendikdasmen.go.id/gerakan7kebiasaan/ diakses 22 April 2026 jam 10.00

Lampiran:



Tim Matematika SMA Bakti Mulya 400



Tim Guru SMA Bakti Mulya 400



Berbagi praktik baik AI di SMA Bakti Mulya 400



Berbagi praktik baik di SMKN 16 Jakarta



Berbagi praktik baik di SMP 280 Jakarta



Berbagi praktik baik di SMP 105 Jakarta



Berbagi praktik baik di SMP dan SMA Qonita Kabupaten Tangerang



Berbagi praktik baik di MGMP Bahasa Inggris Kota Depok



Berbagi praktik baik guru dan orang tua di MI Kreatif GSPA Bintaro



Berbagi praktik baik Bersama Ikatan Guru Indonesia (IGI)



Webinar Literasi Digital Bersama KLIC Indonesia



Inovasi Pembelajaran Era Digital Bersama Komunitas Guru Digital Indonesia (KGDI)



Berbagi praktik baik bersama Ikatan Guru Indonesia (IGI)



Berbagi praktik baik bersama Guru Bergema



Berbagi praktik baik numerasi di SMAN 5 Jakarta



Berbagi praktik baik bersama MGMP Matematika Kabupaten Bogor



Berbagi praktik baik bersama MGMP Matematika Kota Depok



Berbagi praktik baik bersama SMA IZADA Kota Tangerang Selatan



Pemberian penghargaan oleh CEO Bakti Mulya 400



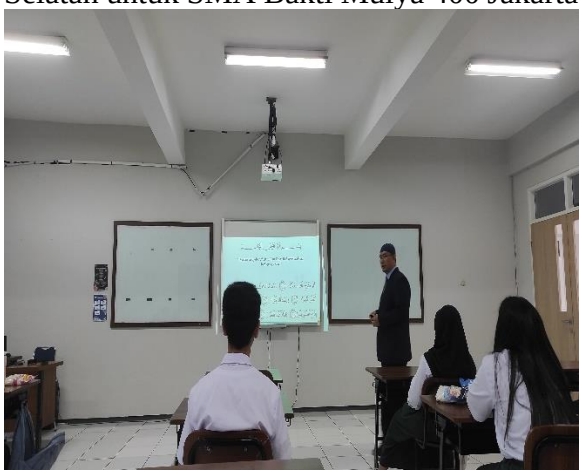
Pemberian penghargaan oleh CEO Bakti Mulya 400



Serah terima laptop hibah pemerintah Korea Selatan untuk SMA Bakti Mulya 400 Jakarta



Kegiatan KLIC di Korea 2023 dan 2024



Membuka pembelajaran dengan membaca doa dan surat Al-Insyirah



Menanyakan kabar peserta didik dan memberikan motivasi



Memberikan penjelasan kepada peserta didik tentang materi yang akan dipelajari



Survei tentang pendapat siswa mengenai matematika



Peserta didik memotivasi diri dengan yel-yel matematika



Kondisi kelas dalam pembelajaran matematika



Guru menjelaskan materi pembelajaran



Guru menjelaskan materi pembelajaran



Peserta didik membaca dan mencoba memahami modul yang diberikan guru



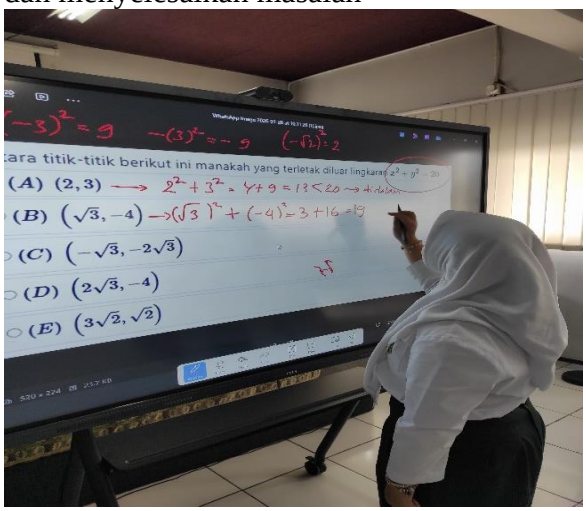
Peserta didik berdiskusi dalam memahami dan menyelesaikan masalah



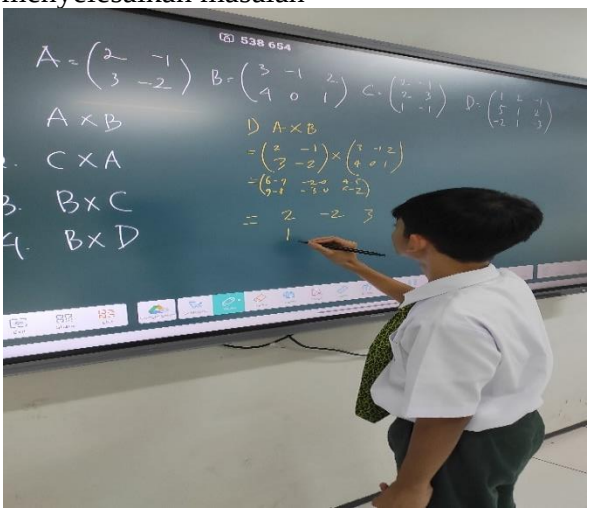
Peserta didik berdiskusi dalam memahami dan menyelesaikan masalah



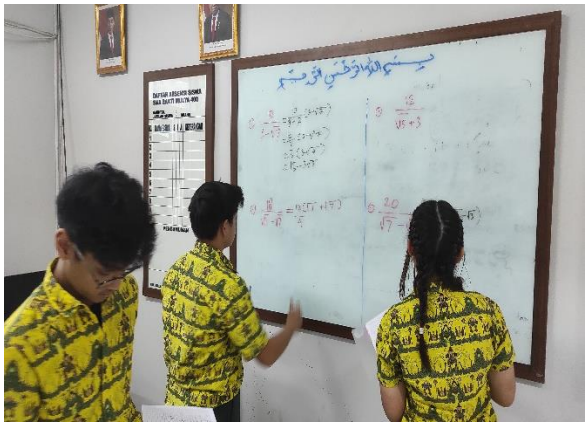
Peserta didik berdiskusi dalam memahami dan menyelesaikan masalah



Peserta didik berbagi dalam penyelesaian masalah



Peserta didik berbagi dalam penyelesaian masalah



Peserta didik berbagi dalam penyelesaian masalah



Peserta didik berbagi dalam penyelesaian masalah



Guru melakukan bimbingan individual



Guru melakukan bimbingan individual



Guru melakukan bimbingan kelompok



Guru melakukan bimbingan kelompok



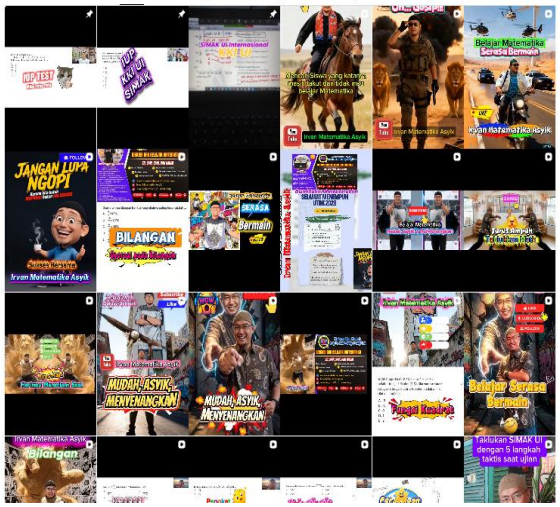
Guru menginfokan sumber belajar dengan menggunakan youtube irvan matematika asyik youtube.com/user/irvandedy



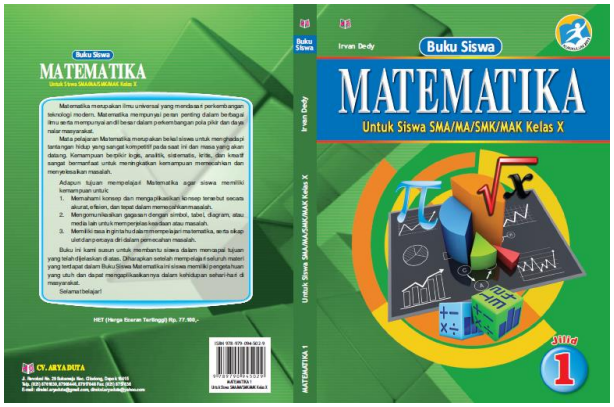
Guru menginfokan sumber belajar dengan menggunakan website https://irvanhabibali.wordpress.com/



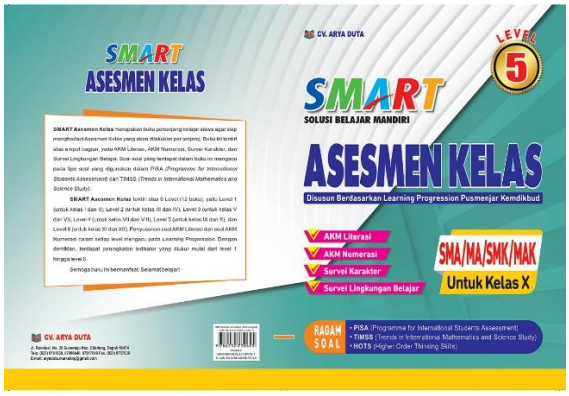
Guru menginfokan sumber belajar dengan menggunakan website https://s.id/BM400_IRVANMATH



Guru menginfokan sumber belajar dengan menggunakan Instagram @irvandedyrozak7

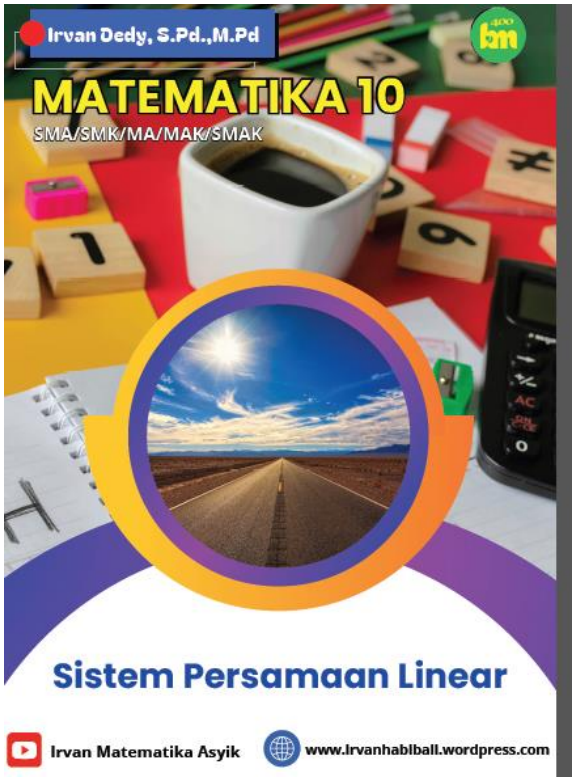


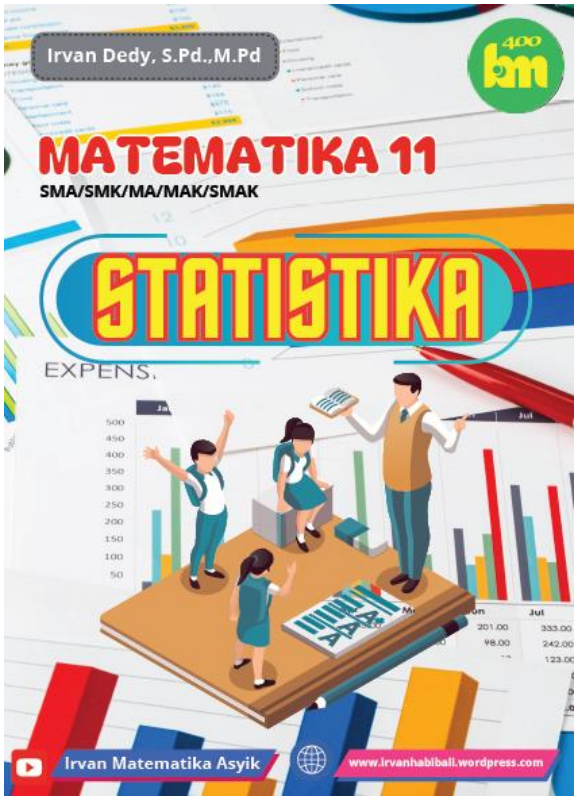
Buku Paket diterbitkan CV. Arya Duta



Buku AKM diterbitkan CV. Arya Duta









Bahan ajar matematika SMA Bakti Mulya 400 Jakarta kelas 10 dan kelas 11



Guru menjelaskan tentang project



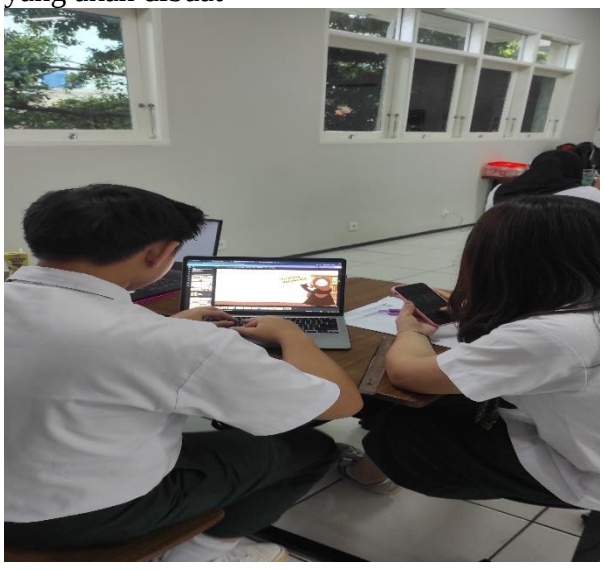
Membagi kelompok menggunakan Aplikasi



Peserta didik berdiskusi merancang project yang akan dibuat



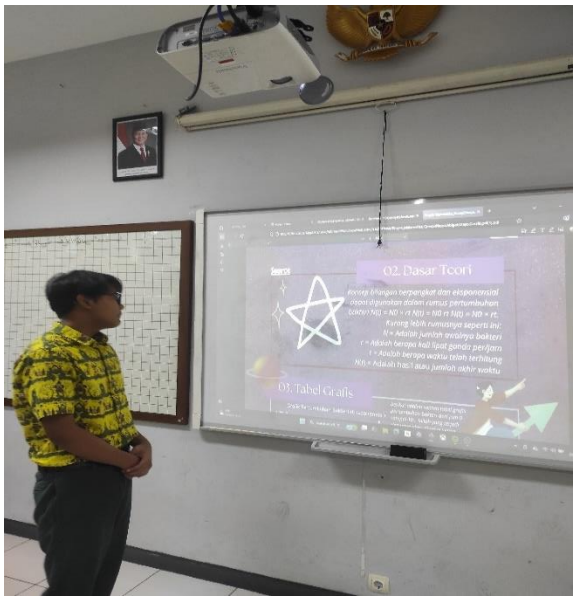
Peserta didik berdiskusi merancang project yang akan dibuat

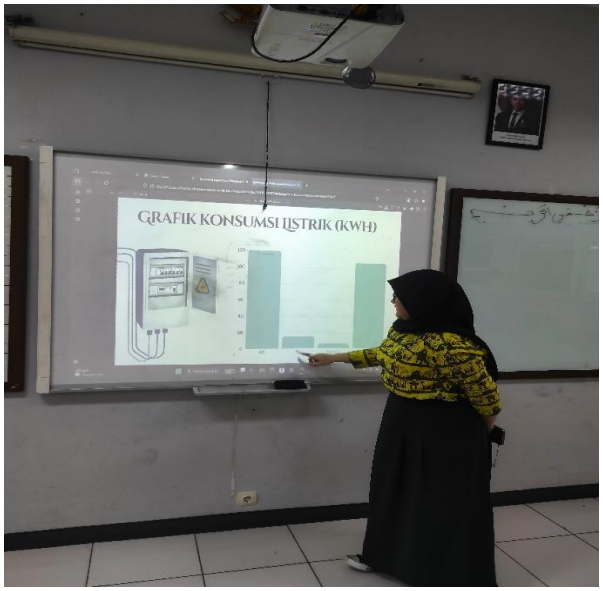


Peserta didik berdiskusi merancang presentasi project yang akan dibuat



Peserta didik berdiskusi merancang presentasi project yang akan dibuat





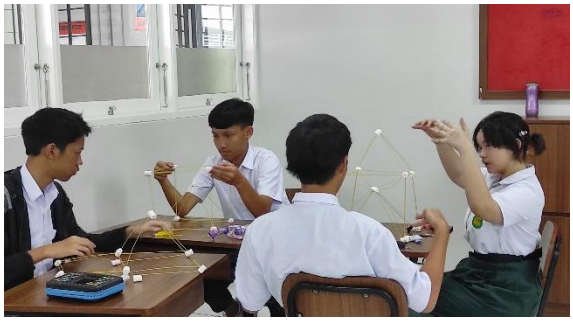








Presentasi kelompok








Peserta didik menyelesaiakan project secara berkelompok dengan menggunakan alat dan media yang sudah dipersiapkan









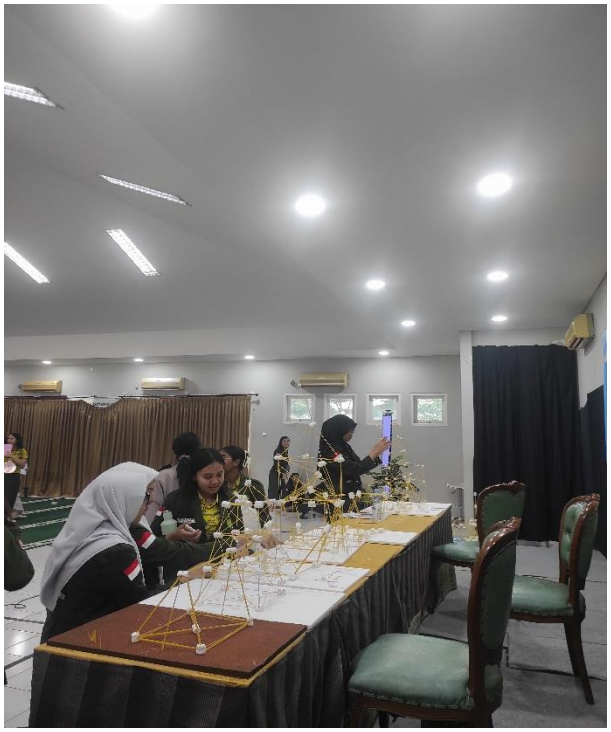

Guru melakukan pendampingan bagi kelompok yang membutuhkan arahan atau bertanya dalam pelaksanaan project








Hasil project yang dilakukan oleh peserta didik

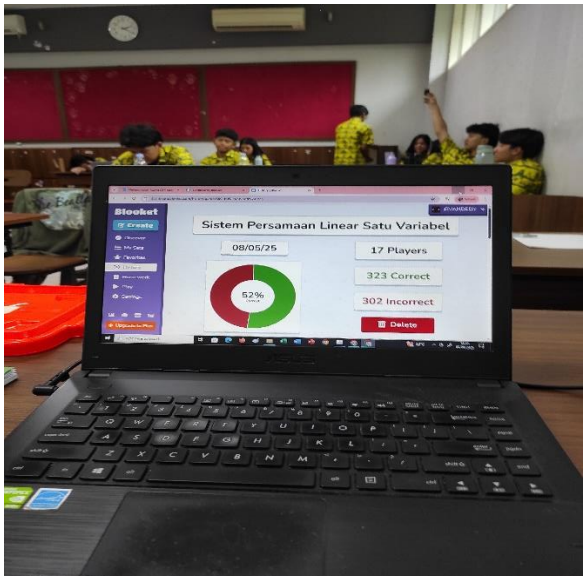





Hasil Project math SMA Bakti Mulya 400


IRVAN DEDY "SANG PENGELANA"
THE UNIVERSITY OF QUEENSLAND
Irvan Matematika




Blooket
Sistem Persamaan Linear Satu Variabel
08/05/25
17 Players
323 Correct
302 Incorrect
62%
Delete




PROJECT
MATEMATIKA



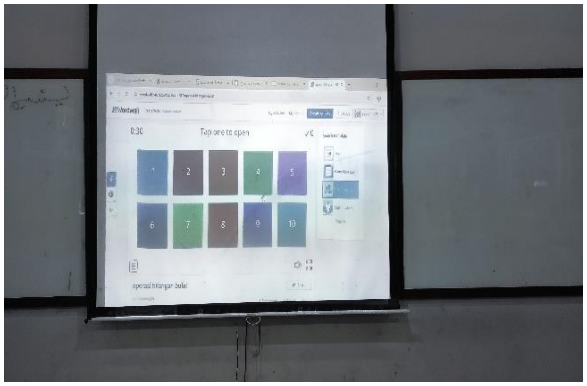
Refleksi





Penjelasan tentang quiz menggunakan aplikasi kahot, wordwall, quizizz, dan blooket









Pelaksanaan Quiz

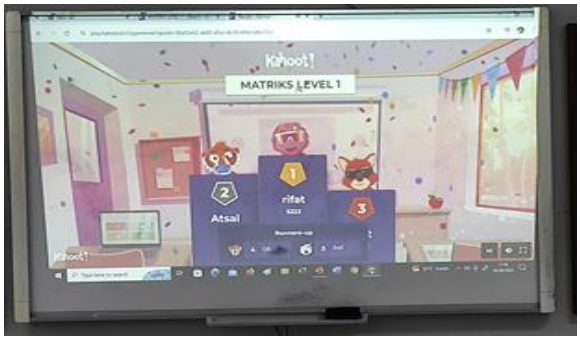


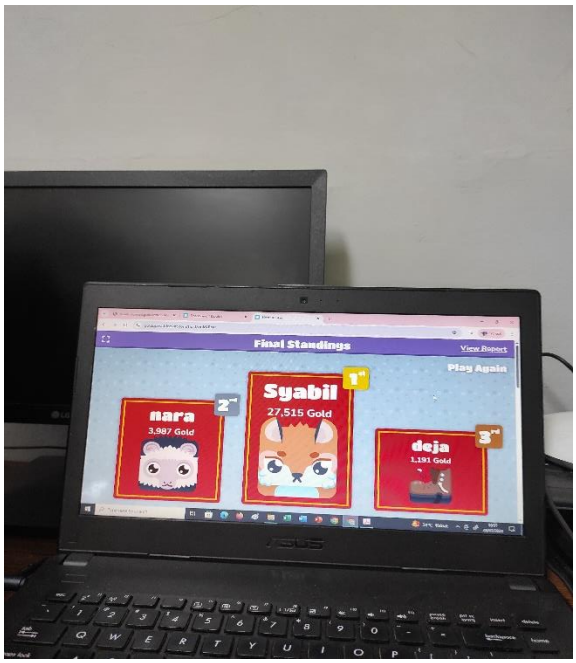


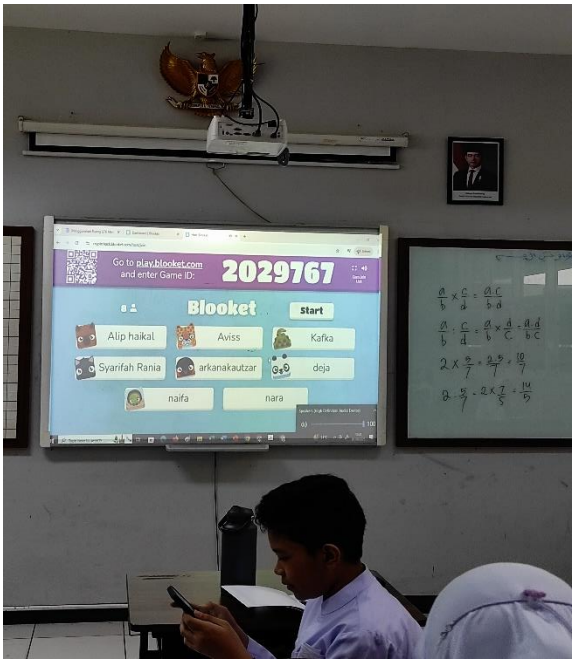



Pelaksanaan Quiz




MATRIKS LEVEL 1
rifat
Atsal


Final Standings
Play Again
Syabil
27,515 Gold
nara
3,987 Gold
deja
1,191 Gold

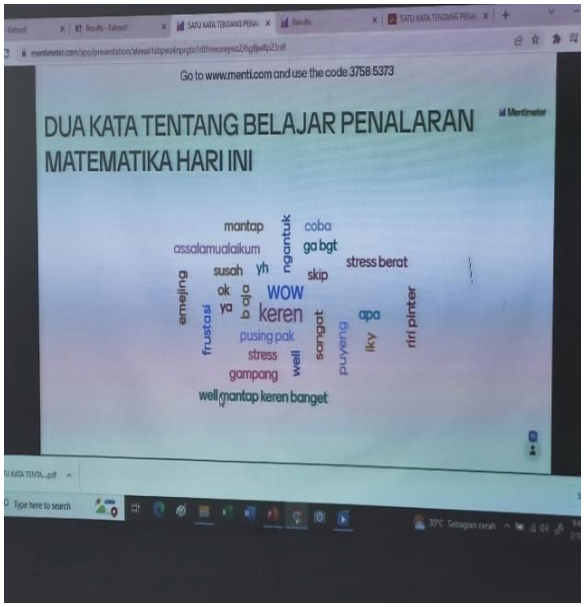

Go to play.blooket.com
and enter Game ID:
2029767
Blooket
Start
Alip haikal
Aviss
Kafka
Syarifah Rania
arkanakautzar
deja
naifa
nara





Hasil Quiz


DUA KATA TENTANG BELAJAR PENALARAN
MATEMATIKA HARI INI

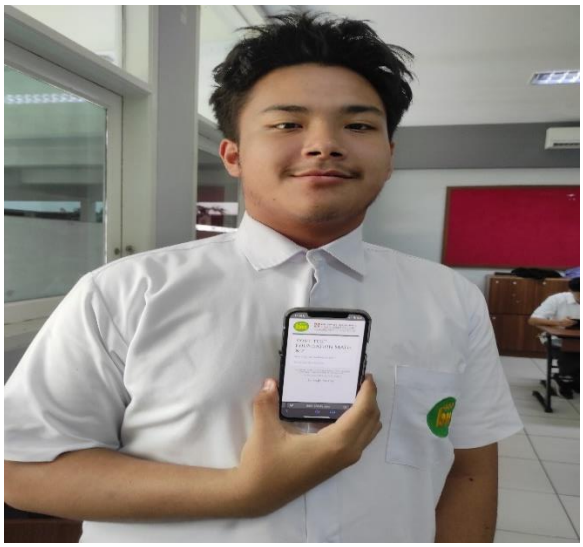

Go to www.menti.com and use the code 3758 5373
DUA KATA TENTANG BELAJAR PENALARAN
MATEMATIKA HARI INI
mantap
coba
assalamualaikum
ngantuk
ga bgt
susah
yh
skip
stress berat
emejing
ok
ya
b aja
WOW
keren
frustasi
pusing pak
stress
gampang
well
sangat
puyeng
apa
iky
riri pinter
well mantap keren banget


Pendapat kamu tentang Foundation Math



Umpan Balik





Evaluasi