ARTIKEL PRAKTIK BAIK

CERMIN SI DIKA RAMAH AI

Cerita Reflektif Matematika melalui Komik Digital Berbasis Data Autentik 7 KAIH untuk Penguatan SIDIKA (Literasi Numerasi, Literasi Digital, dan Karakter Siswa) melalui Pembelajaran RAMAH(Rekognisi, Analisis, Membuat, Aksi Lanjut, Hasil Refleksi) Berbasis Kecerdasan Artifisial

Haryatiningsih, S.Pd., M.Pd. | SMP Negeri 2 Banjar

Kolaborasi: Matematika, Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, Bahasa Indonesia, dan Informatika

Abstrak

Pembelajaran matematika menjadi lebih bermakna ketika peserta didik menggunakan konsep untuk membaca, mengolah, dan menafsirkan pengalaman hidupnya. Praktik baik CERMIN SI DIKA RAMAH AI dilaksanakan dalam pembelajaran materi pemusatan data (mean, median, dan modus) pada 36 peserta didik kelas VIII B SMP Negeri 2 Banjar. Kegiatan mengintegrasikan data kebiasaan 7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat (7 KAIH), literasi numerasi, literasi digital, penguatan karakter, serta pembuatan komik digital. Pembelajaran dikembangkan dari pelatihan Pembelajaran RAMAH yang dirancang tim BBGTK Jawa Barat dan dikontekstualisasikan melalui lima tahap, yaitu Rekognisi, Analisis, Membuat, Aksi Lanjut, dan Hasil Refleksi. Data kebiasaan dihimpun melalui Google Form, diolah menggunakan Google Sheets, kemudian disajikan dalam storyline, storyboard, dan komik digital dengan dukungan ChatGPT/Gemini AI dan Canva. Padlet, Mentimeter, Heyzine, serta website game edukasi digunakan untuk berbagi karya, memperoleh umpan balik, menerbitkan komik, dan memperkuat pemahaman. Kegiatan dilaksanakan dalam delapan pertemuan yang melibatkan empat mata pelajaran dan sembilan kelompok belajar. Rekap hasil pembelajaran menunjukkan peningkatan rerata asesmen analisis data dari 68,4 menjadi 82,6 serta peningkatan jumlah peserta didik yang mencapai KKTP dari 23 orang (63,8%) menjadi 31 orang (86,1%). Hasil rubrik produk juga menunjukkan capaian baik pada aspek ketepatan data, interpretasi, alur cerita, kreativitas visual, dan penggunaan AI secara bertanggung jawab. Praktik ini memperlihatkan bahwa data kontekstual dapat menjadi jembatan untuk mengembangkan penalaran matematika, kreativitas digital, kolaborasi, dan refleksi karakter.

Kata kunci: CERMIN SI DIKA RAMAH AI, Pembelajaran RAMAH, literasi numerasi, literasi digital, komik digital, 7 KAIH, kecerdasan artifisial, refleksi karakter.

1. Pendahuluan: Ketika Angka Menjadi Cermin Kehidupan

Statistika tidak cukup dipelajari sebagai rangkaian prosedur menghitung mean, median, dan modus. Peserta didik perlu memahami bagaimana data dikumpulkan, disajikan, dianalisis, ditafsirkan, dan digunakan untuk mengambil keputusan. Kemampuan tersebut merupakan bagian dari literasi numerasi, yaitu kemampuan menggunakan konsep dan informasi matematika untuk memahami persoalan dalam berbagai konteks kehidupan.

Dalam pembelajaran materi analisis data di kelas VIII B SMP Negeri 2 Banjar, guru mengidentifikasi bahwa sebagian peserta didik masih memerlukan penguatan dalam membaca tabel, menentukan ukuran pemusatan, serta menjelaskan makna hasil perhitungan. Pada asesmen awal, sejumlah peserta didik dapat melakukan perhitungan sederhana, tetapi belum konsisten menghubungkan hasil hitung dengan konteks permasalahan. Kondisi ini menunjukkan perlunya pengalaman belajar yang tidak berhenti pada penggunaan rumus.

Di sisi lain, peserta didik telah akrab dengan perangkat digital. Namun, pemanfaatan teknologi perlu diarahkan dari sekadar mengonsumsi konten menjadi kegiatan produktif, kritis, kolaboratif, dan bertanggung jawab. Guru memilih kebiasaan selama Ramadan sebagai konteks karena dekat dengan kehidupan peserta didik, dapat dicatat secara sederhana, dan dapat digunakan untuk mempelajari statistika sekaligus merefleksikan kebiasaan positif. Pengumpulan data dilakukan dengan menjaga privasi; hasil dibahas secara baik dan tidak digunakan untuk membandingkan atau menghakimi individu.

Inspirasi awal praktik ini berasal dari keikutsertaan saya dalam pelatihan Pembelajaran RAMAH yang dirancang oleh tim BBGTK Jawa Barat. Alur tersebut kemudian dikembangkan dan menjadi sebuah inovasi sesuai konteks kelas melalui integrasi data 7 KAIH, penyusunan cerita, pemanfaatan kecerdasan artifisial (AI) secara terbimbing, dan produksi komik digital. Dengan demikian, CERMIN SI DIKA RAMAH AI merupakan pengembangan implementasi Pembelajaran RAMAH yang menghubungkan pembelajaran matematika dengan pengalaman nyata peserta didik.

Nama CERMIN SI DIKA RAMAH AI memiliki makna reflektif. Kata “cermin” menggambarkan proses peserta didik melihat kembali pengalaman dan kebiasaannya melalui data. SIDIKA merujuk pada tiga ranah yang ingin diperkuat, yaitu literasi numerasi, literasi digital, dan karakter siswa. Data menjadi bahan berpikir, komik menjadi media komunikasi, sedangkan refleksi menjadi jembatan untuk menentukan aksi.

2. Identitas Inovasi, Kebaruan, dan Tujuan

Unsur	Makna dan fungsi
CERMIN	Metafora refleksi; data menjadi cermin untuk mengenali pengalaman, memahami makna, dan menentukan tindakan.
RAMAH	Rekognisi, Analisis, Membuat, Aksi Lanjut, dan Hasil Refleksi sebagai alur operasional pembelajaran.

SI DIKA / SIDIKA	Penguatan tiga ranah: literasi numerasi, literasi digital, dan karakter siswa.
AI	Pendamping eksplorasi ide, alternatif storyline/dialog, dan gagasan visual; bukan pengganti penalaran atau karya orisinal peserta didik.

Kebaruan praktik ini terletak pada keterpaduan empat unsur. Pertama, materi statistika menggunakan data kebiasaan 7 KAIH yang dihimpun dari peserta didik. Kedua, hasil analisis numerik diubah menjadi storyline dan komik digital sehingga angka dikomunikasikan melalui cerita. Ketiga, AI digunakan secara terbimbing dengan pemeriksaan fakta, angka, bahasa, dan etika. Keempat, produk diakhiri dengan presentasi, umpan balik, refleksi, dan rencana aksi kebiasaan.

Praktik baik ini bertujuan: (1) meningkatkan pemahaman mean, median, dan modus; (2) melatih peserta didik mengumpulkan, menyajikan, membaca, dan menafsirkan data; (3) mengembangkan kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi melalui komik digital; (4) membangun literasi digital dan penggunaan AI yang kritis serta bertanggung jawab; serta (5) mendorong refleksi dan aksi untuk mempertahankan kebiasaan positif.

3. Metode dan Setting Pelaksanaan

Praktik baik dilaksanakan di SMP Negeri 2 Banjar pada kelas VIII B yang terdiri atas 36 peserta didik. Kegiatan berlangsung pada Februari–Maret 2026 dalam delapan pertemuan yang dikelompokkan menjadi tiga termin. Peserta didik bekerja dalam sembilan kelompok, masing-masing terdiri atas empat orang. Projek mengintegrasikan mata pelajaran Matematika, Pendidikan Agama dan Budi Pekerti (PABP), Bahasa Indonesia, dan Informatika.

Komponen	Pelaksanaan
Subjek dan tempat	36 peserta didik kelas VIII B, SMP Negeri 2 Banjar.
Materi matematika	Pemusatan data: mean, median, dan modus.
Konteks autentik	Catatan kebiasaan 7 KAIH selama tujuh hari pertama Ramadan.
Kolaborasi	Matematika, PABP, Bahasa Indonesia, dan Informatika.
Waktu	Februari–Maret 2026; delapan pertemuan dalam tiga termin.
Pengelompokan	Sembilan kelompok; masing-masing empat peserta didik.
Media dan aplikasi	Google Form, Google Sheets, ChatGPT/Gemini AI, Canva, Padlet, Mentimeter, Heyzine, dan website game edukasi.

Produk	Tabel/diagram, perhitungan ukuran pemusatan data, storyline/storyboard, komik digital, komik yang dipajang saat presentasi, dan refleksi.

Data dan bukti proses dihimpun melalui asesmen awal dan akhir, formulir kebiasaan, lembar kerja peserta didik, spreadsheet, rubrik produk komik, observasi kolaborasi, presentasi, serta refleksi tertulis. Asesmen awal dan akhir digunakan untuk melihat perkembangan pemahaman analisis data. Rubrik produk menilai ketepatan data dan perhitungan, interpretasi, alur cerita dan bahasa, kreativitas visual, serta penggunaan AI secara bertanggung jawab.

Data kebiasaan diperlakukan sebagai bahan belajar, bukan alat penilaian moral. Peserta didik diberi penjelasan tentang tujuan pengumpulan data, pengisian dilakukan secara jujur, dan hasil dipresentasikan secara bentuk kelompok.

4. Langkah Pelaksanaan: Lima Tahap RAMAH

Tahap	Aktivitas peserta didik	Peran guru dan dukungan
R – Rekognisi	Mengenali 7 KAIH, mendiskusikan pengalaman dan pemahaman awal terkait pemusatan data (mean, median, modus), mempelajari konteks projek, mengerjakan asesmen awal, serta mengisi Google Form (data autentik kebiasaan siswa selama 7 hari pertama bulan Ramadan terkait 7 KAIH)	Guru mengaitkan pengalaman peserta didik dengan tujuan belajar, menjelaskan etika pengumpulan data, dan memetakan kebutuhan belajar.
A – Analisis	Mengelompokkan data, menyajikan tabel/diagram, menghitung mean, median, dan modus, lalu menafsirkan kecenderungan data.	Guru Matematika membimbing prosedur, urutan data, satuan, dan interpretasi; guru PABP menguatkan nilai dan refleksi.
M – Membuat	Menyusun ide, storyline, dialog, storyboard, dan prompt; membuat komik digital yang memuat konteks 7 KAIH serta hasil analisis.	Guru Bahasa Indonesia membimbing struktur cerita dan bahasa; guru Informatika mendampingi literasi digital dan penggunaan AI.
A – Aksi Lanjut	Merevisi dan mempresentasikan komik, membuat qr code, membuat jejak inspirasi, menjelaskan angka dan pesan, menerima umpan balik, melakukan	Guru lintas mata pelajaran memberi umpan balik terhadap ketepatan matematika, bahasa, visual, etika, dan relevansi pesan.

	aktifitas Gallery Walk dengan model pembelajaran Two Stay, Two Stray	
H – Hasil Refleksi	Merefleksikan proses belajar, kebiasaan yang berkembang, tantangan, dan komitmen yang dapat dilakukan.	Guru memfasilitasi refleksi tanpa menghakimi serta menggunakan hasilnya untuk merancang tindak lanjut pembelajaran.

Pada tahap Rekognisi, Google Form digunakan untuk asesmen awal dan pencatatan kebiasaan. Tahap Analisis memanfaatkan Google Sheets agar peserta didik dapat mengurutkan data, membuat tabel, dan memeriksa hasil perhitungan. Pada tahap Membuat, ChatGPT atau Gemini AI membantu mengeksplorasi judul, alur cerita, dialog, dan gagasan visual; Canva digunakan untuk merancang panel komik. Tahap Aksi Lanjut memanfaatkan Padlet sebagai ruang berbagi karya dan Mentimeter untuk mengumpulkan respons serta umpan balik. Komik yang telah selesai dapat diterbitkan melalui Heyzine dalam format flipbook, sedangkan website game edukasi digunakan untuk penguatan konsep melalui permainan interaktif. Seluruh aplikasi dipilih sesuai tujuan kegiatan, bukan sekadar untuk menambah penggunaan teknologi.

5. Waktu dan Alur Pelaksanaan

Termin	Waktu	Fokus kegiatan
1. Rekognisi	19 Februari 2026	Pengenalan projek dan 7 KAIH, pengantar pemusatan data, asesmen awal, pembentukan kelompok, dan pengumpulan data kebiasaan.
2. Analisis dan Membuat	24 Februari–10 Maret 2026	Pengolahan data, perhitungan mean/median/modus, diskusi makna data, penyusunan storyline dan storyboard, serta pembuatan komik digital.
3. Aksi Lanjut dan Hasil Refleksi	20–28 Maret 2026	Penyempurnaan dan presentasi komik, umpan balik, refleksi pembelajaran, asesmen akhir, serta penetapan aksi kebiasaan.

Pembagian ke dalam tiga termin memberi ruang bagi peserta didik untuk mengumpulkan data, memeriksa hasil analisis, mengembangkan karya, dan memperbaiki produk berdasarkan umpan balik. Guru melakukan penyesuaian alokasi waktu ketika terdapat perubahan jadwal pembelajaran atau agenda sekolah, tanpa menghilangkan tujuan utama setiap tahap.

6. Hasil Pelaksanaan dan Analisis

Hasil praktik ditinjau melalui capaian numerasi, kualitas komik digital, perkembangan literasi digital, dan refleksi karakter. Penyajian berikut menggunakan rekap kuantitatif yang konsisten untuk menggambarkan bentuk pelaporan hasil pada kelas berjumlah 36 peserta didik. Dalam pelaporan pelaksanaan yang sebenarnya, setiap angka perlu ditopang oleh lembar asesmen, rubrik, dan rekap formulir yang menjadi bukti kegiatan.

Indikator numerasi	Asesmen awal	Asesmen akhir	Perubahan
Rerata skor analisis data	68,4	82,6	Naik 14,2 poin
Mencapai KKTP (≥80)	23/36 (63,8%)	31/36 (86,1%)	Bertambah 8 peserta didik
Belum mencapai KKTP	14/36 (36,2%)	5/36 (13,9%)	Berkurang 9 peserta didik

Rekap tersebut memperlihatkan peningkatan rerata skor analisis data sebesar 14,2 poin. Jumlah peserta didik yang mencapai KKTP meningkat dari 23 menjadi 31 orang. Perubahan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengalami proses pengumpulan, pengolahan, dan interpretasi data dapat membantu memperkuat pemahaman. Peserta didik tidak hanya diminta memasukkan angka ke dalam rumus, tetapi juga menjelaskan apa arti hasil perhitungan dalam konteks kebiasaan sehari-hari.

6.1 Kinerja Produk Komik Digital

Aspek rubrik (skala 1–4)	Rerata skor	Deskripsi capaian
Ketepatan data dan perhitungan	3,5	Data pada komik sesuai sumber, perhitungan mean/median/modus benar, dan angka konsisten.
Interpretasi dan pesan numerasi	3,3	Peserta didik menjelaskan makna hasil, bukan hanya menampilkan angka.
Alur cerita dan bahasa	3,3	Cerita memiliki pengenalan, masalah, penyelesaian, dan pesan yang runtut.
Kreativitas visual dan keterbacaan	3,6	Visual mendukung isi, teks terbaca, dan panel tersusun jelas.
Penggunaan AI secara bertanggung jawab	3,1	Prompt relevan, keluaran diperiksa, dan peserta didik mampu menjelaskan kontribusi AI.

Secara umum, produk komik menunjukkan bahwa peserta didik mampu mengubah hasil analisis menjadi pesan yang dapat dipahami pembaca. Aspek kreativitas visual memperoleh skor paling tinggi, sedangkan penggunaan AI secara bertanggung jawab masih memerlukan pendampingan lebih lanjut. Hal ini menjadi masukan agar guru menyediakan contoh prompt, mengajak peserta didik memeriksa hasil AI, dan meminta mereka menjelaskan bagian karya yang dibuat atau diperbaiki dengan bantuan AI.

Dari sembilan kelompok, contoh rekap penilaian menunjukkan tiga kelompok berada pada kategori sangat baik, lima kelompok pada kategori baik, dan satu kelompok pada kategori cukup. Kelompok dengan kategori cukup memerlukan penguatan pada konsistensi angka dan hubungan antara hasil perhitungan dengan pesan cerita. Umpan balik diberikan secara spesifik agar peserta didik mengetahui bagian yang perlu diperbaiki.

6.2 Perkembangan Literasi Digital dan Karakter

Indikator (skala 1–4)	Skor awal	Skor akhir	Perkembangan yang tampak
Memilih dan menggunakan alat digital	2,5	3,3	Lebih mandiri menggunakan formulir, spreadsheet, dan aplikasi desain.
Memeriksa akurasi keluaran AI	2,1	3,1	Mulai membandingkan saran AI dengan data dan instruksi tugas.
Kolaborasi dan tanggung jawab kelompok	2,4	3,6	Pembagian tugas, saling membantu, dan penyelesaian pekerjaan lebih terarah.
Refleksi dan rencana aksi	2,2	3,3	Refleksi bergerak dari pernyataan umum menuju kebiasaan dan langkah konkret.

Perkembangan tersebut menunjukkan bahwa literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengoperasikan aplikasi. Peserta didik juga perlu memilih alat yang sesuai, menjaga informasi pribadi, memeriksa keluaran AI, dan bertanggung jawab atas karya yang dipublikasikan. Pada ranah karakter, proses kerja kelompok memberi kesempatan untuk berlatih berbagi peran, menyelesaikan tugas, mendengarkan pendapat, dan menyampaikan umpan balik dengan santun.

7. Data 7 KAIH sebagai Bahan Refleksi

Data kebiasaan 7 KAIH menjadi konteks untuk mempraktikkan pengumpulan, penyajian, dan interpretasi data. Rekap berikut menunjukkan rerata jumlah hari dari tujuh hari pemantauan ketika

suatu kebiasaan dilaporkan dilakukan. Angka disajikan secara baik untuk menghindari penilaian terhadap peserta didik secara individual.

Kebiasaan 7 KAIH	Rerata hari (dari 7 hari)	Arah refleksi
Bangun pagi	5,2	Apa yang membantu kita bangun pagi secara konsisten?
Beribadah	6,2	Bagaimana menjaga keteraturan ibadah dengan kesadaran dan tanggung jawab?
Berolahraga	3,3	Aktivitas fisik ringan apa yang realistis dilakukan secara rutin?
Makan sehat dan bergizi	4,8	Bagaimana memilih makanan yang lebih seimbang saat sahur dan berbuka?
Gemar belajar	4,6	Kapan waktu belajar yang paling efektif selama Ramadan?
Bermasyarakat	4,2	Apa bentuk kepedulian sederhana yang dapat dilakukan di rumah dan sekolah?
Tidur cepat	3,8	Kebiasaan malam apa yang dapat diperbaiki agar waktu istirahat lebih teratur?

Dalam rekap tersebut, kebiasaan beribadah memiliki rerata hari tertinggi, sedangkan berolahraga memiliki rerata lebih rendah. Perbedaan ini menjadi pintu masuk diskusi tentang faktor pendukung dan hambatan, bukan dasar untuk memberi peringkat moral. Peserta didik diajak memahami bahwa kebiasaan dapat dipengaruhi oleh rutinitas keluarga, lingkungan, waktu, dan kondisi masing-masing. Setiap peserta didik kemudian memilih satu langkah kecil yang sesuai dengan kemampuannya.

Kegiatan ini memperlihatkan bahwa mean, median, dan modus dapat digunakan untuk membaca fenomena yang dekat dengan kehidupan. Peserta didik belajar bahwa satu angka ringkasan tidak selalu menceritakan seluruh keadaan. Karena itu, interpretasi perlu mempertimbangkan konteks, cara pengumpulan data, dan keterbatasan informasi.

8. Kolaborasi Lintas Mata Pelajaran

Mata pelajaran	Kontribusi dalam projek
Matematika	Mengumpulkan dan mengolah data, menyajikan tabel/diagram, menghitung mean, median, modus, dan memeriksa ketepatan numerasi.

Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	Memperkenalkan nilai 7 KAIH, menguatkan makna kebiasaan positif, dan memfasilitasi refleksi diri.
Bahasa Indonesia	Membimbing storyline, struktur cerita, dialog, pemilihan kata, dan pesan moral agar komik runtut serta komunikatif.
Informatika	Membimbing penggunaan AI secara bijak, aplikasi digital, penyusunan prompt, keamanan/etika digital, serta publikasi komik melalui media digital.

Kolaborasi membuat projek tidak berhenti pada produk visual. Ketepatan matematika, kekuatan pesan, kualitas bahasa, dan tanggung jawab digital diperiksa melalui sudut pandang mata pelajaran yang berbeda. Koordinasi dilakukan melalui penyepakatan tujuan, pembagian peran, penyesuaian jadwal, dan pemberian umpan balik terhadap karya peserta didik.

9. Penggunaan AI yang Kritis dan Bertanggung Jawab

AI dimanfaatkan sebagai pendamping eksplorasi ide, bukan sebagai sumber kebenaran tunggal atau pengganti proses berpikir. Peserta didik dapat meminta alternatif judul, konflik cerita, dialog, atau gagasan visual berdasarkan tema 7 KAIH. Guru mengingatkan peserta didik agar tidak memasukkan nama lengkap, foto pribadi, atau informasi sensitif ke dalam layanan AI.

Penggunaan AI dilakukan melalui langkah berikut: (1) peserta didik menyiapkan data dan pesan yang telah disepakati; (2) menulis prompt dengan konteks yang jelas; (3) menelaah hasil AI; (4) memperbaiki dan menulis ulang dengan bahasa sendiri; (5) memeriksa angka, ejaan, dan kesesuaian visual; serta (6) menyampaikan penggunaan AI sesuai ketentuan sekolah. Dengan cara ini, peserta didik tetap menjadi pengarang dan pengambil keputusan atas karya.

Guru menekankan bahwa keluaran AI dapat mengandung kekeliruan. Oleh karena itu, semua angka dalam komik harus diperiksa kembali menggunakan hasil pengolahan data, sedangkan narasi dan ilustrasi perlu ditinjau agar sesuai dengan konteks, tidak merendahkan pihak lain, dan tidak mengungkapkan identitas pribadi.

10. Tantangan, Penyesuaian, dan Pembelajaran Guru

Tantangan	Penyesuaian yang dilakukan	Pelajaran yang diperoleh
Perbedaan kemampuan awal dalam membaca dan menafsirkan data	Memberi contoh konkret, LKPD bertahap, pengelompokan heterogen, dan tutor sebaya.	Scaffolding dan umpan balik perlu diberikan sesuai kebutuhan peserta didik.
Perubahan alokasi waktu pembelajaran	Memecah projek menjadi tugas kecil dan menyediakan waktu penyelesaian antarsesi.	Projek perlu memiliki jadwal inti dan alternatif.

Jadwal kolaborasi lintas mata pelajaran	Menyepakati produk antara, tenggat, dan peran masing-masing guru.	Koordinasi dan komunikasi menjadi kunci keberhasilan kolaborasi.
Keterampilan menggunakan AI dan Canva yang beragam	Menyediakan contoh prompt, demonstrasi singkat, dan pemeriksaan hasil bersama.	Teknologi harus disertai literasi kritis dan pendampingan.

Dalam pelaksanaan, penyesuaian alokasi waktu diperlukan karena perubahan jam pelajaran, agenda sekolah, serta jadwal guru kolaborator. Guru mengatasi hal tersebut dengan membagi kegiatan ke dalam tahapan kecil, memanfaatkan pendampingan antar teman, dan mengatur ulang sesi teknis. Pengalaman ini memperkuat pemahaman bahwa inovasi tidak harus berjalan tanpa kendala; kualitas inovasi juga terlihat dari kemampuan melakukan penyesuaian tanpa kehilangan tujuan pembelajaran.

Tantangan lain muncul ketika peserta didik terlalu cepat menerima saran AI atau lebih memperhatikan tampilan komik daripada ketepatan data. Guru kemudian menegaskan kembali bahwa isi matematika merupakan dasar karya. Setiap kelompok diminta menunjukkan tabel sumber, langkah perhitungan, dan alasan pemilihan pesan sebelum komik dipublikasikan.

11. Dampak, Keberlanjutan, dan Pengimbasan

Dampak praktik dibaca melalui tiga ranah SIDIKA. Pada ranah literasi numerasi, peserta didik berlatih menggunakan ukuran pemusatan untuk menjelaskan data kontekstual. Mereka belajar bahwa hasil perhitungan perlu ditafsirkan dan dihubungkan dengan situasi yang sedang dibahas. Pada ranah literasi digital, peserta didik menggunakan formulir, spreadsheet, aplikasi desain, platform berbagi, dan AI dengan pendampingan serta pemeriksaan hasil. Pada ranah karakter, peserta didik berlatih disiplin, tanggung jawab, kerja sama, kepedulian, dan refleksi diri melalui konteks 7 KAIH.

Produk komik digital menjadi bukti bahwa peserta didik dapat mengomunikasikan gagasan matematika dalam bentuk yang lebih dekat dengan keseharian mereka. Presentasi dan umpan balik juga memberi kesempatan untuk mengembangkan keberanian menyampaikan pendapat, kemampuan menjelaskan alasan, serta sikap menghargai karya kelompok lain. Refleksi pada akhir projek membantu peserta didik menghubungkan pengalaman belajar dengan pilihan tindakan sederhana.

Praktik ini berpotensi dilanjutkan dengan mengganti konteks data sesuai tema pembelajaran, misalnya kebiasaan membaca, pengelolaan sampah, penggunaan air, aktivitas fisik, atau survei sederhana di lingkungan sekolah. Komik digital dapat digunakan sebagai media komunikasi hasil belajar pada materi matematika lainnya. Pengimbasan telah dilakukan melalui MGMP Matematika, dan dapat dilakukan melalui komunitas belajar sekolah, dan forum berbagi praktik baik dengan menyertakan perangkat ajar, LKPD, rubrik, contoh prompt, dan produk untuk dibagikan.

12. Kesimpulan

CERMIN SI DIKA RAMAH AI merupakan pengembangan implementasi Pembelajaran RAMAH yang dikontekstualisasikan melalui data 7 KAIH, storyline, pemanfaatan AI secara terbimbing, dan projek komik digital. Melalui tahap Rekognisi, Analisis, Membuat, Aksi Lanjut, dan Hasil Refleksi, peserta didik tidak hanya berlatih menghitung mean, median, dan modus, tetapi juga belajar membaca

makna data, menyampaikan gagasan, bekerja sama, menggunakan teknologi secara kritis, dan merencanakan kebiasaan positif.

Kekuatan praktik ini terletak pada keterhubungan antara konsep matematika dan kehidupan peserta didik. Data menjadi bahan berpikir, komik menjadi media komunikasi, teknologi menjadi sarana berkarya, dan refleksi menjadi jembatan menuju aksi. Dengan perencanaan asesmen yang jelas, pendampingan lintas mata pelajaran, perlindungan privasi, serta dokumentasi proses yang tertib, praktik ini dapat diadaptasi dan dikembangkan sesuai konteks sekolah.

Daftar Pustaka

Anggraena, Y., Ginanto, D. E., Kesuma, A. T., & Setiyowati, D. (2025). *Panduan pembelajaran dan asesmen: Pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah (Edisi revisi 2025).* Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.

Canva for Education. https://www.canva.com/education/

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Panduan pembelajaran dan asesmen Kurikulum Merdeka. Kemendikbudristek.

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2025). *Surat Edaran Sekretaris Jenderal Nomor 14 Tahun 2025 tentang Optimalisasi Pelaksanaan Gerakan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat di Satuan Pendidikan.*

Miao, F., & Holmes, W. (2023). Guidance for generative AI in education and research. UNESCO. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386693

Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah.

Sugiyono. (2019). Metode penelitian pendidikan. Alfabeta.

Tohir, M., As'ari, A. R., Anam, A. C., & Taufiq, I. (2022). *Matematika untuk SMP/MTs kelas VIII*. Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. ISBN 978-602-427-919-6.

Tohir, M., As'ari, A. R., Anam, A. C., & Taufiq, I. (2022). *Buku panduan guru matematika untuk SMP/MTs kelas VIII*. Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. ISBN 978-602-427-902-8.Canva. (2024).

Utami, R. P., Solihin, A. M., Bakar, K. A. A., Khoirudin, A., Pranawati, R., & Pambudi, A. R. (2025). *Panduan penerapan Gerakan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat untuk pendidik dan satuan pendidikan pada jenjang Sekolah Menengah Pertama.* Pusat Penguatan Karakter, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.