

Bagikan game. Pantau kemajuannya.

Satu bulan menguatkan dasar aljabar: siswa menemukan yang belum diketahui dengan nalar, memberi nama x , menulis cerita jadi persamaan, lalu menyelesaikannya.

Akun LMS Lajuku dengan kurikulum gerakan tiga bab: Asesmen Awal, Game Bar Model (8 game), dan Asesmen Akhir — semuanya berbentuk game. Guru membagikan dan memantau; bahan disiapkan Penma bersama Lajuku.

1 Masuk ke akun gerakan.

Buka lajuku.com/GMA → Lanjut dengan Google (tanpa verifikasi email), atau masuk dengan akun Lajuku lama; isi data sekolah. Paket Gerakan Merdeka Aljabar ada di Kurikulum → Konten, tiga bab: Asesmen Awal, Game Bar Model (8 game), Asesmen Akhir.

2 Pilih kelas, lalu aktivasi.

Di Kelas, pilih/buat kelas, isi Tingkat 7–12, dan tautkan kurikulum gerakan. Di Konten, klik Aktivasi → Ya. Bagikan Link Kelas; siswa memakai akun yang sama.

3 Bagikan asesmen awal sekali.

Konten → pilih kelas → bab Asesmen Awal → Personalisasi. Pilih semua peserta + modul awal, atur Tampilkan ke siswa penerima → Simpan. Siswa mengerjakan tanpa umpan balik; boleh membuat coretan sendiri. Baca : → Hasil (skor dan profil lima fondasi) untuk menentukan siswa sasaran.

4 Siswa yang perlu bantuan mendapat game.

Bab Game Bar Model → pertemuan game → Personalisasi: atur kelompok sasaran, pilih game berurutan (Bar Model 1–8), waktu tampil → Simpan. Siswa lain tetap dalam kelompok terpisah dengan latihan lain. Bagikan game rutin selama satu bulan.

5 Lihat siapa yang sudah mulai paham.

Pada modul game, buka : → Hasil. Ikuti langkah tiap kelompok: Siap lanjut, Perlu latih lagi, Kembali ke game prasyarat, Belum main; lihat kesalahan terbanyak. Sebab berupa indikasi, bukan kepastian. Tidak perlu asesmen tiap pertemuan.

6 Cek lagi siswa yang didampingi.

Setelah satu bulan, bagikan asesmen akhir (bab Asesmen Akhir) kepada siswa sasaran pendampingan; soal terakhir (pamungkas) tidak masuk skor. Bandingkan hasil awal–akhir siswa yang sama, lalu isi refleksi lewat /GMA.

CARA MEMAKAI GAME: GURU BEBAS MEMILIH

Penugasan

Bagikan game untuk dikerjakan di rumah. Tentukan waktu pengumpulan, lalu cek hasilnya.

Pembelajaran utama

Gunakan game sebagai kegiatan inti pada pertemuan yang dipilih.

Pembuka ±20 menit

Mulai pelajaran dengan game, kemudian lanjutkan materi kelas seperti biasa.

Kelompok kecil

Siswa sasaran bermain bar model; siswa lain mengerjakan latihan utama, juga bisa lewat Lajuku.

Paket belum muncul? Hubungi pendamping. Gunakan akun siswa yang sama untuk hasil awal–akhir.