



PEMERINTAH KABUPATEN  
EMPAT LAWANG

# **PEDOMAN TEKNIS**

## **LEMPOK (LOGIKA**

## **EFEKTIF MATEMATIKA**

## **POKOK)**

## **TAHUN 2025**



|                   |                                              |
|-------------------|----------------------------------------------|
| NAMA INOVASI      | : “LEMPOK” (LOGIKA EFEKTIF MATEMATIKA POKOK) |
| TAHAPAN INOVASI   | : PENERAPAN                                  |
| INISIATOR         | : SD NEGERI 5 TEBING TINGGI                  |
| KEPALA SEKOLAH    | : NANIK INDARTI,S.Pd.,MM                     |
| INOVATOR/ PENULIS | : SRI WAHYUNI,S.Pd.,Gr                       |
| JENIS INOVASI     | : NON - DIGITAL                              |
| BIDANG INOVASI    | : PENDIDIKAN                                 |

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. LATAR BELAKANG**

Penggunaan media untuk proses belajar mengajar bisa menciptakan minat serta keinginan baru, menaikkan rangsangan serta motivasi belajar, dan memberi pengaruh psikologis yang positif untuk peserta didik serta implikasi media pembelajaran akan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Oleh karena itu, media bisa ditafsirkan selaku komponen wahana fisik atau sumber belajar yang mempunyai kandungan materi instruksional pada lingkungan peserta didik yang bisa merangsang mereka agar belajar serta sebaiknya dipakai ketika pembelajaran.

Satu diantara alternatif media pembelajaran yang bisa dipakai pendidik ialah media logika efektif matematika pokok. Media logika efektif matematika yakni media pembelajaran yang mana pemakaian logika efektif matematika pokok dalam melakukan operasi perkalian. Logika efektif matematika pokok ini mempunyai fungsi sebagai tempat membantu untuk operasi hitung perkalian bilangan cacah. Karenanya bisa dijelaskan media pembelajaran logika efektif matematika pokok berhitung ialah media yang dipakai dalam perantara saat proses pembelajaran di kelas, utamanya dalam pembelajaran matematika materi perkalian. Media logika efektif matematika pokok berhitung yaitu wujud dari inovasi terbaru untuk mempermudah mengenal perkalian.

Penggunaan media benda konkret sangat penting diterapkan dalam proses pembelajaran, termasuk pembelajaran matematika. Karena dapat memberikan energi positif terhadap keaktifan siswa di dalam kelas. Sebagai seorang guru harus mampu memberikan

energi positif terhadap siswa-siswinya. Adapun hasil yang dapat dilihat dari penggunaan media benda konkret pada pembelajaran matematika materi perkalian.

## **B. TUJUAN INOVASI**

Inovasi pembelajaran ini bertujuan untuk:

1. Menghadirkan kegiatan evaluasi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.
2. Meningkatkan motivasi serta partisipasi peserta didik dalam mengikuti evaluasi.
3. Menarik Perhatian Siswa dan kreatif siswa.

## **C. MANFAAT YANG DIPEROLEH DARI INOVASI**

Penggunaan media konkret seperti logika efektif matematika dapat menjadi alternatif yang efektif dalam perkalian. Media tersebut mendukung pembelajaran yang aktif dan bermakna bagi siswa.

Inovasi pembelajaran “LEMPOK” (Logika Efektif Matematika Pokok) memiliki kelebihan sebagai berikut :

1. Tersedianya media pembelajaran fisik
2. Anak dapat mengenal perkalian dengan mudah dan cepat.
3. Meningkatnya daya tarik siswa karena media yang mudah dipahami.

Inovasi pembelajaran “LEMPOK” (Logika Efektif Matematika Pokok) memiliki keterbaruan sebagai berikut :

1. Tersedianya media pembelajaran fisik
2. Anak dapat mengenal perkalian dengan mudah dan cepat.
3. Pemanfaatan data hasil evaluasi untuk refleksi pembelajaran yang lebih akurat.
4. Pendekatan evaluasi yang berpusat pada pengalaman belajar siswa.

## **D. KECEPATAN PENCIPTAAN INOVASI DAERAH**

Inovasi Logika Efektif Matematika Pokok dapat dikembangkan dalam waktu relatif singkat karena memanfaatkan sumber daya yang sudah tersedia di lingkungan sekolah. Media dapat dibuat menggunakan kardus bekas. Sementara itu, perkaliannya dapat di print. Dengan bahan yang sederhana dan mudah diperoleh, inovasi ini dapat dirancang, diuji coba, dan diterapkan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini menjadikan inovasi ini praktis, efisien, dan mudah diterapkan.

## **E. PENGGUNAAN IT (INFORMASI DAN TEKNOLOGI)**

Inovasi LEMPOK (Logika Efektif Matematika Pokok ) memanfaatkan teknologi informasi untuk mendukung pengelolaan dan pendokumentasian inovasi daerah di Kabupaten Empat Lawang. Teknologi memainkan peran yang sangat penting dalam meningkatkan efisiensi, transparansi, dan akurasi dalam pendampingan, serta memudahkan proses pemantauan dan evaluasi inovasi yang dilaksanakan.

Selain itu, media sosial dan aplikasi komunikasi juga digunakan untuk mempercepat penyebaran informasi terkait pelaksanaan Logika Efektif Matematika Pokok dan perkembangan inovasi yang ada. Grup WhatsApp dan platform media sosial lainnya digunakan untuk berbagi update mengenai kegiatan serta materi edukatif yang dapat

membantu peserta dalam merancang inovasi yang lebih baik. Hal ini meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif antara peserta dan tim pembina, serta mempermudah komunikasi antar pemangku kepentingan.

## **BAB II**

### **KERANGKA PIKIR**

#### **A. KEBAHARUAN**

Pembelajaran matematika pada siswa kelas rendah sering mengalami kendala karena metode yang digunakan masih bersifat konvensional. Hal ini menyebabkan siswa kurang tertarik dan sulit memahami konsep matematika. Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif. Salah satu solusi yang dapat digunakan adalah menggunakan media pembelajaran.

Konsep inti dari desain media pembelajaran **LEMPOK** (Logika Efektif Matematika Pokok) adalah sebagai media yang dapat digunakan siswa untuk menjawab pertanyaan tentang perkalian dan memudahkan siswa untuk belajar perkalian dengan inovasi yang baru aktif dan menyenangkan.

#### **B. DESAIN INOVASI**

Inovasi **LEMPOK** (Logika Efektif Matematika Pokok) di rancang untuk mengatasi masalah rendahnya siswa yang paham dan hafal perkalian. Sebelumnya di sekolah belum ada menggunakan media ini. Membuat media pembelajaran perkalian bukan sekadar tentang angka, tapi tentang bagaimana kita membangun jembatan visual agar konsep abstrak menjadi nyata. Mengubah deretan angka menjadi pengalaman visual yang interaktif. Karena belajar matematika tidak harus kaku. Melampaui hafalan perkalian konvensional. Kami mendesain pemahaman, bukan sekadar ingatan. Inovasi media yang mengubah kerumitan perkalian menjadi harmoni pola yang mudah dicerna. Menghapus kata "sulit" dalam perkalian melalui desain media yang memancing rasa ingin tahu. Setiap angka punya cerita. Media inovatif ini membantu anak-anak melihat bagaimana angka bertumbuh dan berlipat ganda. Inovasi media perkalian yang mengubah rasa takut menjadi rasa seru. Karena paham konsep jauh lebih keren daripada sekadar hafal. Desain media perkalian kami hadir untuk memperpendek jarak antara ketidaktahuan dan pemahaman yang mendalam. Mengintegrasikan estetika dan logika untuk menciptakan pengalaman belajar perkalian yang tak terlupakan. Esensi dari inovasi adalah menyederhanakan yang rumit. Media ini adalah solusi untuk logika perkalian yang lebih inklusif bagi semua gaya belajar.

Inovasi ini bertujuan untuk membangun ekosistem inovasi yang inklusif, berbasis kolaborasi, dan berkelanjutan dengan melibatkan berbagai elemen masyarakat dan pemerintahan daerah.

Sasaran dari Inovasi pembelajaran adalah:

1. Peserta didik sekolah dasar
2. Guru sebagai pelaksana inovasi.
3. Lingkungan sekolah sebagai ekosistem pendukung.

Ruang Lingkup dari Inovasi pembelajaran adalah:

1. Penyusunan instrumen evaluasi.
2. Pelaksanaan evaluasi media pembelajaran
3. Pengolahan dan analisis hasil evaluasi.
4. Refleksi serta tindak lanjut pembelajaran.

## **C. SOP PROSES INOVASI YANG DIHASILKAN**

### **1. Identifikasi Permasalahan dan Pembentukan Tim Inovasi**

- a. Tim kepala sekolah dan guru bersama melakukan pembentukan tim untuk menyusun inovasi pembelajaran.
- b. Tim ini mengadakan rapat awal untuk merencanakan strategi, jadwal pelaksanaan klinik inovasi, serta pembentukan komunitas penggerak inovasi.

### **2. Penyusunan SOP Program Inovasi dan Dokumentasi**

- a. Tim menyusun SOP untuk pelaksanaan program inovasi LEMPOK yang mencakup prosedur pembinaan, pelaporan, dan pencatatan hasil inovasi yang dilaksanakan.
- b. Kegiatan pengembangan inovasi, serta pencapaian yang dicapai dalam setiap tahap disusun dengan menggunakan sistem manual dan berbasis digital.
- c. Pelaporan dilakukan secara periodik dan berbasis bukti untuk memastikan bahwa setiap kegiatan inovasi berjalan sesuai rencana.

### **3. Sosialisasi Inovasi dan Pelatihan Peserta**

- a. Sosialisasi program Inovasi “Lempok” ini dilakukan melalui rapat dewan guru
- b. Uji coba dilakukan di kelas bersama siswa kelas rendah

### **4. Implementasi Program Inovasi dan Pendokumentasian**

- a. Program inovasi pembelajaran diimplementasikan dengan memulai pelaksanaan di dalam kelas pada saat pembelajaran matematika khususnya pada materi perkalian.
- b. Di setiap kegiatan, diadakan sesi diskusi mengenai tantangan yang dihadapi dan solusinya, dengan melibatkan peserta aktif dalam diskusi dan penulisan laporan inovasi yang baik dan terstruktur.
- c. Semua kegiatan didokumentasikan dengan rapi menggunakan form manual dan aplikasi yang memudahkan proses pelaporan dan memantau perkembangan program.

### **5. Monitoring Berkala, Evaluasi, dan Penyempurnaan Sistem**

- a. Evaluasi dilakukan setiap bulan untuk mengukur efektivitas pelaksanaan media LEMPOK, tingkat partisipasi peserta, serta dampak terhadap peningkatan kualitas dokumen inovasi yang dihasilkan. Menyempurnakan hasil media menjadi lebih efektif lagi dan menghasilkan siswa paham akan perkalian.
- b. Perkalian: Dilihat, Disentuh, Dimengerti.
- c. Logika Berlipat, Kreativitas Meningkat.
- d. Satu Media, Berjuta Pemahaman.
- e. Ubah Cara Pandang, Taklukkan Perkalian.

### BAB III

## TAHAPAN PROSES PENCIPTAAN INOVASI

## 1. Tahap Perencanaan dan identifikasi masalah (Minggu ke 3 Januari 2025)

- Mengidentifikasi kebutuhan evaluasi pembelajaran.
- Menganalisis karakteristik peserta didik.
- Menentukan kompetensi yang akan dievaluasi.

**2. Tahap Perancangan dan Pengembangan (Minggu ke 4 s.d minggu ke 1 Februari2025)**

- Mendesain media pembelajaran
- Melakukan uji coba instrumen evaluasi.
- Melakukan revisi berdasarkan hasil uji coba.

### 3. Tahap Pelaksanaan (Minggu ke 2 s.d minggu ke 3 Februari 2025)

- Menyiapkan media
- Memberikan arahan penggunaan kepada peserta didik.
- Melaksanakan evaluasi pembelajaran melalui media pembelajaran “Lempok”
- Memantau partisipasi dan keterlibatan siswa.

#### 4. Tahap uji coba dan implementasi (Minggu ke 4 s.d minggu ke 2 Maret 2025)

- Menganalisis hasil evaluasi siswa.
- Mengidentifikasi kesulitan belajar.
- Melakukan refleksi pembelajaran.
- Menyusun tindak lanjut pembelajaran.

### 5. Tahap Evaluasi dan Penyempurnaan (Minggu ke 3 Maret 2025)

- Mendokumentasikan praktik inovasi.
- Berbagi praktik baik kepada rekan guru.
- Mengembangkan inovasi pada mata pelajaran lain.

## TAHAPAN INOVASI

[illegible]

|                                                    |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|----------------------------------------------------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| Tahap Perancangan Sistem dan Pengembangan Platform |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Tahap Sosialisasi dan Pembentukan Tim Konsultasi   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Tahap Uji Coba dan Implementasi                    |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Tahap Evaluasi dan Penyempurnaan                   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

## BAB IV

### PENUTUP

Penggunaan media Lempok dalam pembelajaran matematika terbukti efektif meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Pembelajaran yang awalnya terkesan monoton menjadi lebih menarik dan interaktif. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi saat mengikuti pembelajaran perkalian. Selain itu, pemahaman mereka terhadap konsep perkalian juga menjadi lebih baik. Dari hasil kajian ini, dapat disimpulkan bahwa Lempok (Logika Efektif Matematika Pokok) berdampak positif pada aspek kognitif siswa, yaitu pemahaman materi perkalian.

Media ini juga berpengaruh pada aspek afektif seperti motivasi dan sikap belajar siswa. Lempok (Logika Efektif Matematika Pokok) membantu siswa belajar melalui pengalaman langsung yang menyenangkan. Selain itu, media ini memudahkan visualisasi konsep sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Implikasinya, guru diharapkan lebih kreatif dalam memilih media pembelajaran.

Hal ini terutama penting untuk materi abstrak seperti matematika. Penggunaan media konkret seperti Lempok (Logika Efektif Matematika Pokok) dapat menjadi alternatif yang efektif. Media tersebut mendukung pembelajaran yang aktif dan bermakna bagi siswa.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan dilakukan pengembangan media serupa. Media tersebut dapat dikembangkan untuk operasi matematika lainnya, seperti pembagian atau pecahan. Pengembangan ini bertujuan memperluas dampak positif pada pembelajaran matematika. Dengan demikian, siswa dapat memahami berbagai konsep matematika dengan lebih mudah dan menyenangkan.



**PEMERINTAH KABUPATEN  
EMPAT LAWANG**

