



PEMERINTAH KABUPATEN
EMPAT LAWANG

PEDOMAN TEKNIS SOPIR MBG (Solusi Pintar Berhitung Matematika Bersama Guru) TAHUN 2025



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Kemampuan berhitung merupakan keterampilan dasar yang sangat penting dalam matematika. Ini melibatkan penguasaan operasi aritmetika, yang terdiri dari penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian bilangan bulat (Sutrisno et al., 2023). Kemampuan berhitung merupakan landasan penting yang harus dimiliki oleh semua murid karena akan menjadi bekal berharga dalam kehidupan sehari-hari murid (Rifqah et al., 2022). Kemampuan berhitung menjadi salah satu cabang matematika yang nyata. Banyak hal yang dapat mempengaruhi kemampuan anak dalam berhitung. Faktor internal dan eksternal menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan berhitung anak.

Meskipun teknologi digital berkembang pesat, bagi anak usia dini, interaksi face-to-face dan penggunaan alat peraga konkret tetap menjadi metode paling efektif untuk menanamkan konsep. Sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piaget, siswa kelas rendah berada pada tahap operasional konkret. Oleh karena itu, guru dituntut untuk berinovasi menghadirkan media pembelajaran yang menarik namun tetap ekonomis.

Sebagai guru Sekolah Dasar, saya melihat potensi besar dari limbah lingkungan sekitar. Alih-alih menggunakan aplikasi yang rumit, saya menghadirkan inovasi Sopir MBG (Solusi Pintar Berhitung Matematika Bersama Guru). Inovasi ini memadukan kemurnian pengajaran tatap muka dengan media kreatif dari barang bekas (kardus) yang didesain penuh warna untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa. Dengan metode SASSUKE (Santai, Serius, Sukses, dan Efektif), pembelajaran matematika tidak lagi menegangkan, melainkan menjadi petualangan yang menyenangkan.

B. TUJUAN

Inovasi Sopir MBG dikembangkan dengan tujuan utama:

1. Menghadirkan media pembelajaran konkret yang mempermudah pemahaman konsep perkalian dasar bagi siswa kelas rendah.
2. Meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa melalui metode pembelajaran yang ceria dan tidak kaku (SASSUKE).
3. Memanfaatkan limbah barang bekas (kardus) sebagai alat peraga edukatif yang ramah lingkungan dan bernilai estetika tinggi.
4. Mendukung peningkatan standar numerasi siswa di tingkat sekolah dasar.

MANFAAT

Manfaat yang dapat diperoleh:

1. Bagi Guru

Memacu guru untuk terus berinovasi dalam menciptakan model dan media pembelajaran yang tidak hanya sesuai kebutuhan murid tetapi juga menyenangkan

2. Bagi Murid

Murid lebih cepat memahami konsep dasar perkalian daripada sekadar menghafal angka

3. Bagi lingkungan

Menciptakan ekosistem sekolah yang peduli lingkungan dengan mengurangi sampah anorganik melalui pembuatan media pembelajaran

C. PENGGUNAAN MEDIA

Inovasi Sopir MBG merupakan singkatan dari Solusi Pintar Berhitung MATEMATIKA BERSAMA GURU, yaitu suatu metode hitung perkalian yang dipadukan dengan karya dari barang bekas seperti kardus, sebenarnya ini merupakan pembaharuan system, karena sistem manual yang di ajarkan face to face lebih mudah diingat oleh murid apalagi penyampaian nya menggunakan media pembelajaran yang menarik dan disampaikan dengan pendekatan karakter sesuai jenjang, untuk murid kelas rendah berarti kita harus membuat media yang dilengkapi warna dan disampaikan menggunakan metode sssuke (santai, serius, sukses dan efektif). Adapun manfaat menggunakan media ini untuk lingkungan diantaranya:

- Edukasi Pengelolaan Limbah yaitu Memberikan contoh nyata kepada warga sekolah bahwa barang bekas (seperti kardus) memiliki nilai guna kembali (re-use) jika dikelola dengan kreatif.
- Budaya Sekolah Ramah Lingkungan yaitu Menciptakan ekosistem sekolah yang peduli lingkungan dengan mengurangi sampah anorganik melalui pembuatan media pembelajaran.
- Efisiensi Biaya (Ekonomis) yaitu Mengurangi ketergantungan sekolah pada alat peraga pabrikan yang mahal, sehingga anggaran bisa dialokasikan untuk kebutuhan pendidikan lainnya.

BAB II

KERANGKA BERPIKIR

A. KEBAHARUAN

Inovasi Sopir MBG membawa kebaruan dalam pembelajaran matematika di kelas rendah melalui beberapa aspek:

- Pembaruan Sistem: Mengembalikan kekuatan pengajaran face-to-face yang dipadukan dengan media fisik, bukan sekadar menonton layar, sehingga memori jangka panjang siswa lebih kuat terbentuk.
- Metode SASSUKE: Pendekatan psikologis yang disesuaikan dengan jenjang usia (Santai dalam suasana, Serius dalam materi, Sukses dalam pemahaman, dan Efektif dalam waktu).
- Media "Low-Tech High-Impact": Penggunaan kardus bekas yang dikreasikan dengan warna-warna kontras untuk menstimulasi visual anak, membuktikan bahwa inovasi tidak harus mahal dan berbasis internet.

B. DESAIN INOVASI

Desain Inovasi Sopir MBG terdiri dari beberapa komponen:

- Papan MBG (Kardus Pintar): Alat peraga dari kardus yang dilengkapi kantong-kantong warna-warni dan angka untuk memvisualisasikan penjumlahan berulang (konsep perkalian).
- Modul Karakter: Panduan langkah demi langkah bagi guru untuk masuk ke dunia anak (storytelling) sebelum mulai berhitung.
- Zona SASSUKE: Pengaturan tempat duduk kelas yang dibuat melingkar atau senyamannya agar interaksi tatap muka antara guru dan setiap murid terjadi secara intens dan hangat.
- Lembar Refleksi Warna, Siswa memberikan stiker warna pada papan kardus sebagai penanda sejauh mana mereka memahami materi hari itu.

C. KECEPATAN PENCIPTAAN INOVASI DASAR

Inovasi ini akan di kembangkan secara bertahap dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna. Fase awal akan berfokus pada pengembangan modul dasar dan pelatihan guru. pengembangan berkelanjutan akan di lakukan berdasarkan umpan balik dari pengguna

D. SOP PROSES INOVASI YANG DIHASILKAN

1. Identifikasi kebutuhan
2. Pengumpulan Materi
3. Merancang Halaman Model Pembelajaran Sopir MBG
4. Membuat Media Pembelajaran Sopir MBG
5. Mengimplementasikan dalam pembelajaran
6. Mengevaluasi

BAB III

TAHAPAN PROSES PENCIPTAAN INOVASI

1. Tahap Inisiasi dan Identifikasi Permasalahan (Bulan April 2025)
2. Tahap Perancangan (Bulan Mei 2025)
3. Implementasi Pembelajaran (Bulan Juni 2025)
4. Tahap Evaluasi dan Penyempurnaan (Minggu ke-1 Juli 2025-September 2026)

TAHAPAN INOVASI

[illegible]

BAB IV

PENUTUP

Sopir MBG (Solusi Pintar Berhitung Matematika Bersama Guru) hadir sebagai jawaban nyata untuk mewujudkan pembelajaran matematika yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa kelas rendah. Inovasi ini dikembangkan dengan tujuan utama menghadirkan metode hitung yang konkret, interaktif, dan mudah dipahami melalui pemanfaatan media barang bekas. Dengan mengedepankan interaksi face-to-face dan pendekatan karakter, Sopir MBG terbukti efektif meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta mendukung program penguatan literasi dan numerasi di tingkat dasar.

Inovasi ini memberikan dampak nyata terhadap perubahan perilaku belajar siswa di kelas Rendah. Motivasi belajar matematika meningkat secara signifikan, ketakutan siswa terhadap angka berkurang, dan kemandirian dalam memecahkan soal perkalian mulai tumbuh. Melalui penggunaan media Papan MBG yang terbuat dari kardus warna-warni, materi perkalian yang sebelumnya abstrak menjadi lebih visual dan taktik, sehingga lebih mudah mengendap dalam ingatan siswa.

Dalam pelaksanaannya, Sopir MBG menerapkan metode SASSUKE (Santai, Serius, Sukses, dan Efektif). Suasana belajar dikelola dengan Santai namun tetap Serius dalam mencapai target materi, sehingga berujung pada Suksesnya pemahaman siswa secara Efektif. Inovasi ini juga dilengkapi dengan sistem refleksi harian yang memungkinkan guru memantau perkembangan emosional dan kognitif siswa secara langsung setelah sesi "menyetir bersama" (belajar bersama) selesai.

Penerapan Sopir MBG memberikan manfaat yang komprehensif. Pembelajaran menjadi lebih seru karena siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga aktif memanipulasi media fisik. Secara keseluruhan, Sopir MBG membuktikan bahwa inovasi pembelajaran yang hebat tidak selalu harus bergantung pada teknologi digital yang rumit. Dengan kreativitas mengolah barang bekas dan ketulusan dalam pendekatan karakter, seorang guru dapat menciptakan suasana belajar yang bermakna, menyenangkan, dan mampu menyiapkan siswa menjadi pembelajar yang tangguh di masa depan.

"Teknologi bisa berganti, tapi sentuhan kasih sayang seorang guru dalam menjelaskan angka secara langsung takkan pernah tergantikan. Sopir MBG hadir untuk memastikan bahwa tidak ada satu pun anak yang tertinggal di kursi belakang dalam perjalanan mereka memahami dunia angka. Karena bagi saya, setiap anak adalah penumpang istimewa yang layak sampai ke tujuan dengan bahagia."



**PEMERINTAH KABUPATEN
EMPAT LAWANG**

