

STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP)

Inovasi GENTALA (Gerakan Numerasi Tangkas, Logis, dan Aktif) SD Negeri 84/IV Kota Jambi

Nomor : 04 /SOP/SDN.83/2025

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemampuan numerasi merupakan salah satu kompetensi fondasi yang krusial dalam Asesmen Nasional. Namun, matematika seringkali masih dianggap sebagai mata pelajaran yang abstrak, menakutkan, dan terpisah dari realitas kehidupan siswa. Di SD Negeri 84/IV Kota Jambi, diperlukan sebuah pendekatan yang segar, kontekstual, dan berbasis aktivitas nyata (non-digital) untuk membumikan konsep matematika.

Inovasi ini lahir dengan mengangkat kearifan lokal Jambi, yaitu **Menara dan Jembatan Gentala Arasy**. Sebagai ikon kebanggaan masyarakat Jambi yang menyeberangi Sungai Batanghari, Gentala Arasy memiliki filosofi mendalam. Filosofi inilah yang diintegrasikan ke dalam dunia pendidikan melalui program **GENTALA**.

1.2 Filosofi & Makna Program

- **Menara Pemandu:** Program ini berfungsi sebagai "menara" yang memberikan arah, menerangi, dan memandu siswa keluar dari kesulitan memahami konsep angka dan logika matematika.
- **Jembatan Penghubung:** Program ini bertindak sebagai "jembatan" yang menghubungkan teori matematika di dalam kelas dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (kontekstual).

II. PROFIL INOVASI

2.1 Kebaruan (Novelty) dan Karakteristik Non-Digital

GENTALA adalah inovasi pembelajaran numerasi yang **100% non-digital**, memanfaatkan alat peraga fisik, permainan taktil (sentuhan), dan optimalisasi lingkungan sekolah sebagai media belajar (*learning space*). Inovasi ini berfokus pada tiga pilar utama:

1. **Tangkas:** Melatih kecepatan berpikir dan berhitung mental (*mental math*) melalui alat peraga adaptif.
2. **Logis:** Mengasah kemampuan penalaran dan pemecahan masalah melalui simulasi belanja tradisional atau permainan strategi lokal.
3. **Aktif:** Mengubah cara belajar dari duduk-dengar-catat menjadi gerakan fisik yang melibatkan kerja sama tim.

2.2 Replikasi Kearifan Lokal dalam Komponen Program

Pembelajaran dibagi menjadi beberapa zona fisik di lingkungan sekolah yang dinamai berdasarkan elemen Gentala Arasy:

- **Lapak Batanghari (Pasar Apung Numerasi):** Simulasi pasar tradisional non-digital di pojok kelas menggunakan mata uang mainan. Siswa belajar operasi hitung, pecahan, dan estimasi melalui transaksi jual beli komoditas lokal (misal: simulasi menjual ikan, karet, atau nanas Tangkit).
- **Titian Arasy (Jembatan Angka):** Media lantai berbentuk jembatan berjalan di halaman sekolah. Siswa harus melompati pola angka, deret geometri, atau memecahkan soal logika untuk bisa menyeberang.

- **Menara Jam Gentala (Modul Waktu & Logika):** Alat peraga jam dinding raksasa dari kayu/karton tebal untuk melatih pemecahan masalah terkait zona waktu, durasi, dan rotasi.

III. TUJUAN DAN MANFAAT INOVASI

3.1 Tujuan

- Meningkatkan rapor mutu pendidikan SD Negeri 84/IV Kota Jambi, khususnya pada kemampuan numerasi siswa.
- Menghilangkan kecemasan matematika (*math anxiety*) melalui metode belajar yang rekreatif dan motorik.
- Menanamkan rasa cinta budaya lokal Jambi sejak dini melalui pemaknaan simbol Gentala Arasy.

3.2 Manfaat

- **Bagi Siswa:** Meningkatnya kemampuan berpikir kritis, logis, dan ketangkasan berhitung tanpa ketergantungan pada gawai (gadget).
- **Bagi Guru:** Tersedianya variasi modul dan alat peraga konkrit yang murah, mudah dibuat, dan berdampak tinggi.
- **Bagi Sekolah:** Mewujudkan lingkungan belajar yang literat dan numerat secara visual dan fisik.

IV. MEKANISME PELAKSANAAN (TAHAPAN INOVASI)

1. Tahap Persiapan & Desain Alat Peraga: Bulan ke-1.

Pemetaan materi numerasi esensial untuk jenjang SD (Kelas Rendah dan Kelas Tinggi). Dilanjutkan dengan pembuatan alat peraga fisik "Lapak Batanghari", "Titian Arasy", dan "Menara Jam" menggunakan material ramah lingkungan dan ekonomis.

2. Workshop & Penguatan Kapasitas Guru: Bulan ke-2.

Pelatihan internal bagi seluruh guru wali kelas di SD Negeri 84/IV Kota Jambi mengenai manajemen kelas aktif (*active classroom*) menggunakan modul GENTALA.

3. Implementasi Terintegrasi: Bulan ke-3 s.d ke-5.

Penerapan program GENTALA secara rutin. Kegiatan dilakukan 15 menit sebelum jam pelajaran dimulai (sebagai pemanasan numerasi) serta diintegrasikan ke dalam mata pelajaran matematika dan proyek P5.

4. Festival GENTALA Kecil: Akhir Bulan ke-5.

Mengadakan lomba ketangkasan numerasi antar-kelas non-digital (misalnya cerdas cermat taktil, estafet angka Titian Arasy) sebagai bentuk perayaan belajar siswa.

V. INDIKATOR KEBERHASILAN DAN DAMPAK

Indikator Output	Target Capaian
Ketersediaan Fasilitas	Terbentuknya minimal 1 Pojok GENTALA di setiap ruang kelas (I - VI).
Partisipasi Siswa	100% siswa SD Negeri 84/IV Jambi terlibat aktif dalam aktivitas mingguan GENTALA.

Indikator Output	Target Capaian
Peningkatan Kompetensi	Kenaikan skor rata-rata formatif numerasi siswa minimal 20% setelah implementasi 3 bulan.

Dampak Jangka Panjang: Inovasi non-digital ini mengembalikan ruang sosial anak untuk saling berinteraksi, bergerak fisik, dan berdiskusi secara langsung, sekaligus menjadi benteng penyeimbang di tengah gempuran paparan layar (*screen time*) yang berlebihan pada anak usia sekolah dasar.

VI. PENUTUP

Inovasi **GENTALA (Gerakan Numerasi Tangkas, Logis, dan Aktif)** di SD Negeri 84/IV Kota Jambi membuktikan bahwa peningkatan mutu numerasi tidak harus selalu mahal dan berbasis digital. Dengan menyerap filosofi Menara dan Jembatan Gentala Arasy, kami yakin matematika dapat menjelma menjadi ilmu yang dekat di hati, kuat di nalar, dan nyata dalam tindakan siswa.

Besar harapan kami agar proposal inovasi ini dapat diterima, didukung, dan dikembangkan demi kemajuan pendidikan di Kota Jambi.

Jambi, 2 Januari 2025

Kepala Sekolah

 NOVIRAMA, S.Pd,M.M
 NIP. 19711129 2003122001