



PEMERINTAH KOTA SOLOK
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 09 PPA
KECAMATAN TANJUNG HARAPAN



Alamat : Jln. K. H. Ahmad Dahlan Kode Pos 27322 Telp. (0755) 21052 NSS. 101086401009
NPSN. 10303738 Email. Sdn09ppakotasolok@gmail.com Akreditasi A

PEDOMAN TEKNIS
INOVASI “WARUNG SEBLAK PRASMANAN PERKALIAN”
SDN 09 PPA KOTA SOLOK

1. Guru merancang inovasi pembelajaran “Warung Seblak Prasmanan Perkalian” sebagai media untuk memahami konsep perkalian.
2. Guru mensosialisasikan inovasi “Warung Seblak Prasmanan Perkalian” kepada seluruh warga sekolah.
3. Guru melakukan diskusi dan menerima masukan dari warga sekolah terkait pelaksanaan inovasi.
4. Guru melaksanakan Bimtek (Bimbingan Teknis) sebagai persiapan pelaksanaan inovasi.
5. Guru menyiapkan dan membuat perlengkapan inovasi seperti warung seblak mini, daftar harga, kartu pesanan, uang mainan, topping seblak, serta alat pendukung lainnya.
6. Guru mensosialisasikan cara penggunaan inovasi kepada siswa dan memberikan contoh praktik secara langsung.
7. Siswa berlatih menggunakan media “Warung Seblak Prasmanan Perkalian” secara terbimbing.
8. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 6–7 orang.
9. Dalam kelompok, siswa berbagi peran sebagai pembeli dan penjual (penjaga warung, chef, dan kasir).
10. Masing-masing kelompok melakukan kegiatan simulasi “Warung Seblak Prasmanan Perkalian” sesuai materi perkalian yang sedang dipelajari pada Mata Pelajaran Matematika dengan aturan kegiatan.
11. Siswa mengikuti aturan kegiatan simulasi sebagai berikut :
 - a. Pembeli menentukan level pembelian (Level 1 atau Level 2).
 - b. Pembeli memilih jenis dan jumlah topping seblak, kemudian menuliskannya pada kartu pesanan.
 - c. Chef menyiapkan pesanan dengan menempelkan gambar topping sesuai jumlah yang dipesan ke dalam mangkok.
 - d. Kasir menghitung total harga berdasarkan jumlah topping menggunakan konsep perkalian.

- e. Pembeli membayar menggunakan uang mainan sesuai hasil perhitungan kasir.
- f. Jika perhitungan benar, kelompok mendapatkan skor sesuai level yang dipilih.
- g. Jika terjadi kesalahan dalam perhitungan, kelompok lain dapat memberikan tanggapan atau koreksi.
- h. Kegiatan simulasi dilakukan dalam batas waktu yang telah ditentukan (± 7 menit per kelompok).
- i. Kelompok dengan skor tertinggi dan ketepatan perhitungan terbaik menjadi pemenang.
- j. Guru memberikan penguatan konsep perkalian setelah kegiatan berlangsung.
- k. Siswa melakukan refleksi terhadap pengalaman belajar yang telah dilakukan.


Kepala,

Dra. LUCILA SRI ELMIATI
Pembina Tingkat I, IV/b
NIP. 196609211986032003