



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 “SMART GAME MATEMATIKA KELAS 3B”
SDN 09 PPA KOTA SOLOK

1. Guru merancang inovasi **SMART GAME MATEMATIKA KELAS 3B** sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 1.000.
2. Guru mensosialisasikan inovasi **SMART GAME MATEMATIKA KELAS 3B** kepada seluruh warga sekolah sebagai salah satu media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.
3. Guru menerima diskusi, saran, dan masukan dari warga sekolah untuk penyempurnaan inovasi **SMART GAME MATEMATIKA KELAS 3B**.
4. Guru melaksanakan **Bimbingan Teknis (Bimtek)** mengenai persiapan pelaksanaan inovasi **SMART GAME MATEMATIKA KELAS 3B**.
5. Guru membuat produk inovasi **SMART GAME MATEMATIKA KELAS 3B** dengan menggunakan media permainan yang menarik dan ditempatkan di sudut belajar kelas agar mudah digunakan oleh siswa.
6. Guru menjelaskan tujuan, aturan, dan cara penggunaan **SMART GAME MATEMATIKA KELAS 3B**, kemudian memberikan contoh cara bermain kepada siswa.
7. Siswa berlatih memainkan **SMART GAME MATEMATIKA KELAS 3B** secara bergantian untuk memahami aturan permainan.
8. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri atas **3–5 orang**.
9. Siswa memainkan **SMART GAME MATEMATIKA KELAS 3B** secara berkelompok sesuai materi **penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 1.000** dengan mengikuti aturan permainan yang telah ditentukan.
10. Siswa mengikuti aturan permainan sebagai berikut.
 - a. Siswa melempar dadu dan memindahkan pion sesuai jumlah mata dadu pada papan permainan.
 - b. Setelah berhenti pada suatu kotak, siswa mengambil **kartu soal** yang sesuai dengan nomor atau warna kotak.
 - c. Siswa menyelesaikan soal **penjumlahan atau pengurangan bilangan sampai 1.000** dalam waktu yang telah ditentukan.

- d. Apabila jawaban benar, siswa memperoleh **poin** dan dapat tetap berada pada kotak tersebut atau memperoleh bonus sesuai aturan permainan.
- e. Apabila jawaban kurang tepat, kesempatan diberikan kepada anggota kelompok berikutnya untuk melanjutkan permainan.
- f. Permainan dilanjutkan hingga seluruh peserta mencapai garis akhir atau waktu permainan selesai.
- g. Kelompok dengan **poin terbanyak** atau yang paling cepat mencapai garis akhir dengan jawaban benar dinyatakan sebagai pemenang.

Tahapan ini dirancang agar pembelajaran matematika menjadi **aktif, menyenangkan, kolaboratif, dan mampu meningkatkan kemampuan berhitung siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 1.000.**



Kepala,

Dra. LUCILA SRI ELMIATI

Pembina Tingkat I, IV/b

NIP. 196609211986032003