INOVASI PENDIDIKAN

GARUDA PESAT

(GERAKAN TERPADU PRAMUKA DAN FUTSAL UNTUK LITERASI TANGKAS)

SD NEGERI MOJOPURO 3

JL. SOLO-PURWODADI KM.31 MOJOPURO, SUMBERLAWANG, SRAGEN

NPSN. 20312767

KORWILCAM BIDANG PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

KECAMATAN SUMBERLAWANG

TAHUN 2026/2027

ABSTRAK

Inovasi GARUDA PESAT (Gerakan Terpadu Pramuka dan Futsal untuk Literasi Tangkas) dikembangkan sebagai solusi strategis untuk mengatasi kejenuhan murid terhadap pembelajaran literasi yang konvensional dan monoton di dalam kelas. Program ini mengintegrasikan dua kegiatan ekstrakurikuler favorit murid, yaitu Pramuka dan Futsal, guna mentransformasikan lingkungan sekolah menjadi area literasi fungsional berbasis *experiential learning* dan gamifikasi. Landasan teoretis program ini berpijak pada Teori Kecerdasan Beragam (Howard Gardner) untuk mengakomodasi gaya belajar kinestetik, Teori Belajar Lewat Interaksi Sosial (Lev Vygotsky) guna mengoptimalkan kerja sama tim, Teori Belajar dari Pengalaman (David Kolb) melalui praktik langsung, serta didukung oleh pandangan ahli terkait strategi pembelajaran aktif, literasi holistik (Dr. Mohamad Ali), dan *circuit learning* (Prof. Dr. Zainal Aqib serta Dr. H. E. Mulyasa).

Secara operasional, program ini menggunakan Siklus Sirkuit Literasi Aktif (*Station Rotation Model*), di mana kelompok siswa bergerak secara berputar melewati pos-pos latihan terpadu. Mereka dituntut untuk membaca cepat, memecahkan *clue* berupa sandi, berdiskusi, serta menjawab instruksi kognitif yang dipadukan dengan tantangan fisik. Sistem penilaian dilakukan secara terpadu melalui akumulasi poin ketepatan jawaban, kecepatan, dan kekompakan tim, yang kemudian ditutup dengan evaluasi serta refleksi bersama untuk melatih sportivitas. Hasil dari implementasi inovasi ini diharapkan mampu meningkatkan kecepatan membaca, pemahaman teks, ketangkasan berpikir kritis, keaktifan motorik, serta semangat kerja sama peserta didik dalam suasana belajar yang menyenangkan.

Kata Kunci: Literasi Tangkas, Pramuka, Futsal, *Experiential Learning*, *Circuit Model*, Inovasi Pendidikan

A. LATAR BELAKANG

Di era digital saat ini, kemampuan literasi bukan lagi sekadar bisa membaca buku atau menulis cerita, melainkan kemampuan untuk cepat memahami informasi, berpikir kritis, dan bertindak cekatan (yang kita sebut sebagai literasi tangkas). Sering kali murid merasa bosan jika belajar literasi hanya dengan cara duduk diam di kelas dan membaca teks yang panjang. Di sisi lain, mereka sangat antusias jika dilibatkan dalam aktivitas fisik seperti olahraga dan kegiatan luar ruangan.

Untuk menjembatani masalah tersebut, inovasi GARUDA PESAT hadir sebagai solusi. Program ini menggabungkan dua kegiatan favorit anak sekolah yaitu: Pramuka yang melatih mental dan kerja sama, serta Futsal yang melatih fisik dan gerak cepat. Lewat gabungan ini, belajar literasi tidak lagi membosankan karena dilakukan sambil bergerak dan bermain, dengan menfaatkan aset yang ada disekolah. David Kolb (1984 : 20–38) mengatakan bahwa cara belajar paling mantap adalah dengan mempraktikkannya langsung. Program GARUDA PESAT, anak-anak tidak hanya membaca lalu menghafal teori, tetapi langsung mempraktikkannya.

Inovasi GARUDA PESAT dalam kegiatan pramuka dilakukan dengan memberikan materi kepramukaan dalam bentuk teks dan gambar serta pemberian instruksi untuk mencari pertanyaan tersembuyni yang dicari dan dikerjakan secara berkelompok. Sedangkan kegiatan futsal dilakukan dengan pemberian materi melalui IFP dalam bentuk PPT serta pemberian instruksi melalui media gambar maupun tulisan yang nantinya akan dipraktikkan secara berkelompok. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Lev Vygotsky (1978 : 84–91) yang mengatakan bahwa anak-anak lebih cepat paham jika belajar bersama teman-temannya. Dalam futsal dan Pramuka, mereka harus berkomunikasi, menyusun strategi, dan memecahkan teka-teki bersama. Proses diskusi dan kerja tim inilah yang membuat otak mereka semakin tangkas mengolah perintah dan informasi.

Gerakan Pramuka sendiri secara filosofis berlandaskan pada *Satya* dan *Darma Pramuka*, yang membentuk karakter disiplin, kepemimpinan, dan kerja sama tim. Sementara itu, permainan futsal menuntut kecepatan berpikir, komunikasi taktis, dan literasi situasional yang tinggi di atas lapangan. Melalui integrasi kedua elemen ini, inovasi GARUDA PESAT mentransformasi lapangan futsal dan lapangan kepramukaan menjadi area literasi fungsional. Di sini, materi literasi disisipkan kedalam pos-pos tantangan kepramukaan dan simulasi taktik permainan futsal, sehingga siswa dituntut untuk membaca cepat, memahami instruksi secara akurat, dan mengaplikasikannya dalam bentuk ketangkasan fisik serta mental.

Menurut Howard Gardner (1983 : 205-236) yang mengatakan bahwa setiap anak punya cara belajar yang berbeda. Ada anak yang pintar lewat membaca, tapi ada juga yang lebih cepat paham kalau sambil bergerak (*kinestetik*). Lewat futsal dan Pramuka, anak-anak yang hobi berolahraga dan beraktivitas luar ruangan bisa tetap mengasah kemampuan literasinya tanpa merasa dipaksa belajar di meja kelas. Dengan menggabungkan olahraga dan Pramuka, GARUDA PESAT membuktikan bahwa belajar literasi itu bisa menyenangkan, membuat tubuh sehat, dan membuat pikiran semakin responsif serta tangkas.

B. TUJUAN DAN MANFAAT

1. Tujuan

   Tujuan dari Garuda Pesat Adalah :

   a. Meningkatkan kemampuan literasi dengan melatih kecepatan membaca, pemahaman teks, dan ketelitian murid saat membaca serta mencerna isi pertanyaan singkat melalui kegiatan kepramukaan.
   b. Menyelaraskan gerak motorik melalui aktivitas fisik futsal sekaligus merangsang kecepatan otak dalam memecahkan masalah taktik secara instan.
   c. Melatih strategi dan kerja sama tim dengan membangun kekompakan kelompok dalam membagi tugas pencarian, mengatur strategi waktu, dan berdiskusi untuk menentukan jawaban yang paling tepat.

2. Manfaat

   Manfaat dari Garuda Pesat Adalah :

   a. Menghilangkan kejenuhan belajar dengan mengubah aktivtitas literasi yang biasanya kaku dan monoton di dalam kelas menjadi pembelajaran di luar ruangan.
   b. Meningkatkan keaktifan fisik dan mental dengan menggabungkan unsur gerak tubuh (berjalan dan berlari) dengan stimulasi kognitif (membaca, berpikir dan menjawab kuis) secara bersamaan.
   c. Menumbuhkan jiwa kompetitif yang sehat dengan melatih murid untuk suportif dalam menjawab kuis, kerjasama antar kelompok, serta menerima hasil perlombaan secara lapang dada.

C. METODE

Program GARUDA PESAT menggunakan metode belajar sambil bermain (*experiential learning* dan *gamification*). Artinya, anak-anak tidak hanya duduk membaca didalam kelas, tetapi langsung mempraktikkan ilmu literasi lewat kegiatan fisik yang seru. Hal ini sejalan

dengan Dr. Mohamad Ali (2009:112) yang mengatakan bahwa dalam konteks pengembangan literasi holistik di sekolah dasar, literasi tidak terbatas pada teks bacaan semata, melainkan kemampuan seseorang dalam menterjemahkan informasi visual, lingkungan, dan fisik menjadi tindakan yang bermakna. Aktivitas fisik terstruktur (seperti olahraga permainan) mampu meningkatkan fungsi eksekutif otak anak dalam merespons instruksi cepat (*literasi tangkas*).

GARUDA PESAT diciptakan untuk meningkatkan semangat dan kemampuan murid dalam literasi dengan menggabungkan antara ekstrakulikuler pramuka dan ekstrakulikuler futsal. Pada kegiatan ini, murid diberikan instruksi secara langsung maupun berupa clue didalam kertas yang berisi tulisan dan gambar, lalu murid diminta untuk membaca dan memecahkan semua clue hingga finish. Kegiatan ini dilaksanakan di lingkungan sekolah dengan 3 tahap, yaitu :

1. Persiapan (Sebelum Kegiatan)
    a. Koordinasi; Mengkoordinasikan dan menyamakan jadwal dengan pembina Pramuka dan guru futsal.
    b. Menyiapkan Alat; Memanfaatkan barang-barang yang sudah ada di sekolah, seperti lapangan futsal, bola, peluit, lembar skor, serta menyiapkan lembar pertanyaan dan media gambar/tulisan.
    c. Membuat Materi; membuat clue, membuat pertanyaan, membuat lembar bacaan, maupun gambar yang berhubungan dengan kepramukaan dan futsal.
2. Pelaksanaan

    Murid-murid dibentuk menjadi beberapa kelompok, lalu diarahkan mengikuti kegiatan GARUDA PESAT sesuai arahan bapak/ibu guru, pembina pramuka, atau guru futsal dengan membaca dan memperhatikan instruksi, pemecahan teka-teki secara berkelompok, menjawab pertanyaan secara berkelompok, hingga menyelesaikan setiap tugas literasi dengan tantangan yang ada di masing-masing pos, yang dilaksanakan di sekitar area sekolah, melalui ekstrakulikuker :

    Kepramukaan (Uji Cepat & Kerja Sama).

    a. Kepramukaan (Uji Cepat & Kerja Sama).

        Melalui kepramukaan murid dilatih untuk membaca cepat, memahami inti pertanyaan dalam waktu singkat, dan berdiskusi mencari jawaban paling tepat bersama kelompoknya dengan memecahkan clue yang berisi sandi untuk mendapatkan materi dan soal kepramukaan yang nantinya akan didiskusikan bersama teman sekelompok untuk mendapatkan penilaian berupa poin.

b. Futsal (Uji Fokus & Gerak Cepat)

Melalui kegiatan Futsal murid dilatih untuk membaca cepat, memahami instuksi dari bacaan, menjawab serta mempraktikkan isi pertanyaan dari bacaan dengan benar untuk mendapat poin.

3. Evaluasi dan Refleksi (Penutup)
   a. Penilaian: Penilaian dilakukan dalam bentuk pont, aspek yang dinilai adalah kekompakan, kecepatan dalam membaca dan mengerjakan soal, serta ketepatan jawaban.
   b. Refleksi Bersama: Setelah selesai, semua peserta berkumpul sejenak untuk membahas jalannya permainan, mengumumkan jawaban yang benar, serta melatih sikap sportif (lapang dada menang atau kalah). Program GARUDA PESAT bisa dikatakan sukses jika:
      1) Murid Lebih Cepat Paham Bacaan: Murid terbiasa membaca instruksi singkat dengan teliti dan tidak salah tangkap informasi.
      2) Semangat Tim Meningkat: Murid-murid jadi lebih kompak, bisa bekerja sama, dan dapat menjalin komunikasi yang baik dengan teman sekelompok.
      3) Suasana Belajar Menyenangkan: Murid tampak antusias, tidak ngantuk atau bosan, serta tubuh dan pikiran mereka sama-sama aktif bergerak.

D. DESAIN MODEL

Model inovasi GARUDA PESAT dirancang menggunakan pendekatan Siklus Sirkuit Literasi Aktif yaitu desain pembelajaran berbasis kelompok di mana peserta didik berputar secara berkala melewati beberapa pos kegiatan yang berbeda dalam satu waktu. Setiap pos dirancang dengan tantangan, materi, atau aktivitas yang spesifik seperti : membaca dan memecahkan clue, membaca dan menjawab pertanyaan berupa gambar maupun tulisan, serta memahami instruksi secara lisan dan tulisan dengan baik.

Menurut Prof. Dr. Zainal Aqib (2013:45-52) dalam kajian model dan strategi pembelajaran di sekolah dasar, penggunaan metode pembelajaran berbasis pos atau sirkuit (*circuit learning*) yang dikombinasikan dengan aktivitas luar kelas sangat efektif untuk mengatasi kejenuhan siswa. Model ini menuntut keaktifan fisik sekaligus mental secara bersamaan, sehingga mampu meningkatkan minat belajar, keterlibatan aktif (*student engagement*), serta pemahaman materi yang lebih baik dibandingkan metode ceramah konvensional di kelas.

Kegiatan GARUDA PESAT dapat meningkatkan minat dan kemampuan murid dalam literasi dengan penggabungan antara ekstrakulikuler pramuka dan ekstrakulikuler futsal membuat murid yang awalnya malas membaca dan kurang bisa memahami teks dapat membaca dan memahami teks dengan mudah, karena kegiatan literasi tidak hanya dilakukan di dalam kelas secara monoton dan membosankan melainkan dilakukan di luar kelas dengan penggabungan 2 ekstrakulikuler menggunakan metode yang menyenangkan. Berikut adalah visualisasi konsep dan alur desain modelnya:

1. Skema Alur Model



Gambar 1. Tahapan pelaksanaan

2. Komponen Desain Model
   a. Sistem Poin Terpadu (Gamifikasi): Nilai atau skor dihitung dari seberapa banyak murid yang dapat menyelesaikan tugas sesuai instruksi dengan kecepatan dan ketepatan jawaban.
   b. Media Peraga (*Interface Media*): Menggunakan kartu untuk mengisi pont masing-masing kelompok; menggunakan clue berupa sandi untuk menemukan setiap pos yang ada; menggunakan clue berupa tulisan yang harus dibaca dan dipahami untuk menemukan jawaban, mengguakan media kertas berisi pertanyaan yang harus dibaca dipahami dan dikerjakan oleh masing-masing kelompok mulai dari start hingga finish.
   c. Peran Pembina/Fasilitator: Bapak/Ibu guru, guru futsal dan pembina pramuka bertugas sebagai pemandu jalannya kegiatan, membagikan lembar tantangan, serta memastikan keamanan dan sportivitas selama kegiatan berlangsung.

E. ANALISIS FUNGSIONAL DAN CARA KERJA

GARUDA PESAT (Gerakan Terpadu Pramuka dan Futsal untuk Literasi Tangkas) adalah sebuah inovasi belajar yang seru karena mengubah cara membaca dan belajar yang tadinya membosankan di dalam kelas menjadi kegiatan luar ruangan yang aktif. Cara kerja program ini sangat mudah dipahami, yaitu dengan menggabungkan ekstrakulikuler pramuka dan futsal menggunakan metode pos atau circuit.

Lewat cara ini, anak-anak tidak hanya menjadi sehat secara fisik, tetapi otak dan kemampuan literasinya juga semakin cerdas dan tangkas tanpa merasa terbebani. Inovasi GARUDA PESAT bekerja dengan memecah setiap elemen kegiatan menjadi fungsi-fungsi spesifik yang saling melengkapi untuk mencapai tujuan literasi tangkas:

1. Fungsi Kognitif dan Literasi Teks (Pos Pramuka): Melatih fungsi otak untuk membaca cepat (*speed reading*), menyaring informasi penting, dan berpikir kritis dalam memecahkan soal kuis kepramukaan.
2. Fungsi Motorik dan Literasi Tangkas (Pos Futsal): Mengoptimalkan kecerdasan kinestetik lewat olahraga futsal, serta melatih kecepatan otak dalam menerjemahkan instruksi visual atau tulisan menjadi tindakan refleks yang cepat.
3. Fungsi Kolaborasi Sosial: Membangun komunikasi efektif, pembagian peran regu, dan strategi kelompok untuk menyelesaikan tantangan bersama.

Cara Kerja Inovasi (*Circuit Model*) Program ini dijalankan menggunakan Circuit Model (Station Rotation Model), di mana kelompok siswa bergerak secara berputar melewati pos-pos latihan terpadu dengan rincian operasional sebagai berikut:

1. Start : Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, lalu diberi kertas clue berisi sandi angka yang bisa dibaca dan dipahami oleh masing-masing kelompok, agar dapat sampai ke pos

1. Saat semua kelompok sudah dapat memecahkan clue tersebut dan berada pada pos 1, semua kelompok diberi waktu untuk membaca dan memahami lembar materi kepramukaan yang telah diberikan oleh pembina pramuka. Jika waktu untuk membaca dan memahami materi kepramukaan sudah habis, maka setiap kelompok diminta untuk mengambil kertas yang berisi clue untuk mendapatkan soal yang nantinya akan dicari dan dikerjakan bersama teman sekelompoknya sesuai clue yang didapatkan. Setiap jawaban yang benar akan mendapatkan 2 poin, kelompok yang sudah menjawab satu pertanyaan bisa mengambil kertas clue lagi untuk mencari dan menjawab pertanyaan yang lain hingga kertas clue tersebut habis. Setelah semua soal dapat terjawab, semua kelompok diberikan clue berupa sandi ular untuk dapat menemukan pos 2.
2. Pos 2 : Jika semua kelompok sudah tiba di pos 2, semua kelompok diarahkan masuk kedalam kelas untuk diberikan materi dan pertanyaan oleh pelatih futsal, masing-masing kelompok mendiskusikan hasil pertanyaan yang telah diambil, setelah itu setiap kelompok mempraktikkanya di lapangan secara bergantian dengan teman sekelompoknya. Kelompok yang dapat mempraktikkan dengan benar akan mendapat poin.
3. Tahapan yang terakhir adalah akumulasi skor dan evaluasi: Setiap kelompok yang sudah menyelesaikan Inovasi Garuda Pesat dalam bentuk tantangan akan mendapatkan Poin. Poin dihitung dari gabungan nilai-nilai yang didapatkan masing-masing kelompok di setiap pos. Kegiatan ditutup dengan refleksi singkat untuk memperkuat pemahaman materi dan melatih sportivitas.

Menurut Dr. H. E. Mulyasa, M.Pd.(2013:105–114) dalam kajian implementasi kurikulum dan strategi pembelajaran aktif, penggunaan model sirkuit atau rotasi pos (*station rotation*) sangat efektif untuk mengaktifkan seluruh domain peserta didik (kognitif, afektif, dan psikomotorik) secara bersamaan. Melalui pembagian tugas yang spesifik di setiap pos, siswa dilatih untuk berpikir kritis, serta mampu mengonversi instruksi tertulis maupun visual menjadi tindakan nyata secara cepat dan terarah.

F. RENCANA IMPLEMENTASI

Timeline Pelaksanaan Program

Implementasi inovasi GARUDA PESAT dirancang secara bertahap agar berjalan efektif dan terintegrasi dengan kegiatan sekolah.

Tahap	Kegiatan Utama	Waktu Pelaksanaan	Pihak yang Terlibat
1. Persiapan	Koordinasi tim, inventarisasi aset sekolah (lapangan futsal, alat Pramuka), dan penyusunan perangkat kuis/misi literasi.	Saat jam ekstrakulikuler pramuka dan futsal	Pembina Pramuka, Guru Futsal
2.Pelaksanaan Utama	Implementasi program sesuai jadwal		Seluruh Peserta Didik dan Guru Pendamping
3. Evaluasi & Refleksi	Rekapitulasi skor terpadu, penilaian peningkatan literasi tangkas, serta refleksi bersama peserta didik.		Tim Inovasi dan Pihak Sekolah

Tabel 1. Jadwal Kegiatan Inovasi Pendidikan Garuda Pesat

G. TAUTAN VIDEO MODEL KARYA INOVASI

Video inovasi GARUDA PESAT (Gerakan Terpadu Pramuka Dan Futsal Untuk Literasi Tangkas) diunggah pada kanal YouTube SD Negeri Mojopuro 3.

Tautan Video :https://youtu.be/OyqT-LyOpv0?si=VN6EwmAxvrntx1te

H. DAFTAR PUSTAKA

Ali, Mohamad. (2009). *Pendidikan untuk Pembangunan Nasional*. Bandung: Imperial Bhakti Utama (hlm. 112–120).

Aqib, Zainal. (2013). *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya (hlm. 45–52).

Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. Basic Books (hlm. 205-236).

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press (hal.84-91)

Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice-Hall (hal.20–38)

Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya (hlm. 105–114).

LAMPIRAN 1. Surat Pernyataan Orisinalitas Karya Inovasi

PEMERINTAH KABUPATEN SRAGEN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DASAR NEGERI MOJOPURO 3
Alamat : Jl. Raya Solo – Purwodadi Km.31 , Sumberlawang, Sragen – 57272

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama	:	Dwi Mustikarini, S.Pd.SD.
Jabatan	:	Kepala Sekolah
Instansi	:	SD Mojopuro 3
Kecamatan	:	Sumberlawang

Dengan ini menyatakan bahwa proposal Inovasi kami dengan judul GARUDA PESAT (GERAKAN TERPADU PRAMUKA DAN FUTSAL UNTUK LITERASI TANGKAS) adalah asli karya kami dan belum pernah dibiayai oleh lembaga atau sumber dana lain.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya yang sudah diterima ke kas negara.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar- benarnya.

Sragen, 28 September 2026

Yang menyatakan,



(Dwi Mustikarini, S.Pd. SD)

NIP.198407102010012028

PEMERINTAH KABUPATEN SRAGEN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI MOJOPURO 3
Alamat : Jl. Raya Solo – Purwodadi Km.31 , Sumberlawang, Sragen – 57272

KEPUTUSAN

KEPALA SEKOLAH SDN MOJOPURO 3 KABUPATEN SRAGEN

Nomor : 400.3.5/71/04.15.6/2026

Tentang

DAFTAR INOVASI DAN PENGELOLA INOVASI

SEKOLAH SDN MOJOPURO 3

KABUPATEN SRAGEN TAHUN 2026

DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KABUPATEN SRAGEN

Menimbang : a. bahwa berdasarkan ketentuan pasal 386 Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah, Pemerintah Daerah dalam rangka meningkatkan kinerja penyelenggaraan Pemerintah Daerah;

b. bahwa berdasarkan ketentuan pasal 1 angka 1 dan 2 Peraturan Bersama Menteri Negara Riset dan Teknologi dan Menteri Dalam Negeri nomor 3 Tahun 2012 dan nomor 36 Tahun 2012 tentang penguatan Sistem Inovasi Daerah perlu diinventarisir program inovasi;

c. bahwa berdasarkan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan b, perlu menetapkan keputusan Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan tentang Daftar Inovasi Tahun 2026.

Menimbang : 1. Undang-Undang Nomor 25 Tahun 209 tentang Pelayanan Publik (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2009 Nomor : 112, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor : 5038);

2. Undang-undang nomor 12 Tahun 2011 tentang Pembentukan Peraturan Perundang- undangan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2011 Nomor 82, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5234);
3. Undang-undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen (Lembaran Negara Tahun 1999 Nomor 42, Tambahan Lembaran Negara Nomor : 4125);
4. Undang-undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Penyelenggaraan Negara yang bersih dan bebas korupsi, kolusi dan nepotisme (Lembaran Negara Tahun 1999 Nomor : 75, tambahan Lembaran Negara Nomor : 3851);
5. Peraturan Pemerintah Nomor 86 Tahun 1999 tentang Tata cara pelaksanaan peran serta masyarakat dalam penyelenggaraan Negara (Lembaran Negara Tahun 1999 Nomor : 192, Tambahan Lemaran Negara Nomor : 3866);
6. Peraturan Daerah Kabupaten Sragen Nomor 2 Tahun 2008 tentang Urusan Pemerintahan yang menjadi kewenangan Pemerintah Daerah Kabupaten Sragen (Lembaran Daerah Kabupaten Sragen Tahun 2008 Nomor 2, Tambahan Lembaran Daerah Kabupaten Sragen Nomor 1);
7. Peraturan Daerah Kabupaten Sragen Nomor 5 Tahun 2008 tentang Urusan Pemerintah Kabupaten kepada Desa (Lembaran Daerah Kabupaten Sragen Tahun 2008 Nomor 5, Tambahan Lembaran Daerah Kabupaten Sragen Nomor 4);
8. Peraturan Daerah Kabupaten Sragen Nomor 16 Tahun 2008 tentang Organisasi dan Tata Kerja Pemerintah Kecamatan dan Pemerintah Kelurahan Kabupaten Sragen (Lembaran Daerah Kabupaten Sragen Nomor 13);
9. Peraturan Bupati Sragen nomor 65 Tahun 2014 tentang Sistem Inovasi Daerah (SIDa) Kabupaten Sragen (Berita Daerah Kabupaten Sragen Tahun 2014 Nomor 65.

MEMUTUSKAN

MENETAPKAN	:	
PERTAMA	:	Tim inovasi sekolah sebagaimana tercantum dalam lampiran Keputusan ini;
KEDUA	:	Keputusan Kepala Kepala Sekolah SDN Mojopuro 3 ini mulai berlaku pada tanggal yang telah ditetapkan;
KETIGA	:	Jika kemudian hari ada kesalahan maka akan dilakukan perbaikan.

Ditetapkan di : Sragen
Pada Tanggal : 28 September 2026

Kepala Sekolah SDN Mojopuro 3
Kabupaten Sragen



(Dwi Mustikarini, S.Pd.SD.)
NIP. 198407102810012028

Lampiran I

Keputusan : Kepala Sekolah SDN Mojopuro 3 Kab. Sragen

Nomor : 400.3.5/71/04.15.6/2026

Tanggal : 28 September 2026

DAFTAR INOVASI DAN PENGELOLA INOVASI

SEKOLAH SDN MOJOPURO 3

KABUPATEN SRAGEN TAHUN 2026

No	Instansi	Kecamatan	Judul Inovasi
1	SDN Mojopuro 3	Sumberlawang	Garuda Pesat (Gerakan Terpadu Pramuka Dan Futsal Untuk Literasi Tangkas)

Kepala Sekolah SDN MOJOPURO 3
Kabupaten Sragen

(Dwi Mustikarini, S.Pd.SD.)
NIP. 198407102010012028

Lampiran II

Keputusan : Kepala Sekolah SDN Mojopuro 3 Kab. Sragen

Nomor : 400.3.5/71/04.15.6/2026

Tanggal : 28 September 2026

DAFTAR INOVASI DAN PENGELOLA INOVASI

SEKOLAH SDN MOJOPURO 3

KABUPATEN SRAGEN TAHUN 2026

NO	NAMA	JABATAN DALAM DINAS	KEDUDUKAN DALAM TIM
1	Dwi Mustikarini, S.Pd.SD.	Kepala Sekolah	Penanggung Jawab
2	Hartotok Dwi Wahyono, S.Pd.SD.	Guru Kelas	Ketua
3	Eka Setyaning Marsudi Utami, S.Pd.,Gr.	Guru Kelas	Koordinator
4	Aditio Dwi Hami Seno, S.Pd.	Guru Olahraga	Editor
5	Eko Budi Sumarno, S.Pd.SD.	Guru Kelas	Anggota
6	Ika Kusnoningsih, S.Pd.SD.	Guru Kelas	Anggota
7	Ida Wahyuningsih, S.Pd.SD.	Guru Kelas	Anggota
8	Kartika Tanjung Wulan, S.Pd.	Guru Agama Islam	Anggota
9	Ani Yuliana Safitri, S.Pd.SD.	Guru Kelas	Anggota

Kepala Sekolah SDN Mojopuro 3
Kabupaten Sragen

(Dwi Mustikarini, S.Pd.SD.)
NIP : 198407102010012028