**PROPOSAL**

# “ WORDWALL SERU “
# Inovasi Pembelajaran Interaktif dan Menyenangkan

## SDN TLOGOTIRTO 2

**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KABUPATEN SRAGEN**

**2026/2027**

# ABSTRAK

Inovasi pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Salah satu inovasi yang diterapkan adalah pemanfaatan aplikasi **Wordwall** sebagai media pembelajaran interaktif di kelas. Inovasi ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta membantu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Wordwall digunakan dalam kegiatan pembelajaran melalui berbagai bentuk permainan edukatif, seperti kuis, mencocokkan pasangan, roda acak, dan pengelompokan. Peserta didik dapat belajar sambil bermain secara individu maupun berkelompok sehingga mendorong keaktifan, motivasi, kerja sama, dan keberanian dalam menjawab pertanyaan. Penerapan inovasi dilakukan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi. Hasil penerapan menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall mampu meningkatkan antusiasme dan partisipasi peserta didik selama pembelajaran. Selain itu, kegiatan evaluasi menjadi lebih menarik dan memberikan umpan balik secara langsung sehingga guru dapat mengetahui tingkat pemahaman peserta didik. Dengan demikian, pemanfaatan Wordwall dapat menjadi salah satu alternatif inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang sederhana, interaktif, dan menyenangkan untuk mendukung peningkatan kualitas proses dan hasil belajar di kelas.



Kata kunci : Pembelajaran Interaktif, Pembelajaran Menyenangkan, Wordwall, Media Pembelajaran Digital, Motivasi Belajar, Hasil Belajar.

## A. Latar Belakang

Dalam era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Proses pembelajaran yang sebelumnya bersifat konvensional kini mulai bertransformasi menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif dengan memanfaatkan berbagai aplikasi digital. Salah satunya adalah aplikasi Wordwall, sebuah platform pembelajaran yang menyediakan berbagai macam template kuis, permainan edukatif, dan aktivitas interaktif yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran.

Namun, dalam kenyataannya, banyak guru masih menggunakan metode pembelajaran tradisional yang bersifat monoton sehingga kurang mampu menarik minat dan motivasi belajar siswa. Hal ini menyebabkan rendahnya partisipasi dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teknologi digital agar proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Pemanfaatan aplikasi Wordwall sebagai media inovasi pembelajaran diharapkan dapat memberikan solusi dalam mengatasi masalah tersebut. Dengan fitur-fitur menarik yang mudah digunakan, aplikasi ini dapat membantu guru menyajikan materi secara kreatif dan interaktif sehingga siswa lebih aktif dan termotivasi saat belajar. Inovasi ini juga mendukung pembelajaran yang lebih adaptif dan menyenangkan, sesuai dengan kebutuhan generasi digital saat ini.

Oleh karena itu, melalui proposal ini, kami mengajukan inovasi pembelajaran menggunakan aplikasi Wordwall sebagai upaya meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dan hasil belajar siswa di sekolah.

## B. Tujuan

1. Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa melalui pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Wordwall.
2. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dengan metode pembelajaran yang lebih menarik dan variatif.
3. Membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran secara kreatif dan efektif menggunakan teknologi digital.
4. Meningkatkan hasil belajar siswa melalui inovasi pembelajaran yang

memanfaatkan aplikasi Wordwall.

**C. Manfaat**

**Bagi siswa:**

1. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.
2. Memudahkan pemahaman materi pelajaran.
3. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

**Bagi guru:**

1. Memiliki media pembelajaran yang praktis dan menarik.
2. Mempermudah penyampaian materi secara variatif.
3. Meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

**Bagi sekolah**:

1. Mendorong budaya inovasi dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.
2. Meningkatkan prestasi akademik siswa secara keseluruhan.

**Gambaran Pelaksanaan**

Inovasi pembelajaran menggunakan aplikasi Wordwall akan diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Guru menyiapkan materi pelajaran yang akan diajarkan dan disesuaikan dengan fitur Wordwall (misalnya kuis, teka-teki silang, permainan kata, dll).

1. Guru membuat aktivitas pembelajaran interaktif menggunakan Wordwall sesuai materi.
2. Siswa mengikuti aktivitas pembelajaran melalui aplikasi Wordwall yang dapat diakses melalui perangkat komputer, tablet, atau ponsel.
3. Guru memantau dan memberikan umpan balik berdasarkan hasil dan keaktifan siswa dalam menggunakan aplikasi tersebut.
4. Evaluasi dilakukan untuk mengukur peningkatan pemahaman dan motivasi belajar siswa.

**D. Metode Pembelajaran Inovasi dengan Wordwall**

1. Persiapan Materi dan Media

a. Guru menyiapkan materi pembelajaran yang akan diajarkan.

b. Membuat berbagai permainan edukatif interaktif di Wordwall seperti kuis, teka-teki, cocokkan pasangan, dan lain-lain yang sesuai dengan materi.

c. Memastikan perangkat (laptop, proyektor, atau tablet) dan koneksi internet

tersedia di kelas.

2. Pendahuluan (Motivasi dan Aktivasi)

a. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari itu.

b. Mengajak siswa berdiskusi singkat untuk mengaktifkan pengetahuan awal terkait materi.

3. Eksplorasi Materi Melalui Wordwall

a. Guru memperkenalkan aplikasi Wordwall dan cara bermain game yang dibuat.

b. Siswa mengerjakan aktivitas interaktif di Wordwall secara berkelompok atau individu.

c. Guru memantau dan membantu jika ada kesulitan.

4. Diskusi dan Review

a. Setelah aktivitas selesai, guru mengajak siswa membahas jawaban dan materi yang muncul dalam game.

b. Memberikan penjelasan tambahan pada poin-poin penting yang kurang dipahami.

5. Penguatan dan Penilaian

a. Memberikan tugas latihan tambahan yang relevan di Wordwall untuk dikerjakan di rumah atau di kelas.

b. Guru menggunakan hasil dari Wordwall untuk mengevaluasi pemahaman siswa.

6. Refleksi dan Umpan Balik

a. Siswa dan guru berdiskusi singkat tentang pengalaman menggunakan Wordwall.

b. Guru meminta masukan untuk pengembangan pembelajaran berikutnya.

**1. Keunggulan Metode ini**

2. Membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif.

3. Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan pendekatan permainan.

4. Memudahkan guru dalam menilai pemahaman siswa secara real-time.

**E. Desain Model Pembelajaran Inovasi dengan Wordwall**

Nama Model

Model Pembelajaran Interaktif Berbasis Game dengan Wordwall

**1. Tujuan Model**

Meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Memperkuat pemahaman konsep melalui aktivitas interaktif.

Memotivasi siswa dengan pendekatan permainan edukatif.

**2. Komponen Model**

a. Komponen Deskripsi

b. Peserta Siswa kelas yang menggunakan perangkat digital untuk berinteraksi dengan Wordwall

c. Media Aplikasi Wordwall, perangkat digital (laptop, tablet, proyektor), koneksi internet

d. Strategi Pembelajaran berbasis game, diskusi kelompok, latihan mandiri

e. MetodeEksplorasi interaktif, kuis, teka-teki, matching (cocokkan), dan aktivitas Wordwall lain

**3. Langkah-Langkah Pembelajaran**

Pendahuluan (10 menit)

1. Guru menjelaskan tujuan dan manfaat pembelajaran hari itu.
2. Melakukan ice-breaking singkat yang relevan dengan materi.
3. Pengenalan Wordwall (5 menit)
4. Guru memperkenalkan aplikasi Wordwall dan cara bermain game yang sudah disiapkan.
5. Pelaksanaan Aktivitas Interaktif (25-30 menit)
6. Siswa dibagi kelompok atau kerja individu.
7. Mengerjakan game interaktif di Wordwall seperti kuis, teka-teki, atau cocokkan pasangan sesuai materi.
8. Guru memantau dan memberikan bantuan jika diperlukan.
9. Diskusi Kelompok (10 menit)
10. Siswa mendiskusikan hasil permainan dan saling bertukar pendapat.
11. Guru memfasilitasi klarifikasi konsep berdasarkan hasil diskusi.
12. Penilaian dan Penguatan (10 menit)
13. Guru memberikan penilaian formatif melalui hasil game di Wordwall.
14. Memberikan penguatan materi berdasarkan hasil evaluasi.
15. Refleksi dan Umpan Balik (5 menit)
16. Siswa dan guru merefleksikan pengalaman pembelajaran.
17. Guru meminta feedback untuk meningkatkan penggunaan Wordwall di

sesi berikutnya.

**4. Contoh Aplikasi Model**

Misalnya pada materi bahasa Indonesia tentang "Jenis-jenis Teks", guru membuat beberapa game di Wordwall:

1. Kuis pilihan ganda tentang ciri-ciri teks.
2. Cocokkan pasangan antara definisi dan jenis teks.
3. Teka-teki silang dengan kata kunci materi.
4. Keunggulan Model
5. Mendukung pembelajaran aktif dan partisipatif.
6. Mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar.
7. Memudahkan guru mengukur pemahaman siswa secara real-time.
8. Membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan.
9. Fleksibel untuk berbagai tema dan jenjang pendidikan.

## F. Analisis Fungsional

Inovasi "Pembelajaran Inovatif dan Menyenangkan Menggunakan Wordwall" merupakan penerapan media pembelajaran digital berbasis permainan yang bertujuan meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Wordwall menyediakan berbagai bentuk aktivitas interaktif seperti kuis, mencocokkan pasangan, roda acak, teka-teki, benar-salah, dan permainan lainnya yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran.

Secara fungsional, inovasi ini memiliki beberapa fungsi utama:

1. **Sebagai media pembelajaran interaktif**

Wordwall digunakan untuk menyajikan materi dan latihan dalam bentuk aktivitas yang menarik sehingga peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif.

2. **Meningkatkan motivasi belajar**

Unsur permainan, tantangan, dan skor membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan serta mendorong peserta didik untuk berpartisipasi.

3. **Meningkatkan keaktifan peserta didik**

Peserta didik terlibat langsung dalam menjawab pertanyaan, menyelesaikan tantangan, dan mengikuti aktivitas pembelajaran.

4. **Sebagai media evaluasi pembelajaran**

Guru dapat menggunakan Wordwall untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.

5. **Memberikan umpan balik secara cepat**

Hasil aktivitas dapat diketahui dengan segera sehingga guru dapat mengidentifikasi materi yang sudah dikuasai maupun yang masih memerlukan penguatan.

6. **Mendukung pembelajaran yang bervariasi**

Guru dapat memilih berbagai jenis permainan sesuai karakteristik materi, tujuan pembelajaran, dan kebutuhan peserta didik.

## G. Cara Kerja Inovasi

Pelaksanaan inovasi pembelajaran menggunakan Wordwall dilakukan melalui tahapan berikut:

1. **Analisis kebutuhan**

Guru mengidentifikasi materi, tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik,

serta kesulitan belajar yang ditemukan dalam pembelajaran.

2. **Perancangan aktivitas**

Guru menentukan jenis permainan Wordwall yang sesuai dengan materi. Selanjutnya guru menyusun pertanyaan, pilihan jawaban, gambar, atau instruksi yang diperlukan.

3. **Pembuatan media Wordwall**

Materi pembelajaran dimasukkan ke dalam Wordwall dan disusun menjadi aktivitas permainan interaktif. Guru melakukan pengecekan kembali terhadap isi dan tingkat kesulitan soal.

4. **Pelaksanaan pembelajaran**

Guru menyampaikan tujuan dan materi secara singkat, kemudian memberikan tautan atau menampilkan permainan Wordwall melalui perangkat yang tersedia. Peserta didik mengikuti permainan secara individu, berpasangan, atau berkelompok.

5. **Interaksi dan umpan balik**

Peserta didik menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tantangan. Hasil yang diperoleh digunakan sebagai umpan balik. Guru memberikan penguatan dan membahas soal-soal yang masih banyak mengalami kesalahan.

6. **Evaluasi dan tindak lanjut**

Guru menganalisis hasil aktivitas untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik. Peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran diberikan penguatan atau kegiatan remedial, sedangkan peserta didik yang sudah menguasai materi dapat diberikan aktivitas pengayaan.

**Alur Singkat Cara Kerja**

Identifikasi kebutuhan → Menentukan tujuan pembelajaran → Membuat aktivitas Wordwall → Pelaksanaan permainan interaktif → Peserta didik mengerjakan → Hasil/umpan balik → Analisis hasil → Penguatan, remedial, atau pengayaan

**Nilai Inovasi**

Keunggulan inovasi ini terletak pada penggabungan pembelajaran dengan aktivitas permainan digital, sehingga kegiatan belajar tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang interaktif, aktif, dan menyenangkan. Guru dapat menggunakan hasil permainan sebagai bagian dari asesmen formatif untuk menentukan tindak lanjut pembelajaran.

penggabungan pembelajaran dengan aktivitas permainan digital, sehingga kegiatan belajar tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang interaktif, aktif, dan menyenangkan. Guru dapat menggunakan hasil permainan sebagai bagian dari asesmen formatif untuk menentukan tindak lanjut pembelajaran.

**H. RENCANA IMPLEMENTASI INOVASI**

1. Nama Inovasi

"**Pembelajaran Inovatif dan Menyenangkan Menggunakan Wordwall"**

B. Tujuan Implementasi

Implementasi inovasi pembelajaran menggunakan Wordwall bertujuan untuk:

a. Menciptakan proses pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan menyenangkan.

b. Meningkatkan keaktifan dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran.

c. Meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar.

d. Membantu peserta didik memahami materi melalui aktivitas pembelajaran berbasis permainan.

e. Memudahkan guru dalam melaksanakan asesmen formatif dan memperoleh umpan balik secara cepat.

f. Mendorong pemanfaatan teknologi digital sebagai bagian dari proses pembelajaran.

C. Sasaran Implementasi

Sasaran inovasi adalah peserta didik sekolah dasar, khususnya kelas yang menjadi sasaran penerapan inovasi. Guru berperan sebagai fasilitator, perancang aktivitas, sekaligus evaluator dalam pelaksanaan pembelajaran.

D. Tahapan Implementasi

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, guru melakukan beberapa kegiatan:

a. Mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

b. Menentukan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

c. Menentukan bentuk permainan Wordwall yang sesuai dengan materi.

d. Menyusun pertanyaan atau aktivitas yang akan digunakan.

e. Membuat dan mengatur aktivitas pembelajaran pada Wordwall.

f. Menyiapkan perangkat pendukung seperti laptop/komputer, proyektor, dan jaringan internet.

g. Menyiapkan alternatif kegiatan apabila terjadi kendala jaringan atau perangkat.

h. Menyusun instrumen untuk mengetahui keterlibatan dan hasil belajar peserta didik.

2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan inovasi dilakukan dalam kegiatan pembelajaran dengan tahapan sebagai berikut:

a. Kegiatan Pendahuluan

Guru:

1. Membuka pembelajaran dan melakukan apersepsi.
2. Mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari peserta didik.
3. Menyampaikan tujuan pembelajaran.
4. Menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran akan menggunakan permainan interaktif Wordwall.
5. Memberikan motivasi agar peserta didik aktif dan percaya diri.

b. Kegiatan Inti

Guru:

1. Menyampaikan materi pembelajaran secara singkat dan kontekstual.
2. Menampilkan aktivitas Wordwall melalui proyektor atau membagikan tautan kepada peserta didik.
3. Menjelaskan aturan permainan.
4. Membimbing peserta didik dalam menyelesaikan aktivitas.
5. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjawab secara individu, berpasangan, atau berkelompok.
6. Memberikan penguatan terhadap jawaban peserta didik.
7. Membahas pertanyaan yang masih banyak mengalami kesalahan.

Peserta didik:

1. Mengikuti instruksi guru.
2. Mengakses dan memainkan aktivitas Wordwall.
3. Menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tantangan.
4. Berdiskusi dengan teman apabila aktivitas dilakukan secara berkelompok.

5. Menyampaikan hasil dan tanggapan terhadap kegiatan pembelajaran.

c. Kegiatan Penutup

Guru:

1. Mengajak peserta didik menyimpulkan materi.
2. Memberikan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran.
3. Menyampaikan hasil aktivitas Wordwall.
4. Memberikan penguatan terhadap materi yang belum dipahami.
5. Memberikan tindak lanjut berupa remedial atau pengayaan sesuai hasil belajar.

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui keberhasilan penerapan inovasi. Evaluasi meliputi:

1. Hasil pengerjaan aktivitas Wordwall.
2. Keaktifan dan partisipasi peserta didik.
3. Motivasi dan antusiasme peserta didik.
4. Pemahaman peserta didik terhadap materi.
5. Hasil asesmen sebelum dan sesudah penerapan inovasi apabila diperlukan.
6. Refleksi peserta didik dan guru terhadap proses pembelajaran.
7. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki aktivitas Wordwall dan menentukan tindak lanjut pembelajaran.

E. Jadwal Implementasi

| Tahap | Kegiatan | Waktu |
|---|---|---|
| 1 | Identifikasi kebutuhan dan permasalahan pembelajaran | Minggu 1 |
| 2 | Menentukan materi dan tujuan pembelajaran | Minggu 1 |
| 3 | Merancang dan membuat aktivitas Wordwall | Minggu 1–2 |
| 4 | Menyiapkan perangkat dan instrumen evaluasi | Minggu 2 |
| 5 | Pelaksanaan pembelajaran menggunakan Wordwall | Minggu 2–4 |

| | | |
|---|---|---|
| 6 | Evaluasi dan analisis hasil | |
| 7 | Perbaikan dan pengembangan aktivitas | Berkelanjutan |

*Table 1. Jadwal Implementasi*

F. Sumber Daya yang Dibutuhkan

Implementasi inovasi membutuhkan beberapa sumber daya, yaitu:

1. Sumber daya manusia

a. Guru sebagai perancang dan fasilitator pembelajaran.

b. Peserta didik sebagai subjek utama pembelajaran.

2. Perangkat

a. Laptop/komputer atau telepon pintar.

b. Proyektor apabila tersedia.

c. Speaker apabila diperlukan.

3. Infrastruktur

a. Jaringan internet.

b. Ruang kelas yang mendukung kegiatan pembelajaran.

4. Bahan

a. Materi pembelajaran.

b. Soal/pertanyaan.

c. Aktivitas permainan Wordwall.

d. Instrumen observasi dan evaluasi.

G. Strategi Mengatasi Kendala

Untuk mengantisipasi kendala dalam pelaksanaan, dilakukan beberapa strategi:

1. Jika jaringan internet mengalami gangguan, guru menyiapkan aktivitas alternatif secara luring.
2. Jika jumlah perangkat terbatas, peserta didik dapat bekerja secara berpasangan atau berkelompok.
3. Guru memberikan pendampingan kepada peserta didik yang belum terbiasa menggunakan media digital.
4. Aktivitas Wordwall disesuaikan dengan kemampuan peserta didik agar tidak terlalu mudah maupun terlalu sulit.
5. Guru melakukan evaluasi secara berkala untuk memperbaiki kualitas aktivitas pembelajaran.

H. Indikator Keberhasilan

Implementasi inovasi dinyatakan berhasil apabila menunjukkan beberapa perubahan positif, antara lain:

1. Peserta didik lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.
2. Peserta didik menunjukkan antusiasme dan motivasi yang lebih baik.
3. Terjadi peningkatan keterlibatan peserta didik dalam menjawab pertanyaan dan berdiskusi.
4. Peserta didik lebih mudah memahami materi melalui aktivitas interaktif.
5. Guru dapat memperoleh gambaran pemahaman peserta didik melalui hasil aktivitas Wordwall.
6. Terjadi peningkatan hasil belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
7. Pembelajaran berlangsung lebih interaktif, menyenangkan, dan tidak monoton.

I. Tindak Lanjut

Hasil implementasi akan digunakan sebagai bahan refleksi dan pengembangan inovasi. Guru dapat menambah variasi permainan Wordwall, mengembangkan bank soal digital, menyesuaikan tingkat kesulitan berdasarkan kemampuan peserta didik, serta menerapkan media tersebut pada berbagai mata pelajaran.

Dokumentasi kegiatan, hasil aktivitas, dan hasil evaluasi peserta didik dapat digunakan sebagai bukti implementasi dan dampak inovasi pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

Thenaya, P. F., & Indrapangastuti, D. (2025). Penerapan model Game Based Learning (GBL) dengan media Wordwall untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV sekolah dasar. Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 13(3). https://doi.org/10.20961/jkc.v13i3.100230

Sumber ini sangat relevan dengan judul proposal karena menggabungkan Game Based Learning, Wordwall, motivasi, dan hasil belajar Matematika kelas IV.

# PEMERINTAH KABUPATEN SRAGEN
# SEKOLAH DASAR NEGERI TLOGOTIRTO 2

*Alamat : Sidorejo Rt 20, Tlogotirto, Kec. Sumberlawang, Kab. Sragen 57272*

KEPUTUSAN

KEPALA SEKOLAH DASAR NEGERI TLOGOTIRTO 2 SUMBERLAWANG

KABUPATEN SRAGEN

Nomor : 400.3.5/164/04.15.13/2026

Tentang

DAFTAR INOVASI DAN PENGELOLA INOVASI

SEKOLAH DASAR NEGERI TLOGOTIRTO 2 SUMBERLAWANG

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 : Menetapkan Tim Literasi Sekolah Dasar Negeri Tlogotirto 2 Sumberlawang sebagaimana tercantum dalam lampiran Keputusan ini;

KEDUA : Keputusan Kepala Kepala Sekolah Dasar Negeri Tlogotirto 2 Sumberlawang ini mulai berlaku pada tanggal yang telah ditetapkan;

KETIGA : Jika kemudian hari ada kesalahan maka akan dilakukan perbaikan.

Ditetapkan di : Sragen
Pada Tanggal : 14 Juli 2026

Kepala SD Negeri Tlogotirto 2 Sumberlawang
Kabupaten Sragen

**CH Wiwik Arin Wahyuni, S.Pd.SD**
NIP.196611201990072002

Lampiran I

Keputusan : Kepala Sekolah Dasar Negeri Tlogotirto 2 Sumberlawang Kab. Sragen

Nomor : 400.3.5/164/04.15.13/2026

Tanggal : 14 Juli 2026

DAFTAR INOVASI DAN PENGELOLA INOVASI
SEKOLAH DASAR NEGERI TLOGOTIRTO 2 SUMBERLAWANG
KABUPATEN SRAGEN TAHUN 2026

| No | Instansi | Kecamatan | Judul Inovasi |
|---|---|---|---|
| 1 | SD Negeri Tlogotirto 2 | Sumberlawang | "WORDWALL SERU" Inovasi Pembelajaran Interaktif dan Menyenangkan |

Kepala SD Negeri Tlogotirto 2 Sumberlawang
Kabupaten Sragen

**CH. Wiwik Arin Wahyuni, S.Pd.SD**
NIP.19661120 199007 2002

Lampiran II

Keputusan : Kepala Sekolah Dasar Negeri Tlogotirto 2 Sumberlawang Kab. Sragen

Nomor : 400.3.5/164/04.15.13/2026

Tanggal : 14 Juli 2026

DAFTAR INOVASI DAN PENGELOLA INOVASI
SEKOLAH DASAR NEGERI TLOGOTIRTO 2 SUMBERLAWANG
KABUPATEN SRAGEN TAHUN 2026

| NO | NAMA | JABATAN DALAM DINAS | KEDUDUKAN DALAM TIM |
|---|---|---|---|
| 1 | CH Wiwik Arin Wahyuni, S.Pd.SD | Kepala Sekolah | Penanggung Jawab |
| 2 | Ghisma Ovilia M, S.Pd | Guru Kelas | Sekretaris |
| 3 | Edi Wardoyo, S.Pd. SD | Guru Kelas | Anggota |
| 4 | Giyanto, S.Pd.SD | Guru Kelas | Anggota |
| 5 | Dewi Nur Indah Sari, S.Pd. | Guru Mapel | Anggota |
| 6 | Karina Wahyuningsih, S.Pd.SD. | Guru Kelas | Anggota |
| 7 | Radityaningsih, S.Pd. | Guru Kelas | Anggota |
| 8 | Anisa Novia Rahmawati S.Pd. | Guru Kelas | Anggota |
| 9 | Eri Setyo Nugroho, S.Pd. | Guru Mapel | Anggota |
| 10 | Ismu Handoyo | Penjaga Sekolah | Anggota |
| 11 | Ari Widiyanto | Komite Sekolah | Anggota |

Kepala SD Negeri Tlogotirto 2 Sumberlawang
Kabupaten Sragen

**CH Wiwik Arin Wahyuni, S.Pd.SD**
NIP. 19661120 199007 2002

**Lampiran 1. Surat Pernyataan Orisinalitas Karya Inovasi**

**PEMERINTAH KABUPATEN SRAGEN**
**SEKOLAH DASAR NEGERI TLOGOTIRTO 2**
Alamat : Sidorejo, Rt 20. Kec Sumberlawang, Kab. Sragen 57272

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini:

| | | |
|---|---|---|
| Nama | : | CH Wiwik Arin Wahyuni, S.Pd. SD |
| Jabatan | : | Kepala Sekolah |
| Instansi | : | SD Negeri Tlogotirto 2 |
| Kecamatan | : | Sumberlawang |

Dengan ini menyatakan bahwa proposal Inovasi kami dengan judul "**WORDWALL SERU" Inovasi Pembelajaran Interaktif dan Menyenangkan** 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,

**( CH Wiwik Arin Wahyuni, S.Pd. SD )**
NIP. 19661120 199007 2002