LITERANUM (Literasi Numerasi) *FUN PARK:*
Transformasi Halaman Sekolah Menjadi Arena Bermain dan Belajar yang Menyenangkan

SD NEGERI KACANGAN 1

NPSN 20313340

KORWILCAM BIDANG PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

KECAMATAN SUMBERLAWANG

TAHUN 2026/2027

ABSTRAK

Pembelajaran yang menyenangkan membutuhkan lingkungan belajar yang mampu mendorong siswa untuk aktif bergerak, berpikir, berinteraksi, dan bereksplorasi. Namun, halaman sekolah sering kali belum dimanfaatkan secara optimal sebagai ruang belajar yang menarik dan bermakna. Literanum *Fun Park* hadir sebagai sebuah gagasan pemanfaatan halaman sekolah menjadi arena bermain dan belajar yang menyenangkan, interaktif, dan edukatif. Literanum *Fun Park* dirancang dengan memanfaatkan area halaman sekolah sebagai ruang pembelajaran terbuka melalui berbagai permainan edukatif yang mengintegrasikan aktivitas membaca, mengenal kata dan huruf, berhitung, mengenal bilangan, memecahkan masalah, serta aktivitas fisik. Permainan seperti *Word Walk, Number Jump*, S*mart Market,* ular tangga edukatif, dan kartu tantangan dirancang agar siswa memperoleh pengalaman belajar melalui permainan secara langsung. Konsep ini memungkinkan kegiatan pembelajaran dilakukan secara lebih aktif, kontekstual, kolaboratif, dan tidak terbatas pada ruang kelas. Pelaksanaan Literanum *Fun Park* diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sekaligus memberikan alternatif pemanfaatan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar. Selain mendukung kemampuan dasar siswa, kegiatan ini juga diharapkan dapat menumbuhkan keberanian, kerja sama, kemandirian, kreativitas, kemampuan memecahkan masalah, serta keterampilan sosial melalui aktivitas bermain bersama. Dengan demikian, Literanum *Fun Park* menjadi sebuah ruang belajar terbuka yang memadukan bermain, bergerak, berpikir, dan belajar dalam satu pengalaman yang menyenangkan bagi siswa.

Kata kunci: *Literanum Fun Park*, halaman sekolah, permainan edukatif, pembelajaran menyenangkan, ruang belajar terbuka.

A. Latar Belakang

Kemampuan peserta didik dalam memahami informasi, membaca, menggunakan konsep bilangan, bernalar, dan memecahkan masalah perlu terus dikembangkan melalui pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan. Namun, kegiatan belajar tidak selalu harus berlangsung di dalam ruang kelas (Dijk-wesselius et al., 2020). Karakteristik peserta didik sekolah dasar yang senang bermain, bergerak, bereksplorasi, dan mencoba hal-hal baru menjadi peluang bagi sekolah untuk menghadirkan pengalaman belajar melalui lingkungan yang lebih dekat dengan dunia anak. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu memadukan aktivitas bermain dan belajar sehingga peserta didik dapat mengembangkan berbagai kemampuan melalui pengalaman langsung, aktif, dan menyenangkan.

Peserta didik sekolah dasar pada umumnya memiliki karakteristik senang bermain, bergerak, bereksplorasi, dan mencoba hal-hal baru. Kondisi tersebut merupakan potensi yang dapat dimanfaatkan dalam menciptakan pembelajaran yang tidak hanya berlangsung melalui aktivitas di dalam kelas, tetapi juga melalui lingkungan sekitar sekolah (Bacon & Lord, 2021). Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung sekaligus menciptakan suasana yang lebih menyenangkan.

Salah satu lingkungan yang memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran adalah halaman sekolah (Didaktika & Dasar, 2024). Selama ini halaman sekolah lebih banyak digunakan untuk kegiatan upacara, olahraga, bermain, dan kegiatan bersama lainnya. Padahal, dengan kreativitas dan perencanaan yang tepat, halaman sekolah dapat ditransformasi menjadi ruang belajar terbuka yang menarik dan interaktif.

Melalui Literanum *Fun Park*, kegiatan belajar tidak hanya dilakukan dengan duduk, mendengarkan, lalu mengerjakan soal, tetapi juga melalui aktivitas fisik dan permainan yang mendorong siswa membaca, memahami informasi, menghitung, bernalar, memecahkan masalah, berkomunikasi, dan bekerja sama. Permainan dapat digunakan secara fleksibel oleh berbagai jenjang kelas dengan Tingkat kesulitan yang disesuikan. Dengan demikian, satu area permainan dapat memiliki fungsi pembelajaran yang berbeda sesuai dengan tujuan dan karakteristik peserta didik.

Inovasi ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan menyenangkan sekaligus meningkatkan pemanfaatan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar. Literanum *Fun Park* juga menjadi salah satu bentuk

upaya sekolah dalam merespons hasil Rapor Pendidikan melalui pendekatan yang kreatif, sederhana, berkelanjutan, dan dapat melibatkan seluruh peserta didik.

Adanya inovasi ini, halaman sekolah tidak hanya dipandang hanya sebagai tempat bermain atau tempat berlangsungnya kegiatan fisik, tetapi juga berkembang menjadi arena belajar yang hidup, halaman ini bisa menjadi tempat siswa belajar dengan cara bermain, bergerak sambil berpikir, serta memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dalam suasana yang menyenangkan. Maka karya inovasi ini kami berikan judul Literanum (Literasi Numerasi) *Fun Park*: Transformasi Halaman Sekolah Menjadi Arena Bermain dan Belajar yang Menyenangkan.

B. Tujuan dan manfaat

1. Tujuan

Inovasi Literanum *Fun Park*: Transformasi Halaman Sekolah Menjadi Arena Bermain dan Belajar yang Menyenangkan bertujuan untuk mengoptimalkan pemanfaatan halaman sekolah sebagai ruang belajar terbuka yang edukatif, interaktif, dan menyenangkan. Melalui berbagai permainan yang dirancang secara kreatif, inovasi ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar (Esther et al., 2018).

Secara khusus, inovasi ini bertujuan untuk:

a. Mengubah dan mengoptimalkan halaman sekolah menjadi sumber belajar yang menarik dan edukatif melalui media.
b. Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dengan bermain, bergerak, bereksplorasi, dan berinteraksi.
c. Mendorong siswa untuk aktif dalam kegiatan yang melatih kemampuan membaca, memahami informasi, berhitung, bernalar, dan memecahkan masalah.
d. Memberikan pengalaman belajar untuk siswa yang kontekstual melalui permainan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.
e. Mengembangkan kemampuan komunikasi, kerja sama, kreativitas, percaya diri, dan sportivitas peserta didik.
f. Memberikan alternatif media dan strategi pembelajaran bagi guru dengan memanfaatkan lingkungan sekolah.

g. Mendukung upaya sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta menindaklanjuti hasil Rapor Pendidikan, khususnya pada kemampuan yang masih perlu diperkuat.

2. Manfaat

Pelaksanaan Literanum *Fun Park* diharapkan memberikan manfaat bagi berbagai pihak. Bagi peserta didik, inovasi ini memberikan kesempatan untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, aktif, dan tidak monoton. Siswa dapat memperoleh pengalaman belajar melalui permainan yang melibatkan aktivitas membaca, memahami informasi, berhitung, bernalar, memecahkan masalah, berkomunikasi, dan bekerja sama (Mu et al., 2025).

Bagi guru, Literanum *Fun Park* menjadi alternatif media dan strategi pembelajaran yang dapat digunakan di luar ruang kelas. Guru dapat mengintegrasikan berbagai permainan dengan materi pembelajaran serta mengembangkan kegiatan sesuai dengan tingkat kemampuan dan kebutuhan peserta didik.

Bagi sekolah, inovasi ini dapat mengoptimalkan pemanfaatan halaman sekolah sebagai sumber belajar yang bernilai edukatif, sekaligus menciptakan lingkungan sekolah yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Literanum *Fun Park* juga dapat menjadi salah satu bentuk tindak lanjut sekolah terhadap hasil Rapor Pendidikan serta menjadi identitas inovasi pembelajaran yang dapat dikembangkan secara berkelanjutan.

Bagi orang tua dan masyarakat, inovasi ini dapat memberikan gambaran bahwa proses belajar tidak hanya berlangsung di dalam kelas, tetapi dapat dilakukan melalui lingkungan dan aktivitas yang dekat dengan kehidupan anak. Dengan demikian, Literanum *Fun Park* diharapkan dapat menciptakan budaya belajar yang lebih aktif dan menyenangkan serta menjadikan halaman sekolah sebagai ruang belajar tanpa batas (Muhaimin, 2024).

C. Metode

Inovasi Literanum *Fun Park* dilaksanakan melalui pendekatan bermain sambil belajar dengan memanfaatkan halaman sekolah sebagai ruang belajar terbuka. Pelaksanaan inovasi dilakukan melalui tahapan sebagai berikut:

1. Identifikasi kebutuhan

   Mengidentifikasi hasil Rapor Pendidikan, karakteristik peserta didik, serta kondisi dan potensi halaman sekolah sebagai dasar penentuan permainan.

2. Perancangan

   Merancang berbagai permainan edukatif yang sesuai dengan usia dan kebutuhan peserta didik, seperti ular tangga, jejak kata, lompat bilangan, petak tantangan, pasar mini, dan lintasan cerita.

3. Pembuatan dan penataan

   Mengubah bagian halaman sekolah menjadi arena permainan edukatif dengan gambar, petunjuk, dan aturan permainan yang menarik serta aman digunakan.

4. Pelaksanaan

   Permainan digunakan dalam kegiatan pembelajaran maupun kegiatan penguatan melalui aktivitas individu, berpasangan, atau berkelompok dengan pendampingan guru.

5. Evaluasi dan pengembangan

   Melakukan pengamatan terhadap keaktifan dan kemampuan siswa serta melakukan refleksi untuk memperbaiki dan mengembangkan permainan sesuai kebutuhan.

D. Desain Model Inovasi

Literanum *Fun Park* dirancang sebagai model pemanfaatan halaman sekolah menjadi arena bermain dan belajar terbuka yang mengintegrasikan aktivitas fisik, permainan edukatif, dan tantangan pembelajaran. Model inovasi ini berbentuk beberapa zona permainan yang dibuat pada area halaman sekolah menggunakan gambar atau pola permainan yang menarik, berwarna, dan aman bagi peserta didik. terdiri atas lima komponen utama, yaitu:

No	Nama Permainan	Bentuk Kegiatan
1.	LITNUM *SNAKE*	Ulat tangga dengan kartu tantangan
2.	*NUMBER HOP*	Melompat pada angka sesuai intruksi atau hasil perhitungan
3.	*WORD WALK*	Menyusun huruf menjadi kata dan kalimat
4.	*THINKING BOX*	Menjawab pertanyaan dan memecahkan masalah
5.	*SMART MARKET*	Simulasi jual beli dan menghitung uang

Tabel 1. komponen Model Inovasi



Gambar 1. Denah Literanum Fun Park

E. Analisis Funsional dan Cara Kerja

Literanum *Fun Park* berfungsi sebagai ruang belajar terbuka yang mengubah halaman sekolah menjadi area permainan edukatif. Setiap permainan memiliki fungsi pembelajaran, aturan, tantangan, dan cara penilaian yang saling terhubung.

1. Secara fungsional, Literanum Fun Park memiliki 5 fungsi utama:
    a. Fungsi edukatif, menjadi media pembelajaran yang dapat digunakan untuk berbagai materi.
    b. Fungsi bermain, mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan.
    c. Fungsi fisik, mengajak siswa bergerak, melompat, berjalan, dan aktif menggunakan tubuh.
    d. Fungsi sosial, mendorong kerja sama, komunikasi, antre, bergiliran, dan sportivitas.
    e. Fungsi asesmen, guru dapat mengamati kemampuan siswa melalui aktivitas dan tantangan yang dilakukan.

2. Cara Kerja Literanum *Fun Park*

Cara kerja permainan Literanum *Fun Park* ini dengan menggunakan prinsip sebagai berikut:

a. Siswa Memilih Permainan

Guru menentukan permainan sesuai tujuan pembelajaran dan membagi siswa dalam kelompok kecil.

Berikut ini Contoh bermain:

1) Kelompok A bermain *Word Walk*
2) Kelompok B bermain *Number Jump*
3) Kelompok C bermain Ular Tangga Edukatif

Selesai permainan ini, kelompok dapat berpindah ke permainan berikutnya.

b. Siswa Membaca Aturan Permainan

Setiap zona memiliki papan petunjuk sederhana masing-masing yang dijelaskan berikut ini:

1) tujuan permainan.
2) cara bermain.
3) Aturan.
4) jumlah pemain.
5) kartu/tantangan yang digunakan.
6) cara mendapatkan poin.
7) Siswa melakukan aktivitas.

Contohnya pada Number Jump:

Guru memberikan soal: 24 + 15 = ... Siswa menghitung hasilnya. Jawaban: 39. Siswa kemudian melompat menuju angka 39 yang tersedia di arena. Jadi siswa tidak hanya menghitung di atas kertas, tetapi menghubungkan hasil perhitungan dengan gerakan tubuh dan posisi bilangan di lingkungan nyata.

c. Muncul tantangan

Pada permainan tertentu, siswa mengambil kartu tantangan. Misalnya: Kartu Tantangan: "Sebutkan 3 kata yang diawali huruf B!" atau: Kartu Tantangan: "Hitung 36 ÷ 6. Kemudian lompatlah ke angka hasilnya." Dengan demikian, tingkat kesulitan dapat disesuaikan dengan kelas dan kemampuan siswa.

d. Guru Melakukan Observasi.

Guru tidak hanya menjadi pengawas, tetapi berperan sebagai fasilitator dan pengamat. Guru dapat mencatat:

1) Kemampuan memahami intruksi.
2) kemampuan membaca.
3) ketepatan menjawab.
4) kemampuan berhitung.
5) kemampuan memecahkan masalah.
6) keberanian.
7) sportivitas.

e. Refleksi.

Setelah permainan selesai, guru mengajak siswa melakukan refleksi singkat. Contohnya:

Apa yang kamu pelajari hari ini?

Permainan mana yang paling kamu sukai?

Bagaimana kelompokmu bekerja sama?

F. Rencana Implementasi

Implementasi Literanum *Fun Park* dilaksanakan melalui beberapa tahap berikut:

Tahap	Kegiatan	Jadwal
Persiapan	Mengidentifikasi halaman sekolah, menentukan area permainan, menyiapkan alat dan bahan, serta menyusun aturan permainan.	14 September 2026
Pembuatan	Membuat area *Word Walk, Number Jump*, Lompat Bilangan, Ular Tangga Edukatif, dan *Smart Market*.	24 September 2026
Uji Coba	Mencoba setiap permainan bersama siswa untuk memastikan permainan mudah dipahami, menarik, dan aman digunakan.	26 September 2026

Pelaksanaan	Siswa bermain secara berkelompok dengan sistem bergiliran atau rotasi. Guru memberikan arahan dan mendampingi kegiatan.	28 September 2026
Pengembangan	Guru mengamati keaktifan, kemampuan siswa menyelesaikan tantangan, kerja sama, serta kesesuaian permainan dengan tujuan pembelajaran.	29 September 2026

Tabel 2. implementasi literanum fun park

G. Tautan video

https://youtu.be/UQ3ccpS45gY?si=Ygk-38qvXKHPJ4EK

H. Daftar Pustaka

Bacon, P., & Lord, R. N. (2021). *The impact of physically active learning during the school day on children ' s physical activity levels , time on task and learning behaviours and academic outcomes*. *36*(3), 362–373. https://doi.org/10.1093/her/cyab020

Didaktika, J., & Dasar, P. (2024). *PENGEMBANGAN LINGKUNGAN SEKOLAH SEBAGAI SUMBER DI SEKOLAH PENYELENGGARA PENDIDIKAN INKLUSIF*. *8*(2), 693–714. https://doi.org/10.26811/didaktika.v8i2.1

Dijk-wesselius, J. E. Van, Berg, A. E. Van Den, & Maas, J. (2020). *Green Schoolyards as Outdoor Learning Environments : Barriers and Solutions as Experienced by Primary School Teachers*. *10*(January), 1–16. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.02919

Esther, M., Pérez, M., Duque, A. P. G., & García, L. C. F. (2018). *Game-Based Learning : Increasing the Logical-Mathematical , Naturalistic , and Linguistic Learning Levels of Primary School Students*. *7*(1), 31–39. https://doi.org/10.7821/naer.2018.1.248

Mu, U., Luthfi, E., & Ahsani, F. (2025). *Penerapan Game Based Learning Berbantuan Permainan Market Class untuk Mengembangkan Literasi Numerasi Siswa Kelas V MI Nabaul Ulum*. *9*, 86–96.

Muhaimin, R. (2024). Peran Sarana Prasarana dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran di SD Negeri 161 Bangun Purba. *Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, *V*(1), 162.

Lampiran 1

PROFIL KEPALA SEKOLAH



Nama : Slamet Raharjo, S.Pd.SD
NIP : 196707031994031010
Pangkat Golongan : Penata Tingkat 1/IIId
Jabatan : Kepala Sekolah SD Negeri Kacangan 1

Lampiran 2

FOTO KEGIATAN INOVASI













Lampiran 1. Surat Pernyataan Orisinalitas Karya Inovasi

PEMERINTAH KABUPATEN SRAGEN
SEKOLAH DASAR NEGERI KACANGAN 1
Alamat : Jl. Raya Solo-Purwodadi Km 33 Kacangan, Sumberlawang, Sragen, 57272

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama	:	Slamet Raharjo, S.Pd.SD
Jabatan	:	Kepala Sekolah
Instansi	:	SDN Kacangan 1
Kecamatan	:	Sumberlawang

Dengan ini menyatakan bahwa proposal Inovasi kami dengan judul ***Literanum Fun Park*: Transformasi Halaman sekolah Menjadi Arena Bermain dan Belajar Yang 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,



(Slamet Raharjo, S.Pd.SD)
NIP. 196707031994031010

PEMERINTAH KABUPATEN SRAGEN
SEKOLAH DASAR NEGERI KACANGAN 1
Alamat : Jl. Raya Solo-Purwodadi Km 33 Kacangan, Sumberlawang, Sragen, 57272

KEPUTUSAN

KEPALA SEKOLAH DASAR NEGERI KACANGAN 1 SUMBERLAWANG

KABUPATEN SRAGEN

Nomor : 400.3.5/121/04.15.9/2026

Tentang

DAFTAR INOVASI DAN PENGELOLA INOVASI

SEKOLAH DASAR NEGERI KACANGAN 1 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 Kacangan 1 Sumberlawang sebagaimana tercantum dalam lampiran Keputusan ini;
KEDUA	:	Keputusan Kepala Kepala Sekolah Dasar Negeri Kacangan 1 Sumberlawang ini mulai berlaku pada tanggal yang telah ditetapkan;
KETIGA	:	Jika kemudian hari ada kesalahan maka akan dilakukan perbaikan.

Ditetapkan di : Sragen
Pada Tanggal : 20 Juli 2026

Kepala SD Negeri Kacangan 1 Sumberlawang
Kabupaten Sragen



Slamet Rahardjo, S.Pd.SD
NIP 196707031994031010

Lampiran I

Keputusan : Kepala Sekolah Dasar Negeri Kacangan 1 Sumberlawang Kab. Sragen

Nomor : 400.3.5/121/04.15.9/2026

Tanggal : 20 Juli 2026

DAFTAR INOVASI DAN PENGELOLA INOVASI
SEKOLAH DASAR NEGERI KACANGAN 1 SUMBERLAWANG
KABUPATEN SRAGEN TAHUN 2026

No	Instansi	Kecamatan	Judul Inovasi
1	SD Negeri Kacangan 1	Sumberlawang	*Literanum Fun Park*: Transformasi Halaman sekolah Menjadi Arena Bermain dan Belajar Yang Menyenangkan.

Kepala SD Negeri Kacangan 1 Sumberlawang
Kabupaten Sragen

Slamet Raharjo, S.Pd.SD
NIP.196707031994031010

Lampiran II

Keputusan : Kepala Sekolah Dasar Negeri Kacangan 1 Sumberlawang Kab. Sragen

Nomor : 400.3.5/121/04.15.9/2026

Tanggal : 20 Juli 2026

DAFTAR INOVASI DAN PENGELOLA INOVASI
SEKOLAH DASAR NEGERI KACANGAN 1 SUMBERLAWANG
KABUPATEN SRAGEN TAHUN 2026

NO	NAMA	JABATAN DALAM DINAS	KEDUDUKAN DALAM TIM
1	Slamet Raharjo, S.Pd.SD	Kepala Sekolah	Penanggung Jawab
2	Nugraheni Sri Lestari, S.Pd.SD	Guru Kelas	Sekretaris
3	Ardiyanto, S.Pd.SD	Guru Kelas	Anggota
4	Setyorini, S.Pd.SD	Guru Kelas	Anggota
5	Wahyu Aji SP, S.Pd.SD	Guru Kelas	Anggota
6	Amanda Nur Amilia, S.Pd.	Guru Kelas	Anggota
7	Winahyu Septiana Prayogi, S.Pd.SD	Guru Kelas	Anggota
8	Ainun Anisa, S.Pd.	Guru Mapel	Anggota
9	Agung Adi Saputro, S.Pd.	Guru Mapel	Anggota
10	Bagus Adhi Permana	Penjaga Sekolah	Anggota

Kepala SD Negeri Kacangan 1 Sumberlawang
Kabupaten Sragen

Slamet Raharjo, S.Pd.SD
NIP.196707031994031010