

**STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP)**  
**DAN PETUJUNTUK TEKNIS KEGIATAN LITERASI SISWA**  
**“SPENSA HERITAGE BOOKS “**  
**UPT SMP NEGERI 1 GRESIK**

**A. Ketentuan Umum**

1. Dalam kurun waktu tiga bulan tepatnya mulai 20 juli s.d. 7 September 2024, siswa wajib menuntaskan minimal membaca utuh satu buku cetak.
2. Siswa difokuskan untuk membaca satu buku berdasarkan pilihan sendiri. Kriteria buku untuk dibaca siswa yakni :
  - a. Ber-ISBN;
  - b. Tidak bermuatan pornografi;
  - c. Tidak menyinggung suku,agama,ras dan antargolongan (SARA); dan
  - d. Bukan merupakan buku pelajaran atau buku yang didominasi oleh gambar.
3. Penuntasan membaca satu buku dilakukakn bertahap sesuai jadwal per pekan dalam gerakan literasi sekolah (GLS) setiap kamis dan hasil bacaanya diinput ke program buku pendidikan karakter modul literasi atau SIBESTI.
4. Kegiatan literasi sekolah menjadi salah satu aspek penilaian keaktifan pada mata pelajaran bahasa indonesia.
5. Tim literasi akan memilih satu inputan literasi terbaik tiap bulan untuk siswa peringkat dan siswa akan diberikan reward.
6. Siswa dapat meminjam buku untuk kegiatan literasi dengan syarat berikut : (1) Siswa melapor kepada petugas perpustakaan (2) mengisi data (3) bisa dilayani untuk meminjam buku maksimal sehari sebelum pelaksanaan kegiatan literasi.

**B. Teknis Pelaksanaan Literasi Siswa**

1. Siswa hadir tepat waktu dikelas sesuai jadwal dan menggunakan seragam sesuai tata tertib.
2. Siswa menyimak dari wali kelas
3. Siswa membaca buku yang telah disiapkan secara mandiri
4. Setelah selesai membaca buku sesuai alokasi waktu. Siswa menginput hasil bacaan ke modul input hasil literasi ke modul input literasi lewat program SIBESTI paling lambat tiap kamis pukul 22.00 wib.

## **STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP)**

### **BERKUNJUNG MASUK DAN KELUAR**

#### **“SPENSA HERITAGE BOOKS “**

#### **UPT SMP NEGERI 1 GRESIK**

##### **a. Masuk perpustakaan Prosedur tetap**

1. Melepas sepatu dan meletakkan di rak sepatu
2. Meletakkan tas pada tempat yang disediakan
3. Mengisi absen dengan menggunakan Barcode
4. Membaca buku pada tempat yang disediakan
5. Menjaga ketenangan di ruang perpustakaan
6. Menjaga kebersihan
7. Mengoperasikan komputer dengan benar

##### **b. Keluar dari Perpustakaan Prosedur**

1. Proses kunjungan ke perpustakaan dan mengisi absen dengan menggunakan Barcode
2. Mengembalikan buku yang telah disediakan
3. Mematikan komputer

**STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP)**

**TATA TERTIB PERPUSTAKAAN**

**“SPENSA HERITAGE BOOKS “**

**UPT SMP NEGERI 1 GRESIK**

1. Mengucapkan salam ketika masuk Perpustakaan
2. Membawa kartu anggota Perpustakaan
3. Berpakaian rapi dan sopan (tidak memakai sandal jepit )
4. Mengisi daftar buku perpustakaan
5. Menyimpan tas dirak yang telah disediakan
6. Dilarang membawa makanan dan minuman kedalam perpustakaan
7. Dilarang mencoret, menyobek dan melipat memnidahkan buku ke tempat yang bukan sebenarnya
8. Menjaga kebersihan, ketertiban dan keamanan Perpustakaan
9. Buku yang sudah selesai di baca dikembalikan ke tempat yang telah disediakan



**STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR  
STIMULASI GAME MONOPOLI BAHASA JAWA  
UPT SMP NEGERI 1 GRESIK**



Jalan Jaksa Agung Suprpto No.79 Gresik Kode Pos 61111

(031) 3981840 Faksimile (031) 3976530

Website <http://www.uptsmpn1gresik.sch.id>

E-mail [spensaheritagebooks@gmail.com](mailto:spensaheritagebooks@gmail.com)

I. Definisi	Stimulus Game monopoli merupakan suatu permainan papan (Board game) dan permainan berlomba untuk memberikan edukasi tentang penggunaan bahasa daerah atau bahasa jawa.
II. Manfaat	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Mengetahui permainan monopoli sebagai media edukasi penggunaan bahasa daerah atau bahasa jawa</li><li>2. berguna dalam membantu sosialisasipermainan,pre test ,dan post test pada anak.</li></ol>
III. Alat dan Bahan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. satu paket monopoli terdiri papanmonopoli</li><li>2. kartu kesempatan sehat</li><li>3. kartu dana sehat</li><li>4. kartu kewajiban kepemilikan</li><li>5. kartu hak kepemilikan</li><li>6. Uang</li><li>7. Dadu</li><li>8. rumah dan hotel</li><li>9. bidak pemain</li><li>10. petunjuk permainan</li></ol>

<p>11. prosedur permainan</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. mempersiapkan perlengkapan media penuluhan yakni satu set permainan monopoli bahasa jawa pada masing-masing meja yang terdiri dari : lembar tata cara permainan, papan monopoli, kartu dana, kartu kesempatan, kartu kewajiban kepemilikan petak, 2 dadu, 5/6 bidak, uang dan beberapa paket rumah-rumahan kecil.</li> <li>2. Menjelaskan kepada siswa peraturan permainan monopoli. Siswa diberikan penjelasan sebelum permainan dilaksanakan. Peraturan permainan dapat dibaca pada lembar petunjuk permainan monopoli.       <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Prinsip permainan monopoli ini adalah kompetisi dari 5/6 siswa</li> <li>b. Peserta dibacakan intruksi permainan yang terdapat pada satu paket komponen permainan monopoli</li> <li>c. Masing masing diberikan bidak yang berbeda dan berdiri di kotak start</li> <li>d. Masing-masing siswa dibagikan uang dengan jumlah yang ditentukan</li> <li>e. Permainan akan dijalankan selama 15 menit pada putaran pertama peserta hanya berlomba melewati petak start dan belum diperbolehkan membeli petak. Seluruh petak belum berlaku termasuk dana umum, kesempatan dll.</li> <li>f. Putaran kedua, jika peserta salah melewati garis start diperbolehkan membeli petak dimana bidak berdiri dan apabila peserta ingin memilik petak, peserta diharuskan untuk menjawab pertanyaan tentang bahasa jawa yang tertera kewajiban kepemilikan petak dan membayar sejumlah sejumlah uang sesuai harga petak yang dimiliki Petugas kelompok mencocokkan jawaban yang benar pada kartu kepemilikan petak dan dibaca jika peserta salah menjawab dengan demikian teman lainnya memiliki</li> </ol> </li> </ol>
-------------------------------	--

	<p>kesempatan mengetahui jawaban tersebut</p> <ol style="list-style-type: none"><li>3. Jika peserta bisa menjawab pertanyaan dengan benar maka peserta hanya membayar uang ke banksesuai dengan harga kewajiban dan hak kepemilikan milik kelompok tersebut.</li><li>4. Jika peserta tetap menginginkan memiliki petak tersebut, maka peserta wajib membayar 2 kali lipat harga yang tertera maka katu kewajiban dan hak milik peserta</li><li>5. Begitu seterusnya untuk kepemilikan petak selanjutnya</li><li>6. Jika peserta menempati petak yang sama, peserta dapat membeli rumah sejumlah harga yang ditentukan</li><li>7. Jika peserta lain menempati kotak dana umum dan kesempatan peserta dapatmengambil kartu yang tersedia</li><li>8. Jika peserta masuk penjara maka peserta harus membayar pajak sejumlah yang ditentukan untuk keluar</li></ol>
--	--