DINAS PENDIDIKAN
KABUPATEN GARUT

Pendidikan Bermutu untuk Semua

Panduan Teknis

LCT

LOMBA CEPAT TEPAT

SEKOLAH DASAR KABUPATEN GARUT

2026

"Bernalar Cerdas, Bernumerasi Unggul, Menuju Generasi Garut Hebat"



BERPIKIR KRITIS

PEMECAHAN MASALAH

KOLABORASI

DIGITAL LITERASI

Maju Bersama Menuju Garut Hebat

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga Panduan Teknis Lomba Cepat Tepat (LCT) Jenjang Sekolah Dasar Kelas 4–6 Tahun 2026 ini dapat disusun. Panduan ini menjadi pedoman bagi seluruh pihak yang terlibat dalam penyelenggaraan LCT di Kabupaten Garut.

Kemampuan numerasi merupakan fondasi penting bagi murid untuk bernalar kritis, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui LCT yang bertema "Bernalar Cerdas, Bernumerasi Unggul, Menuju Generasi Garut Hebat", Dinas Pendidikan Kabupaten Garut berupaya menghadirkan kompetisi yang edukatif, inklusif, dan menyenangkan, serta selaras dengan regulasi dan kebijakan pendidikan terbaru, termasuk penguatan pendekatan pembelajaran mendalam.

Panduan ini memuat latar belakang, landasan kegiatan, tujuan, mekanisme pelaksanaan, hingga uraian tugas kepanitiaan. Lomba diselenggarakan secara berjenjang mulai dari Penyisihan 1 dan 2 secara daring, dilanjutkan semifinal serta Final secara luring. Dengan rancangan tersebut, kami berharap lomba tidak hanya mencari juara, tetapi juga menumbuhkan kepercayaan diri, kerja sama, dan kegembiraan belajar.

Kami mengucapkan terima kasih seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan panduan ini. Kami menyadari panduan ini masih perlu disempurnakan, sehingga saran dan masukan yang membangun sangat kami harapkan demi perbaikan pada penyelenggaraan berikutnya.

Semoga panduan ini bermanfaat dan LCT dapat menjadi langkah nyata dalam meningkatkan kemampuan numerasi murid sekolah dasar menuju Generasi Garut Hebat.

Garut, Oktober 2026
Kepala Dinas Pendidikan
Kabupaten Garut,

H. Asep Wawan Budiman, S.Pd, M.Si
NIP. 197207061998021001

Dipindai dengan CamScanner

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR 2
BAB I PENDAHULUAN 4
A. Latar Belakang 4
B. Landasan Kegiatan 4
C. Tujuan 6
1. Tujuan umum 6
2. Tujuan khusus 6
D. Prinsip Kegiatan 6
E. Tema Kegiatan 7
BAB II MEKANISME PELAKSANAAN 8
A. Ketentuan Umum 8
B. Waktu dan Tempat 8
1. Jadwal pelaksanaan kegiatan 8
Jadwal kegiatan LCT dijelaskan pada tabel berikut: 8
C. Ketentuan Khusus 9
1. Bentuk kegiatan 9
2. Teknis Pelaksanaan 10
3. Materi kegiatan dan bentuk soal 14
7. Desain Babak Final ..... **Error! Bookmark not defined.**
BAB III PENUTUP 24
A. Simpulan 24
B. Rekomendasi 24

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemampuan numerasi merupakan salah satu fondasi utama dalam sistem pendidikan modern yang tidak sekadar mengukur kemahiran berhitung, melainkan kemampuan berpikir logis, bernalar kritis, serta mengaplikasikan konsep matematika dalam menyelesaikan permasalahan kehidupan sehari-hari. Berdasarkan Rapor Pendidikan Indonesia dan data capaian Asesmen Nasional (AN) dalam beberapa tahun terakhir, tingkat kecakapan numerasi murid pada jenjang Sekolah Dasar (SD) secara nasional maupun daerah masih menghadapi tantangan yang signifikan. Sebagian besar murid masih berada pada tingkat kompetensi "Dasar" dan "Perlu Intervensi Khusus", yang menunjukkan perlunya akselerasi dan terobosan nyata dalam proses pembelajaran.

Kondisi riil ini sering kali disebabkan oleh pendekatan pembelajaran kontekstual yang belum optimal, keterbatasan media evaluasi yang interaktif, serta anggapan di kalangan murid bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit. Kondisi ideal yang diharapkan adalah terwujudnya ekosistem pendidikan Sekolah Dasar yang mampu membentuk murid bernalar kritis, percaya diri, tangkas, dan mahir menghubungkan data angka dengan pemecahan masalah riil sesuai tuntutan Abad 21.

Sebagai upaya progresif untuk mengatasi kesenjangan tersebut, Dinas Pendidikan Kabupaten Garut menyelenggarakan Lomba Cepat Tepat (LCT) Tahun 2026 bagi murid Kelas 4, 5, dan 6 SD. LCT ini dirancang tidak hanya sebagai ajang kompetisi akademis, melainkan sebagai wadah inovatif, interaktif, dan memotivasi yang memanfaatkan teknologi digital secara efektif. Melalui pengemasan kompetisi digital secara berjenjang, LCT diharapkan menjadi inspirasi bagi sekolah untuk mentransformasi budaya belajar numerasi yang menyenangkan, kompetitif, dan inklusif di Kabupaten Garut.

B. Landasan Kegiatan

Kegiatan ini dilaksanakan dengan mengacu pada ketentuan peraturan perundang-undangan dan kebijakan yang berlaku, sebagai berikut:

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah sebagaimana telah beberapa kali diubah;

3. Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak;
4. Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 10 Tahun 2025 tentang Standar Kompetensi Lulusan pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah, yang menempatkan literasi dan numerasi sebagai kompetensi pokok serta memuat delapan dimensi profil lulusan;
5. Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 12 Tahun 2025 tentang Standar Isi pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah;
6. Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 1 Tahun 2026 tentang Standar Proses pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah;
7. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 21 Tahun 2022 tentang Standar Penilaian Pendidikan, sepanjang masih berlaku dan sebagaimana dirujuk dalam standar proses;
8. Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 13 Tahun 2025 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah, yang memperkuat pendekatan pembelajaran mendalam;
9. Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 9 Tahun 2025 tentang Tes Kemampuan Akademik, yang mengukur capaian akademik murid kelas 6 SD pada mata uji Matematika dan Bahasa Indonesia;
10. Kerangka Asesmen Nasional dan Rapor Pendidikan 2025 dari Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, yang menjadikan numerasi sebagai indikator utama hasil belajar;
11. Program Digitalisasi Pembelajaran Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, termasuk pemanfaatan Papan Interaktif Digital (PID) di satuan pendidikan;
12. Program prioritas dan rencana kerja Dinas Pendidikan Kabupaten Garut Tahun 2026 tentang pembudayaan kompetisi dan penguatan literasi serta numerasi murid.

C. Tujuan

1. Tujuan umum

Meningkatkan kemampuan numerasi murid SD di Kabupaten Garut melalui kompetisi yang edukatif, inklusif, dan memotivasi, sehingga berkontribusi pada peningkatan capaian numerasi pada Rapor Pendidikan Kabupaten Garut.

2. Tujuan khusus

a. Membiasakan peserta dengan soal numerasi berbasis konteks dan penalaran, serta format asesmen berbasis digital.

b. Menumbuhkan rasa percaya diri, ketangguhan, sportivitas, dan kerjasama team.

c. Menjaring dan mengapresiasi murid dan sekolah berprestasi di lingkungan Dinas Pendidikan Kabupaten Garut.

d. Memperoleh gambaran capaian numerasi tingkat sekolah dan antar kecamatan sebagai bahan perencanaan pembinaan.

e. Menginspirasi guru untuk menerapkan pembelajaran numerasi yang kontekstual, variatif, bermakna, dan menyenangkan.

f. Mengoptimalkan pemanfaatan papan interaktif digital di masing-masing sekolah.

D. Prinsip Kegiatan

Prinsip-prinsip pelaksanaan LCT sebagaimana berikut:

1. Edukatif

Setiap soal dan sesi dirancang untuk melatih penalaran dan pemecahan masalah, bukan sekadar mencari pemenang.

2. Inklusif

Seluruh sekolah dasar di Kabupaten Garut memiliki kesempatan yang sama.

3. Adil, objektif, dan transparan

Soal setara, penilaian otomatis oleh system dan aturan penentuan penilaian.

4. Kontekstual

Soal dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari dan kearifan lokal Garut serta mengacu pada capaian pembelajaran jenjang SD.

5. Digital dan aman

   Kegiatan memakai aplikasi yang disediakan panitia dengan pengamanan data, pemantauan, dan skema cadangan bila terjadi gangguan.

6. Akuntabel

   Seluruh proses terdokumentasi dalam berita acara dan dapat dipertanggungjawabkan.

E. Tema Kegiatan

"Bernalar Cerdas, Bernumerasi Unggul, Menuju Generasi Garut Hebat"

Tema ini menegaskan bahwa numerasi bukan sekadar menghitung, tetapi bernalar, menafsirkan data, dan menyelesaikan masalah nyata untuk kemajuan daerah.

BAB II
MEKANISME PELAKSANAAN

A. Ketentuan Umum

1. Lomba Cepat Tepat (LCT) adalah lomba beregu bagi murid SD kelas IV, V dan VI yang menguji kemampuan numerasi melalui soal kontekstual dan bernalar.
2. Peserta LCT adalah murid kelas IV, V, dan VI Sekolah Dasar di Kabupaten Garut.
3. Setiap satuan pendidikan mengikutsertakan 1 (satu) regu yang terdiri atas 5 (lima) orang murid.
4. Guru pembimbing bertugas menyiapkan perangkat dan jaringan, memastikan kesehatan dan kenyamanan murid, serta tidak diperkenankan membantu menjawab soal.
5. Pendaftaran dilakukan masing-masing sekolah melalui aplikasi resmi LCT yang disediakan panitia.
6. Keputusan juri dan panitia bersifat final. Sanggahan hanya dapat diajukan secara tertulis oleh guru pembimbing ke panitia, terbatas pada dugaan kesalahan soal, kunci jawaban, atau gangguan teknis, dalam waktu yang ditetapkan pada setiap babak.

B. Waktu dan Tempat

1. Jadwal pelaksanaan kegiatan
   Jadwal kegiatan LCT dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 2. Jadwal dan tempat pelaksanaan

Kegiatan	Waktu	Bentuk	Tempat
Sosialisasi	2 Oktober 2026	Daring	Portal pendaftaran Panitia; sosialisasi melalui Bidang Pendidikan di kecamatan Kecamatan
Pendaftaran dan verifikasi peserta	8-13 Oktober 2026	Daring	Link Aplikasi resmi LCT: https://garutedu.net/pusat-talenta/lct/
Koordinasi dan Finalisasi Data serta Pembagian Akun CBT	14 Oktober 2026	Daring	

Kegiatan	Waktu	Bentuk	Tempat
Simulasi CBT	19-21 Oktober 2026	Daring	Sekolah masing-masing
Penyisihan 1	Interval 27-29 Oktober 2026	Daring	Sekolah masing-masing, dengan pengawasan
Pengumuman hasil penyisihan 1 tiap kecamatan	30 Oktober 2026	Daring	Situs/kanal resmi Dinas Pendidikan
Penyisihan 2	3 Novenber 2026	Daring	Sekolah masing-masing, dengan pengawasan
Pengumuman hasil penyisihan 2 tiap zona	4 November 2026	Daring	Situs/kanal resmi Dinas Pendidikan
Semifinal, final, dan penganugerahan	Interval 16-18 November 2026* *tentatif*	Luring	Pendopo

C. Ketentuan Khusus

1. Bentuk kegiatan

LCT dilaksanakan dengan menggunakan perangkat digital (Laptop/PC, *Handphone*/ Tablet, *Chromebook*) melalui aplikasi yang disediakan Panitia, dengan rincian:

a. Penyisihan 1 dan 2

Pelaksanaan secara daring yaitu setiap peserta pada regunya mengerjakan soal secara individu dari sekolah masing-masing dengan menggunakan perangkat digital. Dalam babak penyisihan 2, setiap peserta dari 42 Kecamatan dibagi menjadi 3 wilayah dengan uraian sebagai berikut:

No.	Zona 1 (Selatan)	Zona 2 (Tengah)	Zona 3 (Utara)
1	Cisewu	Cikajang	Wanaraja
2	Caringin	Pamulihan	Sucinaraja
3	Talegong	Cilawu	Pangatikan
4	Bungbulang	Bayongbong	Sukawening
5	Mekarmukti	Cigedug	Karangtengah

No.	Zona 1 (Selatan)	Zona 2 (Tengah)	Zona 3 (Utara)
6	Pakenjeng	Cisurupan	Leles
7	Banjarwangi	Sukaresmi	Leuwigoong
8	Pameungpeuk	Samarang	Cibatu
9	Cikelet	Pasirwangi	Kersamanah
10	Cibalong	Tarogong Kidul	Cibiuk
11	Cisompet	Tarogong Kaler	Kadungora
12	Peundeuy	Garut Kota	Bl. Limbangan
13	Cihurip	Karangpawitan	Selaawi
14	Singajaya	Banyuresmi	Malangbong

b. Semifinal dan final

Pelaksanaannya secara luring. Kegiatan dipandu oleh pemandu acara di lokasi yang ditetapkan panitia. Pelaksanaan menggunakan aplikasi yang ditentukan oleh Panitia.

2. Teknis Pelaksanaan

a. Penyisihan 1

1) Diikuti 1.536 regu secara daring untuk menentukan juara 1 (nilai tertinggi) pada setiap kecamatan, sehingga diperoleh 42 regu.

2) Jika terdapat nilai yang sama pada peringkat pertama, urutan ditentukan menurut waktu penyelesaian .

b. Penyisihan 2

1) Diikuti 42 regu juara 1 kecamatan, secara daring, menggunakan aplikasi yang sama.

2) Karena 42 kecamatan di Kabupaten Garut dibagi menjadi tiga zona, yaitu Zona 1 (wilayah selatan), Zona 2 (wilayah tengah), dan Zona 3 (wilayah utara), penilaian dan peringkat dilakukan per zona untuk menentukan juara 1, 2, dan 3 tiap zona.

3) Pembagian kecamatan ke dalam zona ditetapkan Panitia dengan Surat Keputusan (usulan: 14 kecamatan per zona; templat pada Lampiran D).

4) Materi berbeda dari Penyisihan 1 (lihat bagian Materi).

Teknik dan tata tertib Penyisihan 1 dan 2 dilaksanakan dengan mekanisme sebagai berikut:

1) Setiap peserta dalam satu regu memakai perangkat digital masing-masing yang telah diuji pada gladi teknis dengan koneksi internet stabil. Disarankan menyiapkan jaringan cadangan dan melakukan tes perangkat pada dasbor peserta masing-masing.
2) Peserta masuk ke aplikasi menggunakan akun yang tertera pada kartu login dari proktor satuan pendidikan masing-masing. Token akan dibagikan sebelum memulai tes.
3) Masing-masing peserta pada regu mengerjakan dan menjawab pertanyaan secara individu dalam ruangan tertutup di sekolah.
4) Pengawasan dilakukan oleh proktor dan guru pembimbing yang ditugaskan oleh satuan pendidikan serta dipantau langsung melalui *virtual meeting*. Proktor, guru pembimbing dan kepala sekolah menandatangani berita acara secara digital.
5) Aplikasi mengacak urutan soal dan opsi jawaban antar peserta, menyimpan dan mengirim jawaban secara otomatis saat waktu habis, dan mencatat *log* aktivitas peserta.
6) Jika terjadi kecurangan pada saat pelaksanaan tes maka sistem akan terblokir otomatis. Peserta melaporkan kepada proktor untuk membuka blokir sehingga dapat melanjutkan tes kembali.
7) Bila terjadi gangguan teknis, peserta segera menghubungi proktor. Sistem menyimpan *log* jawaban sehingga peserta dapat melanjutkan tes tanpa ada penambahan waktu. Jika gangguan bersifat masif, satuan pendidikan mengusulkan sesi pengganti yang akan ditetapkan oleh panitia kabupaten.
8) Hasil sementara ditampilkan selama lomba berlangsung.

c. Semifinal

1) Pesertanya adalah juara 1, 2, dan 3 dari setiap zona dengan total 9 regu.
2) Terdiri atas 3 putaran yang masing-masing diikuti 3 regu. Setiap putaran melalui 3 (tiga) sesi, yaitu soal lemparan, soal beruntun, dan soal rebutan.
3) Juara 1 setiap putaran merupakan juara pertama masing-masing zona dan lolos ke babak final.
4) Desain kegiatan diuraikan pada bagian 6.

5) Penentuan juara merupakan akumulasi nilai dari sesi soal lemparan, soal beruntun dan soal rebutan.

d. Final

1) Pesertanya adalah juara 1 dari setiap zona.

2) Pelaksanaan terdiri atas 4 sesi yaitu 1, 2 dan 3 alurnya sama dengan semifinal, dan sesi keempat yaitu *Challenge*.

3) Final untuk menentukan juara 1, 2, dan 3 tingkat kabupaten. Desain kegiatan diuraikan pada bagian 7 di bawah.

4) Penetuan peserta terbaik merupakan akumulasi dari soal lemparan, soal beruntun, dan soal rebutan serta *challenge* (Tantangan).

5) *Challege* (tantangan) adalah sesi untuk menyelesaikan masalah kontekstual dan/atau menghasilkan produk nyata, kemudian mempresentasikan serta mempertanggungjawabkan hasilnya di hadapan juri.

Tehnik dan tata tertib Pelaksanaan semifinal dan final sebagai berikut:

1) Regu hadir di lokasi paling lambat 30 menit sebelum jadwal dan melakukan registrasi ulang. Regu yang tidak hadir saat dipanggil setelah toleransi 10 menit dinyatakan mengundurkan diri, dan Panitia dapat memanggil regu peringkat berikutnya.
2) Setiap regu terdiri atas 5 murid yang sama dengan yang sudah terdaftar.
3) Pergantian anggota hanya diperbolehkan karena sakit dengan persetujuan Panitia dan juri.
4) Peserta mengenakan seragam sekolah atau atribut regu yang sopan dan membawa tanda pengenal.
5) Peserta, pembimbing, dan penonton wajib menjaga ketertiban, bersikap sportif, dan saling menghargai. Sorak-sorai penonton diatur pemandu acara dan tidak boleh mengganggu peserta.
6) Peserta membawa dan menggunakan perangkat digital dalam menjawab soal dan alat tulis
7) Alat Tulis disediakan oleh panitia.
8) Guru pembimbing duduk di area yang ditentukan dan dilarang memberi isyarat, petunjuk, atau bantuan dalam bentuk apapun selama kegiatan berlangsung.
9) Seluruh keputusan juri dan panitia bersifat final;

10) Sanggahan hanya dapat diajukan pembimbing kepada panitia secara lisan atau tertulis, segera setelah babak selesai dan sebelum babak berikutnya dimulai.

11) Bila terjadi gangguan teknis, pemandu acara menghentikan sementara kegiatan.

12) Soal yang keliru/ ambigu diganti dengan soal cadangan yang setara.

13) Pelanggaran tata tertib ditindak bertahap: teguran, pengurangan skor, hingga diskualifikasi atas keputusan juri dan panitia.

Secara umum alur kegiatan LCT dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Alur seleksi dan jumlah peserta

Babak	Jumlah regu	Bentuk	Mekanisme dan peserta yang lolos
Penyisihan 1	1.536 regu (satu per SD)	Daring	• Seluruh peserta pada regu mengerjakan soal secara individu. Regu terbaik dengan nilai tertinggi sebagai akumulasi dari nilai setiap peserta di regunya. • Yang berhak masuk ke tingkat penyisihan 2 adalah peserta tertinggi di setiap kecamatan dan akan lolos dengan jumlah 42 regu.
Penyisihan 2	42 regu (juara 1 kecamatan)	Daring	• Regu dikelompokkan menurut zona (14 kecamatan per zona). • Juara 1, 2, dan 3 tiap zona masuk ke babak semi final dengan jumlah 9 regu.
Semifinal	9 regu (3 per zona)	Luring,	• Babak Semi final berjumlah 9 regu dan terdiri tiga putaran, • masing-masing putaran terdiri dari 3 regu . • Juara 1 tiap putaran lolos ke babak final, dan akan berjumlah 3 regu.
Final	3 regu (juara 1 tiap zona)	Luring, interaktif	• Babak final terdiri satu putaran • Menentukan juara 1, 2, dan 3 tingkat kabupaten.

3. Materi dan bentuk soal

a) Materi adalah mata pelajaran matematika fase B dan fase C dalam bentuk numerasi yang beririsan dengan lintas mata pelajaran lainnya di jenjang. Dengan uraian materi

- Bilangan (operasi, pecahan, desimal, perbandingan)
- pengukuran (panjang, berat, waktu, uang).
- Geometri (bangun datar dan ruang, keliling, luas, volume, simetri), pola dan
- aljabar (pola bilangan membesar dan mengecil, menentukan kalimat matetuika dari operasi hitung bilangan, pola gambar, rasio dan menentukan nila variable dari kalimat matematika).
- Analisis dating dan peluang (menganalisis dan menginterpretasi dalam bentuk tabel, pengukuran dalam bentuk pictogram dan diagram).

b) Bentuk soal adalam soal pilihan ganda tunggal, pilihan ganda jawaban lebih dari satu (MCMA) dan pilihan ganda jawaban lebih dari satu berkategori. Dengan uraian soal sebagai berikut:

- konten (bilangan, aljabar/pola, geometri dan pengukuran, data dan ketidakpastian),
- konteks (personal, sosial-budaya, saintifik), dan level kognitif (pemahaman, penerapan, penalaran)..

c) Rancangan soal

a) Babak Penyisihan 1 dan Penyisihan 2

Tabel 4. Rancangan soal Penyisihan 1 dan 2

Unsur	Penyisihan 1	Penyisihan 2
Jumlah soal	30 butir	30 butir
Durasi	60 menit	60 menit
Bentuk soal	c. 10 butir pilihan ganda tunggal d. 10 butir pilihan ganda kompleks (jawaban lebih dari satu)	Sama dengan Penyisihan 1 (10 : 10 : 10)

Unsur	Penyisihan 1	Penyisihan 2
	e. 10 butir pilihan ganda berkategori (benar/salah atau sesuai/tidak sesuai)	
Sebaran level kognitif	Pemahaman ±30%, penerapan ±50%, penalaran ±20%	Sama
Sebaran tingkat kelas	Kelas 4 ±30%, kelas 5 ±40%, kelas 6 ±30%	Sama
Konteks	Personal, sosial-budaya (termasuk kearifan lokal Garut), dan saintifik	Sama

Teknik penskoran Penyisihan 1 dan 2

Tabel 5. Penskoran Penyisihan 1 dan 2

Bentuk soal	Butir	Skor/ butir	Ketentuan
Pilihan ganda tunggal	10	1	Option 4 Benar = 1; salah/kosong = 0. Skor maksimum 10.
Pilihan ganda kompleks	10	4	Option 3 Jawaban benar 2 Jawaban benar 2 nilai 2 Jawaban benar 1 nilai 1 Jawaban salah nilai 0 Skor maksimum : 20
Pilihan ganda berkategori	10	4	Option 3 Jawaban benar 2 Jawaban benar 2 nilai 2 Jawaban benar 1 nilai 1 Jawaban salah nilai 0 Skor maksimum : 20
Total	30		Skor maksimum 50
Nilai Akhir	Perolehan Nilai dibagi skor mak dikali 100		

Bentuk soal	Butir	Skor/ butir	Ketentuan
Nilai Akhir Regu	Total Perolehan nilai Perorangan Skor maksimal 500		

a. Babak Semifinal dan final

Semifinal dirancang dengan menantang, menyenangkan, dan mengasah strategi. Setiap putaran diikuti 3 regu (masing-masing 5 murid) dan melewati tiga sesi yaitu:

1) soal lemparan yaitu kerja mandiri, seluruh peserta dalam grup menjawab pertanyaan
2) soal beruntun yaitu setiap peserta tampil bergiliran,
3) Soal rebutan yaitu adu cepat regu dalam menjawab pertanyaan yang dibaca pemandu. Soal dibacakan dan tampil pada papan didgital.
4) Skor tampil pada papan skor digital.

Tabel 6. Alur semifinal per putaran

Sesi	Nama kegiatan	Bentuk	Waktu	Jenis dan Skor maksimum
1	Soal Lemparan	Seluruh peserta secara individu menjawab 10 soal Isian singkat	20 menit	Jawaban benar 100 jawaban salah 0 Skor Mak/orang : 1000 Skor kelompok: 1000 jumlah nilai perorangan dibagi 5
2	Soal beruntun	Peserta secara bergiliran menjawab 10 soal PG pada layar PID,	± 5 menit	1.000
3	Rebutan	Beregu berebut menjawab 15 soal	± 15 menit	1.500

Sesi	Nama kegiatan	Bentuk	Waktu	Jenis dan Skor maksimum
		dengan menekan bel terlebih dahulu		
Total				3.500

Dan untuk Babak final teknis di sesi babak semifinal ditambah dengan sesi 4 dengan tantangan karya nalar.

Tabel 7. Alur Final per putaran

Babak	Nama kegiatan	Bentuk	Waktu	Skor maksimum
1	Soal Lemparan	Seluruh peserta secara individu menjawab 10 soal Isian singkat	20 menit	• Jawaban benar 100 jawaban salah 0 • Skor Mak/orang : 1000 • Skor kelompok: 1000 • jumlah nilai perorangan dibagi 5
2	Soal beruntun	Peserta secara bergiliran menjawab 10 soal PG pada layar PID,	± 5 menit	1.000
3	Soal Rebutan	Beregu berebut menjawab 15 soal dengan menekan bel terlebih dahulu	± 15 menit	1.500
4	Challege	Peserta beregu menyelesaikan masalah kontekstual dan/atau menghasilkan produk nyata, lalu mempresentasikan	± 20 menit dan ± 15 menit	Produk: 100 Presentasi : 100
Total				3.700

b. Langkah kegiatan setiap sesi

1. Soal lemparan

   Seluruh peserta mengerjakan soal secara individu untuk membangun fondasi skor regu. Setiap anggota membawa kontribusi nyata bagi regunya.

Peserta	Soal	Waktu	Skor mak	Perangkat
Seluruh anggota regu	10 soal per peserta	10 menit serentak	1.000	Papan digital individu

a) Mekanisme Pelaksanaan
   1) Setiap peserta duduk pada posisi yang telah disediakan dan menjawab 10 soal numerasi pada perangkadigital masing-masing.
   2) Soal berbentuk isian singkat
   3) Masing soal setiap peserta secara acak.
   4) Waktu 10 menit dimulai serentak setelah aba-aba pemandu acara. Hitung mundur tampil di layar utama.
   5) Peserta boleh berpindah antarsoal dan mengubah jawaban selama waktu belum habis. Jawaban tersimpan otomatis dan terkirim saat waktu habis.
   6) Hasil tampil di papan skor setelah seluruh regu selesai.

b) Tata tertib
   1) Peserta mengerjakan sendiri. Dilarang berbicara, menoleh ke peserta lain, memberi isyarat, atau bertukar kertas coret.
   2) Peserta hanya membuka aplikasi lomba. Dilarang keluar dari aplikasi atau mengubah pengaturan perangkat.
   3) Kendala perangkat dilaporkan dengan mengangkat tangan. Teknisi memeriksa, dan waktu yang hilang dicatat pengawas untuk dikompensasi.
   4) Kecurangan yang terbukti mengakibatkan skor peserta bersangkutan dinyatakan 0 atas keputusan juri.

2. Sesi soal beruntun

Setiap peserta mendapat kesempatan tampil di depan layar PID dan menjawab satu soal dalam waktu 30 detik. Babak ini melatih ketangkasan, ketenangan, dan percaya diri.

Peserta	Soal	Waktu	Skor mak	Perangkat
Secara bergiliran	10 soal per regu	5 menit	1.000	Layar PID

a) Mekanisme
   1) Setiap regu menentukan urutan anggotanya;
   2) Setiap peserta memilih warna amplop soal yang tertera pada PID;
   3) Soal tampil pada layar PID dan dibacakan pemandu acara. Hitung mundur 30 detik dimulai setelah aba-aba "mulai".
   4) Setiap Peserta pada regunya menjawab pertanyaan secara langsung pada layar PID dan bergiliran pada soal yang tampil di PID;
   5) Jika peserta tidak bisa menjawab pertanyaan, bisa menyebutkan kata "pas" dan meninggalkan tempat ke belakang, dan soal akan dijawab oleh peserta berikutnya;
   6) Setiap anggota peserta bisa terus menjawab pertanyaan dengan tetap bergilir dan sesuai gilirannya selama waktu masih ada;
   7) Setelah jawaban dikunci, sistem menampilkan kunci jawaban dan skor.

b) Tata tertib
   1) Hanya peserta yang mendapat giliran yang berada di depan layar PID. Anggota lain berbaris dan berada di belakang:
   2) Anggota lain dilarang membantu dengan suara, isyarat, tulisan, atau gerakan. Pelanggaran menyebabkan jawaban pada soal tersebut dinilai salah.
   3) Peserta mulai menjawab pertanyaan waktu tidak dihentikan, kecuali karena gangguan teknis.
   4) Peserta boleh menggunakan fitur tulis pada layar PID atau kertas coret yang disediakan Panitia.

3. Sesi Rebutan

Sesi rebutan merupakan sesi adu cepat dan tepat. Regu yang lebih dahulu menekan bel berhak menjawab, sehingga kecepatan berpikir, ketelitian, dan kekompakan diuji bersamaan.

PESERTA	SOAL	WAKTU MENJAWAB	SKOR	PERANGKAT
Beregu (3 regu)	10 soal			
Beregu (5 regu)	15 soal	Disesuaikan	Mak 1.500	Bel

a) Mekanisme
   1) Setiap regu duduk di mejanya masing-masing dengan satu bel.
   2) Regu menunjuk satu juru bicara untuk menjawab setiap soal; juru bicara sebaiknya bergantian agar seluruh anggota terlibat.
   3) Pemandu acara membacakan soal yang juga tampil di layar.
   4) Regu yang pertama menekan bel berhak menjawab dalam 15 detik. Sistem mengunci bel regu lain dan menandai regu penekan.
   5) Jika pemandu sedang membacakan soal dan peserta memijit bel, maka pemandu akan menghentikan soal, dan mepersilahkan peserta untuk menjawab soal. Dan Pemandu melanjukan soal baik jawaban salah maupun benar.
   6) Jika jawaban benar, regu memperoleh 100 poin. Jika salah atau waktu habis, regu dikurangi 50 poin dan soal tidak dilempar ke dua regu lain:
   7) Soal selesai jika ada jawaban benar atau seluruh regu telah menjawab salah. Jika tidak ada regu yang menekan bel dalam 15 detik setelah bel aktif, soal dibahas singkat dan dilanjutkan tanpa skor.
   8) Pemandu acara menayangkan pembahasan singkat setelah setiap soal dan dibahas oleh Dewan Juri.

b) Tata tertib
   1) Hanya juru bicara yang menyampaikan jawaban. Anggota lain boleh berdiskusi dengan suara pelan selama 15 detik waktu menjawab;
   2) Sebelum menjawab, peserta harus menekan bel terlebih dahulu;
   3) Jawaban yang dinilai adalah jawaban pertama yang disampaikan secara jelas dan lengkap. Jawaban tidak dapat diubah setelah disampaikan;
   4) Juri dapat membatalkan soal yang dinilai ambigu atau keliru, lalu menggantinya dengan soal cadangan.
   5) Sanggahan atas soal diajukan pembimbing kepada Panitia segera setelah soal tersebut dan sebelum soal berikutnya dibacakan.

c) Penentuan juara putaran semifinal
   1) Juara putaran adalah regu dengan akumulasi skor tertinggi sesi 1 sampai sesi 3 (maksimum 3.500).

2) Jika terdapat skor yang sama maka akan diberikan 1 soal untuk regu yang mendapatkan soal sama dan untuk menentukan juara 1.

3) Soal Penentu berupa satu soal penalaran yang diperebutkan dengan bel;

4) Regu yang pertama menjawab benar menang, dan bila salah, kesempatan berpindah ke regu lain.

4. Sesi *Challege*

Sesi untuk mengukur kemampuan regu dalam menerapkan numerasi pada masalah nyata, bekerjasama, dan mengomunikasikan gagasan. Regu dapat menyelesaikan masalah (perhitungan, strategi, dan keputusan beralasan) dan/atau membuat produk (misalnya denah, maket sederhana, infografis, poster rencana, atau rancangan kemasan) sesuai lembar tantangan.

Peserta	Waktu	Skor mak	Penilai	Instrumen
Seluruh anggota (kelompok)	20 menit kerja + 3 menit presentasi + 2 menit tanya jawab	Karya : 100 Presentasi 100 Skor mak: 200 merupakan rata-rata juri.	Minimal 3 juri (rata-rata)	Rubrik, Lampiran

a) Mekanisme

1) Panitia membagikan lembar tantangan yang sama kepada ketiga regu berisi masalah nyata bertema Garut lengkap dengan data (tabel, gambar, dan anggaran). Contoh: merancang stand bazar produk lokal, merencanakan kebun sekolah dengan anggaran terbatas, atau merencanakan kunjungan wisata dengan batasan biaya dan waktu (lihat Lampiran B, Contoh 4).

2) Regu bekerja bersama selama 20 menit untuk menyelesaikan masalah dan/atau menghasilkan produk sesuai ketentuan pada lembar tantangan.

3) Bahan dan alat yang dibutuhkan, disediakan panitia.

4) Setiap regu mempresentasikan hasil kerjanya selama 3 menit, dilanjutkan 2 menit tanya jawab dengan juri.

5) Juri menilai berdasarkan rubric. Skor regu adalah rata-rata skor minimal tiga juri.

b) Tata tertib

1) Seluruh anggota terlibat dalam pengerjaan. Juri mengamati pembagian peran dan keterlibatan setiap anggota.
2) Regu hanya menggunakan bahan dan alat yang disediakan oleh panitia
3) Pembimbing dilarang memasuki area kerja, memberi arahan, atau membantu mengerjakan.
4) Pengerjaan berhenti pada tanda waktu. Pekerjaan setelah tanda waktu tidak dinilai.
5) Presentasi dilakukan sesuai waktu. Juri memberi tanda pada 3 menit terakhir, dan presentasi yang melebihi waktu dihentikan.
6) Juri dipersilahkan untuk memberikan pertanyaan setelah regu presentasi.
7) Regu menjaga kebersihan area, keselamatan, dan peralatan. Karya seluruh regu dipamerkan singkat dan dibawa pulang sebagai milik regu.
8) Keputusan juri bersifat final.

c) Penentuan juara final

1) Juara putaran adalah regu dengan akumulasi skor tertinggi sesi 1 sampai sesi 4 (maksimum 3.700);
2) Jika terdapat skor yang sama maka akan diberikan 1 soal untuk regu yang mendapatkan soal sama dan untuk menentukan juara 1;
3) Soal Penentu berupa satu soal penalaran yang diperebutkan dengan bel;
4) regu yang pertama menjawab benar menang, dan bila salah, kesempatan berpindah ke regu lain;
5) Keuputusan dewan juri tidak bisa diganggu gugat.

D. Pengumuman dan penghargaan.

1. Hasil penyisihan 1 dan 2 diumumkan melalui kanal resmi Dinas Pendidikan;
2. Juara semifinal dan final diumumkan dan dianugerahi pada acara penutupan;

3. Bentuk penghargaan berupa piala, piagam, dan uang pembinaan atau bentuk lain sesuai ketersediaan anggaran;
4. Seluruh peserta menerima sertifikat.

BAB III
PENUTUP

A. Simpulan

1. Numerasi SD, baik secara nasional maupun di Kabupaten Garut, masih memerlukan penguatan. Rapor Pendidikan 2025 menunjukkan numerasi SD nasional berada pada kategori Sedang (59,45%) dan lebih rendah daripada literasi, sedangkan kondisi idealnya adalah kategori Baik dengan capaian yang merata antarwilayah.
2. LCT Numerasi berbasis digital merupakan salah satu upaya yang inklusif karena menjangkau seluruh 1.536 SD melalui Penyisihan 1 daring, sekaligus memotivasi murid melalui kompetisi yang sehat dan bermakna.
3. Alur bertahap (Penyisihan 1 dan 2, semifinal, final) dengan pembagian tiga zona menjamin keadilan dan kesempatan yang merata bagi 42 kecamatan.
4. Panduan teknis dan uraian tugas kepanitiaan diharapkan menjadi acuan agar kegiatan berjalan tertib, adil, dan akuntabel.

B. Rekomendasi

1. Bagi Dinas Pendidikan: menetapkan panitia dan anggaran sesuai jadwal; melaksanakan uji beban dan gladi teknis; memanfaatkan hasil LCT sebagai peta pembinaan numerasi per kecamatan dan zona; serta menjadikan LCT agenda tahunan dengan pembaruan bank soal.
2. Bagi Pengawas: mensosialisasikan panduan, membantu sekolah yang memiliki keterbatasan perangkat dan jaringan, serta mendampingi pengawasan pelaksanaan penyisihan.
3. Bagi sekolah dan guru: membentuk kelompok belajar numerasi, membiasakan soal berformat AKM dan pembelajaran mendalam yang bermakna, serta mengikutsertakan regu terbaik dengan pembimbingan yang sportif.
4. Bagi orang tua: mendukung anak dengan memberi motivasi, bukan tekanan, serta menumbuhkan kebiasaan bernumerasi di rumah.
5. Bagi Panitia: menyediakan solusi bagi sekolah dengan keterbatasan akses (misalnya sesi susulan atau lokasi bersama di Kantor kecamatan Bidang Pendidikan), menjaga kerahasiaan soal, dan mendokumentasikan pelajaran yang diperoleh untuk perbaikan pada tahun berikutnya.

6. Tindak lanjut: menyelenggarakan pelatihan guru dan klinik numerasi bagi kecamatan dengan capaian terendah, serta membuka bank soal latihan yang dapat diakses seluruh sekolah.


TATA TENGTREM KERTA RAHARJA