



PEMERINTAH KABUPATEN
EMPAT LAWANG

PEDOMAN TEKNIS

BMKG (BERMAIN MEMBUAT KARYA GEMILANG)

TAHUN 2025



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi penting dalam pembentukan karakter, kreativitas, dan kemampuan dasar anak. Pada masa usia dini, anak berada pada tahap perkembangan yang sangat pesat sehingga membutuhkan proses pembelajaran yang menarik, menyenangkan, serta mampu merangsang rasa ingin tahu anak. Oleh karena itu, proses pembelajaran di PAUD harus dirancang dengan pendekatan yang kreatif dan inovatif agar anak dapat belajar secara optimal melalui kegiatan yang sesuai dengan dunia mereka, yaitu bermain.

Dalam praktik pembelajaran di kelas, masih sering ditemukan kegiatan belajar yang kurang bervariasi sehingga membuat anak cepat merasa bosan. Selain itu, minat anak terhadap kegiatan membaca dan berkarya juga masih perlu ditingkatkan. Anak-anak seringkali lebih tertarik pada aktivitas bermain bebas dibandingkan kegiatan yang melibatkan membaca atau membuat karya sederhana. Hal ini menjadi tantangan bagi pendidik untuk menciptakan metode pembelajaran yang mampu menggabungkan unsur bermain, belajar, serta pengembangan kreativitas anak.

Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menghadirkan inovasi pembelajaran yang memanfaatkan media permainan edukatif yang menarik dan mudah digunakan oleh anak usia dini. Media pembelajaran yang interaktif dapat membantu anak memahami konsep pembelajaran dengan lebih mudah sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan kondisi tersebut, muncul sebuah inovasi pembelajaran yang diberi nama BMKG (Bermain Membuat Karya Gemilang) yang dikembangkan oleh Eka Febiana di PAUD Pembina. Inovasi ini memanfaatkan Alat Permainan Edukatif (APE) berupa "Papan Warna" dan "Pohon Baca" sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan kreatif.

Melalui kegiatan bermain menggunakan "Papan Warna", anak-anak dapat mengenal warna, bentuk, serta berbagai konsep dasar pembelajaran secara visual dan menarik. Sementara itu, "Pohon Baca" digunakan sebagai media literasi sederhana yang mendorong anak untuk mengenal huruf, kata, serta cerita sederhana yang ditempelkan pada daun-daun pohon baca. Selain itu, anak juga dapat menempelkan hasil karya mereka pada pohon baca sehingga menumbuhkan rasa bangga terhadap karya yang telah dibuat.

Dengan adanya inovasi BMKG (Bermain Membuat Karya Gemilang) ini diharapkan proses pembelajaran di PAUD menjadi lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan. Anak-anak tidak hanya belajar melalui penjelasan guru, tetapi juga melalui pengalaman langsung, eksplorasi, dan kegiatan bermain yang bermakna.

B. TUJUAN

Tujuan dari penciptaan inovasi "BMKG (Bermain Membuat Karya Gemilang)" di PAUD Pembina adalah sebagai berikut:

1. Menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan melalui kegiatan bermain yang edukatif.
2. Meningkatkan minat anak dalam kegiatan membaca sejak usia dini.
3. Mengembangkan kreativitas anak dalam membuat karya sederhana.
4. Meningkatkan partisipasi dan keaktifan anak dalam kegiatan pembelajaran.
5. Membantu anak memahami konsep dasar pembelajaran melalui media yang menarik.

C. MANFAAT

Adapun manfaat dari inovasi "BMKG (Bermain Membuat Karya Gemilang)" adalah sebagai berikut:

1. **Bagi Guru:** Mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, Membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih

kreatif dan inovatif, dan Menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif.

2. **Bagi Sekolah:** Meningkatkan kualitas pembelajaran di "PAUD Pembina", Mendorong terciptanya lingkungan belajar yang kreatif dan menyenangkan, dan Menjadi contoh inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan oleh pendidik lainnya.
3. **Bagi Murid:** Meningkatkan minat belajar dan rasa ingin tahu anak, Mengembangkan kreativitas serta kemampuan motorik anak, Melatih keberanian anak dalam mengekspresikan ide dan karya, dan Menumbuhkan kebiasaan membaca sejak usia dini.

D. KECEPATAN PENCIPTAAN INOVASI DAERAH

Proses penciptaan inovasi "BMKG (Bermain Membuat Karya Gemilang)" dilakukan melalui beberapa tahapan yang dimulai dari identifikasi permasalahan dalam proses pembelajaran hingga implementasi media pembelajaran yang inovatif.

Inovasi ini dikembangkan dalam waktu sekitar satu bulan, dimulai dari tahap perencanaan, pembuatan media APE Papan Warna dan Pohon Baca, hingga tahap uji coba penerapan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Pada tahap awal, dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran anak serta perancangan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik di PAUD Pembina. Selanjutnya dilakukan proses pembuatan media pembelajaran yang sederhana, menarik, serta mudah digunakan oleh anak-anak.

Setelah media selesai dibuat, inovasi ini kemudian diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari untuk melihat efektivitasnya dalam meningkatkan minat belajar dan kreativitas anak.

E. PENGGUNAAN IT (INFORMASI DAN TEKNOLOGI)

Dalam mendukung pelaksanaan inovasi BMKG (Bermain Membuat Karya Gemilang), pemanfaatan teknologi informasi juga digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran. Penggunaan teknologi dilakukan melalui beberapa cara, antara lain:

1. Media komunikasi digital seperti "WhatsApp" yang digunakan untuk berbagi informasi kegiatan pembelajaran kepada orang tua peserta didik serta dokumentasi kegiatan anak di sekolah.

2. Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) sebagai alat bantu dalam mencari referensi ide pembelajaran kreatif, pembuatan desain media pembelajaran, serta pengembangan konsep kegiatan bermain yang menarik bagi anak.

3. Dokumentasi digital kegiatan pembelajaran menggunakan kamera atau telepon pintar untuk merekam aktivitas anak saat menggunakan media “Papan Warna” dan “Pohon Baca”. Dokumentasi ini dapat digunakan sebagai bahan evaluasi serta laporan kegiatan pembelajaran.

Dengan memanfaatkan teknologi informasi secara sederhana namun efektif, inovasi BMKG dapat terus dikembangkan sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, modern, dan sesuai dengan perkembangan zaman.

BAB II

KERANGKA PIKIR

A. KEBAHARUAN

Inovasi pembelajaran BMKG (Bermain Membuat Karya Gemilang) dengan menggunakan APE papan warna dan pohon baca merupakan sebuah pendekatan baru dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan minat belajar, kreativitas, dan literasi peserta didik. Inovasi ini lahir dari kebutuhan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, aktif, dan bermakna bagi siswa.

Sebelum adanya inovasi ini, proses pembelajaran di kelas cenderung masih menggunakan metode konvensional yang berpusat pada guru. Guru lebih banyak menjelaskan materi di depan kelas, sementara siswa hanya mendengarkan dan mencatat. Kondisi ini sering membuat siswa merasa bosan, kurang aktif, serta kurang tertarik untuk mengeksplorasi ide dan kreativitas mereka. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran juga membuat kegiatan belajar menjadi kurang variatif.

Melalui inovasi BMKG, pembelajaran diubah menjadi kegiatan yang lebih interaktif dan menyenangkan. Siswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga diajak untuk bermain sambil belajar melalui media APE papan warna dan pohon baca. Papan warna digunakan sebagai alat bantu untuk melatih kemampuan mengenal warna, menyusun ide, mengelompokkan informasi, serta meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Sementara itu, pohon baca digunakan untuk menumbuhkan minat membaca siswa dengan cara yang lebih menarik.

Kebaharuan dari inovasi ini terletak pada penggabungan antara unsur bermain, kreativitas, dan literasi dalam satu kegiatan pembelajaran. Siswa tidak hanya belajar memahami materi pelajaran, tetapi juga belajar bekerja sama, berkomunikasi, serta mengembangkan imajinasi mereka melalui kegiatan yang menyenangkan.

Selain itu, inovasi ini juga memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi siswa. Jika sebelumnya siswa hanya menerima informasi dari guru, maka melalui kegiatan BMKG mereka dapat menghasilkan karya sendiri yang kemudian dipajang atau dipresentasikan di kelas. Hal ini membuat siswa merasa dihargai dan lebih percaya diri terhadap kemampuan mereka.

Dengan demikian, inovasi BMKG (Bermain Membuat Karya Gemilang) menjadi sebuah pendekatan pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan bagi siswa.

B. DESAIN INOVASI

Desain inovasi BMKG (Bermain Membuat Karya Gemilang) dirancang sebagai sebuah model pembelajaran yang mengintegrasikan kegiatan bermain dengan proses belajar yang kreatif. Inovasi ini menggunakan dua media utama yaitu APE papan warna dan pohon baca sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Pada tahap awal, guru menyiapkan media pembelajaran berupa papan warna yang terdiri dari berbagai warna cerah yang menarik perhatian siswa. Setiap warna memiliki fungsi tertentu, misalnya untuk mengelompokkan ide, menandai jawaban, atau menampilkan hasil karya siswa. Media ini membantu siswa untuk memahami konsep pembelajaran secara visual dan lebih mudah.

Selain papan warna, inovasi ini juga menggunakan "pohon baca" sebagai media untuk menumbuhkan budaya literasi di kelas. Pohon baca dibuat dalam bentuk pohon yang ditempel di dinding kelas dengan berbagai cabang yang dapat digunakan untuk menempelkan hasil bacaan siswa. Setiap kali siswa membaca sebuah buku atau cerita, mereka dapat menuliskan ringkasan atau pesan moral dari bacaan tersebut pada kertas berbentuk daun, kemudian menempelkannya pada pohon baca.

Melalui kegiatan ini, siswa secara tidak langsung terdorong untuk membaca lebih banyak karena mereka ingin melihat pohon baca di kelas menjadi semakin penuh dengan "daun pengetahuan". Kegiatan ini juga

menumbuhkan rasa bangga pada diri siswa karena hasil karya mereka dapat dilihat oleh teman-teman di kelas.

Dalam pelaksanaannya, desain inovasi BMKG juga mengedepankan pendekatan "pembelajaran kolaboratif". Siswa dapat bekerja secara individu maupun dalam kelompok untuk membuat karya dari hasil pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan memberikan arahan kepada siswa selama proses kegiatan berlangsung.

Dengan desain inovasi ini, proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada pencapaian nilai akademik, tetapi juga pada pengembangan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan sosial siswa.

C. SOP PROSES INOVASI YANG DIHASILKAN

Agar inovasi BMKG (Bermain Membuat Karya Gemilang) dapat berjalan dengan baik, diperlukan prosedur operasional standar (SOP) yang jelas dalam pelaksanaannya. SOP ini disusun sebagai panduan bagi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media APE papan warna dan pohon baca.

1. Tahap Identifikasi Masalah

Pada tahap ini, guru melakukan pengamatan terhadap kondisi pembelajaran di kelas untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi siswa, seperti rendahnya minat belajar, kurangnya kreativitas, dan rendahnya minat membaca.

2. Tahap Pembentukan Tim Inovasi

Guru dapat bekerja sama dengan rekan guru lainnya untuk merancang kegiatan pembelajaran yang inovatif dan menyusun media pembelajaran yang akan digunakan.

3. Tahap Perencanaan Media Pembelajaran

Guru menyiapkan media APE papan warna dan pohon baca yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media ini dirancang agar menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

4. Tahap Pelaksanaan Pembelajaran

Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain sambil belajar. Siswa diajak untuk berpartisipasi aktif dalam menggunakan papan warna dan pohon baca sebagai media pembelajaran.

5. Tahap Penilaian dan Dokumentasi

Guru melakukan penilaian terhadap hasil karya siswa serta mendokumentasikan kegiatan pembelajaran sebagai bukti pelaksanaan inovasi.

6. Tahap Evaluasi

Guru melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari inovasi yang telah dilaksanakan.

BAB III

TAHAPAN PROSES PENCIPTAAN INOVASI

Proses penciptaan inovasi BMKG (Bermain Membuat Karya Gemilang) dilakukan melalui beberapa tahapan yang sistematis agar inovasi yang dihasilkan dapat berjalan secara efektif dan memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran.

1. Tahap Inisiasi dan Identifikasi Permasalahan (Januari 2025)

Tahap pertama dimulai dengan melakukan observasi terhadap proses pembelajaran di kelas. Dari hasil pengamatan, ditemukan bahwa sebagian siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar dan menunjukkan minat membaca yang masih rendah.

Selain itu, kegiatan pembelajaran yang terlalu monoton membuat siswa cepat merasa bosan. Oleh karena itu, diperlukan sebuah inovasi pembelajaran yang mampu membuat siswa lebih tertarik untuk belajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, muncul gagasan untuk menciptakan inovasi pembelajaran yang menggabungkan unsur bermain, kreativitas, dan literasi melalui kegiatan BMKG.

2. Tahap Perancangan Sistem dan Pengembangan Platform (Februari-Maret 2025)

Pada tahap ini dilakukan perancangan konsep inovasi pembelajaran yang akan diterapkan di kelas. Guru mulai merancang media pembelajaran berupa APE papan warna dan pohon baca.

Media tersebut dirancang dengan menggunakan bahan yang sederhana namun menarik, seperti karton warna, kertas origami, dan gambar-gambar yang menarik. Selain itu, guru juga menyusun rencana kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan menggunakan media tersebut.

3. Tahap Implementasi (Mei 2025)

Tahap implementasi merupakan tahap pelaksanaan inovasi pembelajaran di kelas. Pada tahap ini siswa mulai diperkenalkan dengan media papan warna dan pohon baca.

Guru menjelaskan cara menggunakan media tersebut serta memberikan contoh kegiatan yang dapat dilakukan oleh siswa. Selanjutnya, siswa diajak untuk membuat karya mereka sendiri berdasarkan materi yang sedang dipelajari.

Selama proses kegiatan berlangsung, siswa terlihat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Mereka saling berdiskusi, bekerja sama, serta berusaha menghasilkan karya yang terbaik.

4. Tahap Evaluasi dan Penyempurnaan

Setelah kegiatan pembelajaran selesai dilaksanakan, guru melakukan evaluasi terhadap proses dan hasil pembelajaran. Evaluasi dilakukan dengan cara mengamati keterlibatan siswa, menilai hasil karya yang dihasilkan, serta meminta tanggapan dari siswa mengenai kegiatan yang telah dilakukan.

Hasil evaluasi ini kemudian digunakan sebagai dasar untuk melakukan penyempurnaan terhadap inovasi yang telah dibuat, sehingga kegiatan pembelajaran berikutnya dapat berjalan dengan lebih baik.

BAB IV

PENUTUP

Inovasi BMKG (Bermain Membuat Karya Gemilang) dengan menggunakan media APE papan warna dan pohon baca merupakan salah satu upaya untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih kreatif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

Melalui inovasi ini, siswa tidak hanya belajar memahami materi pelajaran, tetapi juga diberi kesempatan untuk mengekspresikan ide, mengembangkan kreativitas, serta meningkatkan minat membaca mereka. Kegiatan bermain sambil belajar yang diterapkan dalam inovasi ini mampu menciptakan suasana kelas yang lebih aktif dan interaktif.

Selain itu, penggunaan media papan warna dan pohon baca juga memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi siswa. Mereka dapat belajar melalui visualisasi warna, karya kreatif, serta kegiatan literasi yang menarik. Hal ini tentunya dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dengan adanya inovasi ini diharapkan proses pembelajaran di sekolah dasar dapat menjadi lebih inovatif dan mampu menyesuaikan dengan kebutuhan perkembangan peserta didik. Guru juga diharapkan terus mengembangkan berbagai inovasi pembelajaran lainnya agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Pada akhirnya, inovasi BMKG (Bermain Membuat Karya Gemilang) tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga untuk menumbuhkan rasa percaya diri, kreativitas, serta kecintaan terhadap kegiatan membaca dan belajar sepanjang hayat.



**PEMERINTAH KABUPATEN
EMPAT LAWANG**

