



PEMERINTAH KABUPATEN
EMPAT LAWANG



PEDOMAN TEKNIS

BEKAL LEGASI (Belajar Kalimat Lewat Game Modifikasi)

TAHUN 2025

BAB I

PENDAHULUAN

A.Latar Belakang

Kalimat adalah satuan bahasa yang memiliki makna lengkap. Didalam kalimat itu sendiri terdapat apa yang dikatakan dengan Struktur kalimat. Struktur kalimat tersebut adalah apa yang dikatakan subjek, predikat, objek dan keterangan, baik keterangan waktu, keterangan tempat, juga keterangan alat.

Pembelajaran kalimat selama ini berlangsung secara monoton, meskipun di beberapa satuan pendidikan telah ada yang melakukan pembelajaran tentang kalimat ini dengan menggunakan teknologi baik berupa video, tutorial youtube. Namun kesemuanya itu memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Pembelajaran tradisional cenderung monoton dan membosankan, di mana proses pembelajaran masih terfokus pada guru yang menjadi subjek pembelajaran. Guru telah berusaha maksimal dengan memberikan penjelasan, memberikan contoh-contoh. Namun, tingkat partisipasi peserta didik yang terlibat aktif masih sangat rendah. Terutama partisipasi siswa yang berkemampuan rendah sangat terbatas.

Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa agar terlibat aktif biasanya guru merancang satu pembelajaran yang menarik. Guru mulai menggunakan teknologi dan media elektronik sebagai media pembelajaran. Guru menggunakan video-video youtube dan gawai dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Namun penggunaan media digital ini juga memiliki banyak sekali kelemahan. Terutama untuk sekolah yang sarana prasarannya masih kurang. Tak menutup kemungkinan masih terdapat beberapa sekolah yang jaringan internetnya belum tersedia, Jaringan yang tidak maksimal sangat berpengaruh pada proses pembelajaran yang tidak akan maksimal. Selain itu pembelajaran dengan menggunakan digital seperti youtube biasanya membuat siswa kurang fokus, terutama di sebabkan gangguan iklan. Siswa hanya fokus pada gambar buakan pada esensi materi yang disampaikan.

Berdasarkan pada gambaran tersebut maka kami melakukan satu inovasi sederhana, tradisional namun menarik. Inovasi ini menurut kami sangatlah mudah, praktis dan tidak menuntut pada satu proses pembelajaran yang rumit. Penggunaan model sederhana dan tradisional ini untuk membantu para tenaga pendidik yang belum sepenuhnya menguasai teknologi digital dan elektronik lainnya. Bentuk inovasi yang kami sajikan hanyalah perubahan pada kegiatan inti pembelajaran. Dalam kegiatan ini siswa melakukan satu game yang kami buat dengan memodifikasi sistem game atau permainan masyarakat yaitu permainan gapple. Penggunaan pembelajaran dengan game gapple modifikasi ini terutama kami terapkan dalam pembelajaran struktur kalimat. Menurut hemat kami penggunaan model inovasi ini akan sangat berpengaruh pada partisipasi dan keaktifan siswa.

B.Tujuan

Adapun tujuan dari inovasi pembelajaran dengan game modifikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang proses pembelajaran yang sederhana, mudah dan murah
2. Meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa
3. Meningkatkan hasil belajar siswa

4. Meningkatkan kualitas pendidikan

C.Manfaat

1.Bagi siswa

- a) Diharapkan melalui inovasi pembelajaran dengan game modifikasi ini siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran.
- b) Menhilangkan kejenuhan dalam mengikuti pembelajaran
- c) meningkatkan hasil belajar siswa

2.Bagi guru

- a) Meningkatkan profesionalisme dalam melaksanakan pembelajaran
- b) Menerapkan dan merancang pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
- c) Meningkatkan kewibawaan dan kecintaan siswa karena mampu merancang pembelajaran yang tidak membosankan.
- d) Membantu menyajikan pembelajaran menarik meski belum terlalu menguasai teknologi digital

3.Bagi satuan pendidikan

Terlaksananya pembelajaran yang praktis, mudah dan murah. Sehingga dapat mengatasi kelemahan dalam keterbatasan sarana dan prasarana yang memerlukan biaya yang cukup tinggi. Selain itu permasalahan ketersediaan jaringan internet yang belum maksimal, dengan model inovasi sederhana ini dapat teratasi.

D.Tahapan inovasi

1.Persiapan

- a) Pembentukan tim pelaksana.
- b) Perancangan inovasi atau desain inovasi
- c) Penunjukan guru yang melaksanakan inovasi
- d) Pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi pra kegiatan inovasi untuk dijadikan data awal pra siklus pada kelas yang berbeda dengan penggunaan model inovasi.
- e) Pembuatan bahan ajar dengan menerapkan inovasi
- f) Penyediaan alat dan bahan

2.Pelaksanaan

- a) Guru melaksanakan pembelajaran
- b) Evaluasi hasil belajar
- c) Pengamatan hasil pelaksanaan hasil belajar dengan memperbandingkan data awal dan data akhir
- d) Membuat persentase keberhasilan inovasi

- e) Melakukan analisis hasil pelaksanaan

3. Pelaporan

Pelaporan hasil kegiatan

Membuat kesimpulan

Publikasi hasil kegiatan

BAB II

KERANGKA BERPIKIR

A. Kebaharuan

Berdasarkan teori pembelajaran konstruktif, siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran jika terlibat aktif dalam proses pembelajarannya. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan menggunakan game sederhana dalam merancang kegiatan pembelajarannya. Game sederhana memungkinkan siswa belajar dengan suatu aktivitas terarah, sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna.

Kebaharuan tidak harus menuntut pada penggunaan teknologi digital yang kadang belum mampu disediakan oleh satuan pendidikan, karena itu haruslah dirancang satu model inovasi yang mudah, murah praktis, sehingga terjamin dapat terlaksana meskipun tidak didukung oleh fasilitas yang memadai.

Kebaharuan dalam inovasi ini terletak pada penerapan modifikasi game gaplek, yang permainannya mudah dilaksanakan. Aturan permainan gaplek inilah yang akan diterapkan pada satu proses pembelajaran dimana siswa dituntut untuk menyusun satu kalimat lengkap dari kartu yang berisi bermacam kata dengan fungsi masing-masing, baik sebagai subjek, predikat, objek maupun keterangan.

Kemudian inovasi ini cukup mudah, murah dan praktis. Sehingga dapat dengan mudah dilaksanakan. Tanpa harus mensyaratkan guru menguasai teknologi digital yang mempunyai.

Modifikasi game dalam pembelajaran ini dilaksanakan secara terukur, terstruktur sehingga memiliki indikator capaian yang jelas.

B. Desain

Belajar Kalimat Lewat Game Gaplek modifikasi

I. Identitas

Mata pelajaran	: Bahasa Indonesia
Materi	: Struktur Kalimat(SPOK)
Kelas	: V
Alokasi Waktu	: 2X 35 Menit

II. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran dengan menerapkan model game gaplek modifikasi siswa dapat:

1. Mengidentifikasi unsur SPOK dalam kalimat
2. Menyusun kalimat lengkap sesuai dengan struktur SPOK

3.Membuat kalimat sesuai dengan struktur yang di inginkan, seperti subjek dan predikat(SP),subjek +predikat+objek(SPO) subjek+predikat+objek+Keterangan(SPOK)

III.Desain Game

Game yang dipakai dalam game sederhana yang dimodifikasi dari game Gaplek. Dimana aturan dalam Game sama halnya dengan aturan dalam permainan gaplek. Hanya saja siswa di perbolehkan mengambil kartu kata yang di buang oleh teman dalam kelompok bermainnya.

Langkah kegiatan dan aturan permainan:

- 1) Siswa dibagi dalam beberapa kelompok, dengan jumlah setiap kelompok terdiri dari empat siswa.
- 2) Setiap kelompok diberi satu set kartu gaplek yang telah diubah depannya dengan ditulis satu kata baik subjek, predikat, objek maupun keterangan
- 3) Masing-masing anggota dalam kelompok mengambil satu kartu secara bergiliran dan berurutan searah jarum jam.
- 4) Setiap siswa mengambil empat kartu gaplek yang dibagi secara berurutan.
- 5) Masing-masing anggota dalam kelompok harus mengumpulkan empat kartu yang menyusun satu rangkaian kalimat yang berstruktur lengkap, yaitu SPOK
- 6) Siswa dalam kelompok yang dapat mengumpulkan empat kartu yang telah merangkai satu kalimat lengkap lebih cepat adalah pemenangnya.

IV.Langkah-langkah dalam pelaksanaan pembelajaran

A.kegiatan awal (10 Menit)

- Guru melakukan apersepsi
- Siswa mendapat penjelasan tentang kalimat dan struktur kalimat
- Guru membagi kelompok
- Membagi kartu game pada setiap kelompok
- Menjelaskan aturan dalam permainan

B.Kegiatan Inti (50 Menit)

- Siswa bermain game gaplek
- Siswa yang dapat mengumpulkan empat kartu yang menyusun satu kalimat lengkap, melakukan persentasi bahwa ia memenangkan game
- Setiap pemenang tiap kelompok melakukan persentasi dan di tanggapai kelompok lain dan guru.
- Memberikan penjelasan pada setiap akhir persentasi siswa.
- Siswa melakukan permainan secara berulang.

- Memberikan apresiasi dan hadiah pada pemenang.
- Menutup dan menyimpulkan hasil kegiatan

C.kegiatan Akhir

- Melakukan evaluasi tertulis dengan memberikan lima soal essay
- Menganalisis hasil evaluasi siswa
- Membuat laporan

V.Alat dan bahan

- Kartu gamplek yang dimodifikasi
- Lembar observasi keaktifan siswa
- Alat tulis
- Lembar evaluasi

VI.Indikator keberhasilan

- Persentase keaktifan siswa minimal 75 persen
- Persentase perubahan nilai evaluasi harus signifikan
- Persentase ketuntasan pembelajaran harus diatas 70 persen

C.SOP Proses

I. Tujuan

Tujuan dalam kegiatan ini di tampilkan dengan jelas dan rinci, sehingga dapat dijadikan sebagai panduan untuk hasil akhir pelaksanaan kegiatan. Mengacu pada tujuan tersebut sehingga pelaksanaan kegiatan harus terlaksana secara sistematis, praktis, dan pada akhirnya mendapatkan hasil yang akurat. Karena itu tujuan dalam kegiatan ini harus ditentukan dengan seksama dan mempertimbangkan hal-hal seperti kemudahan, kepraktisan, keakuratan dan kesahihan. Pada akhirnya inovasi ini dapat di gunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan kualitas pendidikan umumnya.

II.Ruang Lingkup

SOP ini meliputi seluruh tahapan kegiatan mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan dan laporan hasil akhir serta kesimpulan pelaksanaan kegiatan.

III.Prosedur Pelaksanaan

A.Identifikasi Masalah

- Merefleksi hasil pembelajaran tentang kalimat dan struktur kalimat.
- Melakukan pengamatan pada hasil evaluasi pembelajaran siswa
- Menyimpulkan bentuk perbaikan yang harus dilakukan dalam proses pembelajaran selanjutnya.

B.Perencanaan inovasi

- Konsultasi dan berkomunikasi dengan kepala sekolah dan guru lainnya, tentang penggunaan inovasi

- Penetapan inovasi yang di pilih
- Merancang bentuk inovasi
- Persiapan awal
- Memilih mata pelajaran dan materi yang akan dilakukan inovasi
- Mengumpulkan alat dan bahan

C.Pelaksanaan

- Membuat bahan ajar dengan melakukan modifikasi pada kegiatan inti
- Melaksanakan model inovasi dalam pembelajaran
- Melakukan evaluasi akhir pembelajaran
- Membuat kesimpulan
- Membuat laporan dan publikasi

D.Dokumentasi

- Foto dan video kegiatan
- Lembar observasi keaktifan siswa
- Hasil evaluasi siswa

BAB III

METODE PELAKSANAAN

A.Jenis Inovasi

Inovasi yang di terapkan dalam kali ini adalah inovasi dalam media dan kegoatan pembelajaran. Yaitu inovasi non digital dengan menggunakan Kartu Gaplek modivikasi sebagai bahan dalam menyusun kalimat lengkap yang terdiri unsur Sabjek, Predikat, Objek dan keterangan. Penerapan inovasi ini terletak pada kegiatan inti dalam proses pembelajaran.

B.Sasaran Inovasi

Sasaran dari inovasi ini adalah siswa kelas 5 dan 6 SD N 4 Pendopo, dan guru kelas sebagai pelaksana pembelajaran. Selain itu sekolah juga menjadi sasaran dari inovasi ini, karena satuan pendidikan berperan dalam menentukan kebijakan dan mendukung fasilitas dalam pelaksanaan proses pembelajaran

C.Lokasi Dan Waktu

Lokasi : SD N 4 Pendopo, Kecamatan Pendopo Kabupaten Empat Lawang

Waktu : 5 September s.d 30 November 2025

D.Langkah-langkah Pelaksanaan

1. Tahap persiapan (5 September s.d 11 September 2025

- Rapat penunjukan pelaksana
- Menentukan kelas yang dilakukan inovasi
- Menentukan jadwal
- Membentuk tim kepanitiaan
- Menyiapkan alat dan bahan

2.Tahap Pelaksanaan (11 September s.d 10 Oktober 2025

- Guru melaksanakan pembelajaran dan menerapkan inovasi
- Guru melakukan evaluasi akhir
- Guru membandingkan hasil pembelajaran dengan menggunakan inovasi dan tidak menggunakan inovasi
- Membuat persentase keberhasilan
- Membuat persentase keaktifan siswa
- Membuat dokumentasi
- Membuat kesimpulan

3.Tahap evaluasi (11 Oktober s.d 10 November 2025

- Membuat laporan pelaksanaan
- Membuat hasil inovasi
- Mempublikasikan

E.Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dipakai adalah

- Tes hasil belajar siswa
- Lembar observasi keaktifan siswa
- Angket ketertarikan siswa pada model inovasi

F.Indikator Keberhasilan

- Siswa mencapai keberhasilan mencapai KKM diatas 75 persen
- Keaktifan siswa diatas 75 Persen dari lembar observasi
- Beda antara sebelum kegiatan dan setelah pelaksanaan inovatif signifikan

BAB IV

PENUTUP

A.Kesimpulan

Profosal Inovasi pendidikan dengan judul *BEKAL LEGASI* belajar Kalimat Lewat Game Gapek Modifikasi ini kami buat dan dirancang sebagai upaya untuk meningkatkan keberhasilan pembelajaran dan pada akhirnya meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Pemilihan inovasi non digital ini kami pilih mengingat beberapa satuan pendidikan yang masih belum didukung oleh fasilitas dasar seperti jaringan internet yang masih lemah. Selain itu mengingat kemampuan para guru yang belum seratus persen menguasai dunia digital kami rasa dapat dijadikan sebagai suatu alasan mengapa inovasi ini masih menggunakan inovasi tradisional.

Meski tergolong inovasi tradisional non digital namun inovasi ini memiliki beberapa keunggulan seperti mudah, menarik, praktis dan tentunya murah. Guru dapat menggunakan fasilitas yang sederhana namun menarik, mengingat permainan gapek adalah permainan masyarakat yang sangat digemari, berdasarkan pada gambaran tersebut kami memilih inovasi ini untuk dilaksanakan.

Selain itu pembelajaran dengan teknologi digital menurut kami memiliki beberapa kekurangan diantaranya, siswa kurang fokus. Ketidakhadiran ini disebabkan oleh adanya iklan komersial yang biasanya muncul pada tayangan-tayangan *online*. Selain itu biasanya siswa hanya fokus pada gambar sehingga kurang fokus pada esensi materi yang disampaikan.

B.Saran

Agar inovasi ini dapat berhasil maka disarankan agar

- Guru menguasai materi struktur kalimat agar dapat secara langsung menanggapi persentasi siswa
- Guru menguasai kelas agar siswa tidak bermain diluar kontrol
- Kerjasama yang kuat antara guru dan tim pengamat observasi keaktifan siswa.
- Satuan pendidikan hendaknya melakukan pelatihan yang cukup dan memberikan ruang yang lebih bagi guru untuk terus berkreasi dan berinovasi.



**PEMERINTAH KABUPATEN
EMPAT LAWANG**