



PEMERINTAH KABUPATEN
EMPAT LAWANG

PEDOMAN TEKNIS KARDUS (KARTU EDUKATIF SEMANGAT) TAHUN 2025



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk kemampuan dasar berbahasa peserta didik. Bahasa bukan hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana berpikir dan mengekspresikan gagasan. Pada jenjang kelas 2 SD, kemampuan menyusun dan membuat kalimat dengan baik dan benar menjadi fondasi utama dalam mengembangkan keterampilan membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Apabila kemampuan ini tidak dibangun secara optimal sejak dini, maka akan berdampak pada kesulitan belajar pada jenjang berikutnya.

Dalam praktik pembelajaran di kelas, masih ditemukan berbagai permasalahan. Sebagian siswa mengalami kesulitan dalam menyusun kata menjadi kalimat yang runtut dan bermakna. Penggunaan huruf kapital dan tanda baca juga sering kali belum tepat. Selain itu, siswa cenderung menulis kalimat secara acak tanpa memperhatikan struktur sederhana seperti subjek dan predikat. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemahaman konsep dasar penyusunan kalimat masih perlu diperkuat melalui strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

Permasalahan lain yang turut memengaruhi adalah rendahnya minat dan motivasi belajar siswa. Proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional, seperti ceramah dan latihan tertulis yang monoton, membuat siswa cepat merasa bosan. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Akibatnya, pembelajaran menjadi kurang bermakna dan hasil belajar belum maksimal.

Hal ini juga sejalan dengan kebijakan pemerintah melalui Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 yang menegaskan bahwa proses pembelajaran harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta mampu memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mengembangkan strategi dan media pembelajaran yang kreatif agar proses belajar dapat berlangsung secara efektif dan bermakna.

Pada tahap ini, anak lebih mudah memahami konsep apabila disertai dengan media visual, benda konkret, serta aktivitas langsung yang melibatkan partisipasi aktif. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam materi menyusun kalimat perlu didukung dengan media yang menarik, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa.

Salah satu upaya inovatif yang dapat dilakukan adalah dengan menghadirkan media pembelajaran berbasis kartu edukatif bergambar yang diberi nama KARDUS (Kartu Edukatif Semangat). Media ini dirancang untuk membantu siswa menyusun kata menjadi kalimat secara runtut melalui permainan yang menyenangkan. Dengan adanya gambar

yang menarik dan kartu kata yang dapat disusun secara langsung, siswa tidak hanya belajar memahami struktur kalimat, tetapi juga merasa lebih termotivasi dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Melalui inovasi KARDUS, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan. Siswa dapat belajar sambil bermain, meningkatkan kerja sama, serta membangun rasa percaya diri dalam menyusun kalimat. Dengan demikian, inovasi ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berbahasa siswa kelas 2 SD secara optimal sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna dan berpusat pada peserta didik.

B. Tujuan

Inovasi KARDUS (Kartu Edukatif Semangat) bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas 2 SD dalam menyusun dan membuat kalimat sederhana dengan baik dan benar sesuai kaidah Bahasa Indonesia. Melalui penggunaan kartu edukatif bergambar, siswa dilatih untuk merangkai kata menjadi kalimat yang runtut, logis, serta sesuai dengan aturan penulisan yang tepat, termasuk penggunaan huruf kapital dan tanda baca. Dengan latihan yang berulang dan menyenangkan, diharapkan siswa mampu membangun dasar keterampilan menulis yang kuat sejak dini.

Selain itu, inovasi ini membantu siswa memahami struktur kalimat seperti subjek, predikat, objek, dan keterangan secara lebih konkret melalui media visual yang menarik. Dengan menghubungkan gambar dan susunan kata, siswa lebih mudah memahami konsep yang sebelumnya bersifat abstrak.

KARDUS juga bertujuan meningkatkan motivasi, minat belajar, serta keaktifan siswa melalui pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan edukatif. Dengan suasana belajar yang menyenangkan, siswa diharapkan lebih aktif berpartisipasi dan percaya diri dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia.

C. Manfaat

Inovasi KARDUS (Kartu Edukatif Semangat) memberikan berbagai manfaat bagi siswa maupun guru. Bagi siswa, penggunaan kartu edukatif bergambar membantu mereka lebih mudah menyusun kalimat secara runtut dan benar. Siswa juga dapat meningkatkan pemahaman dalam penggunaan huruf kapital serta tanda baca sederhana melalui latihan yang dilakukan secara langsung dan menyenangkan. Selain itu, kegiatan belajar yang berbasis permainan mampu menumbuhkan rasa percaya diri siswa dalam menyampaikan ide, baik secara tertulis maupun lisan. Suasana belajar yang interaktif dan tidak monoton juga mendorong meningkatnya motivasi dan semangat belajar siswa.

Bagi guru, inovasi ini menjadi alternatif media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi Bahasa Indonesia. KARDUS membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada siswa. Selain itu, media ini mempermudah guru dalam menjelaskan struktur kalimat secara konkret karena siswa dapat langsung mempraktikkan penyusunan kata menjadi kalimat melalui kartu yang tersedia, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

D. Kecepatan Penciptaan Inovasi

Inovasi KARDUS (Kartu Edukatif Semangat) dirancang dan dikembangkan dalam waktu yang relatif singkat karena menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran di kelas

2 SD. Proses penciptaan diawali dengan identifikasi permasalahan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi menyusun kalimat sederhana. Setelah permasalahan teridentifikasi, dilakukan perencanaan konsep media, penentuan desain kartu bergambar, serta penyusunan materi yang sesuai dengan capaian pembelajaran.

Tahap perancangan dan pembuatan KARDUS dilakukan secara bertahap, mulai dari menentukan tema gambar, menyusun daftar kosakata, hingga mencetak dan mengelompokkan kartu berdasarkan fungsi kata (subjek, predikat, objek, dan keterangan). Proses ini dapat diselesaikan dalam waktu kurang lebih 1–2 minggu, tergantung pada ketersediaan bahan dan waktu pengerjaan.

Setelah KARDUS selesai, inovasi langsung diuji coba dalam kegiatan pembelajaran di kelas untuk melihat efektivitas dan respons siswa. Dengan proses yang sistematis namun sederhana, inovasi KARDUS dapat diciptakan dan diimplementasikan dengan cepat tanpa memerlukan biaya besar maupun teknologi yang rumit, sehingga mudah direplikasi oleh guru lain.

E. **PENGUNAAN IT (INFORMASI DAN TEKNOLOGI)**

Penggunaan informasi dan teknologi dalam inovasi KARDUS (Kartu Edukatif Semangat) digunakan untuk mendukung proses perancangan, pembuatan, serta pelaksanaan pembelajaran agar lebih efektif dan menarik. Pemanfaatan teknologi tersebut dapat dijelaskan melalui beberapa poin berikut:

1. Perancangan desain kartu pembelajaran menggunakan aplikasi desain seperti Canva atau Microsoft Power Point untuk membuat tampilan kartu yang menarik, berwarna, dan mudah dipahami siswa.
2. Pencarian referensi gambar edukatif melalui internet menggunakan Google, Canva, Chat GPT, dan Gemini untuk mendapatkan gambar yang sesuai dengan tema pembelajaran dan membantu siswa memahami makna kata pada kartu.
3. Penyusunan materi pembelajaran dilakukan secara digital menggunakan laptop sehingga materi lebih mudah diatur, diperbaiki, dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa.
4. Pencetakan kartu pembelajaran menggunakan printer setelah desain kartu selesai dibuat sehingga media KARDUS dapat digunakan secara langsung dalam kegiatan belajar di kelas.
5. Penyajian contoh penggunaan kartu melalui media presentasi menggunakan proyektor untuk menampilkan contoh penyusunan kalimat sebelum siswa melakukan kegiatan dengan kartu secara mandiri atau berkelompok.
6. Dokumentasi kegiatan pembelajaran menggunakan kamera *Hand Phone* untuk merekam aktivitas siswa saat menggunakan media KARDUS sebagai bahan refleksi dan evaluasi pembelajaran.

Dengan pemanfaatan teknologi tersebut, proses pembuatan dan penggunaan media KARDUS menjadi lebih mudah, menarik, serta mendukung pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif.

BAB II

KERANGKA BERPIKIR

A. Kebaharuan

Inovasi yang dikembangkan adalah KARDUS (Kartu Edukatif Semangat), yaitu media pembelajaran berupa kartu-kartu bergambar yang dirancang khusus untuk membantu siswa kelas 2 SD dalam menyusun dan membuat kalimat secara runtut dan benar. Kebaharuan inovasi ini terletak pada penggabungan unsur visual (gambar) dan teks kata dalam satu media sederhana yang saling terintegrasi. Gambar berfungsi sebagai stimulus konkret, sedangkan kartu kata membantu siswa menyusun struktur kalimat secara sistematis, sehingga konsep yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami.

Selain itu, KARDUS menghadirkan pembelajaran berbasis permainan edukatif yang mendorong partisipasi aktif siswa. Proses belajar tidak lagi berpusat pada guru, tetapi melibatkan siswa secara langsung melalui kegiatan menyusun, mencocokkan, dan membacakan kalimat. Pendekatan ini menjadikan pembelajaran lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kebaharuan lainnya terletak pada desain media yang sederhana, mudah dibuat, ekonomis, dan dapat digunakan secara berulang. Guru tidak memerlukan teknologi canggih atau biaya besar untuk menerapkannya, sehingga inovasi ini mudah direplikasi di berbagai sekolah dengan kondisi sarana yang beragam.

Melalui pendekatan belajar sambil bermain yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa kelas rendah, KARDUS tidak hanya membantu siswa memahami struktur kalimat, tetapi juga menumbuhkan kerja sama, rasa percaya diri, serta keberanian dalam menyampaikan ide. Dengan demikian, inovasi ini memberikan nilai tambah baik dari segi metode, media, maupun dampak pembelajaran yang dihasilkan.

B. Desain Inovasi

Desain inovasi KARDUS (Kartu Edukatif Semangat) dirancang sebagai media pembelajaran berbentuk kartu edukatif bergambar yang menarik, berwarna, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas 2 SD. Media ini terdiri atas dua jenis kartu utama, yaitu kartu gambar dan kartu kata, yang digunakan secara terpadu dalam kegiatan menyusun kalimat sederhana.

1. Komponen Media

KARDUS terdiri atas:

- Kartu Gambar: Berisi ilustrasi kegiatan sehari-hari yang dekat dengan kehidupan siswa, seperti kegiatan di rumah, sekolah, dan lingkungan sekitar. Gambar dibuat jelas, sederhana, dan berwarna agar mudah dipahami.
- Kartu Kata: Berisi kata-kata yang dikelompokkan berdasarkan fungsi dalam kalimat, seperti:
 - Subjek (contoh: Ayah, Ibu, Ayu, Kakak, Adik, Kenzo, Lesti)
 - Predikat (contoh: membaca, memasak, bermain)
 - Objek (contoh: buku, nasi, bola)
 - Keterangan (contoh: di sekolah, di dapur, setiap pagi)

2. Spesifikasi Media

- Ukuran kartu $\pm 6 \times 9$ cm (mudah dipegang siswa).
- Dicetak pada kertas A4 atau kertas tebal.
- Disimpan dalam satu kotak khusus bertuliskan “KARDUS (Kartu Edukatif Semangat)”.

3. Cara Penggunaan

1. Guru menampilkan atau membagikan satu kartu gambar kepada siswa.
2. Siswa memilih dan menyusun kartu kata yang sesuai dengan gambar hingga membentuk kalimat yang runtut.
3. Siswa membaca hasil susunan kalimat di depan kelas.
4. Guru dan siswa bersama-sama mengevaluasi ketepatan struktur kalimat dan penggunaan tanda baca.

4. Bentuk Kegiatan Pembelajaran

- Dapat dilakukan secara individu, berpasangan, maupun kelompok kecil.
- Dapat dikemas dalam bentuk permainan, seperti lomba menyusun kalimat tercepat dan paling tepat.
- Dapat divariasikan dengan menambahkan tantangan, misalnya menambah keterangan waktu atau tempat.
- Desain inovasi KARDUS menekankan pada pembelajaran yang konkret, visual, interaktif, dan menyenangkan. Dengan media yang sederhana namun sistematis, siswa lebih mudah memahami struktur kalimat serta lebih aktif dan percaya diri dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia.

C. SOP PROSES INOVASI YANG DIHASILKAN

Standar Operasional Prosedur (SOP) proses inovasi KARDUS (Kartu Edukatif Semangat) disusun sebagai pedoman dalam merancang, membuat, serta menerapkan media pembelajaran agar dapat digunakan secara sistematis dan efektif dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas.

1. Identifikasi Permasalahan Pembelajaran

Guru melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas, khususnya pada materi menyusun kalimat sederhana. Dari hasil pengamatan ditemukan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam menyusun kata menjadi kalimat yang runtut dan benar.

2. Perencanaan Inovasi

Guru merancang solusi berupa media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah. Pada tahap ini ditentukan konsep media kartu edukatif yang memadukan gambar dan kata untuk membantu siswa memahami struktur kalimat.

3. Perancangan Desain Media

Guru membuat desain kartu gambar dan kartu kata yang akan digunakan dalam media KARDUS. Desain dibuat menarik, sederhana, serta mudah dipahami oleh siswa.

4. Pembuatan Media Pembelajaran

Kartu-kartu yang telah dirancang kemudian dicetak dan dipotong sesuai ukuran yang telah ditentukan. Kartu tersebut dikelompokkan berdasarkan jenisnya, yaitu kartu gambar dan kartu kata (subjek, predikat, objek, dan keterangan).

5. Pelaksanaan Uji Coba di Kelas

Media KARDUS digunakan dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia. Guru memberikan petunjuk penggunaan, kemudian siswa mencoba menyusun kartu kata berdasarkan gambar yang diberikan.

6. Observasi dan Evaluasi

Guru mengamati keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung serta menilai kemampuan siswa dalam menyusun kalimat. Hasil pembelajaran kemudian dianalisis untuk melihat efektivitas penggunaan media.

7. Perbaikan dan Pengembangan Inovasi

Berdasarkan hasil evaluasi, guru melakukan perbaikan pada desain kartu, variasi kosakata, maupun cara penggunaan media agar inovasi KARDUS dapat digunakan dengan lebih optimal pada pembelajaran berikutnya.

Melalui prosedur tersebut, inovasi KARDUS (Kartu Edukatif Semangat) dapat dikembangkan secara terencana, mudah diterapkan, serta memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam menyusun kalimat sederhana.

D. Keunggulan Inovasi

1. Konkret dan Visual

KARDUS menggunakan kartu bergambar yang menarik sehingga membantu siswa kelas 2 SD memahami penyusunan kalimat secara lebih mudah dan nyata. Gambar yang disajikan memudahkan siswa menghubungkan kata dengan konteks, sehingga struktur kalimat lebih cepat dipahami.

2. Interaktif dan Menyenangkan

Pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan edukatif yang mendorong keaktifan siswa. Siswa terlibat langsung dalam menyusun kartu menjadi kalimat, sehingga suasana belajar lebih hidup, tidak monoton, dan meningkatkan motivasi belajar.

3. Sederhana dan Ekonomis

Media ini mudah dibuat, tidak memerlukan biaya besar, serta dapat digunakan berulang kali. Guru dapat menyesuaikan isi kartu dengan materi pembelajaran tanpa membutuhkan teknologi yang rumit.

4. Mengembangkan Kemampuan Akademik dan Nonakademik

Selain meningkatkan kemampuan menyusun kalimat dengan baik dan benar, KARDUS juga melatih kerja sama, keberanian, rasa percaya diri, serta keterampilan berkomunikasi siswa dalam proses pembelajaran.

E. Dampak Inovasi yang Diharapkan

Secara output, penerapan inovasi KARDUS (Kartu Edukatif Semangat) diharapkan mampu meningkatkan kemampuan siswa kelas 2 SD dalam menyusun kalimat sederhana dengan struktur yang benar dan runtut. Siswa menjadi lebih memahami unsur kalimat seperti subjek, predikat, objek, dan keterangan, serta lebih tepat dalam penggunaan huruf kapital dan tanda baca. Selain itu, keaktifan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran meningkat karena mereka terlibat langsung dalam kegiatan menyusun dan mempresentasikan kalimat.

Dampak langsung lainnya adalah terciptanya suasana kelas yang lebih interaktif, komunikatif, dan menyenangkan. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan melibatkan siswa secara aktif melalui permainan edukatif. Bagi guru, media ini membantu dalam melaksanakan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif sehingga proses penyampaian materi menjadi lebih efektif dan bermakna.

Secara outcome, inovasi KARDUS diharapkan berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan literasi dasar siswa dalam jangka menengah dan panjang. Kemampuan menyusun kalimat dengan baik akan menjadi fondasi kuat bagi keterampilan membaca pemahaman dan menulis pada jenjang berikutnya. Siswa juga terbiasa berpikir runtut dan sistematis dalam menyampaikan gagasan, baik secara tertulis maupun lisan.

Selain itu, inovasi ini diharapkan mampu membentuk karakter siswa yang lebih percaya diri, aktif, dan berani mengemukakan pendapat. Dalam jangka panjang, KARDUS dapat mendorong terciptanya budaya pembelajaran yang kreatif, partisipatif, dan berpusat pada peserta didik, sehingga kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar semakin meningkat.

BAB III

TAHAPAN PROSES PENCIPTAAN INOVASI

A. Tahapan Proses Penciptaan Inovasi KARDUS

Proses penciptaan inovasi KARDUS (Kartu Edukatif Semangat) dilakukan melalui empat tahapan utama yang sistematis, yaitu tahap perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Seluruh tahapan dilaksanakan secara bertahap dalam rentang waktu 14 Juli 2025 sampai dengan 16 September 2025 agar inovasi yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 2 SD.

1. Tahap Perencanaan (14 Juli – 25 Juli 2025)

Pada tahap ini dilakukan identifikasi permasalahan pembelajaran yang dialami siswa dalam menyusun kalimat sederhana. Guru melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran dan hasil pekerjaan siswa di kelas, khususnya terkait kesulitan dalam merangkai kata menjadi kalimat yang runtut. Selain itu, ditemukan juga permasalahan dalam penggunaan huruf kapital dan tanda baca yang masih belum tepat.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, guru kemudian merumuskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui inovasi media pembelajaran. Selanjutnya guru merancang konsep media KARDUS (Kartu Edukatif Semangat) berupa kartu bergambar dan kartu kata yang dapat digunakan siswa untuk menyusun kalimat sederhana secara lebih mudah dan menyenangkan.

2. Tahap Pengembangan (26 Juli – 15 Agustus 2025)

Pada tahap pengembangan, guru mulai membuat desain kartu bergambar yang menampilkan berbagai kegiatan sehari-hari yang dekat dengan kehidupan siswa, seperti kegiatan di rumah, di sekolah, dan di lingkungan sekitar. Selain kartu gambar, guru juga menyusun kartu kata yang dikelompokkan berdasarkan fungsi kata dalam kalimat, yaitu subjek, predikat, objek, dan keterangan.

Setelah desain selesai, kartu dicetak dan dipotong sesuai ukuran yang telah ditentukan. Guru juga menyusun aturan permainan dan langkah-langkah penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran agar proses belajar dapat berlangsung secara terarah, interaktif, dan menyenangkan.

3. Tahap Implementasi (21 Agustus – 4 September 2025)

Setelah media KARDUS selesai dibuat, tahap selanjutnya adalah implementasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Guru terlebih dahulu menjelaskan tujuan pembelajaran dan cara penggunaan media kepada siswa.

Selanjutnya siswa diminta untuk menyusun kartu kata berdasarkan kartu gambar yang diberikan hingga membentuk kalimat yang runtut dan benar. Kegiatan ini dilakukan secara individu maupun kelompok agar siswa dapat saling berdiskusi dan bekerja sama. Setelah selesai, siswa membacakan hasil susunan kalimat di depan kelas sehingga kemampuan berbahasa lisan mereka juga dapat berkembang.

4. Tahap Evaluasi (8 September – 16 September 2025)

Tahap terakhir adalah evaluasi terhadap penggunaan inovasi KARDUS dalam pembelajaran. Guru menilai hasil kerja siswa berdasarkan ketepatan struktur kalimat, kesesuaian dengan gambar, serta penggunaan huruf kapital dan tanda baca.

Selain itu, guru juga mengamati peningkatan partisipasi, motivasi belajar, dan keaktifan siswa selama kegiatan berlangsung. Hasil evaluasi ini kemudian digunakan sebagai bahan refleksi untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media pembelajaran yang telah digunakan. Dengan demikian, inovasi KARDUS dapat terus diperbaiki dan dikembangkan agar semakin efektif dalam meningkatkan kemampuan menyusun kalimat pada siswa kelas 2 SD.

Tabel *Timeline* Inovasi

No.	Tahapan	Kegiatan	Waktu
1	Perencanaan	Identifikasi masalah dan perancangan konsep KARDUS	14 – 25 Juli 2025
2	Pengembangan	Pembuatan desain kartu gambar dan kartu kata	26 Juli – 15 Agustus 2025
3	Implementasi	Pelaksanaan pembelajaran menggunakan KARDUS	21 Agustus – 5 September 2025
4	Evaluasi	Penilaian hasil belajar dan refleksi inovasi	8 – 16 September 2025

BAB IV

PENUTUP

Inovasi KARDUS (Kartu Edukatif Semangat) merupakan salah satu upaya kreatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas 2 SD, khususnya dalam materi menyusun dan membuat kalimat sederhana dengan baik dan benar. Melalui media kartu edukatif bergambar yang dirancang secara menarik dan interaktif, pembelajaran tidak lagi bersifat monoton, tetapi menjadi lebih konkret, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

Penerapan inovasi ini diharapkan mampu membantu siswa memahami struktur kalimat secara lebih mudah, meningkatkan motivasi belajar, serta menumbuhkan kepercayaan diri dalam menyampaikan ide baik secara lisan maupun tulisan. Selain itu, KARDUS juga menjadi alternatif media pembelajaran yang praktis, ekonomis, dan mudah diterapkan oleh guru dalam berbagai kondisi sekolah.

Dengan adanya inovasi ini, diharapkan proses pembelajaran Bahasa Indonesia dapat berlangsung lebih efektif, aktif, dan berpusat pada peserta didik. Semoga KARDUS dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kemampuan literasi dasar siswa serta menjadi inspirasi bagi pengembangan inovasi pembelajaran lainnya di sekolah dasar.



**PEMERINTAH KABUPATEN
EMPAT LAWANG**