



PEMERINTAH KABUPATEN
EMPAT LAWANG

PEDOMAN TEKNIS

MATA

(Menyusun Abjad Menjadi Kata)

Media Kartu Dan Gambar

Tahun 2025



PROPOSAL INOVASI DAERAH
MATA (MENYUSUN ABJAD MENJADI KATA) MEDIA
KARTU DAN GAMBAR
SD 25 PENDOPO



Di Susun Oleh:
DESI RATNA SARI S,E
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
PEMERINTAH KABUPATEN EMPAT LAWANG
TAHUN 2026

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi pada dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara

Membaca adalah proses belajar awal siswa dimana Siswa belajar untuk memperoleh kemampuan dan menguasai teknik-teknik membaca dan menangkap isi bacaan dengan baik, Keterampilan yang bersifat menerima (reseptif) yang meliputi ketrampilan membaca dan menyimak. Maka dari itu kita sebagai pendidik hendaklah mendidik anak-anak dengan baca agar ilmu yang diberikan lekat

Membimbing dan mengembangkan potensi setiap anak agar dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tipe kecerdasannya agar kelak menjadi manusia yang berguna. Pendidikan bertujuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan agar dapat mengembangkan potensi anak sejak sekolah dasar sebagai persiapan untuk hidup.

Anak dapat menerima berbagai rangsangan karena anak sekolah dasar adalah anak yang sangat mudah menerima materi yang sesuai dengan perkembangan mereka, yakni melalui bermain, yang sesuai dengan standar isi, proses dan penilaian pada standar pendidikan. Salah satu aspek yang harus dikembangkan dalam perkembangan bahasa anak adalah pra membaca, karena masa ini penting untuk perkembangan anak dan dapat dikatakan bahwa semua proses belajar didasarkan pada kemampuan pra membaca. Anak lebih mudah membaca dan mengerti angka pada usia 6-7 tahun, karena pada masa ini anak secara alamiah dan antusias menyerap kecakapan-kecakapan membaca. Sejalan dengan pentingnya kemampuan pra-membaca pada anak, proses pembelajaran pra- membaca menjadi penting dan menjadi sorotan utama setiap tahunnya sehingga guru harus berusaha menarik minat anak dengan menggunakan media atau metode yang tepat bagi anak.

Dalam kenyataannya banyak proses belajar pra-membaca yang tidak sesuai dengan standar proses dalam pembelajaran untuk anak. Faktanya di masyarakat bahwa orang tua dan guru masih melakukan praktik-praktik pembelajaran yang tidak sesuai seperti melaksanakan praktek mengajar seperti di sekolah, memaksa anak duduk diam tanpa aktivitas, menekan anak dengan pembelajaran yang hanya menggunakan spidol dan papan tulis, serta banyak yang lainnya

Alat bantu belajar membaca yang mudah di ingat dan disertai tulisan atau gambar adalah kartu huruf adapun kartu huruf adalah media pembelajaran yang berupa potongan-potongan kertas berbentuk persegi panjang yang bertuliskan suatu simbol atau huruf setiap kertas sebagai alat bantu anak dalam belajar membaca. Kartu huruf yang dimaksudkan disini adalah beberapa kertas yang dituliskan huruf, dan beberapa kepingan

gambar yang sama tanpa ada tulisan dibawah gambar tersebut agar anak dapat menyusun dengan lebih mudah. Contoh: gambar : Mobil dibawah gambar tersebut diberi tulisan m-o-b- i-l, dan seterusnya.

Kemampuan mengenal huruf merupakan tahap perkembangan dimana anak mampu dan mengetahui simbol-simbol dari sebuah huruf. Tingkat keberhasilan dari kemampuan mengenal huruf. Strategi ini bermanfaat bagi perkembangan bahasa anak, karena membantu mempersiapkan anak untuk dapat membaca dengan mudah. Selain itu anak yang dapat mengenal huruf dengan baik, juga cenderung memiliki kemampuan membaca lebih baik . Jadi berdasarkan hal-hal tersebut dapat disimpulkan bahwa manfaat yang didapat anak apabila belajar mengenal huruf sejak usia dini maka dapat mempersiapkan kemampuan anak dalam belajar membaca dan menulis.

Pendidikan Anak lebih memusatkan pada kegiatan pembelajaran yang dapat menarik perhatian anak, hal tersebut dapat dilakukan dengan memakai media yang dapat menarik perhatian anak. Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan anak dapat termotivasi mengikuti suatu pembelajaran dan dapat tercapainya tujuan pembelajaran

Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu ditingkatkannya kemampuan mengenal huruf pada anak, dengan menggunakan media yang menarik, Diharapkan dengan menggunakan media kartu huruf, kemampuan anak dalam menyusun huruf lebih meningka.

B. TUJUAN INOVASI

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, maka tujuan peneliti sebagai berikut

1. Untuk mengetahui penerapan pembelajaran media kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan menyusun kata pada siswa kelas 1 SD Negeri 25 Pendopo
2. Untuk meningkatkan kemampuan menyusun kata melalui media kartu huruf pada siswa kelas 1 SD Negeri 25 Pendopo

C. MANFAAT INOVASI

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah di uraikan maka manfaat dan kontribusi sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Agar wawasan dapat menambah dengan media menyusun kata .

-Dapat mengembangkan konsep bahasa anak dalam menyusun kata menggunakan media huruf.

-Dapat memudahkan siswa dalam menyelesaikan konsep menyusun kata agar lebih mudah.

2. Secara Praktis

- Bagi peserta didik

Dengan menggunakan media kartu huruf ini dapat meningkatkan dan menumbuhkan minat belajar siswa serta membuat kegiatan ini lebih menyenangkan.

- Bagi guru

Dapat dijadikan sebagai upaya agar kemampuan membaca anak lebih meningkat dengan menggunakan media kartu huruf.

D. Kecepatan Penciptaan Inovasi

Inovasi MATA (Menyusun abjad menjadi kata) dirancang dan dikembangkan dalam waktu yang relatif singkat karena menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran di kelas 1 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 MATA dilakukan secara bertahap, mulai dari menentukan tema gambar, menyusun daftar kosakata, 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 MATA selesai, inovasi langsung diuji coba dalam kegiatan pembelajaran di kelas untuk melihat efektivitas dan respons siswa. Dengan proses yang sistematis namun sederhana, inovasi MATA dapat diciptakan dan diimplementasikan dengan cepat tanpa memerlukan biaya besar maupun teknologi yang rumit, sehingga mudah direplikasi oleh guru lain.

E. Pengg

BAB II

KERANGKA BERPIKIR

A. Kebaharuan

Inovasi yang dikembangkan adalah MATA (Menyusun abjad menjadi kata), yaitu media pembelajaran berupa kartu-kartu bergambar yang dirancang khusus untuk membantu siswa kelas 1 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, MATA 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, MATA 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 MATA (Menyusun abjad menjadi kata) dirancang sebagai media pembelajaran berbentuk kartu edukatif bergambar yang menarik, berwarna, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas 1 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

- Kartu Gambar: Berisi tentang buah-buahan, hewan yang dapat anak-anak temui dalam kegiatan sehari-hari dan dekat dengan kehidupan siswa, seperti 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: Sapi, Kucing, Cicak, Wartel, Sawi, kangkung)

- Predikat (contoh: membaca, memasak, bermain)

- Objek (contoh: buku, sayuran, boneka)

- Keterangan (contoh: di sekolah, di dapur, setiap pagi)

2. Spesifikasi Media

- Ukuran kartu ± 2 x 2 cm (mudah dipegang siswa).

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

1. Dapat dilakukan secara individu, berpasangan, maupun kelompok kecil.
2. Dapat dikemas dalam bentuk permainan, seperti lomba menyusun kalimat tercepat dan paling tepat.
3. Dapat divariasikan dengan menambahkan tantangan, misalnya menambah keterangan waktu atau tempat.
4. Desain inovasi MATA 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. Keunggulan Inovasi

- Konkret dan Visual

MATA menggunakan kartu bergambar yang menarik sehingga membantu siswa kelas 1 SD memahami penyusunan kalimat secara lebih mudah dan nyata. Gambar yang disajikan memudahkan siswa menghubungkan kata dengan konteks, sehingga struktur kalimat lebih cepat dipahami.

- 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.

- 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.

- Mengembangkan Kemampuan Akademik dan Nonakademik

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

D. Dampak Inovasi yang Diharapkan

Secara output, penerapan inovasi MATA (Menyusun abjad menjadi gata) diharapkan mampu meningkatkan kemampuan siswa kelas 1 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 MATA 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 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, MATA 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

METODE PENELITIAN

1. Tahapan Proses Penciptaan Inovasi MATA

Proses penciptaan inovasi MATA (Menyusun abjad menjadi kata) dilakukan melalui empat tahapan utama yang sistematis, yaitu tahap perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setiap tahapan dirancang secara terstruktur agar inovasi yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 SD.

Berikut tahapan-tahapannya:

- Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, kegiatan diawali dengan mengidentifikasi permasalahan yang dialami siswa dalam menyusun kalimat sederhana. Guru melakukan pengamatan terhadap hasil pekerjaan siswa dan proses pembelajaran di kelas, khususnya terkait kesulitan dalam merangkai kata, memahami struktur kalimat, serta penggunaan huruf kapital dan tanda baca. Setelah permasalahan teridentifikasi, guru menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai agar inovasi memiliki arah yang jelas. Selanjutnya, guru mulai mendesain konsep kartu bergambar yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa kelas 1, baik dari segi tema, bahasa, maupun tingkat kesulitan.

- Tahap Pengembangan

Pada tahap ini, guru mulai membuat kartu bergambar yang menampilkan ilustrasi kegiatan sehari-hari yang dekat dengan kehidupan siswa. Selain itu, disusun pula kartu kata yang dikelompokkan berdasarkan fungsi kata dalam kalimat, seperti subjek, predikat, objek, dan keterangan. Guru juga menyusun aturan permainan atau langkah penggunaan media agar kegiatan pembelajaran berjalan terarah dan tetap menyenangkan. Seluruh komponen media kemudian disesuaikan dengan indikator pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 sehingga tetap relevan dengan kurikulum yang berlaku.

- Tahap Implementasi

Setelah media selesai dikembangkan, inovasi memasuki tahap implementasi. Guru terlebih dahulu menjelaskan tujuan dan cara penggunaan Mata kepada siswa agar mereka memahami langkah-langkah kegiatan. Selanjutnya, siswa diminta bekerja secara individu maupun kelompok untuk menyusun kartu kata berdasarkan kartu gambar yang diberikan hingga membentuk kalimat yang benar dan runtut. Setelah selesai, siswa membacakan hasil susunan kalimat di depan kelas. Kegiatan ini tidak hanya melatih kemampuan menyusun kalimat, tetapi juga melatih keberanian dan rasa percaya diri siswa.

- Evaluasi

Tahap terakhir adalah evaluasi. Guru menilai ketepatan struktur kalimat yang disusun siswa, termasuk kesesuaian dengan gambar, kelengkapan unsur kalimat, serta penggunaan huruf kapital dan tanda baca. Selain penilaian hasil belajar, guru juga mengamati peningkatan partisipasi, antusiasme, dan motivasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, guru melakukan refleksi untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan penggunaan media, sehingga dapat dilakukan perbaikan dan pengembangan lebih lanjut pada pembelajaran berikutnya. Dengan tahapan yang runtut dan berkelanjutan, inovasi Mata dapat terus disempurnakan agar semakin efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa siswa.

BAB IV

PENUTUP

Inovasi MATA (Menyusun Abjad menjadi kata) merupakan salah satu upaya kreatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas 1 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, MATA 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 MATA dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kemampuan literasi dasar siswa serta menjadi inspirasi bagi pengembangan inovasi pembelajaran lainnya di sekolah dasar.