



PEMERINTAH KABUPATEN
EMPAT LAWANG

**PEDOMAN TEKNIS
MASPION (Media Ajar Siswa
Pintar Inovatif Oke Dan
Menyenangkan)
TAHUN 2025**

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Rendahnya retensi memori siswa pada materi dasar literasi dan numerasi sering disebabkan oleh metode ajar yang monoton. MASPION hadir sebagai solusi media visual-kinestetik untuk mempercepat pemahaman konsep dasar melalui permainan kartu yang repetitif namun menghibur.

Dunia pendidikan saat ini memang didominasi oleh digitalisasi. Namun, di banyak daerah, terdapat kendala nyata seperti keterbatasan akses internet, screen fatigue (kelelahan menatap layar) pada siswa, serta kurangnya alat peraga fisik yang mampu menstimulasi kemampuan motorik dan kognitif secara bersamaan.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen sistem pendidikan yang sangat menentukan proses pembelajaran. Ada beberapa jenis media yang dapat digunakan salah satunya media Flash card.

Flashcard adalah media pembelajaran visual berbentuk kartu kecil yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan Calistung peserta didik dan mempermudah penyampaian materi.

Inovasi pembelajaran ini berdasar kepada:

1. UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. PP No. 38 Tahun 2017 tentang Inovasi Daerah.
3. Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan

B. TUJUAN

Inovasi MASPION dikembangkan dengan tujuan sebagai berikut:

1. Menyediakan media ajar yang menarik bagi peserta didik.
2. Meningkatkan kecepatan penguasaan huruf dan angka pada siswa kelas 1.
3. Menstimulasi kemampuan kognitif dan motorik halus secara bersamaan.
4. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (*joyful learning*) guna meningkatkan daya serap materi.

C. MANFAAT

Penerapan inovasi MASPION memberikan dampak positif bagi berbagai pihak, antara lain:

1. Bagi Siswa: Meningkatkan pemahaman konsep secara mendalam dan melatih koordinasi motorik.

2. Bagi Guru: Memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang kompleks dengan menggunakan Flashcard sebagai alat bantu yang siap pakai.
3. Bagi Sekolah/Daerah: Meningkatkan nilai rapor pendidikan daerah, khususnya pada aspek literasi dan numerasi.

D. KECEPATAN PENCIPTAAN INOVASI

Selama ini peserta didik belajar Calistung hanya bersumber dari buku, hal ini cenderung membuat peserta didik kurang semangat dalam belajar. Berdasarkan pengalaman tersebut sekolah kami menyuaun inovasi calistung menggunakan *Flashcard*.

Proses penerapan media ajar *flashcard* tidak selamanya mudah. Ada beberapa kendala yang kami temui, contohnya kami harus membuat *flashcard* yang menarik dengan menggunkan kombinasi gambar, angka dan huruf, sehingga pemahaman peserta didik mengenai calistung cepat tercapai.

Awalnya uji coba media ajar *flashcard* pada saat Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah. Uji coba ini juga sebagai asesmen awal peserta didik, yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal calistung peserta didik.

E. PENGGUNAAN IT (INFORMASI DAN TEKNOLOGI)

Digital yang digunakan adalah membuat desain *flasshcard* menggunakan aplikasi canva.

BAB II

KERANGKA PIKIR

A. KEBAHARUAN

Berbeda dengan media pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah, MASPION menawarkan *Multisensory Integrated Learning*. Kebaharuannya terletak pada:

- **Hibridisasi Media:** Menggabungkan alat peraga fisik dengan elemen digital.
- **Gamifikasi Adaptif:** Menyisipkan unsur permainan yang level kesulitannya menyesuaikan dengan kecepatan pemahaman peserta didik.
- **Pendekatan Humanis:** Desain visual yang dikembangkan tidak hanya informatif tetapi juga mempertimbangkan psikologi warna untuk meningkatkan fokus dan mengurangi kecemasan belajar.

B. DESAIN INOVASI

Inovasi MASPION dirancang untuk mengatasi permasalahan literasi dan numerasi peserta didik. Sebelumnya calistung hanya menggunakan media buku dan menulis di papan tulis, sehingga media ajar ini kurang menarik bagi peserta didik. Hal ini menyebabkan sulitnya pemahaman calistung. Inovasi MASPION ini bertujuan meningkatkan nilai rapor pendidikan daerah, khususnya pada aspek literasi dan numerasi.

C. SOP PROSES INOVASI YANG DIHASILKAN

1. Tahap Persiapan (Pra-Pembelajaran)

Guru memastikan ekosistem MASPION siap digunakan, dengan menyiapkan *flashcard* berbagai macam. Seperti kartu huruf, angka, kartu huruf vokal dan kartu penjumlahan.

2. Tahap Pelaksanaan

A. Pendahuluan: Membangun Rasa Ingin Tahu

- **Apersepsi Visual:** Menampilkan komponen utama MASPION Seperti kartu huruf, angka, kartu huruf vokal dan kartu penjumlahan untuk memicu pertanyaan siswa.
- **Penyampaian Tujuan:** Menjelaskan bahwa hari ini mereka akan belajar menggunakan media yang "berbeda" dan menyenangkan.

B. Kegiatan Inti: Eksplorasi Terbimbing

Di sinilah inti dari "**Pintar dan Inovatif**":

- **Interaksi Mandiri:** Siswa mengeksplorasi media MASPION. Menyusun komponen kartu huruf vokal menjadi kata.
- **Diskusi Kelompok:** Siswa bekerja sama menyelesaikan tantangan yang ada di dalam media tersebut.
- **Fasilitasi Guru:** Guru tidak lagi berceramah penuh, melainkan berkeliling sebagai fasilitator yang menjawab kebingungan siswa saat berinteraksi dengan media.

C. Aktivitas Gamifikasi (The "Menyenangkan" Part)

- Menggunakan elemen kompetisi sehat. Seperti, kelompok yang paling cepat dan tepat menyusun struktur materi menggunakan MASPION mendapatkan poin.

3. Tahap Konfirmasi dan Penutup

- **Show and Tell:** Perwakilan siswa mempresentasikan hasil temuan mereka setelah menggunakan media MASPION.
- **Refleksi:** Guru bertanya, *"Bagian mana dari MASPION yang paling membantu kalian mengerti materi hari ini?"*

BAB III

TAHAP PROSES PEMCIPTAAN INOVASI

1. Tahap Inisiasi dan Identifikasi Permasalahan (Minggu Pertama Juli 2025)

Pada tahap ini, dilakukan observasi terhadap rendahnya keterlibatan siswa di kelas. Masalah utama yang ditemukan adalah media yang tersedia terlalu teoritis dan membosankan. Dilakukan *brainstorming* untuk menciptakan media yang "Oke dan Menyenangkan" agar motivasi intrinsik siswa bangkit kembali.

2. Tahap Perancangan Sistem dan Pengembangan (Minggu Kedua Juli 2025)

Penyusunan *storyboard* dan desain antarmuka media. Di sini, aspek "Inovatif" dituangkan dalam bentuk integrasi konten dan kuis. Pengembangan dilakukan secara iteratif (berulang) untuk memastikan materi pelajaran yang sulit dapat disederhanakan tanpa mengurangi esensi keilmuannya.

3. Tahap Sosialisasi dan Pembentukan Tim (Minggu Ketiga Juli 2025)

Membentuk tim kerja yang terdiri dari pendidik (konten), desainer (visual), dan IT (platform). Sosialisasi dilakukan kepada rekan sejawat dan pimpinan untuk mendapatkan dukungan serta menyelaraskan visi bahwa MASPION adalah solusi bersama.

4. Tahap Uji Coba dan Implementasi (Agustus 2025)

MASPION diuji coba pada kelompok kecil (kelas percontohan). Selama implementasi, dilakukan pengamatan langsung terhadap respons peserta didik. Apakah mereka lebih aktif bertanya? Apakah suasana kelas menjadi lebih ceria? Data ini dicatat sebagai bahan perbaikan.

5. Tahap Evaluasi dan Penyempurnaan (September 2025)

Tahap akhir adalah menganalisis hasil belajar dan survei kepuasan peserta didik. Jika ada bagian yang dirasa masih sulit dipahami, dilakukan revisi pada desain atau metode penyampaiannya. Inovasi ini bersifat dinamis dan terus diperbarui mengikuti perkembangan kebutuhan peserta didik.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Inovasi MASPION Flashcard merupakan solusi strategis untuk mengatasi hambatan belajar pada aspek literasi dan numerasi dasar. Dengan menggabungkan elemen visual yang menarik dan metode bermain yang interaktif, media ini terbukti mampu meningkatkan retensi memori serta motivasi belajar siswa secara signifikan dibandingkan metode konvensional. Penggunaan flashcard bukan sekadar alat bantu, melainkan jembatan untuk menciptakan fondasi kognitif yang kuat bagi siswa di masa depan.

B. Harapan Inovasi MASPION

1. Transformasi Skor Literasi Daerah

Diharapkan penggunaan flashcard ini secara masif dapat mengubah status capaian literasi di Rapor Pendidikan (dari "Di Bawah Kompetensi Minimum" menjadi "Mencapai Kompetensi Minimum"). Fokusnya adalah pada kemampuan siswa dalam memahami teks informasi dan sastra melalui stimulasi visual yang konsisten.

2. Penguatan Fondasi Numerasi

Inovasi ini diharapkan mampu meningkatkan skor numerasi secara signifikan dengan mempermudah transisi siswa dari pemikiran konkret ke simbolik. Harapannya, siswa tidak lagi sekadar menghafal angka, tetapi memiliki kemampuan penalaran yang kuat sejak dini.

3. Pemerataan Kualitas Pembelajaran

Melalui media yang murah dan mudah direplikasi ini, diharapkan terjadi pemerataan standar kualitas pembelajaran di seluruh satuan pendidikan dalam satu daerah. Tidak ada lagi kesenjangan lebar antara sekolah di pusat kota dan daerah pinggiran dalam hal ketersediaan media ajar yang inovatif.

4. Perbaikan Iklim Keamanan & Kebahagiaan Belajar

Rapor Pendidikan juga mengukur kualitas pembelajaran dan iklim sekolah. Harapannya, metode game-based learning dari flashcard ini menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan (well-being), sehingga menurunkan tingkat stres siswa dan meningkatkan skor indeks kualitas pembelajaran di rapor sekolah maupun daerah

5. Keberlanjutan Data (*Evidence-Based*)

Inovasi ini diharapkan menghasilkan data kemajuan siswa yang nyata dan dapat dipertanggungjawabkan (*accountable*). Data ini akan menjadi pendukung kuat bagi kebijakan daerah dalam menentukan strategi peningkatan mutu pendidikan yang berbasis bukti (*evidence-based policy*).



**PEMERINTAH KABUPATEN
EMPAT LAWANG**