



PEMERINTAH KABUPATEN
EMPAT LAWANG

PEDOMAN TEKNIS KATAKU (Kartu Kata Aku Bisa)

Tahun 2025



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan dasar merupakan fondasi utama dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang unggul, berkarakter, dan berdaya saing. Pada jenjang sekolah dasar, khususnya kelas 1, peserta didik berada pada fase transisi dari pendidikan anak usia dini menuju pendidikan formal yang lebih terstruktur. Pada tahap ini, kemampuan literasi dasar, terutama membaca permulaan, menjadi keterampilan fundamental yang harus dikuasai siswa. Oleh karena itu, penguatan kemampuan membaca sejak kelas rendah menjadi prioritas yang tidak dapat diabaikan.

Realitas di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD masih beragam. Dalam satu kelas sering ditemukan perbedaan signifikan antara siswa yang sudah mampu membaca lancar dengan siswa yang masih kesulitan mengenal huruf. Sebagian siswa belum mampu membedakan bentuk dan bunyi huruf dengan tepat, mengalami kesulitan dalam menggabungkan huruf menjadi suku kata, serta belum mampu membaca kata sederhana secara utuh. Kondisi ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti latar belakang pendidikan orang tua, stimulasi literasi di rumah, pengalaman belajar sebelumnya, serta kesiapan belajar masing-masing anak. Perbedaan kemampuan tersebut menuntut guru untuk menghadirkan pembelajaran yang adaptif, kreatif, dan mampu menjangkau seluruh kebutuhan siswa.

Di sisi lain, perkembangan kebijakan pendidikan nasional saat ini menekankan pentingnya penguatan literasi sebagai bagian dari kompetensi dasar peserta didik. Kurikulum yang berlaku mendorong pembelajaran yang berpusat pada siswa, interaktif, menyenangkan, serta memberikan ruang bagi pengembangan kreativitas dan kemandirian belajar. Guru tidak lagi hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi sebagai fasilitator yang merancang pengalaman belajar bermakna. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 1.

Dengan demikian, inovasi KATAKU menjadi relevan untuk diterapkan sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 1 SD. Inovasi ini diharapkan mampu menjawab kebutuhan penguatan literasi dasar, mengurangi kesenjangan kemampuan membaca antar siswa, serta mendukung implementasi pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, penyusunan proposal inovasi ini menjadi langkah strategis untuk mendeskripsikan secara sistematis konsep, tujuan, serta implementasi inovasi KATAKU dalam pembelajaran.

B. TUJUAN

Inovasi pembelajaran “Kataku” memiliki tujuan utama untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar agar menjadi lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Dalam dunia pendidikan, inovasi sangat diperlukan agar pembelajaran tidak monoton dan mampu menyesuaikan dengan kebutuhan serta perkembangan peserta didik. Melalui inovasi “Kataku”, guru dapat menciptakan metode pembelajaran yang lebih kreatif sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang lebih aktif dan menyenangkan.

Salah satu tujuan utama inovasi “Kataku” adalah meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Dalam proses pembelajaran, sering kali siswa mengalami kesulitan memahami konsep atau istilah tertentu. Dengan adanya inovasi ini, materi pembelajaran disajikan melalui pendekatan yang lebih sederhana dan mudah dipahami. Siswa diajak untuk mengenal, memahami, dan menggunakan kata-kata kunci yang berkaitan dengan materi pelajaran sehingga mereka dapat mengingat dan memahami konsep dengan lebih baik.

Tujuan berikutnya adalah meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Inovasi “Kataku” dirancang agar siswa tidak hanya menjadi pendengar, tetapi juga berperan aktif dalam kegiatan belajar. Melalui berbagai aktivitas seperti diskusi,

permainan kata, atau penyusunan konsep, siswa dilibatkan secara langsung dalam proses belajar. Keaktifan siswa ini penting karena dapat meningkatkan konsentrasi, rasa percaya diri, serta kemampuan berkomunikasi mereka di dalam kelas.

Selain itu, inovasi “Kataku” juga bertujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang kreatif dan interaktif dapat membuat siswa merasa lebih tertarik untuk mengikuti pelajaran. Ketika siswa memiliki minat belajar yang tinggi, mereka akan lebih antusias dalam memahami materi dan berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, proses belajar menjadi lebih bermakna dan tidak membosankan.

Selain berfokus pada siswa, inovasi “Kataku” juga bertujuan untuk membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih variatif dan efektif. Guru dapat menggunakan inovasi ini sebagai alternatif metode pembelajaran yang lebih menarik dibandingkan metode ceramah saja. Dengan variasi metode yang digunakan, guru dapat menyesuaikan proses pembelajaran dengan kebutuhan dan karakteristik siswa yang berbeda-beda.

Secara keseluruhan, tujuan inovasi “Kataku” adalah untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan efektif sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih baik, memiliki motivasi belajar yang tinggi, serta mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Dengan tercapainya tujuan tersebut, diharapkan kualitas pembelajaran di sekolah dapat meningkat dan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

C. MANFAAT

Inovasi pembelajaran “KATAKU” memiliki berbagai manfaat penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, khususnya pada tingkat sekolah dasar. Inovasi ini dirancang untuk membantu siswa memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik, aktif, dan mudah dipahami. Dengan adanya inovasi ini, proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada guru sebagai pusat informasi, tetapi juga melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan belajar. Hal ini membuat suasana belajar menjadi lebih hidup dan menyenangkan.

Salah satu manfaat utama dari inovasi “Kataku” adalah meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Melalui metode atau media yang digunakan dalam inovasi ini, siswa dapat mempelajari konsep-konsep pelajaran secara lebih jelas dan sistematis. Inovasi “Kataku” membantu siswa menghubungkan kata-kata atau konsep penting dengan contoh yang mudah dipahami dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi juga memahami makna dari materi tersebut secara lebih mendalam.

Selain itu, inovasi “Kataku” juga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa. Dalam penerapannya, siswa sering diajak untuk mengamati, memahami, dan menyusun kata atau konsep tertentu berdasarkan materi yang dipelajari. Proses ini melatih siswa untuk berpikir secara logis, menganalisis informasi, serta menemukan hubungan antara satu konsep dengan konsep lainnya. Kemampuan berpikir kritis dan kreatif sangat penting bagi perkembangan intelektual siswa di masa depan.

Inovasi ini juga memberikan manfaat bagi guru, yaitu membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan variatif. Dengan adanya inovasi “Kataku”, guru memiliki alternatif metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk menghindari kejenuhan di dalam kelas. Guru dapat menyesuaikan penggunaan inovasi ini dengan karakteristik siswa dan materi pelajaran yang diajarkan. Hal ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa yang beragam.

Dengan berbagai manfaat tersebut, inovasi “Kataku” dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Inovasi ini tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga menumbuhkan minat belajar, melatih kemampuan berpikir, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, penerapan inovasi “Kataku” diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan kualitas proses pembelajaran di sekolah.

D. KECEPATAN PENCIPTAAN INOVASI DAERAH

Pada minggu pertama dilakukan kegiatan pengamatan terhadap proses pembelajaran di kelas untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dialami siswa. Guru dapat melihat apakah siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi, kurang aktif dalam pembelajaran, atau kurang memiliki motivasi belajar. Setelah permasalahan ditemukan, guru mulai merancang konsep dasar inovasi pembelajaran “Kataku” sebagai solusi dari masalah tersebut. Pada tahap ini juga dilakukan penyusunan tujuan pembelajaran, penentuan materi yang akan digunakan, serta perencanaan bentuk media atau metode yang akan diterapkan dalam inovasi tersebut.

Konsep inovasi yang telah dirancang mulai dikembangkan menjadi bentuk yang lebih konkret. Guru menyiapkan media pembelajaran, menyusun langkah-langkah penggunaan metode “Kataku”, serta menyesuaikan materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa. Selain itu, guru juga dapat membuat contoh kegiatan pembelajaran yang menggunakan inovasi tersebut. Proses ini bertujuan agar inovasi “Kataku” dapat digunakan dengan mudah dan sesuai dengan kebutuhan siswa di dalam kelas.

Pada tahap ini inovasi “Kataku” mulai diuji coba secara terbatas dalam proses pembelajaran di kelas. Guru menerapkan metode tersebut kepada siswa untuk melihat bagaimana respon mereka terhadap inovasi yang digunakan. Selama proses uji coba, guru melakukan pengamatan terhadap tingkat keaktifan siswa, pemahaman terhadap materi, serta efektivitas penggunaan media pembelajaran. Hasil pengamatan ini menjadi bahan masukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari inovasi yang telah dikembangkan.

Tahap terakhir adalah melakukan evaluasi terhadap hasil uji coba inovasi “Kataku”. Guru menganalisis hasil pembelajaran, respon siswa, serta hambatan yang mungkin terjadi selama proses penerapan. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, dilakukan penyempurnaan terhadap metode atau media pembelajaran agar inovasi “Kataku” menjadi lebih efektif dan mudah diterapkan. Setelah tahap ini selesai, inovasi pembelajaran “Kataku” siap digunakan secara lebih luas dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Dengan tahapan yang terstruktur inovasi “Kataku” dapat dikembangkan secara cepat namun tetap terarah. Proses ini memungkinkan guru untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih kreatif, menarik, dan mampu meningkatkan pemahaman serta keaktifan siswa dalam belajar.

BAB II

KERANGKA PIKIR

A. KEBAHARUAN

Inovasi KATAKU (Kartu Kata Aku Bisa) terletak pada cara penyajian pembelajaran membaca permulaan yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Pada pembelajaran konvensional, kegiatan membaca sering kali dilakukan melalui buku teks dengan metode membaca bergiliran yang cenderung monoton. Metode tersebut sering membuat siswa kurang tertarik, bahkan merasa takut atau tidak percaya diri ketika diminta membaca di depan kelas. Oleh karena itu, inovasi KATAKU hadir sebagai upaya menghadirkan pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dengan memanfaatkan media kartu kata bergambar yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Kebaharuan inovasi ini juga terlihat pada penerapan konsep belajar sambil bermain (*learning through play*). Melalui kartu kata, siswa tidak hanya membaca secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam berbagai kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Misalnya, siswa dapat mencocokkan kartu kata dengan gambar, menyusun kartu suku kata menjadi sebuah kata, membaca kartu secara berantai bersama teman, serta memainkan permainan sederhana yang berkaitan dengan kata yang dipelajari. Aktivitas tersebut membuat proses pembelajaran terasa lebih hidup dan tidak membosankan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar membaca.

Selain itu, kebaharuan inovasi KATAKU juga terletak pada kemampuannya untuk mendukung pembelajaran berdiferensiasi. Dalam satu kelas, kemampuan membaca siswa biasanya tidak sama. Ada siswa yang sudah mampu membaca dengan lancar, tetapi ada juga yang masih kesulitan mengenal huruf. Melalui penggunaan kartu kata dengan tingkat kesulitan yang berbeda, guru dapat menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa. Dengan demikian, setiap siswa mendapatkan kesempatan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya tanpa merasa tertinggal atau tertekan.

Kebaharuan lain dari inovasi ini adalah kesederhanaan dan fleksibilitasnya. Media kartu kata dapat dibuat dari bahan yang mudah diperoleh dan tidak memerlukan teknologi canggih. Hal ini membuat inovasi KATAKU dapat diterapkan di berbagai kondisi sekolah, baik di sekolah yang memiliki fasilitas lengkap maupun yang memiliki keterbatasan sarana. Meskipun sederhana, media ini tetap mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa. Dengan demikian, kebaharuan inovasi KATAKU tidak hanya terletak pada bentuk medianya, tetapi juga pada pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif, aktif, dan menyenangkan bagi siswa.

B. DESAIN INOVASI

Desain inovasi KATAKU (Kartu Kata Aku Bisa) dirancang secara sederhana namun sistematis agar mudah diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 1 SD. Desain ini mempertimbangkan karakteristik siswa usia 6–7 tahun yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Pada tahap ini, siswa lebih mudah memahami konsep melalui benda nyata, gambar, dan aktivitas langsung. Oleh karena itu, media kartu kata dirancang dengan ukuran yang mudah dipegang siswa, menggunakan huruf yang jelas dan cukup besar, serta dilengkapi dengan gambar yang menarik dan sesuai dengan kata yang ditampilkan.

Dalam desain inovasi ini, kartu kata disusun secara bertahap berdasarkan tingkat kesulitan. Tahap pertama berisi kata-kata sederhana yang terdiri dari dua suku kata dan sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari, seperti “ibu”, “bola”, atau “buku”. Tahap berikutnya dapat berisi kata yang lebih kompleks atau variasi suku kata yang lebih banyak. Penyusunan bertahap ini bertujuan membantu siswa belajar membaca secara sistematis, mulai dari pengenalan huruf, penggabungan suku kata, hingga membaca kata secara utuh.

Pelaksanaan inovasi KATAKU dalam pembelajaran dilakukan melalui berbagai aktivitas interaktif. Guru dapat menggunakan kartu kata untuk kegiatan membaca bersama, membaca bergiliran, permainan mencocokkan kata dengan gambar, serta menyusun kartu suku kata menjadi kata atau kalimat sederhana. Aktivitas tersebut dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam menggunakan kartu kata serta memberikan motivasi dan penguatan positif agar siswa lebih percaya diri dalam membaca.

Desain inovasi ini juga memungkinkan pembelajaran dilakukan secara individu maupun kelompok. Dalam kegiatan kelompok, siswa dapat bekerja sama untuk menyusun kata atau bermain permainan kartu kata secara bergantian. Hal ini tidak hanya meningkatkan kemampuan membaca, tetapi juga melatih kerja sama dan komunikasi antar siswa. Dengan pendekatan tersebut, suasana pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menyenangkan.

Dengan desain yang sederhana, fleksibel, dan mudah diterapkan, inovasi KATAKU diharapkan mampu membantu siswa memahami konsep membaca secara lebih efektif. Desain ini juga mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan, sehingga siswa tidak hanya belajar membaca, tetapi juga menikmati proses belajar tersebut. Oleh karena itu, inovasi KATAKU dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan literasi awal siswa kelas 1 sekolah dasar.

C. SOP PROSES INOVASI YANG DIHASILKAN

1. Identifikasi Permasalahan

- a. Guru melakukan observasi langsung dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia untuk mengetahui kondisi kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD.
- b. Guru mengidentifikasi kesulitan siswa dalam mengenal huruf, menggabungkan suku kata, serta membaca kata sederhana secara lancar.
- c. Guru mencatat perbedaan tingkat kemampuan membaca antar siswa sebagai dasar dalam menentukan strategi pembelajaran yang tepat.
- d. Guru melakukan asesmen diagnostik sederhana untuk mengetahui kemampuan awal literasi siswa sebelum inovasi diterapkan.
- e. Guru menganalisis faktor penyebab permasalahan seperti metode pembelajaran yang kurang variatif, kurangnya media pembelajaran, serta rendahnya motivasi membaca siswa.

2. Penyusunan SOP Program Inovasi dan Dokumentasi

- a. Guru menyusun rancangan program inovasi KATAKU yang mencakup tujuan, langkah pelaksanaan, serta indikator keberhasilan pembelajaran.
- b. Guru merancang media kartu kata bergambar yang menarik dan sesuai dengan kemampuan membaca siswa kelas 1 SD.
- c. Guru menyusun langkah-langkah penggunaan kartu kata dalam kegiatan pembelajaran secara sistematis.
- d. Guru menyiapkan format dokumentasi berupa foto, catatan kegiatan, serta laporan pelaksanaan inovasi sebagai bukti kegiatan.
- e. Guru menyusun jadwal pelaksanaan inovasi agar kegiatan pembelajaran dapat dilakukan secara terencana dan berkelanjutan.

3. Sosialisasi Inovasi dan Pelatihan Peserta

- a. Guru menyampaikan informasi mengenai inovasi KATAKU kepada pihak sekolah sebagai bentuk koordinasi dan dukungan pelaksanaan program.
- b. Guru menjelaskan tujuan dan manfaat penggunaan kartu kata kepada siswa sebelum kegiatan pembelajaran dimulai.
- c. Guru memberikan contoh cara menggunakan kartu kata kepada siswa agar mereka memahami langkah-langkah pembelajaran.
- d. Guru melakukan latihan awal bersama siswa untuk memastikan mereka dapat mengikuti kegiatan dengan baik.

- e. Guru memberikan motivasi kepada siswa agar mereka merasa percaya diri dan antusias dalam mengikuti pembelajaran menggunakan kartu kata.

4. Implementasi Program Inovasi dan Dokumentasi

- a. Guru menggunakan kartu kata dalam kegiatan pembelajaran membaca permulaan secara rutin dan terstruktur.
- b. Siswa membaca kartu kata secara bergiliran atau bersama-sama dalam suasana belajar yang menyenangkan.
- c. Guru melibatkan siswa dalam permainan edukatif seperti mencocokkan kata dengan gambar atau menyusun kartu menjadi kata.
- d. Guru memberikan penguatan dan apresiasi kepada siswa yang berhasil membaca dengan baik untuk meningkatkan motivasi belajar.
- e. Guru melakukan dokumentasi kegiatan melalui foto, catatan pembelajaran, serta laporan perkembangan siswa selama pelaksanaan inovasi.

5. Monitoring Berkala, Evaluasi, dan Penyempurnaan

- a. Guru melakukan pemantauan secara berkala terhadap perkembangan kemampuan membaca siswa selama penggunaan inovasi KATAKU.
- b. Guru mencatat hasil pengamatan dan perkembangan siswa sebagai bahan evaluasi pembelajaran.
- c. Guru melakukan penilaian terhadap efektivitas penggunaan kartu kata dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan.
- d. Guru melakukan refleksi terhadap pelaksanaan inovasi untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan yang perlu diperbaiki.
- e. Guru melakukan penyempurnaan media dan strategi pembelajaran agar inovasi KATAKU dapat digunakan secara lebih efektif dan berkelanjutan.

BAB III

TAHAPAN PROSES PENCIPTAAN INOVASI

A. Tahap Inisiasi dan Identifikasi Permasalahan (Minggu ke 2 -10 Februari 2025)

Tahap awal dalam proses penciptaan inovasi dimulai pada tanggal 10 Februari 2025 melalui kegiatan inisiasi dan identifikasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 1 SD. Pada tahap ini, guru melakukan observasi terhadap proses pembelajaran membaca permulaan untuk mengetahui kondisi kemampuan literasi siswa. Observasi dilakukan dengan memperhatikan kemampuan siswa dalam mengenal huruf, membaca suku kata, serta membaca kata sederhana.

Selain itu, guru juga melakukan asesmen diagnostik sederhana untuk mengetahui kemampuan awal membaca siswa. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam mengenal huruf, menggabungkan suku kata, dan membaca kata secara lancar. Sebagian siswa juga menunjukkan rasa kurang percaya diri ketika diminta membaca di depan kelas. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa.

Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, muncul gagasan untuk menciptakan inovasi pembelajaran berupa media kartu kata yang dapat membantu siswa belajar membaca dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Ide ini kemudian menjadi dasar pengembangan inovasi KATAKU (Kartu Kata Aku Bisa) sebagai media pembelajaran literasi awal.

B. Tahapan Perancangan Sistem dan Pengembangan Platform (Minggu ke 3 Februari 2025)

Setelah permasalahan teridentifikasi, tahap berikutnya adalah melakukan perancangan sistem inovasi serta pengembangan media pembelajaran yang akan digunakan. Pada tahap ini, guru merancang konsep media KATAKU yang berupa kartu kata bergambar dengan huruf yang jelas dan ukuran yang mudah dibaca oleh siswa kelas 1 SD. Desain kartu dibuat menarik dengan warna yang cerah serta gambar yang sesuai dengan kata yang ditampilkan agar mudah dipahami oleh siswa.

Guru juga menyusun sistem penggunaan kartu kata dalam proses pembelajaran. Sistem ini mencakup langkah-langkah kegiatan pembelajaran seperti membaca bersama, membaca bergiliran, mencocokkan kata dengan gambar, serta menyusun kata sederhana. Selain itu, guru menentukan urutan materi pembelajaran mulai dari kata sederhana hingga kata yang lebih kompleks agar proses belajar membaca dapat dilakukan secara bertahap.

Dalam tahap ini juga dilakukan pengembangan media secara fisik dengan membuat kartu kata menggunakan bahan sederhana seperti kertas karton atau kertas yang dilaminasi agar lebih tahan lama. Media yang telah dibuat kemudian disusun secara sistematis sehingga siap digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

C. Tahap Sosialisasi dan Pembentukan Tim Konsultasi (Minggu Ke 2-Maret 2025)

Setelah media inovasi selesai dirancang, tahap selanjutnya adalah melakukan sosialisasi kepada pihak terkait. Guru menyampaikan konsep inovasi KATAKU kepada kepala sekolah serta rekan guru sebagai bentuk koordinasi dan dukungan terhadap pelaksanaan program inovasi. Sosialisasi ini bertujuan agar inovasi yang dikembangkan dapat dipahami dan didukung oleh lingkungan sekolah.

Selain itu, guru juga melakukan sosialisasi kepada siswa sebagai peserta didik yang akan menggunakan media tersebut dalam pembelajaran. Pada tahap ini guru menjelaskan tujuan penggunaan kartu kata serta cara menggunakannya dalam kegiatan belajar

Untuk mendukung keberhasilan inovasi, dibentuk pula tim konsultasi yang terdiri dari guru kelas, rekan sejawat, atau pihak sekolah yang dapat memberikan masukan terhadap pelaksanaan inovasi. Tim ini berperan memberikan saran, evaluasi, serta dukungan selama proses implementasi inovasi berlangsung.

Tahap berikutnya adalah uji coba dan implementasi inovasi KATAKU dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada tahap uji coba, media kartu kata digunakan dalam skala terbatas untuk melihat respons siswa terhadap penggunaan media tersebut. Guru mengamati tingkat ketertarikan siswa, keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran, serta kemudahan siswa dalam membaca kata yang terdapat pada kartu.

Selama proses implementasi, guru juga melakukan dokumentasi kegiatan sebagai bukti pelaksanaan inovasi. Dokumentasi dapat berupa foto kegiatan pembelajaran, catatan perkembangan siswa, serta laporan pelaksanaan program inovasi.

Tahap terakhir dalam proses penciptaan inovasi adalah melakukan evaluasi dan penyempurnaan terhadap program yang telah dilaksanakan. Guru melakukan evaluasi dengan cara mengamati perkembangan kemampuan membaca siswa setelah penggunaan media KATAKU. Penilaian dilakukan melalui observasi langsung, kegiatan membaca di kelas, serta catatan perkembangan individu siswa.

Proses evaluasi juga menjadi dasar untuk melakukan pengembangan lebih lanjut terhadap inovasi KATAKU, misalnya dengan menambah variasi kata, meningkatkan kualitas desain kartu, atau mengembangkan kegiatan pembelajaran yang lebih kreatif. Dengan demikian, inovasi ini dapat terus disempurnakan dan memberikan manfaat yang lebih besar dalam meningkatkan literasi awal siswa kelas 1 SD.

TAHAPAN KEGIATAN	Februari				Maret				April			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Tahap Inisiasi dan Identifikasi Masalah												
Tahap Perancangan Sistem dan Pengembangan Platform												
Tahap Sosialisasi dan Pembentukan Tim Konsultasi												
Tahap Uji Coba dan Implementasi												
Tahap Evaluasi dan Penyempurnaan												

BAB IV

PENUTUP

KATAKU (Kartu Kata Aku Bisa) merupakan media pembelajaran sederhana namun efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD. Inovasi ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan nyata di kelas, yaitu masih adanya siswa yang mengalami kesulitan mengenal huruf, menggabungkan suku kata, serta membaca kata sederhana dengan lancar dan percaya diri. Melalui pendekatan yang konkret, visual, dan interaktif, KATAKU mampu menjawab tantangan tersebut dengan menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Proses penciptaan inovasi dilakukan secara sistematis, mulai dari identifikasi masalah, analisis kebutuhan, perancangan media, uji coba, hingga evaluasi dan refleksi. Tahapan tersebut memastikan bahwa inovasi yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan karakteristik siswa kelas 1 yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Penggunaan kartu kata bergambar terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, menumbuhkan motivasi belajar, serta membangun rasa percaya diri dalam kegiatan membaca.

Dengan demikian, inovasi KATAKU tidak hanya berkontribusi pada peningkatan kemampuan membaca secara teknis, tetapi juga mendukung penguatan literasi dasar secara menyeluruh. Inovasi ini relevan untuk diterapkan secara berkelanjutan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas rendah serta dapat dikembangkan lebih lanjut sesuai kebutuhan sekolah.