

Penggunaan Pendekatan Permainan Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar

Iguk Jayadi*¹, Muhammad Juaini², Muhamad Ali³

Email penulis pertama*¹ igukjayadi@gmail.com

^{1,2,3}Program studi Pendidikan Dasar, Fakultas, Pascasarjana Universitas Hamzanwadi ←11pt, 1 spasi

Abstract

This research is motivated by the condition of students who experience delays in beginning reading in class I of Selangit State Elementary School. The focus of the research in this thesis is: 1) Beginning reading ability using the Game Approach for participants. 2) Teacher strategies in improving beginning reading ability through letter card media using the Game Approach for students. 3) Teacher strategies in improving beginning reading ability through word card media using the Game Approach for students. This research uses a qualitative approach and descriptive research type. The location of the research is at Selangit State Elementary School. Data sources are obtained from two types, namely primary and secondary data sources. Data collection methods use interviews, observations, and documentation. Data analysis techniques use data reduction, data presentation, and drawing conclusions. While checking the validity of the data uses (1) extension of participation, (2) persistence, (3) triangulation. The results of the study: 1) The ability to read early using the Game Approach for students at SD Negeri Selangit, namely there are several students who are not yet fluent in reading, then the school has a policy or program to improve the reading ability of these students, namely by providing intensive guidance for reading the Literacy Program, reading corners in each class, 10 minutes of reading before learning begins and using the Game Approach used by grade I teachers because the application is easy and fun so that it helps children understand and master reading fluently. 2) The teacher's strategy in improving the ability to read early through letter card media using the Game Approach for students at SD Negeri Selangit, namely the letter card media is used to help develop children's memory at the early reading stage. With that, students will be able to explore finding new vocabulary and increasing their vocabulary. 3) The teacher's strategy in improving the ability to read early through word card media using the Game Approach for students at SD Negeri Selangit, namely the word card media is very suitable for grade 1 students because the word card media uses words.

Keywords: Initial reading ability, game approach.

Abstrak

Penelitian ini di latar belakang oleh kondisi peserta didik yang mengalami kelambatan dalam membaca permulaan di kelas I SD Negeri Selangit. Fokus penelitian dalam tesis ini adalah: 1) Kemampuan membaca permulaan dengan menggunakan Pendekatan Permainan pada peserta. 2) Strategi guru dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui media kartu huruf dengan menggunakan Pendekatan Permainan pada peserta didik. 3) Strategi guru dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui media kartu kata dengan menggunakan Pendekatan Permainan pada peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian deskriptif. Lokasi penelitiannya di SD Negeri Selangit. Sumber data diperoleh dari dua jenis yaitu sumber data primer dan sekunder. Metode pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sedangkan pengecekan keabsahan datanya menggunakan (1) perpanjangan keikutsertaan, (2) ketekunan, (3) triangulasi. Hasil penelitiannya: 1) Kemampuan membaca permulaan dengan menggunakan Pendekatan Permainan pada peserta didik di SD Negeri Selangit yaitu ada beberapa siswa yang belum lancar membaca, kemudian dari pihak sekolah memiliki kebijakan atau program untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa tersebut yakni dengan memberikan bimbingan intensif membaca Program Literasi, sudut baca yang terdapat di setiap kelas, 10 menit membaca sebelum pembelajaran dimulai dan menggunakan

Pendekatan Permainan yang digunakan guru kelas I karena aplikasinya mudah dan menyenangkan sehingga membantu anak memahami dan menguasai bacaan dengan lancar. 2) Strategi guru dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui media kartu huruf dengan menggunakan Pendekatan Permainan pada peserta didik di SD Negeri Selangit yaitu media kartu huruf digunakan untuk membantu perkembangan daya ingat anak pada tahap membaca permulaan. Dengan itu siswa akan dapat bereksplorasi menemukan kosa kata baru dan memperbanyak perbendaharaan kata. 3) Strategi guru dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui media kartu kata dengan menggunakan Pendekatan Permainan pada peserta didik di SD Negeri Selangit yakni media kartu kata sangat cocok digunakan untuk siswa kelas 1 karena media kartu kata menggunakan kata-kata.

Kata Kunci : Kemampuan membaca permulaan, pendekatan permainan.

PENDAHULUAN

Masyarakat yang gemar membaca memperoleh pengetahuan dan wawasan yang akan semakin meningkatkan kecerdasannya sehingga mereka lebih mampu menjawab tantangan hidup pada masa-masa mendatang. Oleh karena itu, membaca merupakan standar keterampilan yang harus dicapai pada semua jenjang, termasuk pada jenjang sekolah dasar atau sekolah ibtidaiyah. Standar Isi satuan Pendidikan Dasar menjelaskan bahwa berbahasa dan bersastra meliputi empat aspek, yaitu aspek mendengarkan, aspek berbicara, aspek membaca, dan aspek menulis. Keempat aspek kemampuan berbahasa dan bersastra tersebut memang berkaitan erat sehingga merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan. Membaca merupakan salah satu jenis kemampuan berbahasa tulis yang bersifat reseptif. Disebut reseptif karena dengan membaca seseorang akan memperoleh informasi, memperoleh ilmu dan pengetahuan serta pengalaman pengalaman baru. Semua yang diperoleh melalui bacaan akan memungkinkan seseorang untuk dapat meningkatkan daya pikir, mempertajam pandangan dan memperluas wawasannya.

Berdasarkan pada standar isi satuan pendidikan dasar dan menengah untuk kelas 1 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar bertujuan agar peserta didik mempunyai kemampuan sebagai berikut: 1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien dengan etika yang berlaku baik lisan maupun tulisan; 2) Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara; 3) Memahami bahasa Indonesia dan menggunakan dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan; 4) Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan intelektual serta kematangan emosional dan sosial; 5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperluas budi pekerti, meningkatkan pengetahuan dan keterampilan berbahasa; 6) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khasanah budaya dan intelektual manusia Indonesia. Keberhasilan belajar dalam proses kegiatan belajar di sekolah sangat ditentukan oleh penguasaan kemampuan membaca pada tahap permulaan

Membaca permulaan yang dilaksanakan di kelas 1 adalah agar peserta didik dapat membaca kata-kata dan kalimat sederhana dengan lancar dan tepat. Hal ini disampaikan oleh Herusantoso bahwa tujuan membaca permulaan diantaranya: 1) pembinaan dasar-dasar mekanisme membaca, 2) mampu memahami dan menyuarakan kalimat sederhana yang

diucapkan dengan intonasi yang wajar, dan 3) membaca kalimat sederhana dengan lancar dan tepat.⁵ Keterampilan membaca yang diperoleh pada membaca permulaan akan sangat berpengaruh terhadap keterampilan membaca lanjut, sebagai kemampuan yang mendasari kemampuan berikutnya maka keterampilan membaca permulaan benar-benar memerlukan perhatian guru, membaca permulaan merupakan pondasi bagi pengajaran selanjutnya. Sebagai pondasi haruslah kuat dan kokoh, oleh karena itu harus dilayani dan dilaksanakan secara berdaya guna dan sungguh-sungguh. Pembelajaran membaca yang dapat memberikan pengalaman peserta didik yaitu dengan melibatkan langsung peserta didik pada proses pembelajaran. Untuk itu guru perlu menyediakan pembelajaran yang menarik untuk dapat menimbulkan daya tarik bagi siswa agar giat secara aktif dan kreatif dalam mengikuti kegiatan belajar. Sebagai pendidik, guru senantiasa dituntut untuk mampu menciptakan iklim mengajar yang kondusif serta dapat memotivasi siswa. Penyampaian materi yang menarik akan lebih disenangi siswa meskipun materinya sederhana. Siswa dapat berperan langsung dalam situasi belajar, guru sebagai perancang, motivator, dan pengembang yang mendorong siswa untuk memberikan respon secara aktif dalam melaksanakan berbagai kegiatan belajar sehingga dapat memberikan pengalaman dan penghayatan secara langsung. Penerapan metode pembelajaran yang tepat sangat mempengaruhi kemampuan siswa dalam proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar merupakan interaksi yang dilakukan antara guru dan peserta didik dalam suatu pengajaran untuk mewujudkan tujuan yang ditetapkan. Berbagai pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran harus dijabarkan kedalam metode pembelajaran yang bersifat prosedural.

Pembelajaran membaca di Sekolah Dasar terbagi menjadi dua tahap yaitu membaca permulaan yang diberikan di kelas satu dan dua, serta membaca lanjutan diberikan di kelas III, IV, V dan VI. Membaca permulaan merupakan jenjang dasar yang menjadi landasan bagi pendidikan selanjutnya. Perhatian perlu ditekankan pada belajar membaca permulaan, sebab kegagalan dalam belajar membaca menulis dapat menjadi kendala bagi kelanjutan siswa pada jenjang pendidikan di tingkat atasnya. Tahap membaca permulaan umumnya dimulai sejak anak masuk kelas satu SD, yaitu pada saat berusia sekitar enam tahun. Meskipun demikian, ada anak yang sudah belajar membaca lebih awal dan ada pula yang baru belajar membaca pada usia tujuh atau delapan tahun. Tahap keterampilan membaca cepat atau membaca lancar umumnya terjadi pada saat anak-anak duduk di kelas dua atau kelas tiga. Untuk menguasai keterampilan membaca cepat diperlukan pemahaman tentang hubungan simbol- bunyi, dan karena itu metode tiga tahap ciptaan Kirk, Kelebihan dan Lerner sesuai untuk tahapan keterampilan membaca cepat atau untuk anak-anak yang duduk di kelas dua atau tiga SD. Tahap membaca luas umumnya terjadi pada saat anak-anak telah duduk di kelas empat atau lima SD. Pada tahap ini anak-anak gemar dan menikmati membaca. Mereka umumnya membaca buku-buku cerita atau majalah dengan penuh minat sehingga pelajaran membaca dirasakan mudah. Anak-anak berkesulitan belajar membaca jarang yang mampu mencapai tahapan ini meskipun usia mereka sudah lebih tinggi daripada teman-teman lainnya.

Agar pembelajaran membaca yang dilakukan dapat mengena di peserta didik maka guru harus menyediakan pembelajaran yang menarik untuk dapat menimbulkan daya tarik bagi siswa agar giat secara aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Dalam pelaksanaan pengajaran membaca permulaan seorang guru juga harus mengetahui prinsip-prinsip dasar pengajaran membaca permulaan. Dengan mengetahui prinsip-prinsip tersebut seorang guru akan dapat menentukan hal-hal yang diperlukan dan yang ditinggalkan yang dapat menghambat kelancaran membaca.

Kegiatan belajar mengajar selalu ada strategi guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Strategi guru bertujuan untuk memotivasi siswa agar mereka memiliki semangat dalam belajar dan dapat mencapai prestasi yang maksimal. Strategi yang dibuat guru haruslah menyenangkan dan memotivasi siswa agar mudah menerima pelajaran dengan baik. Karena siswa usia Sekolah Dasar membutuhkan strategi yang tepat dalam setiap pembelajaran. Jadi guru harus sebisa mungkin dalam membuat strategi yang tepat dalam proses pembelajaran dan mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa. Oleh karena itu guru perlu merancang suatu model pembelajaran membaca dengan baik sehingga mampu menumbuhkan kebiasaan membaca sebagai sesuatu yang menyenangkan. Model pembelajaran ini terbilang cukup menyenangkan, karena dilakukan dengan permainan yang mengasyikan, dimana model ini dikhususkan untuk belajar membaca dan menulis permulaan di tingkat sekolah dasar. Dalam proses operasionalnya metode ini mempunyai langkah-langkah berlandaskan operasional dengan urutan yang terstruktur menampilkan interaksi antara guru dan siswa, siswa dan siswa.

Pendekatan pembelajaran ini memadukan antara permainan yang menggunakan media kartu suku kata, kartu huruf, dan kartu kata sehingga menjadikan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Pendekatan permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan permainan ke dalam pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Melalui pendekatan permainan ini, tujuan pembelajaran dapat dengan mudah untuk dicapai. Oleh karena itu pengajaran akan lebih bermakna bagi anak karena bertolak dari suatu yang dikenal dan diketahui anak. Hal ini memberikan dampak positif terhadap daya ingat dan pemahaman anak, prinsip inkuiri (menemukan sendiri) anak mengenal dan memahami sesuatu berdasarkan temuannya sendiri. Sikap seperti ini akan membantu anak dalam mencapai keberhasilan belajar. Oleh karena itu guru menerapkan strategi yang dapat menjadikan siswa lebih mudah dan aktif dalam mengikuti pembelajaran membaca agar siswa dapat belajar dengan mudah dan menyenangkan.

Kemampuan membaca permulaan harus dikuasai oleh anak-anak terutama pada kelas dasar karena hal ini mempengaruhi pada kelas atau tingkat selanjutnya. Ketercapaian siswa pada bidang akademik khususnya yang melibatkan proses membaca sangatlah penting, hal ini dikarenakan membaca memiliki peranan penting dalam aktivitas akademik. Permasalahan membaca permulaan yang dialami oleh anak disebabkan oleh banyak hal, salah satunya adalah anak mengalami kesulitan dalam menangkap dan memahami informasi yang disajikan pada berbagai buku pelajaran, buku penunjang dan sumber-sumber belajar yang tertulis lainnya. Hal

ini akan mengakibatkan ketertinggalan anak dalam mencapai prestasinya. Oleh karena itu perlu adanya upaya untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak berkesulitan belajar.

Yang peneliti temukan di sekolah tersebut terdapat beberapa peserta didik kelas 1 yang kurang lancar dalam membacanya. Dengan Pendekatan Permainan bertujuan agar peserta didik lebih aktif dan menumbuhkan kreativitas daya pikir anak dalam membaca permulaan. Berdasarkan pemikiran diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul “Penggunaan Pendekatan Permainan Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar”

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang peneliti gunakan adalah pendekatan penelitian kualitatif, artinya data yang dikumpulkan bukan berupa angka-angka melainkan data tersebut berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan, dokumen pribadi, catatan memo, dan dokumen resmi lainnya. Pendekatan kualitatif adalah suatu proses penelitian yang dilakukan secara natural dan wajar sesuai kondisi objektif di lapangan tanpa adanya manipulasi serta jenis data yang dikumpulkan terutama data kualitatif. Data yang akan diperoleh dalam penelitian kualitatif adalah berupa kata-kata, isyarat atau lambang. Untuk dapat menangkap atau menjelaskan data yang demikian itu, maka dalam penelitian kualitatif instrument penelitian yang tepat adalah manusia.

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Selangit yang berada di Desa Pelambik Kecamatan Praya Barat Daya Kabupaten Lombok Tengah. Data diperoleh dengan 2 cara yaitu data primer dan data sekunder. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan cara Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi. Teknik analisis data yang dilakukan adalah dengan cara Reduksi data, Penyajian data, Penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, ditemukan beberapa penemuan dari hasil penelitian tersebut diantaranya adalah sebagai berikut;

A. Kemampuan Membaca Permulaan dengan Menggunakan Pendekatan permainan pada Peserta Didik di SD Negeri Selangit

1. Pentingnya kemampuan membaca permulaan untuk kelas rendah dengan menggunakan pendekatan permainan

Membaca merupakan suatu keterampilan atau kemampuan berbahasa yang sangat penting peranannya dalam kehidupan. Dengan membaca seseorang mendapat pengetahuan dan informasi. Keterampilan membaca yang diperoleh pada membaca permulaan akan sangat berpengaruh terhadap keterampilan membaca lanjut, sebagai kemampuan yang mendasari kemampuan berikutnya maka keterampilan membaca permulaan benar-benar memerlukan perhatian guru, membaca permulaan merupakan

pondasi bagi pengajaran selanjutnya. Sebagai pondasi haruslah kuat dan kokoh, oleh karena itu harus dilayani dan dilaksanakan secara berdaya guna dan sungguh-sungguh. Pembelajaran membaca yang dapat memberikan pengalaman peserta didik yaitu dengan melibatkan langsung peserta didik pada proses pembelajaran. Untuk itu guru perlu menyediakan pembelajaran yang menarik untuk dapat menimbulkan daya tarik bagi siswa agar giat secara aktif dan kreatif dalam mengikuti kegiatan belajar. Pendekatan permainan merupakan salah satu jenis metode yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran MMP (Membaca Menulis Permulaan) bagi siswa pemula pembelajaran MMP, dengan metode ini mengawali pembelajarannya dengan menampilkan dan memperkenalkan sebuah kalimat yang utuh.

Menurut Abdurrahman bahwa, kemampuan membaca merupakan dasar untuk menguasai berbagai bidang studi. Jika anak pada usia sekolah permulaan tidak segera memiliki kemampuan membaca maka ia akan mengalami banyak kesulitan dalam mempelajari berbagai bidang studi pada kelas-kelas berikutnya. Sedangkan menurut Alek A. dan H. Achmad membaca permulaan terdapat proses pengubahan yang harus dibina dan dikuasai terutama dilakukan pada masa kanak-kanak. Pada masa permulaan sekolah, anak-anak diberikan pengenalan huruf sebagai lambang bunyi bahasa. Pengenalan huruf tersebut dinamakan proses pengubahan, setelah tahap pengubahan tersebut dikuasai siswa secara mantap, barulah penekanan diberikan pada pemahaman isi bacaan.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca adalah seseorang yang mampu mengenal huruf atau lambang bunyi bahasa yang merupakan dasar penting untuk mengingat dan memahami pesan apa yang dibaca atau yang tertulis, serta memahami arti yang terkandung dalam bacaan. Kemudian kemampuan membaca permulaan sangat penting untuk tahap selanjutnya.

2. Dengan pendekatan permainan siswa lebih termotivasi untuk belajar membaca dan menarik perhatian siswa.

Guru perlu menyediakan pembelajaran yang menarik untuk dapat menimbulkan daya tarik bagi siswa agar giat secara aktif dan kreatif dalam mengikuti kegiatan belajar. Sebagai pendidik, guru senantiasa dituntut untuk mampu menciptakan iklim mengajar yang kondusif serta dapat memotivasi siswa. Penyampaian materi yang menarik akan lebih disenangi siswa meskipun materinya sederhana. Siswa dapat berperan langsung dalam situasi belajar, guru sebagai perancang, motivator, dan pengembang yang mendorong siswa untuk memberikan respon secara aktif dalam melaksanakan berbagai kegiatan belajar sehingga dapat memberikan pengalaman dan penghayatan secara langsung. Penerapan metode pembelajaran yang tepat sangat mempengaruhi kemampuan siswa dalam proses belajar mengajar.

Menurut Siti Aisatun Nisa, pendekatan permainan sesuai dengan prinsip inkuiri yaitu anak akan menemukan sendiri dan mengenal atau memahami sesuatu berdasarkan hasil temuannya sendiri.

Hal ini juga diungkapkan oleh Perfetti bahwa karena pada saat mengidentifikasi, siswa memerlukan informasi lain yang berasal dari pengalaman mereka untuk dapat mengenal kata.

Dapat disimpulkan bahwa, dengan pendekatan permainan yang digunakan untuk kelas 1 di SD Negeri Selangit menjadikan siswa lebih termotivasi untuk belajar membaca dan lebih tertarik untuk belajar membaca karena pendekatan permainan menggunakan prinsip inkuiri yaitu anak akan menemukan sendiri dan memahami sesuatu berdasarkan hasil temuan sendiri.

3. Setiap kelas di Sekolah Ibtidaiyah Hidayatuth Tholibin Kalidawir Tulungagung memiliki sudut baca di belakang kelas

Buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan atau gambar. Setiap sisi dari sebuah lembaran kertas pada buku disebut sebuah halaman. Setiap satu siswa di Sekolah Ibtidaiyah Hidayatuth Tholibin Kalidawir Tulungagung membawa buku satu untuk dikumpulkan di sudut baca, sehingga siswa dapat dengan mudah membaca buku ketika waktu luang atau jam istirahat untuk menambah wawasan dan pengetahuan dan siswa bisa membaca buku kapanpun.

Menurut Gipayana menjelaskan mengenai sudut baca yaitu sebuah ruang yang menyediakan buku-buku dengan jumlah banyak atau sedikit untuk dibaca, dipinjam, dan untuk melakukan aktifitas membaca.¹²⁵ Hal ini senada dengan pernyataan kemendikbud yang mengatakan mengenai sudut baca bahwa sebuah ruangan yang terletak di sudut kelas yang dilengkapi dengan koleksi buku dan berperan sebagai perpanjangan fungsi perpustakaan.¹²⁶

Dapat kita simpulkan bahwa sudut baca dalam suatu kelas dapat dimanfaatkan oleh siswa karena sudut baca merupakan perpanjangan fungsi perpustakaan yang ada di kelas, sehingga siswa dapat dengan mudah membaca buku ketika waktu luang atau jam istirahat untuk menambah wawasan pengetahuan dan siswa bisa membaca buku kapanpun. Dalam belajar proses belajar mengajar, salah satu yang harus dimiliki guru adalah strategi belajar mengajar yang merupakan garis besar haluan bertindak dalam rangka mencapai sasaran yang digariskan. Dengan memiliki strategi seorang guru akan mempunyai pedoman dalam bertindak yang berkenaan dengan alternatif pilihan yang mungkin dapat dan harus ditempuh. Kegiatan belajar mengajar selalu ada strategi guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Strategi guru bertujuan untuk memotivasi siswa agar mereka memiliki semangat dalam belajar dan dapat mencapai prestasi yang maksimal. Strategi yang dibuat guru haruslah menyenangkan dan memotivasi siswa agar mudah menerima pelajaran dengan baik. Jadi guru harus sebisa mungkin dalam membuat strategi yang tepat dalam proses pembelajaran dan mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa. Oleh karena itu guru perlu merancang suatu model pembelajaran membaca dengan baik sehingga mampu menumbuhkan kebiasaan membaca sebagai sesuatu yang menyenangkan.

Menurut Mulyasa, bahwa guru harus menerjemahkan kebijakan dan pengalaman yang berharga kedalam istilah atau bahasa modern yang akan diterima oleh siswa. Oleh karena itu, sebagai jembatan antara generasi tua dan generasi muda, yang juga sebagai penerjemah pengalaman, guru harus menjadi pribadi yang terdidik. Hal ini senada dengan menurut Maunah, bahwa guru hendaknya memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pendidikan karena media pendidikan merupakan alat komunikasi untuk lebih mengefektifkan proses belajar mengajar. Dengan demikian media pendidikan merupakan dasar yang sangat diperlukan yang bersifat melengkapi dan merupakan bagian integral demi berhasilnya proses pendidikan dan pengajaran di sekolah

B. Strategi Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Huruf dengan Menggunakan Pendekatan permainan pada Peserta Didik di SD Negeri Selangit

1. Media huruf merupakan alat bantu yang efektif dan efisien yang mampu merangsang siswa dan meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Menurut Azhar Arsyad bahwa, media pendidikan diartikan sebagai suatu alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Hal ini sesuai dengan pernyataan Arief S. Sadiman, bahwa penggunaan suatu media dalam pelaksanaan pembelajaran bagaimanapun akan membantu kelancaran, efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan. Bahan pengajaran yang dimanipulasikan dalam bentuk media pembelajaran menjadikan pembelajaran menjadi lebih asyik, menyenangkan dan tentunya lebih bermakna bagi siswa. Media merupakan salah satu komponen yang tidak bisa diabaikan dalam pengembangan sistem pengajaran yang sukses.

Dapat disimpulkan di atas bahwa, media huruf dalam pembelajaran sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar. Karena media membantu kelancaran dan efektivitas pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Respon siswa sangat senang menggunakan media kartu huruf karena pembelajaran bisa dengan sambil bermain dan minat anak semakin kuat.

Media kartu huruf yaitu kartu kata-kata dan terdapat gambar. Kartu huruf adalah kartu bergambar sebagai media pembelajaran yang berbentuk segi empat pipih yang memuat perpaduan antara kata dan gambar yang sering dijumpai di sekitar anak seperti nama-nama binatang dan buah-buah. Seperti yang dikatakan oleh Gerlach dan Ely bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.¹³¹ Fleming mengatakan bahwa media yang sering diganti dengan mediator yaitu penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya, ringkasnya media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media kartu huruf dapat memberikan respon baik dari siswa kelas 1 karena dengan belajar menggunakan media akan lebih memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran.

3. Kartu huruf melatih kreatifitas siswa karena dapat bereksplorasi dalam menemukan kosakata baru dan lebih cepat mengenal simbol-simbol huruf.

Media kartu huruf digunakan untuk membantu perkembangan daya ingat anak pada tahap membaca permulaan. Dengan itu siswa akan dapat bereksplorasi menemukan kosa kata baru dan memperbanyak perbendaharaan kata. Hal ini senada dengan Trisniwati menyatakan bahwa beberapa manfaat yang dapat diambil dari permainan kartu huruf yaitu:

- a. Dapat membaca dengan mudah. Permainan kartu huruf dapat membantu anak untuk mengenal huruf dengan mudah, sehingga membantu anak-anak dalam kemampuan membacanya.
- b. Mengembangkan daya ingat otak kanan. Permainan kartu huruf dapat mengembangkan kemampuan otak kanan karena dapat melatih kecerdasan emosi, kreatif, dan intuitif.
- c. Memperbanyak perbendaharaan kata. Permainan kartu huruf terdapat gambar dan tulisan dari makna gambar yang tertera pada kartu, sehingga dapat memperbanyak perbendaharaan kata yang dimiliki siswa.

Dapat disimpulkan bahwa kartu huruf dapat bereksplorasi dalam menemukan kosakata baru dan lebih cepat mengenal simbol- simbol huruf serta membantu anak mengenal huruf dengan mudah dan mengembangkan kreativitas nya dengan otak kanan.

4. Kartu huruf dapat diakses oleh semua kalangan dan mudah jika dibawa kemana-mana serta dapat digunakan sewaktu-waktu

Mengenal huruf adalah merupakan kegiatan yang melibatkan unsur auditif (pendengaran) dan visual (pengamatan). Huruf merupakan beberapa bunyi dan bentuk yang terdiri dari dua puluh enam macam yang masing-masing bunyi tersebut dapat dibuat menjadi satu kata dan kalimat. Kartu huruf merupakan fasilitas penting dalam pembelajaran di sekolah karena bermanfaat untuk meningkatkan perhatian anak.

Dalam pembelajaran kelas 1 di SD Negeri Selangit kartu huruf dapat diakses oleh semua kalangan dan lebih memudahkan pembelajaran siswa serta dapat digunakan sewaktu-waktu.

SIMPULAN

Dari temuan penelitian yang telah dipaparkan oleh peneliti tentang strategi guru dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan dengan menggunakan pendekatan permainan pada peserta didik di SD Negeri Selangit, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kemampuan membaca permulaan dengan menggunakan pendekatan permainan pada

peserta didik di SD Negeri Selangit yaitu ada beberapa siswa yang belum lancar membaca, kemudian dari pihak sekolah memiliki kebijakan atau program untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa tersebut yakni dengan memberikan bimbingan intensif membaca setelah pulang sekolah, sudut baca yang terdapat di setiap kelas, mengadakan aktivitas literasi, program wajib baca 10 menit sebelum pembelajaran dimulai dan menggunakan pendekatan permainan yang digunakan guru kelas I karena dengan pendekatan tersebut diharapkan dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

2. Strategi guru dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui media kartu huruf dengan menggunakan pendekatan permainan pada peserta didik di SD Negeri Selangit yaitu media kartu huruf digunakan untuk membantu perkembangan daya ingat anak pada tahap membaca permulaan.

Dengan itu siswa akan dapat bereksplorasi menemukan kosa kata baru dan memperbanyak perbendaharaan kata. Kartu huruf adalah alat bantu yang efektif dan efisien sehingga mampu merangsang siswa agar dapat menyerapnya dengan lebih baik. Media kartu huruf membantu mengkonkritkan konsep atau gagasan dan membantu memotivasi peserta belajar aktif. Kartu huruf juga melatih kreatifitas siswa karena pengaplikasiannya melalui permainan, siswa akan merasa senang dan membuat minat anak semakin kuat untuk bereksplorasi dalam menemukan kosakata baru dan lebih cepat mengenal simbol-simbol huruf.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2008) Alfin Jauharoti, *Bahasa Indonesia 1*, (Surabaya: LAPIS – PGMI, 2008)

Alek A & H Achmad, *Bahasa Indonesia Untuk Perguruan Tinggi*, (Jakarta: Kencana Predana Media Group, 2010), hal. 74

Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002)

Arief S. Sadiman, dkk. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*.(Jakarta: Rajawali Pers, 2009)

Asra dan Sumiati, *Metode Pembelajaran Pendekatan Individual*, (Bandung: Rancaekek Kencana, 2007)

Andang Ismail. (2006). *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media. hal 23

Ahmad Rofi'uddin. (2003). *Faktor Kreativitas Dalam Kemampuan Membaca dan menulis siswa kelas 5 Sekolah Dasar Islam Sabilillah*. Malang: Lemlit Universitas Negeri Malang

Annisatul Mufarokah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Teras, 2009)

- Broto, *Pengajaran Bahasa Indonesia sebagai Bahasa Kedua di Sekolah Dasar Berdasarkan Pendekatan Linguistik Kontrasif*, (Jakarta: Bulan Bintang, 1980)
- Carlos dalam Farida, *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*,
- Darmiyati Zuhdi dan Budiasih, *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Kelas Rendah*, (Yogyakarta: PAS, 2001) SD Negeri Selangit
- Dalman, *Keterampilan Membaca*. (Jakarta: Rajawali Pers., 2013)
- Djumhur, *Bimbingan Dan Penyuluhan di Sekolah* (Bandung: CV Ilmu, 1975)
- Depdiknas, *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI No. 22 Tahun 2006 tentang Farida Rahim, Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008)
- Imas Kurniasih & Berlin Sani, *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*, (Jakarta: Kata Pena, 2016)
- Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013)
- Marno dan M. Idris, *Strategi & Metode Pengajaran*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2008)
- Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015)
- Mulyono Abdurrahman, *Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012),
- Muhaimin M.A, *Strategi Belajar Mengajar*, (Surabaya: Citra Media, 1996)
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Teknologi Pengajaran*, (Bandung: CV Sinar Baru, 2003)
- Rina Oktaviani. Dkk, *Anak Islam Gemar Membaca*, (Jakarta: Eska Kids, 2014)
- Rulam Ahmadi, *Memahami Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Malang: UM PRESS, 2005)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015)
- Sukardi, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011)
- Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, (Jakarta: Depdiknas, 2006)
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta:PT. Rineka Cipta, 2006)
- Solchan, T. W. dkk. *Pendidikan Bahasa Indonesia di SD*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009)
- Saleh Abbas, *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif di Sekolah Dasar*, (Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Depart.