



IMPLEMENTASI PEMANFAATAN PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA DI SEKOLAH DASAR

Jasril¹, Asmawati², Laspida Harti³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, STKIP YDB Lubuk Alung



***Corresponding author**

Email :
jasrilpiliang2000@gmail.com
HP: 082173884089

Kata Kunci:

Implementasi;
Permainan;
Pembelajaran;
Membaca;
Sekolah Dasar;

Keywords:

Implementation;
Game;
Learning;
Read;
Elementary School;

ABSTRAK

Membaca permulaan merupakan tahapan proses belajar membaca bagi siswa sekolah dasar kelas awal. Siswa belajar untuk memperoleh kemampuan, menguasai teknik-teknik membaca dan menangkap isi bacaan dengan baik. Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran membaca dengan baik sehingga mampu menumbuhkan kebiasaan membaca sebagai suatu yang menyenangkan. Suasana belajar harus dapat diciptakan melalui kegiatan permainan bahasa dalam pembelajaran membaca. Hal itu sesuai dengan karakteristik anak yang masih senang bermain. Permainan memiliki peran penting dalam perkembangan kognitif dan sosial anak. Oleh sebab itu, strategi permainan dapat dijadikan sebagai salah satu strategi dalam pembelajaran membaca di kelas pemula. Pengabdian ini menggunakan metode permainan dengan informan siswa kelas 2 SD Negeri 16 Enam Lingkung, Kecamatan Enam Lingkung, Kabupaten Padang Pariaman, Sumatera Barat. Hasil pengabdian ini adalah pemanfaatan permainan dalam pembelajaran bahasa di sekolah dasar membuat siswa merasa senang dan riang dalam pembelajaran membaca. Dengan adanya pengabdian ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa melalui pemanfaatan permainan.

ABSTRACT

Beginning reading is a stage of the process of learning to read for early grade elementary school students. Students learn to acquire skills, master reading techniques and capture reading content well. Therefore, teachers need to design a good reading learning so as to foster the habit of reading as a fun. Learning atmosphere should be created through language games in learning to read. This is in accordance with the characteristics of children who are still happy to play. Games have an important role in the cognitive and social development of



children. Therefore, the game strategy can be used as one of the strategies in learning to read in the beginner class. This service uses a game method with informants of 2nd grade students of SD Negeri 16 Enam Lingkung, six Lingkung District, Padang Pariaman Regency, West Sumatra. The result of this dedication is the use of games in language learning in elementary school to make students feel happy and carefree in learning to read. With this dedication, it is expected to improve students' reading skills through the use of games.

PENDAHULUAN

Membaca permulaan merupakan tahapan belajar membaca siswa sekolah dasar kelas rendah (Nurani, Nugraha, & Mahendra, 2021). Siswa belajar untuk menguasai teknik-teknik membaca dan menangkap isi bacaan. Proses membaca permulaan melibatkan tiga komponen, yaitu (a) *visual memory* (vm), (b) *phonological memory* (pm), dan (c) *semantic memory* (sm) (Martiana & Rahayu, 2021; Wulandini & Fauzi, 2022). Proses membaca terjadi pada tiga tingkatan, yaitu tingkat vm, huruf, kata dan kalimat terlihat sebagai lambang grafis, tingkat pm terjadi proses pembunyian lambang, dan tingkat sm terjadi proses pemahaman terhadap kata dan kalimat. Untuk memperoleh kemampuan membaca diperlukan tiga syarat, yaitu (a) kemampuan membunyikan lambang-lambang tulis, (b) penguasaan kosakata untuk memberi arti, dan (c) memasukkan makna dalam kemahiran bahasa (Hasibuan, 2019; Suastika, 2018; Syatauw, Solehun, & Rumaf, 2020). Siswa kelas rendah SD Negeri 16 Enam Lingkung, Kabupaten Padang Pariaman masih mengalami kendala dalam pembelajaran membaca. Ada beberapa kendala dalam pembelajaran membaca permulaan sebagai berikut ini. Pertama, kelemahan dalam kemampuan membunyikan lambang-lambang tulis. Kedua keterbatasan dalam penguasaan kosakata untuk memberi arti. Ketiga kelemahan dalam memasukkan makna dalam kemahiran bahasa. Oleh sebab itu, diperlukan variasi pembelajaran sehingga mampu menumbuhkan kebiasaan membaca sebagai suatu yang menyenangkan.

Perguruan tinggi sebagai lembaga pengembangan ilmu pengetahuan memiliki tanggung jawab dalam menyebarkan ilmu pengetahuan. Hasil penelitian yang dilakukan diperguruan tinggi perlu diimplementasikan di sekolah dalam bentuk pelaksanaan tridarma perguruan tinggi. Oleh sebab itu, problematika yang terdapat di SD Negeri 16 Enam Lingkung, Kabupaten Padang Pariaman, Sumatera Barat dapat diperbaiki dengan melakukan pengimpementasian permainan dalam pembelajaran membaca di sekolah dasar. Dalam menerapkan strategi bermain, perlu disediakan bahan yang menarik dan menyajikan tantangan bagi siswa untuk giat secara aktif dan kreatif “mengotak-atik” apa yang dihadapinya. Bahan tersebut haruslah sesuai dengan perkembangan emosi dan sosial anak. Anak di kelas permulaan (usia 6-8 tahun) berada pada fase bermain (Wood, 2013, p. 85).

Pembelajaran membaca dapat dilakukan melalui simulasi pembelajaran dengan menggunakan kartu berseri (*flash card*) (Suyani, 2020). Kartu-kartu berseri tersebut dapat berupa kartu bergambar. Kartu huruf, kartu kata, kartu kalimat. Dalam pembelajaran membaca permulaan strategi bermain dengan memanfaatkan kartu-kartu huruf dapat digunakan (Gading, Magta, & Pebrianti, 2019). Kartu-kartu huruf

tersebut digunakan sebagai media dalam permainan menemukan kata. Siswa diajak bermain dengan menyusun huruf-huruf menjadi sebuah kata yang berdasarkan teka-teki atau soal-soal yang disediakan. Titik berat latihan menyusun huruf ini adalah keterampilan mengeja suatu kata. Dalam pembelajaran membaca secara teknis guru dapat menggunakan strategi permainan membaca, misalnya cocokkan kartu, ucapkan kata itu, temukan kata itu, kontes ucapan, temukan kalimat itu, baca, dan berbuat dan sebagainya (Julia, Wahira, & Suriani, 2022; Siregar, 2019). Kartu-kartu kata maupun kalimat digunakan sebagai media dalam permainan kontes ucapan. Para siswa diajak bermain dengan mengucapkan atau melafalkan kata-kata yang tertulis pada kartu kata. Pelafalan kata-kata tersebut dapat diperluas dalam bentuk pelafalan kalimat bahasa Indonesia. Penekanan pada latihan ini adalah melatih siswa mengucapkan bunyi-bunyi bahasa (vokal, konsonan, dialog, dan cluster) sesuai dengan daerah artikulasinya (Sugiarsih, 2010).

Untuk memilih dan menentukan jenis permainan dalam pembelajaran membaca permulaan di kelas, perlu dipertimbangkan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran dan kondisi siswa maupun sekolah (Winata & Jasril, 2021). Dalam tujuan pembelajaran, dapat dikembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor atau sosial atau memadukan berbagai aspek tersebut (Asri, Taufiq, Jasril, Mana, & Putri, 2022). Selain itu, juga perlu dipertimbangkan materi pembelajaran karena bentuk permainan tertentu cocok untuk materi tertentu. Adapun tujuan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk implementasi pemanfaatan permainan dalam pembelajaran membaca di SD Negeri 16 Enam Lingkung, Kecamatan Enam Lingkung, Kabupaten Padang Pariaman. Luaran yang diharapkan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah siswa sekolah dasar kelas rendah memiliki keterampilan membaca.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan tanggal 11 November 2023 di SD Negeri 16 Enam Lingkung, Kecamatan Enam Lingkung, Kabupaten Padang Pariaman, Sumatera Barat yang berjarak ± 10 KM dari STKIP YDB Lubuk Alung. Metode pengabdian kepada masyarakat ini dibagi menjadi beberapa tahapan kegiatan sebagai berikut ini.

1. Permintaan pemateri kegiatan pengabdian masyarakat dari sekolah SD Negeri 16 Enam Lingkung, Kecamatan Enam Lingkung, Kabupaten Padang Pariaman, Sumatera Barat;
2. Menyetujui permintaan pemateri pengabdian masyarakat oleh ketua STKIP YDB Lubuk Alung dan penyerahan surat tugas kepada sekolah;
3. Pelaksanaan kegiatan yang telah direncanakan.
4. Tahap perkenalan dari tim pengabdian masyarakat STKIP YDB Lubuk Alung pemanfaatan permainan dalam pembelajaran bahasa di SD seperti cek semangat dan menanyakan kabar.
5. Tahap yang ke dua adalah tahap penjelasan permainan dalam pembelajaran bahasa.
6. Tahap ke tiga yaitu pembagian kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 anggota.

7. Tahap ke empat adalah tahap implementasi permainan dalam pembelajaran bahasa di SD.
8. Tahap ke lima adalah evaluasi terhadap pengimplementasian permainan dalam pembelajaran bahasa di SD.
9. Tahap ke enam yaitu pembagian hadiah kepada kelompok yang mendapatkan poin paling banyak.

HASIL PEMBAHASAN

Permainan kata dan huruf dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai dan menyenangkan. Siswa dengan aktif dilibatkan dan dituntut untuk memberikan tanggapan dan keputusan. Dalam memainkan suatu permainan, siswa dapat melihat sejumlah kata berkali-kali, namun tidak dengan cara yang membosankan (Fadilah, 2018). Guru perlu banyak memberikan sanjungan dan semangat. Hindari kesan bahwa siswa melakukan kegagalan. Jika permainan sukar dilakukan oleh siswa, maka guru perlu membantu agar siswa merasa senang dan berhasil dalam belajar (Amalia & Ibrahim, 2022). Implementasi pemanfaatan permainan dalam pembelajaran bahasa dilakukan dengan cara sebagai berikut ini.

1. Memilih Kata

Cara membuat

Pada kartu yang panjang ditempel sebuah gambar sederhana. Di samping gambar ditulis suatu pilihan tiga kata, satu yang sesuai dengan gambar dan dua yang mirip dengan gambar. Pada punggung kartu warnai suatu ruang untuk menyatakan kata yang benar. Kemudian disediakan jepit kertas.

Cara Bermain

Dua orang siswa memutuskan kata mana yang sepadan dengan gambar, kemudian menaruh jepit di samping kartu kata itu. Untuk mengecek balikhlah kartu.

2. Melengkapi Kalimat

Pada kartu yang panjang tertulis kalimat dengan satu kata hilang. Pada kartu tersebut diberi celah untuk kata-kata yang hilang. Kemudian membuat kartu gambar yang cocok dengan celah itu.

Cara membuat

Sebuah kalimat ditulis di atas kartu panjang dengan satu kata dihilangkan. Pada kata yang dihilangkan tersebut dilubangi untuk menyelipkan kartu yang cocok untuk melengkapi kalimat. Kemudian, membuat kartu-kartu kata yang salah satunya cocok untuk celah pada kartu kalimat.

Cara Bermain

Satu atau dua orang siswa membaca kalimat dan mencocokkan kartu-kartu gambar dalam spasi yang kosong. Kemudian siswa menyelipkan kartu kata yang cocok pada celah kartu kalimat.

3. Batu Loncatan

Cara Membuat

Karton atau kertas digunting menjadi sejumlah bundaran. Pada bundaran tersebut ditulis nama anggota keluarga atau teman-teman. Kertas dapat bermacam-macam warna.

Cara Bermain

Guru melakukan suatu perintah, misalnya “Loncat ke ibu”. Siswa harus menemukan bundaran yang benar dan melompat disitu sambil menunggu perintah selanjutnya. Dapat juga diubah menjadi sebuah permainan pembentukan kalimat. Dengan memasukkan kata kerja dan bagian-bagian lain dari bahasa lisan. Siswa harus melompat ke bundaran-bundaran itu dalam urutan yang benar agar tersusun sebuah kalimat.



Gambar: Tim Peneliti Sedang Memberikan Penjelasan kepada Siswa Kelas

Dari hasil observasi terhadap proses pemanfaatan permainan dalam pembelajaran bahasa yang dilakukan di SD Negeri 16 Enam Lingkung, Kecamatan Enam Lingkung, Kabupaten Padang Pariaman, Sumatera Barat pada tanggal 6 Desember 2023, terlihat bahwa siswa menyambut dengan sangat antusias dan bersemangat. Respon yang didapat dari interaksi yang dilakukan oleh tim pengabdian masyarakat dari siswa SD Negeri 16 Enam Lingkung, Kecamatan Enam Lingkung, Kabupaten Padang Pariaman, Sumatera Barat sangat baik. Siswa merasa senang dan antusias belajar membaca dengan memanfaatkan permainan. Siswa SD Negeri 16 Enam Lingkung, Kecamatan Enam Lingkung, Kabupaten Padang Pariaman, Sumatera Barat menunjukkan kegembiraan dan antusias dalam pemanfaatan permainan dalam pembelajaran membaca. Mereka juga menunjukkan rasa percaya diri dan bertanggung jawab terhadap jawaban yang mereka tentukan. Tim pengabdian masyarakat memberikan pujian positif kepada siswa SD Negeri 16 Enam Lingkung, Kecamatan Enam Lingkung, Kabupaten Padang Pariaman, Sumatera Barat atas pencapaiannya untuk memperkuat dan menambah rasa percaya diri, tanggung jawab, keberanian.

Pemanfaatan permainan membuat siswa belajar membaca dengan nyaman, sebab dengan permainan siswa SD Negeri 16 Enam Lingkung, Kecamatan Enam Lingkung, Kabupaten Padang Pariaman, Sumatera Barat dapat belajar dengan senang dan gembira sehingga mereka terbebas dari berbagai kendala psikologis yang menghambat pembelajaran membaca, misalnya rasa takut, malas, dan bosan.

Aktivitas permainan digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran membaca dengan cara yang menyenangkan. Disamping itu permainan dapat digunakan sebagai penguatan (*reinforcement*).

Rasa nyaman yang dialami siswa SD Negeri 16 Enam Lingkung, Kecamatan Enam Lingkung, Kabupaten Padang Pariaman, Sumatera Barat dalam belajar bahasa dengan pemanfaatan permainan, disebabkan karena siswa SD kelas awal masih memerlukan dunia permainan untuk membantu menumbuhkan pemahaman terhadap diri mereka. Siswa SD Negeri 16 Enam Lingkung, Kecamatan Enam Lingkung, Kabupaten Padang Pariaman, Sumatera Barat mudah merasa jenuh belajar di kelas apabila dijauhkan dari dunianya yaitu dunia bermain. Setiap permainan terdapat unsur rintangan atau tantangan yang harus dihadapi oleh siswa SD Negeri 16 Enam Lingkung, Kecamatan Enam Lingkung, Kabupaten Padang Pariaman, Sumatera Barat. Tantangan tersebut berupa masalah yang harus diatasi atau diselesaikan. Bahkan dapat berupa kompetisi yang memunculkan potensi baru. Tantangan yang diselesaikan tersebut dapat melatih ketrampilan berbahasa siswa. Disamping dapat melatih siswa memiliki kepekaan daya nalar, emosional, dan sosial.

KESIMPULAN

Hasil yang dapat dicapai dari kegiatan pemanfaatan permainan dalam pembelajaran bahasa di SD Negeri 16 Enam Lingkung, Kecamatan Enam Lingkung, Kabupaten Padang Pariaman, Sumatera Barat adalah siswa belajar membaca dengan senang, gembira, dan terbebas dari hambatan psikologis yang menghambat pembelajaran membaca, seperti rasa takut, malas, dan bosan. Kondisi ini terjadi ditopang oleh kondisi psikologis siswa kelas rendah SD Negeri 16 Enam Lingkung, Kecamatan Enam Lingkung, Kabupaten Padang Pariaman, Sumatera Barat masih memerlukan dunia permainan untuk membantu menumbuhkan pemahaman terhadap diri mereka. Saran yang dapat diberikan setelah pelaksanaan pengabdian masyarakat ini adalah diperlukan adanya kreativitas guru dalam merancang berbagai permainan yang sesuai dengan topik pembelajaran tidak hanya pada pembelajaran membaca, namun perlu juga diimplementasikan pemanfaatan permainan dalam pembelajaran lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, N., & Ibrahim, N. (2022). Pendampingan Pengenalan Kartu (Huruf-Kata-Kalimat) Terintegrasi Aika Melalui Permainan Bahasa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Akademisi*, 1(3), 64–74. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.54099/jpma.v1i3.224>
- Asri, Y., Taufiq, M. A., Jasril, J., Mana, L. H. A., & Putri, R. E. (2022). Analysing Students' Needs in Creative Writing Course: An Exploratory Case Study in an Indonesian Higher Education. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 1029–1036. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i2.1977>
- Fadilah, N. (2018). Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa melalui Teknik Permainan Bahasa Melengkapi Cerita. *Bidayatuna Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 47–60. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.36835/bidayatuna.v1i1.601>
- Gading, I. K., Magta, M., & Pebrianti, F. (2019). Pengaruh metode suku kata dengan media kartu kata bergambar terhadap kemampuan membaca permulaan. *Mimbar Ilmu*, 24(3),

- 270–276. <https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.23887/mi.v24i3.21417>
- Hasibuan, S. (2019). Penggunaan Metode Sas Dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I Sdn 106162 Medan Estate. *SCHOOL EDUCATION JOURNAL PGSD FIP UNIMED*, 9(2), 184–190.
- Julia, J., Wahira, W., & Suriani, S. (2022). Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf di TK Mardi Santosa Sumedang Jawa Barat. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(2), 95–103.
- Martiana, T., & Rahayu, G. D. S. (2021). Pembelajaran membaca permulaan pada siswa kelas II SDN 009 Cikadut dengan menggunakan pendekatan teknik permainan melengkapi cerita. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 4(3), 436–444. <https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.22460/collase.v4i3.5358>
- Nurani, R. Z., Nugraha, F., & Mahendra, H. H. (2021). Analisis kesulitan membaca permulaan pada anak usia sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1462–1470. <https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.907>
- Siregar, R. A. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata Di Tk Negeri Pembina I Kota Jambi Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Literasiologi*, 2(1), 16. <https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.47783/literasiologi.v2i1.22>
- Suastika, N. S. (2018). Problematika Pembelajaran Membaca dan Menulis Permulaan di Sekolah Dasar. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 57–64. <https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.25078/aw.v3i1.905>
- Sugiarsih, S. (2010). Permainan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Suyani, S. P. (2020). Pemanfaatan Permainan Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Awal Pada Anak TK B, TK Pertiwi 1 Bajulan Loceret Nganjuk Tahun 2017. *Jurnal Revolusi Pendidikan (JUREVDIK)*, 3(2), 42–47.
- Syatauw, G. R., Solehun, S., & Ruma, N. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Permainan Kartu Huruf Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 80–86. <https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v2i2.495>
- Winata, N. T. dan, & Jasril, J. (2021). Eksistensi Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1), 47–51. <https://doi.org/DOI: http://dx.doi.org/10.33603/dj.v8i1.4227>
- Wood, E. A. (2013). *Play, Learning and the Early Childhood Curriculum*: SAGE Publications. *Play, Learning and the Early Childhood Curriculum*, 1–208.
- Wulandini, I., & Fauzi, M. R. (2022). PENERAPAN PROGRAM BACAAN BERJENJANG PADA SISWA BERKEBUTUHAN KHUSUS KELAS II SEKOLAH DASAR NEGERI 185 CIHAURGEULIS PADA PEMBELAJARAN MEMBACA PERMULAAN. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 5(4), 835–845. <https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.22460/collase.v5i4.5954>