



Jurnal Ilmiah Bina EDUKASI

Keguruan, Ilmu Pendidikan dan Pengajaran

DAFTAR ISI

<i>Tes Persiapan Ujian Semester pada Buku Pelajaran Bahasa</i>	
<i>Hastari Mayrita</i>	59 - 68
<i>Strategi Permainan Bahasa dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan di Sekolah Dasar</i>	
<i>Ayu Puspita Indah Sari</i>	69 - 80
<i>Model Pembelajaran Yang Efektif dengan Menggunakan Metode Evaluasi Kartu</i>	
<i>Diana dan Sri Rachamawati</i>	81 - 92
<i>Pembelajaran Kontekstual Terhadap Pemahaman Konsep Mahasiswa pada Mata Kuliah Analisis Sistem Informasi</i>	
<i>Nyimas Sopiah</i>	93 - 102
<i>Implementasi Metode Pembelajaran Berbasis Gaya Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Kewirausahaan (Studi Kasus Program Studi Teknik Informatika)</i>	
<i>Emigawaty</i>	103 - 112

KATA PENGANTAR

Jurnal Ilmiah Bina EDUKASI diterbitkan atas kerjasama antara Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) dengan Jurnal Ilmiah Terpadu (JIT-UBD) dan Pusat Penerbitan dan Percetakan Universitas Bina Darma Press (PPP-UBD Press). Edisi Desember 2010 ini, merupakan Jurnal Ilmiah Bina EDUKASI yang dipublikasikan dalam rangka ikut menyebarkan hasil penelitian dan kajian teori di bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan maupun Pengajaran.

Pada edisi kali ini, Jurnal Ilmiah Bina EDUKASI mempublikasikan hasil penelitian dari: 1) Hastari Mayrita (Tes Persiapan Ujian Semester pada Buku Pelajaran Bahasa), 2) Ayu Puspita Indah Sari (Strategi Permainan Bahasa dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan di Sekolah Dasar), 3) Diana dan Sri Rachamawati (Model Pembelajaran Yang Efektif dengan Menggunakan Metode Evaluasi Kartu), 4) Nyimas Sopiah (Pembelajaran Kontekstual Terhadap Pemahaman Konsep Mahasiswa pada Mata Kuliah Analisis Sistem Informasi), dan 5) Emigawaty (Implementasi Metode Pembelajaran Berbasis Gaya Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Kewirausahaan (Studi Kasus Program Studi Teknik Informatika)).

Penyempurnaan akan terus dilakukan guna meraih status TERAKREDITASI di masa mendatang, diharapkan dapat terealisasi dalam satu atau dua tahun ini. Semoga Jurnal Ilmiah Bina EDUKASI dapat terus bertahan, meningkatkan mutunya, serta menyebarkan hasil penelitian kajian teori di bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Wassalam

Redaksi

Jurnal Ilmiah Bina EDUKASI

Jurnal Ilmiah Bina EDUKASI diterbitkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) bekerjasama dengan Jurnal Ilmiah Terpadu Universitas Bina Darma (JIT-UBD) dan Pusat Penerbitan dan Percetakan Universitas Bina Darma Press (PPP-UBD Press) Palembang. Publikasi dilakukan secara berkala setiap tahun 2 (dua) kali (Juni dan Desember). Terbit pertama kali Juni 2008. ISSN: 1979-8598.

Koordinator Jurnal Ilmiah Terpadu

Nyimas Sopiah, M.M., M.Kom.

Ketua Penyunting

Margareta Andriani, M.Pd.

Penyunting Ahli

Prof. Dr. H. Amran Halim
Prof. Nang Sari Achmad, Ph.D.
Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd.
Dr. Indawan, M.Pd.

Penyunting Pelaksana

Hastari Mayrita, M.Pd.
Ayu Puspita Indah Sari, M.Pd.

Penata Administrasi

Ch. Desi Kusmindari, S.T., M.T.

Alamat Redaksi: Jalan Ahmad Yani No.12, Kampus Utama Lantai IV Universitas Bina Darma (UBD) Palembang, Telp.0711-515679, Fax.0711-515582, Email: jurnal@mail.binadarma.ac.id, nyimas_sopiah@mail.binadarma.ac.id

Dicetak di Pusat Penerbitan dan Percetakan Universitas Bina Darma Press (PPP-UBD Press). Isi Diluar Tanggung Jawab Percetakan.

STRATEGI PERMAINAN BAHASA DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN DI SEKOLAH DASAR

Ayu Puspita Indah Sari
Dosen Universitas Bina Darma
Jalan Jenderal Ahmad Yani No. 12 Palembang
Pos-el: ayoe_pis@yahoo.com

Abstract: *Learning Indonesian in primary schools aimed at improving students ability to communicate effectively, both orally and in writing. Reading skills as one of the written language skills that are receptive to elementary school students have to be able to communicate in writing. Therefore, the role of Indonesian language teaching, especially teaching reading in primary schools is very important. Reading is the beginning stages of learning to read for elementary school students beginning classes. Teachers need to design learning to read well in order to be able to cultivate the habit of reading in students. The atmosphere of learning to read can be created through language games. Hopefully with this language game will have an important role in cognitive and social development of children, because teachers play in supporting children learn and develop.*

Keywords: *Game, Language, Strategy, Reading, Beginning*

Abstrak: *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar bertujuan meningkatkan kemampuan siswa berkomunikasi secara efektif, baik lisan maupun tertulis. Keterampilan membaca sebagai salah satu keterampilan berbahasa tulis yang bersifat reseptif perlu dimiliki siswa Sekolah Dasar agar mampu berkomunikasi secara tertulis. Oleh sebab itu, peranan pengajaran bahasa Indonesia khususnya pengajaran membaca di SD menjadi sangat penting. Membaca permulaan merupakan tahapan proses belajar membaca bagi siswa sekolah dasar kelas awal. Guru perlu merancang pembelajaran membaca dengan baik agar mampu menumbuhkan kebiasaan membaca pada siswa. Suasana pembelajaran membaca dapat diciptakan melalui kegiatan permainan bahasa. Diharapkan dengan permainan bahasa ini akan memiliki peranan penting dalam perkembangan kognitif dan sosial anak, karena dalam bermain guru mendukung anak belajar dan mengembangkannya.*

Kata Kunci: *Permainan, Bahasa, Strategi, Membaca, Permulaan*

1. PENDAHULUAN

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) merupakan penyempurnaan dari kurikulum 2004 atau biasa disebut KBK (Kurikulum Berbasis Kompetensi). Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dikembangkan berdasarkan prinsip bahwa pendidikan berpusat pada potensi, perkembangan, kebutuhan, dan kepentingan peserta didik dan lingkungannya (BSNP, 2006:4). Seperti KBK, KTSP juga berbasis kompetensi. KTSP memberikan keleluasaan

kepada pihak sekolah untuk menyelenggarakan program pendidikan yang sesuai dengan 1) kondisi lingkungan sekolah, 2) kemampuan peserta didik, 3) sumber belajar yang tersedia, dan 4) kekhasan daerah.

Tujuan pelajaran bahasa Indonesia dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: 1) berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis, 2) menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia, 3) menggunakan bahasa Indonesia

untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial, 4) menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, 5) menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia (Depdiknas, 2006:24).

Bahasa Indonesia mempunyai ragam lisan dan tulisan yang kedua-duanya digunakan dalam situasi formal dan nonformal, sehingga guru harus selayaknya memperkenalkan bahasa Indonesia kepada siswa. Pada dasarnya, ruang lingkup pembelajaran bahasa Indonesia mencakup empat aspek, yakni 1) menyimak, 2) berbicara, 3) membaca, dan 4) menulis (Depdiknas, 2006:23). Pengajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah pengajaran keterampilan berbahasa, bukan pengajaran tentang berbahasa. Keterampilan-keterampilan berbahasa yang perlu ditekankan dalam pengajaran berbahasa Indonesia adalah keterampilan reseptif (mendengarkan dan membaca) dan keterampilan produktif (menulis dan berbicara). Pengajaran berbahasa diawali dengan pengajaran keterampilan reseptif, sedangkan keterampilan produktif dapat turut ditingkatkan pada tahapan selanjutnya. Kemudian peningkatan kedua keterampilan tersebut akan menyatu sebagai kegiatan berbahasa yang terpadu.

Membaca merupakan bagian terpadu dari kemampuan berbahasa. Membaca sangat bersandar pada kemampuan berbahasa. Pendekatan pengalaman berbahasa dapat digunakan dalam pengajaran membaca. Menurut

pendekatan ini, kekuatan konseptual dan linguistik dibawa anak ke sekolah harus digunakan secara penuh.

Perkembangan ilmu pengetahuan sangat cepat. Mereka yang tidak mau belajar dengan sendirinya akan tertinggal. Untuk menguasai ilmu pengetahuan, tidak bisa dilakukan hanya dengan mendengar atau menerima pengajaran dari guru, akan tetapi harus melalui proses membaca. Kemajuan dalam proses belajar, 80% ditentukan oleh kesediaan kita untuk membaca. Jika syarat ini diabaikan, maka proses belajar untuk mencapai kemajuan menjadi terhambat, (Prasetyono, 2008:25). Dengan demikian, kita sebagai anggota masyarakat yang tidak ikut ambil bagian dalam proses membaca, tidak bisa memberikan arti pada dunia. Oleh sebab itu, jelaslah bahwa aktivitas membaca menjadi suatu kebutuhan pokok manusia dalam suatu masyarakat modern.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Membaca adalah pintu gerbang pengetahuan dan informasi. Dengan banyak membaca, siswa akan mendapat banyak informasi serta pengetahuan yang sangat penting yang menjadi dasar pembentukan sumber daya manusia Indonesia yang berkualitas. Sebaliknya, rendahnya minat baca siswa akan berakibat pada rendahnya kualitas sumber daya manusia kita.

Menurut Heilman (dalam Resmini, dkk, 2006:234), membaca adalah interaksi dengan bahasa yang sudah dialihkodekan dalam tulisan. Apabila seseorang dapat berinteraksi dengan bahasa yang sudah dialihkodekan dalam tulisan

orang tersebut dipandang memiliki keterampilan membaca. Apabila dihubungkan dengan siswa di SD, berarti tujuan pembelajaran membaca adalah agar siswa memiliki keterampilan berinteraksi dengan bahasa yang dialihkodekan dalam tulisan.

Burns, dkk. (dalam Rahim, 2007:1) mengemukakan bahwa kemampuan membaca merupakan sesuatu yang vital dalam suatu masyarakat terpelajar. Namun, anak-anak yang tidak memahami pentingnya belajar membaca tidak akan termotivasi untuk belajar. Belajar membaca merupakan usaha yang terus-menerus, dan anak-anak yang melihat tingginya nilai (*value*) membaca dalam kegiatan pribadinya akan lebih giat belajar dibandingkan dengan anak-anak yang tidak menemukan keuntungan dari kegiatan membaca.

Membaca permulaan merupakan tahapan proses belajar membaca bagi siswa sekolah dasar kelas awal. Siswa belajar untuk memperoleh kemampuan dan menguasai teknik-teknik membaca dan menangkap isi bacaan dengan baik. Menurut Supriyadi (2002:4), membaca permulaan dapat diartikan sebagai kegiatan pengenalan bunyi dengan unsur-unsur linguistik dan hubungan unsur linguistik dengan makna. Berbeda dengan membaca lanjut yang telah sampai pada tingkat pemahaman siswa terhadap suatu teks bacaan. Guru perlu merancang pembelajaran membaca dengan baik agar mampu menumbuhkan kebiasaan membaca pada siswa. Suasana pembelajaran membaca dapat diciptakan melalui kegiatan permainan bahasa. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa yang masih senang bermain. Permainan memiliki

peran penting dalam perkembangan kognitif dan sosial anak.

Pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD) bertujuan meningkatkan kemampuan siswa berkomunikasi secara efektif, baik lisan maupun tertulis. Keterampilan membaca sebagai salah satu keterampilan berbahasa tulis yang bersifat reseptif perlu dimiliki siswa sekolah dasar agar mampu berkomunikasi secara tertulis. Oleh karena itu, peranan pengajaran bahasa Indonesia khususnya pengajaran membaca di SD menjadi sangat penting. Keterampilan membaca dan menulis, khususnya keterampilan membaca harus segera dikuasai oleh siswa karena keterampilan ini secara langsung berkaitan dengan seluruh proses belajar siswa di sekolah dasar. Keberhasilan belajar siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar-mengajar di sekolah sangat ditentukan oleh penguasaan kemampuan membaca mereka. Siswa yang tidak mampu membaca dengan baik akan mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran untuk semua mata pelajaran. Siswa akan mengalami kesulitan dalam menangkap dan memahami informasi yang disajikan dalam berbagai buku pelajaran, buku-buku bahan penunjang dan sumber-sumber belajar tertulis yang lain. Akibatnya, kemajuan belajarnya juga lamban jika dibandingkan dengan teman-temannya yang tidak mengalami kesulitan dalam membaca.

Menurut pandangan "*whole language*" membaca tidak diajarkan sebagai suatu pokok bahasan yang berdiri sendiri, melainkan merupakan satu kesatuan dalam pembelajaran bahasa bersama dengan keterampilan berbahasa yang lain. Kenyataan tersebut dapat dilihat

bahwa dalam proses pembelajaran bahasa, keterampilan berbahasa tertentu dapat dikaitkan dengan keterampilan berbahasa yang lain. Keterampilan berbahasa yang dimaksud tidak selalu melibatkan keempat keterampilan berbahasa sekaligus, melainkan dapat juga memadukan dua keterampilan saja sepanjang aktivitas berbahasa yang dilakukan bermakna.

Di Sekolah Dasar, pembelajaran membaca dibagi menjadi dua macam yaitu 1) membaca permulaan yang diperuntukan bagi siswa kelas rendah, dan 2) membaca lanjut yang diperuntukkan untuk kelas tinggi (Syafi'ie, 1999:5). Dalam kurikulum 2006 dijelaskan bahwa keterampilan membaca dan menulis permulaan harus dikuasai siswa kelas 1 dan 2, sedangkan keterampilan membaca lanjut dan pemahaman harus dikuasai siswa kelas 4 hingga kelas 6 SD. Secara khusus dijelaskan bahwa salah satu indikator yang harus dicapai siswa adalah mampu mengenali huruf, dan membacanya sebagai suku kata, kata, dan kalimat sederhana (Depdiknas, 2006:10).

Kelancaran dan ketepatan anak membaca pada tahap belajar membaca permulaan dipengaruhi oleh keaktifan dan kreativitas guru yang mengajar di kelas 1. Dengan kata lain, guru memegang peranan yang strategis dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa. Peranan strategis tersebut menyangkut peran guru sebagai fasilitator, motivator, sumber belajar, dan organisator dalam proses pembelajaran. Guru yang berkompentensi tinggi akan sanggup menyelenggarakan tugas untuk mencerdaskan bangsa, mengembangkan pribadi manusia Indonesia seutuhnya dan membentuk ilmuwan dan tenaga ahli.

Badudu (1993:131) mengatakan bahwa selama ini pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah guru terlalu banyak menyuapi siswa, tetapi kurang menyuruh siswa aktif membaca, menyimak, menulis dan berbicara. Proses belajar mengajar di kelas tidak relevan dengan yang diharapkan, akibatnya kemampuan membaca siswa rendah. Untuk mengoptimalkan pembelajaran membaca permulaan di SD salah satu alternatif yang dapat dilakukan ialah melalui permainan bahasa.

Dalam pembelajaran membaca dengan menggunakan teknik permainan bahasa ini, guru perlu menyediakan bahan yang menarik yang dapat 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. Dengan bermain anak akan senang belajar, semakin senang anak semakin banyak yang diperolehnya. Permainan memiliki peranan penting dalam perkembangan kognitif dan sosial anak, karena dalam bermain guru mendukung anak belajar dan mengembangkannya (Dworetzky, 1990:212).

Membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang diajarkan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Dalam keterampilan membaca terdapat empat aspek yang harus dikuasai siswa. Keempat aspek tersebut dibagi menjadi dua kelompok besar, yaitu 1) keterampilan yang bersifat menerima (reseptif) yang meliputi ketrampilan membaca dan menyimak, 2) keterampilan yang bersifat mengungkap (produktif) yang meliputi

keterampilan menulis dan berbicara (Muchlisoh, 1992:119).

Kegiatan membaca hendaknya mempunyai tujuan. Tujuan membaca secara umum adalah mencari dan menemukan informasi dari media atau teks bacaan yang dibaca seseorang. Menurut Blankton dan Irwin dalam Rahim (2007:11) tujuan membaca mencakup:

- 1) kesenangan,
- 2) menyempurnakan membaca nyaring,
- 3) menggunakan strategi tertentu,
- 4) memperbarui pengetahuannya tentang suatu topik,
- 5) mengaitkan informasi yang baru dengan informasi yang telah diketahui,
- 6) memperoleh informasi,
- 7) menjawab pertanyaan-pertanyaan yang bersifat spesifik.

Berdasarkan tujuan membaca yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan membaca berkaitan erat dengan maksud dan keinginan seseorang ketika membaca.

Purwanto dan Alim (1997:29) menyatakan kegiatan membaca dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu membaca permulaan dan membaca lanjut.

- 1) Membaca permulaan, membaca permulaan adalah membaca dengan tujuan memberikan kecakapan kepada siswa untuk merubah rangkaian huruf menjadi bermakna.
- 2) Membaca lanjut, membaca lanjut adalah pengajaran membaca yang bertujuan melatih siswa menangkap pikiran dan perasaan orang lain yang dilahirkan dengan bahasa tulisan yang tepat dan teratur.

Membaca permulaan dalam pengertian ini adalah membaca permulaan dalam teori ketrampilan, maksudnya menekankan pada proses penyandian membaca secara mekanikal. Dalam membaca permulaan yang menjadi acuan adalah membaca merupakan proses *recoding* dan *decoding* (Anderson, 1972:209). Membaca merupakan suatu proses yang bersifat fisik dan psikologis. Proses yang bersifat fisik berupa kegiatan mengamati tulisan secara visual. Dengan indera visual, pembaca mengenali dan membedakan gambar-gambar bunyi serta kombinasinya. Melalui proses *recoding*, pembaca mengasosiasikan gambar-gambar bunyi beserta kombinasinya itu dengan bunyi-bunyinya. Dengan proses tersebut, rangkaian tulisan yang dibacanya menjelma menjadi rangkaian bunyi bahasa dalam kombinasi kata, kelompok kata, dan kalimat yang bermakna.

Di samping itu, pembaca mengamati tanda-tanda baca untuk membantu memahami maksud baris-baris tulisan. Proses psikologis berupa kegiatan berpikir dalam mengolah informasi. Melalui proses *decoding*, gambar-gambar bunyi dan kombinasinya diidentifikasi, diuraikan kemudian diberi makna. Proses ini melibatkan *knowledge of the world* dalam skemata yang berupa kategorisasi sejumlah pengetahuan dan pengalaman yang tersimpan dalam gudang ingatan (Syafi'ie, 1999:7).

Selanjutnya, dikemukakan bahwa untuk memperoleh kemampuan membaca diperlukan tiga syarat, yaitu kemampuan membunyikan 1) lambang-lambang tulis, 2) penguasaan kosakata untuk memberi arti, dan 3) memasukkan makna dalam kemahiran bahasa. Pada tingkatan membaca permulaan, pembaca belum memiliki

ketrampilan kemampuan membaca yang sesungguhnya, tetapi masih dalam tahap belajar untuk memperoleh ketrampilan / kemampuan membaca (Syafi'ie, 1999:7).

Membaca pada tingkatan ini merupakan kegiatan belajar mengenal bahasa tulis. Melalui tulisan itulah siswa dituntut dapat menyuarakan lambang-lambang bunyi bahasa tersebut, untuk memperoleh kemampuan membaca diperlukan tiga syarat, yaitu kemampuan membunyikan 1) lambang-lambang tulis, 2) penguasaan kosakata untuk memberi arti, dan 3) memasukkan makna dalam kemahiran bahasa. Membaca permulaan merupakan suatu proses ketrampilan dan kognitif. Proses ketrampilan menunjuk pada pengenalan dan penguasaan lambang-lambang fonem, sedangkan proses kognitif menunjuk pada penggunaan lambang-lambang fonem yang sudah dikenal untuk memahami makna suatu kata atau kalimat.

Supriyadi (1997:3) mengemukakan, secara khusus tujuan membaca permulaan di sekolah dasar kelas rendah adalah sebagai berikut.

- 1) Memupuk dan mengembangkan kemampuan siswa untuk memahami dan melaksanakan cara membaca dengan baik dan benar.
- 2) Melatih dan mengembangkan kemampuan siswa untuk mengenal huruf-huruf sebagai tanda bunyi atau suara.
- 3) Melatih dan mengembangkan kemampuan siswa untuk mengubah tulisan menjadi suara.
- 4) Mengetahui dan melatih siswa agar mampu membaca dengan teknik-teknik tertentu.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan tahapan membaca dimulai dari

hal yang bersifat sederhana hingga pada yang bersifat kompleks. Mulai dari yang mudah berangsur-angsur ke hal yang sukar. Pembelajaran menulis permulaan pada hakikatnya mengarahkan siswa pada pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik serta menjembatani pembelajaran membaca di kelas tinggi.

Membaca permulaan yang diberikan di kelas 1 Sekolah Dasar dapat dibedakan menjadi dua tahapan, yaitu membaca tanpa buku dan membaca menggunakan buku (Depdiknas, 2004:7).

1) Membaca Tanpa Buku

Pengajaran membaca permulaan tanpa buku dilakukan pada awal semester pertama. Dalam kegiatan pembelajarannya siswa diajarkan membaca dengan menggunakan kartu huruf, kartu kata, papan panel atau papan tali. Langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut.

- a) Mengenalkan unsur kalimat (kata).
- b) Mengenalkan unsur kata (suku kata).
- c) Mengenalkan unsur kata (huruf).
- d) Merangkaikan huruf menjadi suku kata.
- e) Merangkaikan suku kata menjadi kalimat sederhana.

2) Membaca dengan Menggunakan Buku

Setelah siswa mengenal huruf-huruf melalui membaca tanpa buku, siswa dihadapkan pada tulisan dalam buku.

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak tahu sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat dilakukan sampai mampu melakukannya. Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan

kehidupan sehari-hari. Pada permulaan setiap pengalaman bermain memiliki risiko. Ada risiko bagi anak untuk belajar misalnya naik sepeda sendiri, belajar meloncat. Unsur lain yang dapat membantu adalah pengulangan. Anak mengkonsolidasikan ketrampilannya yang harus diwujudkan dalam berbagai permainan dengan nuansa yang berbeda. Dengan cara ini anak memperoleh pengalaman tambahan untuk melakukan aktivitas lain. Melalui permainan anak dapat menyatakan kebutuhannya tanpa dihukum atau terkena teguran misalnya bermain boneka diumpamakan sebagai adik yang sesungguhnya (Semiawan, 2002: 21).

Berkaitan dengan permainan Pellegrini dan Saracho, 1991 (dalam Wood, 1996:3) permainan memiliki sifat sebagai berikut: 1) Permainan dimotivasi secara personal, karena memberi rasa kepuasan, 2) pemain lebih asyik dengan aktivitas permainan (sifatnya spontan) ketimbang pada tujuannya, 3) Aktivitas permainan dapat bersifat nonliteral, 4) Permainan bersifat bebas dari aturan-aturan yang dipaksakan dari luar, dan aturan-aturan yang ada dapat dimotivasi oleh para pemainnya, 5) Permainan memerlukan keterlibatan aktif dari pihak pemainnya.

Menurut Framberg (dalam Berky, 1995) permainan merupakan aktivitas yang bersifat simbolik, yang menghadirkan kembali realitas dalam bentuk pengandaian misalnya, bagaimana jika, atau apakah jika yang penuh makna. Dalam hal ini permainan dapat menghubungkan pengalaman-pengalaman menyenangkan atau mengasyikkan, bahkan ketika siswa terlibat dalam permainan secara serius dan menegangkan

sifat sukarela dan motivasi datang dari dalam diri siswa sendiri secara spontan.

Permainan bahasa merupakan permainan untuk memperoleh kesenangan dan untuk melatih ketrampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis). Apabila suatu permainan menimbulkan kesenangan tetapi tidak memperoleh ketrampilan berbahasa tertentu, maka permainan tersebut bukan permainan bahasa. Sebaliknya, apabila suatu kegiatan melatih ketrampilan bahasa tertentu, tetapi tidak ada unsur kesenangan maka bukan disebut permainan bahasa. Dapat disebut permainan bahasa, apabila suatu aktivitas tersebut mengandung kedua unsur kesenangan dan melatih ketrampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis).

Setiap permainan bahasa yang dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran harus secara langsung dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Anak-anak pada usia 6 – 8 tahun masih memerlukan dunia permainan untuk membantu menumbuhkan pemahaman terhadap diri mereka. Pada usia tersebut, anak-anak mudah merasa jenuh belajar di kelas apabila dijauhkan dari dunianya yaitu dunia bermain. Permainan hampir tak terpisahkan dengan kehidupan manusia. Baik bayi, anak-anak, remaja, orang dewasa semua membutuhkan permainan. Tentunya dengan jenis dan sifat permainan yang berbeda-beda sesuai dengan jenis kelamin, bakat dan minat masing-masing.

Tujuan utama permainan bahasa bukan semata-mata untuk memperoleh kesenangan, tetapi untuk belajar ketrampilan berbahasa tertentu misalnya menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Aktivitas permainan

digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan.

Menurut Dewey (dalam Polito, 1994) bahwa interaksi antara permainan dengan pembelajaran akan memberikan pengalaman belajar yang sangat penting bagi anak-anak. Menang dan kalah bukan merupakan tujuan utama permainan. Dalam setiap permainan terdapat unsur rintangan atau tantangan yang harus dihadapi. Tantangan tersebut kadang-kadang berupa masalah yang harus diselesaikan atau diatasi, kadang pula berupa kompetisi. Masalah yang harus diselesaikan itulah yang dapat melatih ketrampilan berbahasa. Alat permainan baik realistik maupun imajinatif, buatan pabrik maupun alamiah memiliki peranan yang cukup besar dalam membantu merangsang anak dalam menggunakan bahasa. Keberadaan alat-alat permainan dapat membantu dan meningkatkan daya imajinasi anak.

Belajar konstruktivisme mengisyaratkan bahwa guru tidak memberikan pengetahuan ke dalam kepala pebelajar, melainkan pengetahuan diperoleh melalui suatu dialog yang ditandai oleh suasana belajar yang bercirikan pengalaman dua sisi. Ini berarti bahwa penekanan bukan pada kuantitas materi, melainkan pada upaya agar siswa mampu menggunakan otaknya secara efektif dan efisien sehingga tidak ditandai oleh segi kognitif belaka, melainkan oleh keterlibatan emosi dan kemampuan kreatif. Dengan demikian proses belajar membaca perlu disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan siswa (Semiawan, 2002:5).

Guru tidak hanya sekedar melaksanakan apa yang ada dalam kurikulum, melainkan harus dapat menginterpretasi dan mengembangkan

kurikulum menjadi bentuk pembelajaran yang menarik. Pembelajaran dapat menarik apabila guru memiliki kreativitas dengan memasukkan aktivitas permainan ke dalam aktivitas belajar siswa. Penggunaan bentuk-bentuk permainan dalam pembelajaran akan memberi iklim yang menyenangkan dalam proses belajar, sehingga siswa akan belajar seolah-olah proses belajar siswa dilakukan tanpa adanya keterpaksaan, tetapi justru belajar dengan rasa keharmonisan. Selain itu, dengan bermain siswa merasakan bahwa belajar itu menyenangkan.

Terciptanya suasana menyenangkan tersebut dapat membantu sel-sel otak siswa berkembang dan pada akhirnya siswa dapat menyerap informasi, dan memperoleh kesan yang mendalam terhadap materi pelajaran. Materi pelajaran dapat disimpan terus dalam ingatan jangka panjang (Rubin, 1993 dalam Rofi'uddin, 2003:35).

Permainan dapat menjadi kekuatan yang memberikan konteks pembelajaran dan perkembangan masa kanak-kanak awal. Untuk itu perlu, diperhatikan struktur dan isi kurikulum sehingga guru dapat membangun kerangka pedagogis bagi permainan. Struktur kurikulum terdiri atas:

- 1) Perencanaan yang mencakup penetapan sasaran dan tujuan;
- 2) Pengorganisasian, dengan mempertimbangkan ruang, sumber, waktu dan peran orang dewasa,
- 3) Pelaksanaan, yang mencakup aktivitas dan perencanaan, pembelajaran yang diinginkan.
- 4) Assesmen dan evaluasi yang meliputi alur umpan balik pada perencanaan (Wood, 1996:87).

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, guru dapat melakukan simulasi pembelajaran dengan menggunakan kartu berseri (*flash card*). Kartu-kartu berseri tersebut dapat berupa kartu bergambar. Kartu huruf, kartu kata, kartu kalimat. Dalam pembelajaran membaca permulaan guru dapat menggunakan Strategi bermain dengan memanfaatkan kartu-kartu huruf. 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 dibuat oleh guru. Titik berat latihan menyusun huruf ini adalah ketrampilan mengeja suatu kata (Rose and Roe, 1990).

Dalam pembelajaran membaca teknis menurut Mackey (dalam Rofi'uddin, 2003:44) 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. 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. Yang dipentingkan dalam latihan ini adalah melatih siswa mengucapkan bunyi-bunyi bahasa (vokal, konsonan, dialog, dan cluster) sesuai dengan daerah artikulasinya.

Untuk memilih dan menentukan jenis permainan dalam pembelajaran membaca permulaan di kelas, guru perlu mempertimbangkan tujuan pembelajaran, materi

pembelajaran dan kondisi siswa maupun sekolah. Dalam tujuan pembelajaran, guru dapat mengembangkan salah satu aspek kognitif, psikomotor atau sosial atau memadukan berbagai aspek tersebut. Misalnya, untuk ketrampilan berbicara guru dapat menyediakan jenis permainan dua boneka, karena dengan permainan ini dapat mendorong siswa berani tampil secara ekspresif. Untuk pembelajaran membaca guru dapat merancang permainan kartu kata, kartu kalimat, dan batu loncatan.

Permainan kata dan huruf dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai dan menyenangkan. Siswa dapat dilibatkan dan dituntut untuk memberikan tanggapan dan keputusan secara aktif. Dalam memainkan suatu permainan, siswa dapat melihat sejumlah kata berkali-kali, namun tidak dengan cara yang membosankan. 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.

3. HASIL

Agar permainan kata tidak membosankan anak, guru harus mampu menyiasati permainan dengan menggunakan media kartu yang berbeda-beda. Ciptakan media kartu kata yang menarik minat siswa, misalnya dengan menggunakan warna-warna terang dalam menulis kartu kata maupun kartu kalimat.

Menurut Rofi'uddin, (2003:44) kegiatan yang dilakukan guru sebelum permainan bahasa dimulai adalah sebagai berikut.

1) Memilih Kata

Cara membuat

Buat sebuah kartu kata yang ditemplei 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 sediakan jepit kertas untuk menaruh kartu kata..

Cara Bermain

Tugaskan siswa untuk menentukan kata mana yang cocok dengan gambar, kemudian tugaskan siswa menaruh jepit di samping kartu kata itu. Untuk mengetahui apakah siswa sudah tepat meletakkan kartu, baliklah kartu tersebut.

2) Melengkapi Kalimat

Sedia sebuah kartu yang tertulis kalimat sederhana. Pada kalimat tersebut satu kata hilang dihilangkan. Pada kartu tersebut diberi celah untuk kata-kata yang hilang. Kemudian meletakkan kartu kata yang cocok dengan celah itu.

Cara membuat

Buat sebuah kalimat yang ditulis diatas 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

Siswa ditugaskan untuk 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 Wati ". Siswa harus menemukan bundaran yang benar dan melompat ke tempat yang dituju sambil menunggu perintah selanjutnya. Permainan tersebut 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.

Perencanaan permainan di kelas harus dilakukan guru dengan baik, mulai dari mempersiapkan media pembelajaran seperti kartu kata, kartu kalimat, dan batu loncatan. Media yang dibuat harus benar-benar dapat menarik perhatian siswa untuk belajar. Penggunaan warna dalam media sangat berpengaruh pada

motivasi siswa untuk belajar. Warna-warna yang menarik pada kartu kata atau kartu kalimat akan lebih memotivasi siswa.

di kelas dapat dilakukan dalam bentuk memilih kata, melengkapi kata, dan batu loncatan.

4. SIMPULAN

Pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar dapat dilakukan dengan permainan bahasa. Tujuan utama pembelajaran dengan permainan bahasa adalah bukan semata-mata untuk memperoleh kesenangan, tetapi untuk belajar keterampilan berbahasa tertentu, misalnya menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

Dalam kegiatan membaca permulaan di sekolah dasar, perlu diselingi permainan-permainan, sebab dengan permainan siswa dapat belajar dengan senang, gembira sehingga dapat membebaskan dari berbagai kendala psikologis yang menghambat pembelajaran membaca, misalnya rasa takut, malas, bosan.

Kegiatan permainan bahasa digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan. Selain itu permainan dapat digunakan sebagai penguatan (*reinforcement*). Siswa kelas awal masih memerlukan dunia permainan untuk membantu menumbuhkan pemahaman terhadap diri mereka. Siswa mudah merasa jenuh apabila kegiatan pembelajaran di kelas tidak divariasikan.

Kegiatan permainan bahasa dapat melibatkan kepekaan, daya nalar, emosional, dan sifat sosial siswa. Dalam kegiatan pembelajaran

Syafi'ie, Imam. 1999. *Pengajaran Membaca di Kelas – Kelas Awal Sekolah Dasar. Pidato Pengukuhan Guru Besar dalam Bidang Ilmu Pengajaran Bahasa Indonesia pada FPBS Universitas Negeri Malang.* Universitas Negeri Malang. Malang.

DAFTAR RUJUKAN

- Anderson, R. C. 1972. *Language Skills in Elementary Education.* Macmillan Publishing Co, Inc. New York.
- Badudu. J. S. 1993. *Pengajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Tinjauan dari Masa ke Masa,* Bambang Kaswanti Purwo (ed), Pelba 6. Kanasius. Yogyakarta.
- Dworetzky, John. P. 1990. *Introduction to Child Development.* West Publishing Company. New York.
- Muchlisoh. 1992. *Materi Pokok Bahasa Indonesia 3.* Depdikbud. Jakarta.
- Purwanto, Alim. 1997. *Meodologi Pengajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.* Rosda Jayaputra. Jakarta.
- Rahim. 2007. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar.* Bumi Aksara. Jakarta.
- Rofi'uddin, Ahmad. 2003. *Faktor Kreativitas Dalam Kemampuan Membaca dan Menulis Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Islam Sabilillah Malang.* Lemlit Universitas Negeri Malang. Malang.
- Supriyadi. 1997. *Upaya Mempercepat Keterampilan Membaca dan Menulis Permulaan Siswa Kelas II SD Negeri I Indralaya Kabupaten Ogan Ilir dengan Model Iqro Modifikasi.* Universitas Sriwijaya. Palembang.
- Semiawan, Conny. R. 2002. *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Usia Dini.* PT Ikrar Mandiri Abadi. Jakarta.