

PEMBELAJARAN MEMBACA PERMULAAN DENGAN PERMAINAN BAHASA DI KELAS AWAL SD/MI

Mustofa

STAIN Tulungagung, East Java

Abstract: Early reading constitutes one of the steps in Reading teaching and learning process for the first grader of Elementary School/Madrasah Ibtidaiyah. The students read to acquire and master the reading technique as well as the information in the reading text. Therefore, the teacher must plan the Reading lesson well in order that the students will be able to accustom themselves to a good and fun reading habit. The learning atmosphere must be developed through fun language activities. Such kinds of activities are in accordance to children's characteristics, who like to play. Playing possesses a significant role in the children's cognitive and social development.

Key words: Membaca permulaan, permainan, SD/MI.

Membaca merupakan salah satu dari empat kompetensi (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis) dalam keterampilan berbahasa yang diajarkan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtida'iyah (MI). Keempat aspek tersebut dibagi menjadi dua kelompok besar, yaitu (1) keterampilan yang bersifat menerima (reseptif) yang meliputi keetrampilan membaca dan menyimak, (2) keterampilan yang bersifat mengungkap (produktif) yang meliputi keterampilan menulis dan berbicara (Muchlisoh, 1992).

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtida'iyah (MI) bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa berkomunikasi secara efektif, baik lisan maupun tertulis. Keterampilan membaca sebagai salah satu keterampilan berbahasa tulis yang bersifat reseptif perlu dimiliki siswa SD/MI agar mampu berkomunikasi secara tertulis. Oleh karena itu, peranan pengajaran Bahasa Indonesia khususnya pengajaran membaca di SD/MI menjadi sangat urgen (penting). Peran tersebut semakin penting bila dikaitkan dengan tuntutan pemilikan kemahirwacanaan dalam abad informasi (Joni, 1990). Pengajaran Bahasa Indonesia di SD/MI yang bertumpu pada kemampuan dasar membaca dan menulis juga perlu diarahkan demi tercapainya kemahirwacanaan.

Keterampilan membaca dan menulis merupakan kompetensi yang harus segera dikuasai oleh para siswa di SD/MI. Jika dirunut, keterampilan membaca merupakan keterampilan yang lebih awal harus dimiliki, karena keterampilan ini secara langsung berkaitan dengan seluruh proses belajar siswa di SD/MI. 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 menjadi lamban jika dibandingkan dengan teman-temannya yang tidak mengalami kesulitan dalam membaca.

Berdasarkan 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. Realitas tersebut dapat dilihat bahwa dalam proses pembelajaran bahasa, keterampilan berbahasa tertentu dapat dikaitkan dengan keterampilan berbahasa yang lain. *Penyinergian* (pengaitan) keterampilan berbahasa yang dimaksud tidak selalu melibatkan keempat keterampilan berbahasa sekaligus, melainkan dapat hanya mengaitkan dua keterampilan saja sepanjang aktivitas berbahasa yang dilakukan bermakna.

Pembelajaran membaca di SD/MI dilaksanakan sesuai dengan perbedaan atas kelas-kelas awal dan kelas-kelas tinggi. Pelajaran membaca dan menulis di kelas-kelas awal disebut pelajaran membaca dan menulis permulaan, sedangkan di kelas-kelas tinggi disebut pelajaran membaca dan menulis lanjut. Pelaksanaan membaca permulaan di kelas I Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah dilakukan dalam dua tahap, yaitu membaca periode tanpa buku dan membaca dengan menggunakan buku. Pembelajaran membaca tanpa buku dilakukan dengan cara mengajar dengan menggunakan media atau alat peraga selain buku, misalnya kartu gambar, kartu huruf, kartu kata dan kartu kalimat, sedangkan membaca dengan buku merupakan kegiatan membaca dengan menggunakan buku sebagai bahan pelajaran.

Tujuan membaca permulaan di kelas I adalah agar "Siswa dapat membaca kata-kata dan kalimat sederhana dengan lancar dan tepat (Depdikbud, 1994/1995). Kelancaran dan ketepatan anak membaca pada tahap belajar membaca permulaan dipengaruhi oleh keaktifan dan kreativitas guru yang mengajar di kelas I. Hal itu menunjukkan bahwa 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 memiliki kompetensi tinggi akan sanggup menyelenggarakan tugas untuk mencerdaskan bangsa, mengembangkan pribadi manusia Indonesia seutuhnya, dan membentuk ilmuwan dan tenaga ahli.

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

Guru seharusnya menyediakan bahan pelajaran yang menarik dan dapat menyajikan tantangan bagi siswa untuk giat secara aktif dan kreatif "mengotak-atik" apa yang dihadapinya. Bahan pelajaran tersebut hendaknya 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, sehingga semakin banyak pula ilmu pengetahuan dan pengalaman yang diperolehnya. Hal itu selaras dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Dworetzky, 1990) dan (Wood, 1996) bahwa permainan memiliki peranan penting dalam perkembangan kognitif dan sosial anak, karena dalam bermain guru mendukung anak belajar dan mengembangkannya.

HAKIKAT MEMBACA

Membaca adalah proses aktif dari pikiran yang dilakukan melalui mata terhadap bacaan. Dalam kegiatan membaca, pembaca memroses informasi dari teks yang dibaca untuk memperoleh makna (Vacca, 1991). Heilman (1977) menyatakan "*reading is interacting with language that has been coded into print*", membaca adalah interaksi dengan bahasa yang sudah dialihkodekan dalam tulisan. Membaca merupakan kegiatan yang penting dalam kehidupan sehari-hari, karena membaca tidak hanya untuk memperoleh informasi, tetapi juga berfungsi sebagai alat untuk memperluas pengetahuan bahasa seseorang. Dengan demikian, anak sejak kelas awal SD/MI perlu memperoleh latihan membaca dengan baik khususnya membaca permulaan.

Gibbon (1993: 70-71) mendefinisikan bahwa membaca sebagai proses memperoleh makna dari cetakan. Kegiatan membaca bukan sekedar aktivitas yang bersifat pasif dan reseptif saja, melainkan mengehndaki pembaca untuk aktif berpikir. Untuk memperoleh makna dari teks, pembaca harus menyertakan latar belakang "bidang" pengetahuannya, topik, dan pemahaman terhadap sistem bahasa itu sendiri. Tanpa hal-hal tersebut selebar teks tidak berarti apa-apa bagi pembaca.

Para ahli telah mendefinisikan tentang membaca dan tidak ada parameter tertentu untuk menentukan suatu definisi yang dianggap paling benar. Menurut Harris dan Sipay (1980) membaca sebagai suatu kegiatan yang memberikan respon makna secara tepat terhadap lambang verbal yang tercetak atau tertulis. Pemahaman atau makna dalam membaca lahir dari interaksi antara persepsi terhadap simbol grafis dengan keterampilan bahasa serta pengetahuan pembaca. Dalam interaksi ini, pembaca berusaha menciptakan kembali makna sebagaimana makna yang ingin disampaikan oleh penulis dalam tulisannya. Dalam proses membaca itu pembaca mencoba mengkreasikan apa yang dimaksud oleh penulis.

Dalam kegiatan membaca terjadi proses pengolahan informasi yang terdiri atas informasi visual dan informasi nonvisual (Smith, 1985). Informasi visual, merupakan informasi yang dapat diperoleh melalui indera penglihatan, sedangkan informasi nonvisual merupakan informasi yang sudah ada dalam benak pembaca. Karena setiap pembaca memiliki pengalaman yang berbeda-beda dan dia menggunakan pengalaman itu untuk menafsirkan informasi visual dalam bacaan, maka isi bacaan itu akan berubah-ubah sesuai dengan pengalaman penafsirannya (Anderson, 1972: 211).

Pembaca yang telah lancar pada umumnya meramalkan apa yang dibacanya dan kemudian menguatkan atau menolak ramalannya itu berdasarkan apa yang terdapat dalam bacaan. Permaalan dibuat berdasarkan pada tiga kategori sistem yaitu aspek sistematis, sintaksis dan grafologis. Menurut Wilson dan Peters (dalam Cleary, 1993: 284) bahwa membaca merupakan suatu proses menyusun makna melalui interaksi dinamis diantara pengetahuan pembaca yang telah ada, informasi yang telah dinyatakan oleh bahasa tulis, dan konteks situasi pembaca.

Berdasarkan uraian diatas, dapat dikatakan bahwa membaca adalah proses interaksi antara pembaca dengan teks bacaan. Pembaca berusaha memahami isi bacaan berdasarkan latar belakang pengetahuan dan kompetensi kebahasaannya. Dalam proses pemahaman bacaan tersebut, pembaca pada umumnya membuat ramalan-ramalan berdasarkan sistem semantik, sintaksis, grafologis, dan konteks situasi yang kemudian diperkuat atau ditolak sesuai dengan isi bacaan yang diperoleh.

PENGERTIAN MEMBACA PERMULAAN

Membaca permulaan dalam pengertian ini adalah membaca permulaan dalam teori ketrampilan, maksudnya menekankan pada proses penyandian membaca secara mekanikal. 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 gambargambar 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.

Disamping 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).

Menurut La Barge dan Samuels (dalam Downing and Leong, 1982: 206) proses membaca permulaan melibatkan tiga komponen, yaitu (a) visual memory (vm), (b) phonological memory (pm), dan (c) semantic memory (sm). Lambang lambang fonem tersebut adalah kata, dan kata dibentuk menjadi kalimat. Proses pembentukan tersebut terjadi pada ketiganya. Pada tingkat VM, huruf, kata dan kalimat terlihat sebagai lambang grafis, sedangkan pada tingkat PM terjadi proses pembunyian lambang. Lambang tersebut juga dalam bentuk kata, dan kalimat.

Proses pada tingkat ini bersumber dari VM dan PM. Akhirnya pada tingkat SM terjadi proses pemahaman terhadap kata dan kalimat. Selanjutnya dikemukakan bahwa untuk memperoleh kemampuan membaca diperlukan tiga

syarat, yaitu kemampuan membunyikan (a) lambang-lambang tulis, (b) penguasaan kosakata untuk memberi arti, dan (c) 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.

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 (a) lambang-lambang tulis, (b) penguasaan kosakata untuk memberi arti, dan (c) 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.

PEMBELAJARAN MEMBACA PERMULAAN

Pembelajaran membaca permulaan diberikan di kelas I dan II. Tujuannya adalah agar siswa memiliki kemampuan memahami dan menyuarakan tulisan dengan intonasi yang wajar, sebagai dasar untuk dapat membaca lanjut (Akhadiah, 1991/1992: 31). Pembelajaran membaca permulaan merupakan tingkatan proses pembelajaran membaca untuk menguasai sistem tulisan sebagai representasi visual bahasa. Tingkatan ini sering disebut dengan tingkatan belajar membaca (*learning to read*). Membaca lanjut merupakan tingkatan proses penguasaan membaca untuk memperoleh isi pesan yang terkandung dalam tulisan. Tingkatan ini disebut sebagai membaca untuk belajar (*reading to learn*). Kedua tingkatan tersebut bersifat kontinum, artinya pada tingkatan membaca permulaan yang fokus kegiatannya penguasaan sistem tulisan, telah dimulai pula pembelajaran membaca lanjut dengan pemahaman walaupun terbatas. Demikian juga pada membaca lanjut menekankan pada pemahaman isi bacaan, masih perlu perbaikan dan penyempurnaan penguasaan teknik membaca permulaan (Syafi'ie, 1999: 16).

PENGERTIAN PERMAINAN

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Pada permulaan setiap pengalaman bermain memiliki resiko. Ada resiko bagi anak untuk belajar misalnya naik sepeda sendiri, belajar meloncat. Unsur lain 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 nonlital. (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. Menurut Hidayat (1980:5) permainan memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (1) adanya seperangkat peraturan yang eksplisit yang mesti diindahkan oleh para pemain, (2) adanya tujuan yang harus dicapai pemain atau tugas yang mesti dilaksanakan.

PERMAINAN BAHASA

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.

PEMBELAJARAN MEMBACA MELALUI PERMAINAN BAHASA

Dalam teori Belajar konstruktivisme diisyaratkan bahwa guru tidak memompakan 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).

Dalam hal ini 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 dapat berbuat agak santai. Dengan cara santai tersebut, sel-sel otak siswa dapat berkembang 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).

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. Adapun 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, dan
- (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 (Hidayat dkk, 1980).

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. Guru juga perlu mempertimbangkan materi pembelajaran, karena bentuk permainan tertentu cocok untuk materi tertentu. Misalnya, untuk ketrampilan berbicara guru dapat menyediakan jenis permainan dua boneka, karena dengan permainan ini dapat mendorong siswa berani tampil secara ekspresif.

PERMAINAN KATA

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. 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.

Memilih Kata

Cara Membuat

Pada kartu yang panjang 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 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 baliklah kartu.

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 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

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

PENUTUP

Dalam melakukan pembelajaran membaca permulaan bagi siswa SD 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. Tujuan utama pembelajaran dengan permainan bahasa adalah 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. Disamping itu permainan dapat digunakan sebagai penguatan (*reinforcement*). Siswa kelas awal SD masih memerlukan

dunia permainan untuk membantu menumbuhkan pemahaman terhadap diri mereka. Pada usia tersebut, siswa mudah merasa jenuh belajar di kelas apabila dijauhkan dari dunianya yaitu dunia bermain.

Setiap permainan terdapat unsur rintangan atau tantangan yang harus dihadapi. 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.

REFERENSI

- Anderson, R. C. 1972. *Language Skills in Elementary Education*. New York: Macmillan Publishing Co, Inc.
- Badudu, J. S. 1993. *Pengajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah: Tinjauan dari Masa ke Masa*, Bambang Kaswanti Purwo (ed), Pelba 6. Yogyakarta: Kanisius.
- Baradja, M. F. 1990. *Kapita Selekta Pengajaran Bahasa*. Malang: IKIP Malang.
- Cleary, Linda Miller dan Michael D. Linn. 1993. *Linguistics For Teachers*. New York: Mc Graw-Hill.
- Dworetzky, John. P. 1990. *Introduction to Child Development*. New York: West Publishing Company.
- Goodman, Kenneth. 1988. *The Reading Process*. Dalam Carrell, Patricia L; Devine, Joanne; & Eskey, David E (eds). *Interactive Approaches to Second Language Reading*. Cambridge University Press.
- Gibbons, Paulina. 1993. *Learning to Learn in a Second Language*. Australia: Heinemann Portmouath NH.
- Muchlisoh. 1992. *Materi Pokok Bahasa Indonesia 3*. Jakarta: Depdikbud.
- Pollit, Theodora. 1994. *How Play and Work are Organized in Kindergarten Classroom*. *Journal of Research in Childhood Education*. Vol. 9 No. 1.
- Root, Betty. 1995. *Membantu Putra Anda Belajar Membaca*. Jakarta: Periplus.
- Rofi'uddin, Ahmad. 2003. *Faktor Kreativitas Dalam Kemampuan Membaca dan Menulis Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Islam Sabilillah Malang*. Lemlit Universitas Negeri Malang.
- 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. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Smith, F. 1985. *Reading*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Semiawan, Conny. R. 2002. *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Usia Dini*. Jakarta: PT Ikrar Mandiri Abadi.
- Bodd, Elizabeth; et. All. 1996. *Play Learning and The Early Childhood Curriculum*. London: Paul Charman Publishing.