

## MENINGKATKAN SEMANGAT MEMBACA DAN MENULIS SISWA SEKOLAH DASAR DENGAN PERMAINAN KATA BERSAMBUT

Dewi Mustikowati<sup>1</sup>, Eka Wijayanti<sup>2</sup>, Julung Darmanto<sup>3</sup>

<sup>1</sup>SDN Jagung Kab. Kediri, <sup>2</sup>SDN Kalipang 4 Kec. Grogol Kab. Kediri,

<sup>3</sup>SDN Tambibendo 1 Kec. Mojo Kab. Kediri.

Email: <sup>1</sup>budewi2015@yahoo.com, <sup>2</sup>ekawijayanti08771@gmail.com,  
<sup>3</sup>julungdarmanto@gmail.com.

**Abstrak:** Penulisan ini bertujuan untuk meningkatkan minat membaca dan menulis siswa sekolah dasar. Pendekatan yang digunakan dalam penulisan ini adalah pendekatan kualitatif, yang bertujuan pada hasil belajar yang akan dicapai. Belajar membaca dan menulis melalui permainan kata bersambut diharapkan dapat menginspirasi siswa sekolah dasar dalam kemampuan berfikir dalam mengolah kata sesuai dengan pengetahuannya. Selain itu, anak-anak diajak belajar sambil bermain dalam waktu yang bersamaan sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan menarik, menyenangkan dan efektif karena setiap siswa aktif dalam proses pembelajaran. Penulis akan membahas pembelajaran kata melalui permainan kata bersambut.

**Kata kunci:** membaca, menulis, permainan, kata

Membaca dan menulis permulaan merupakan dasar pengajaran yang pertama kali diajarkan guru kepada anak sekolah dasar. Ketrampilan pembelajaran menulis permulaan disajikan bersama dengan membaca permulaan sehingga sering di sebut dengan MMP (Membaca dan Menulis Permulaan). Mengajarkan membaca dan menulis permulaan pada siswa sekolah dasar dapat dilakukan dalam berbagai metode. Kemampuan membaca permulaan lebih diorientasikan pada kemampuan membaca tingkat dasar, yakni kemampuan *melek huruf*. Kemampuan menulis permulaan tidak jauh beda dengan kemampuan membaca permulaan. Belajar yang baik adalah belajar yang tidak dipaksakan. Belajar yang baik adalah belajar yang menyenangkan. Usia anak sekolah dasar adalah masa-masa bermain. Belajar sambil bermain tentunya akan menambah semangat siswa dalam memahami materi yang diajarkan guru. Pada kesempatan ini penulis akan menyajikan permainan kata bersambut yang dapat meningkatkan ketrampilan membaca dan menulis siswa sekolah dasar.

Pada umumnya tujuan dari menulis dan membaca permulaan dengan bermain kata adalah meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengolah informasi yang diperolehnya kemudian diungkapkan melalui tulisan yang dilakukan secara berkelompok. Membaca dan menulis permulaan di sekolah dasar juga mempunyai tujuan agar anak lancar membaca dan memahaminya kemudian diungkapkan melalui tulisan. Namun dalam menulis permulaan ini biasanya dilaksanakan setelah atau bersamaan dengan belajar membaca permulaan pada siswa sekolah dasar. Karena anak yang biasa membaca akan menulis sesuai pengetahuan kosakata yang dimiliki akan lebih semangat dan tertantang untuk ikut bermain dalam permainan kata bersambut. Harapan penulis, semoga tulisan

ini dapat menambah referensi guru dalam mengajarkan kosakata kepada anak didik sekolah dasar dalam kegiatan membaca dan menulis permulaan melalui kata bersambut.

Menurut pendapat Saleh Abbas (2006:125), keterampilan menulis adalah kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan kepada pihak lain dengan melalui bahasa tulis. Ketepatan pengungkapan gagasan harus didukung dengan ketepatan bahasa yang digunakan, kosakata dan gramatikal dan penggunaan ejaan.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar yang paling mendasar adalah keterampilan membaca dan menulis, karena hal tersebut merupakan dasar pelajaran bagi kelas selanjutnya. Sehingga dalam pembelajaran MMP ini keterampilan guru sebagai pengajar yang pertama bagi siswa sekolah dasar ini harus sangat penuh dengan perhatian kepada anak. Sebenarnya begitu banyak manfaat yang dipetik dari menulis.

Manfaat menulis tersebut antara lain : meningkatkan kecerdasan, meningkatkan daya inisiatif dan kreatifitas, menumbuhkan keberanian, serta mendorong kemauan dan kemampuan mengumpulkan informasi. Dalam pembelajaran menulis permulaan ini, penulis menggunakan metode belajar sambil bermain salah satunya adalah bermain kata bersambut. Guru menggunakan permainan dalam proses pembelajaran karena guru menyadari ada kalanya siswa merasa bosan dengan cara mengajar guru yang monoton.

Akibatnya, siswa merasa jenuh dan berkurangnya konsentrasi yang tidak lagi terfokus pada pelajaran. Melalui metode belajar sambil bermain ini peserta didik mampu belajar seiring dengan kegiatan bermain. Melalui permainan, siswa memahami ide serta konsep baru dalam proses belajar mereka. Belajar sambil bermain, bukan hanya menambah pengetahuan siswa melainkan juga menambah ketrampilan siswa dalam berbagai hal. Belajar sambil bermain bukan saja bertujuan meningkatkan kecerdasan kognitif yang dikembangkan tetapi emosi, sosial, afektif dan psikomotorik juga meningkat.

## **PEMBAHASAN**

### **Menulis Permulaan**

Dalam menulis permulaan, tujuannya adalah agar siswa dapat menulis kata-kata dengan tepat. Pada menulis permulaan siswa diharapkan untuk dapat memproduksi tulisan yang dapat dimulai dengan tulisan eja. Contoh tulisan e, d, f, k, j, dan dapat berupa suku kata seperti su-ka, ma-ta, ha-rus, lu-ka serta dalam bentuk kalimat sederhana. Seperti halnya membaca permulaan, menulis permulaan juga dapat menggunakan metode-metode seperti metode abjad, metode suku kata, metode global dan metode SAS.

Menulis permulaan (dengan huruf kecil) di kelas rendah siswa sekolah dasar tujuannya adalah agar siswa memahami cara menulis permulaan dengan ejaan yang benar dan mengkomunikasikan ide/pesan secara tertulis, materi pelajaran menulis permulaan di kelas rendah sekolah dasar disajikan secara bertahap dengan menggunakan pendekatan huruf, suku kata, kata-kata atau kalimat. Kegiatan menulis pada kelas rendah sekolah dasar biasanya diterapkan dengan berbagai cara seperti, menjiplak, menirukan tulisan dari buku paket atau

buku pelajaran lain, menirukan tulisan guru di papan tulis atau menulis dari dikte yang diberikan oleh guru. Pada kesempatan ini penulis akan menyajikan metode mengajar membaca dan menulis melalui permainan kata bersambut. Dari metode permainan kata bersambut ini, akan ditemukan perbedaan antara menulis menirukan dengan menulis dari hasil pengetahuan siswa sendiri. Dalam permainan kata bersambut, siswa lebih ditekankan untuk berpikir spontan, kreatif dan memiliki keberanian untuk mengungkapkan kata-kata dalam tulisan. Selain tujuan tersebut ada sikap positif yang akan terwujud dari permainan ini adalah tumbuhnya sikap tanggung jawab, kebersamaan, menghormati, keberanian, tertib, percaya diri dan peduli sosial.

### **Permainan Kata**

Dalam permainan kata bersambut, ada beberapa alat-alat yang perlu dipersiapkan guru adalah: kertas manila atau dapat menggunakan papan tulis, spidol atau kapur, penghapus, jam alarm atau dapat menggunakan alarm handphone. Sedangkan pelaksanaan permainan dilakukan dalam langkah-langkah yang akan kami uraikan sebagai berikut.

Langkah-langkah pembelajaran membaca dan menulis melalui permainan kata bersambut: (1) siswa dikelompokkan terdiri dari 4 atau 5 anak tujuan dari pengelompokan tersebut untuk memudahkan guru melakukan pengamatan terhadap kegiatan permainan kata bersambut, (2) guru menyiapkan papan atau kertas manila untuk menulis yang digunakan untuk menuliskan hasil kata-kata permainan kata bersambut, (3) setiap kelompok memegang kapur tulis atau spidol yang digunakan secara bergantian antara teman satu kelompok menulis dipapan tulis, (4) guru mengajak siswa berkonsentrasi lalu menjelaskan dan memberi contoh jalannya permainan kata bersambut untuk menanamkan pemahaman pada siswa, diantaranya kata-kata yang ditulis adalah kata dasar dari kata benda, kata sifat, kata kerja dengan batasan bukan nama orang,

(5) guru memberikan kata kunci sebagai dasar untuk melanjutkan kata berikutnya, tak lupa guru memberikan batas waktu permainan misalkan sepuluh menit atau lima belas menit, (6) setiap kelompok berdiri berbaris mendekati papan tulis, (7) setelah guru menuliskan kata kuncinya, siswa dibagian depan setiap kelompok meneruskan kata kunci guru dengan kata-kata yang bebas menurut pengetahuan mereka dengan cara meneruskan huruf terakhir dari kata kunci yang diberikan guru, (8) siswa yang sudah menulis, berpindah dibarisan paling belakang untuk melakukan tugas secara bergiliran, (9) saat siswa berkompetisi menulis kata-kata, guru mendampingi siswa tidak lupa selalu mengamati dan memberikan semangat,

(10) jika salah satu anggota kelompok mengalami kesulitan maka anggota kelompok lain dalam satu kelompok boleh membantu tetapi tidak boleh menuliskan sehingga kekompakan dan rasa kebersamaan akan muncul, (11) setelah batas waktu yang ditentukan habis, guru akan memeriksa hasil tulisan di papan atau di kertas manila, (12) jika dalam hasil kerja kelompok terdapat kata yang salah dalam penulisannya atau ada kata yang diulang maka guru tidak menghitungnya dan dianggap gagal atau salah, (13) guru bersama siswa menghitung bersama-sama banyaknya kata yang benar, (14) pemenang permainan

ini ditentukan dari banyaknya kata yang benar yang telah ditulis tiap kelompok. Berikut ini adalah cara pelaksanaan langkah-langkah permainan kata bersambut, misalkan satu kelas terdiri dari 4 kelompok dan guru memberikan kata kunci yaitu "satu", huruf terakhir adalah "u" maka setiap kelompok bebas menulis kata-kata yang diawali huruf u dan begitu seterusnya.

### **Kelebihan**

Bila dalam proses pembelajaran guru lebih berperan aktif misalnya memberikan dikte atau menuliskan dipapan tulis agar ditirukan siswa, namun pada kesempatan ini siswa diajak lebih aktif, siswa terbiasa berfikir spontan, cepat dan tanggap terhadap masalah yang dihadapi, siswa memiliki tanggung jawab, kerja keras, sportifitas, keberanian, ketelitian, konsentrasi, siswa juga tertantang untuk berkompetisi dalam memperkaya kosakata yang dimilikinya. Dalam kegiatan belajar sambil bermain ini diharapkan akan tumbuh rasa saling menghargai, tolong menolong dan kerja sama yang baik antar anggota kelompok.

### **Kekurangan**

Bila dalam satu kelompok terdapat siswa yang belum lancar membaca dan menulis, permainan menjadi agak terhambat. Jika terdapat kesalahan dalam penulisan kata oleh siswa, guru tidak bisa langsung mengevaluasi tetapi guru harus menunggu permainan selesai.

### **KESIMPULAN**

Jadi dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa menulis permulaan (begining writing) adalah cara merealisasikan simbol bunyi menjadi huruf - huruf yang dapat dikenali secara kongrit sesuai dengan tata cara menulis yang baik. Adapun tujuan membaca dan menulis permulaan melalui permaiana kata bersambut adalah agar siswa dapat menulis kata – kata dengan tepat dengan suasana menyenangkan.

### **SARAN**

Menulis permulaan merupakan tahapan proses belajar menulis bagi siswa sekolah dasar kelas awal. Oleh sebab itu, sebagai pengajar hendaknya kita mengajar dengan langkah – langkah yang benar serta memperhatikan rambu – rambu dalam pembelajaran menulis. Dalam mengajarkan membaca dan menulis permulaan melalui permainan kata bersambut, guru harus memperhatikan maksud dan tujuan dari permainan yang diberikan seorang guru kepada siswanya.

### **DAFTAR RUJUKAN**

- Hartati, Tatat dkk. 2006. Pendidikan Bahasa Indonesia dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah. Bandung : UPI PRESS.
- Rhapsoda, Indi Bernati. 2012. *Membaca Menulis Permulaan*.(online)
- Mursi, Syaikh. & Said, Muhammad. 2003. Seni Mendidik Anak, Jakarta Timur.