PEMANFAATAN APLIKASI EDUCATION GAMES UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA DAN MENULIS PERMULAAN SISWA KELAS 1 MI HIDAYATUL MUBTADIIN

Reza Amalia¹, Nadia Mahirotul Septya², Siti Mufarroha³, Zahwa Nur Aini⁴, Bahri Musthofa⁵
rezaamalia03092004@gmail.com¹, nadiaseptya30@gmail.com², sitimufarroha95@gmail.com³,
Zahwanuraini786@gmail.com⁴, bahri.musthofa007@gmail.com⁵
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

ABSTRAK

Pembelajaran membaca permulaan untuk siswa kelas 1 SD/MI harus sesuai dengan dunia anak-anak yang terkait dengan bermain. Dengan menggabungkan bermain dan belajar, permainan pendidikan dapat membantu anak-anak meningkatkan pemikiran dan bahasa mereka serta meningkatkan motorik kasar dan halus mereka. Pilihan jenis permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan. Hasil penelitian wawancara dengan guru Mi Hidayatul Mubtadiin Trenggalek menunjukkan bahwa produk aplikasi pembelajaran atau education game layak diimplementasikan karena lebih memudahkan pembelajaran untuk siswa kelas 1 MI/SD.

Kata Kunci: Peran Guru, Pemanfaatan Aplikasi, Pentingnya Pendidikan.

ABSTRACT

Beginning reading learning for grade 1 SD/MI students must be in accordance with children's world which is related to play. By combining play and learning, educational games can help children improve their thinking and language and improve their gross and fine motor skills. The choice of type of game to be used in learning must be adjusted to developments in technology and science. The results of research interviews with teacher Mi Hidayatul Mubtadiin Trenggalek show that learning application products or educational games are worth implementing because they make learning easier for grade 1 MI/SD students.

Keywords: *Role of Teachers, Use of Applications, Importance of Education.*

PENDAHULUAN

Membaca adalah keterampilan berbahasa reseptif yang diperoleh melalui media tulis. Membaca tidak hanya harus tahu dan melafalkan lambang bunyi, tetapi juga harus memahami isi bacaan. Kemampuan membaca merupakan dasar untuk keterampilan lain, sehingga membaca merupakan proses yang kompleks dan penting. Anak-anak dapat belajar banyak hal melalui membaca. Oleh karena itu, kemampuan membaca adalah kunci keberhasilan belajar mereka di masa depan. Mengingat betapa pentingnya keterampilan membaca, banyak orang tua yang mengajarkan anak-anak mereka membaca sejak usia dini. Siswa kelas 1 MI/SD memiliki keterampilan membaca awal. Membaca permulaan adalah proses kognitif dan keterampilan. Pengenalan dan penguasaan lambang fonem adalah fokus dari proses keterampilan, sedangkan proses kognitif menunjuk pada penggunaan lambang-lambang fonem yang sudah dikenal untuk memahami makna suatu kata atau kalimat. Tahapan membaca permulaan dititikberatkan pada kesesuaian antara tulisan dan bunyi yang ada, kelancaran dan kejelasan suara, dan pemahaman isi atau makna. Persiapan membaca didukung dengan pengalaman keaksaraan seperti membaca buku atau sering menggunakan tulisan maupun simbol saat pembelajaran.

Keterampilan membaca pada siswa kelas 1 SD/MI termasuk ke dalam membaca permulaan. Membaca permulaan merupakan suatu proses keterampilan dan kognitif. Pembelajaran membaca permulaan pada anak harus terkait dengan dunia mereka saat bermain. Game pendidikan adalah cara terbaik untuk menggabungkan bermain dan

belajar. Permainan edukatif, atau permainan pendidikan, adalah kegiatan yang sangat menyenangkan yang dapat digunakan sebagai metode atau alat untuk mengajar. Permainan pendidikan dimaksudkan untuk meningkatkan kecerdasan anak dan membantu mereka memecahkan masalah. Game membantu proses belajar karena anak dapat mengendalikan kecepatan belajar sesuai dengan kemampuan mereka. Game pendidikan dapat membantu anak belajar berpikir dan berbicara. Selain itu, permainan pendidikan dapat meningkatkan motorik kasar dan halus anak. Permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini akan sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013 yang menekankan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini untuk mengetahui implementasi kegiatan belajar mengajar dalam mempermudah membaca permulaan siswa kelas 1 SD/MI di MI Hidayatul Mubtadi'in. Sebagai upaya untuk memperoleh kebenaran atau mencari jawaban dari permasalahan yang ada, maka peneliti menggunakan pendekatan kualitatif. Karena penelitian ini menggunakan studi lapangan dengan memperoleh data dengan berbagai instrument yaitu, wawancara oleh salah satu guru MI Hidayatul Mubtadi'in. Menurut Bodgan Taylor dalam moleong (2002) penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang di amati.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Membaca merupakan salah satu keterampilan terpenting bagi anak. Namun, banyak anak yang tidak menerima pengajaran membaca yang tepat. Bagi mereka, belajar membaca merupakan awal dari pembiasaan proses belajar mengajar yang sistematis. Oleh karena itu, guru dan orang tua hendaknya mendorong anak untuk belajar membaca dan tumbuh menjadi anak yang gemar membaca. Sebab, orang yang gemar membaca adalah orang yang berpikiran terbuka dan mempunyai pemikiran yang luas. Selain membaca, menulis juga merupakan keterampilan yang tidak kalah pentingnya. Menulis merupakan salah satu jenis komunikasi yang menyampaikan gagasan melalui kata-kata tertulis. Untuk menyampaikan gagasan tersebut, anak perlu dibimbing dan diajarkan sejak dini.

Pada kelas 1, siswa memasuki tahap awal sekolah. Tahap ini memerlukan persiapan fisik dan psikis. Membaca dan menulis merupakan keterampilan yang harus dikuasai siswa ketika belajar di kelas satu. Karena setiap buku pelajaran yang dimiliki siswa mempunyai bacaan dan tulisan yang harus dibaca dan dipahami oleh siswa. Ketika siswa sudah bisa membaca dan menulis, maka mereka akan lebih mudah menguasai materi dan memahami segala sesuatu yang dibacanya. Oleh karena itu, guru hendaknya berusaha membantu siswa memperoleh keterampilan membaca dan menulis, terutama pada awal kelas pertama. Dengan menyediakan media pembelajaran yang bervariasi, guru dapat menerapkan strategi tertentu dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan di kelas. dan keterampilan menulis. Hal ini bertujuan agar siswa tidak bosan saat belajar membaca dan menulis.

Pembelajaran membaca permulaan pada anak harus sesuai dengan dunia anak yang lekat dengan kegiatan bermain. Education games menjadi solusi yang tepat dalam menggabungkan kegiatan belajar dan bermain. Education games adalah permainan yang mengandung unsur mendidik yang dirancang dan dibuat untuk merangsang daya pikir anak dan melatih memecahkan masalah. Masuknya game dalam proses belajar melahirkan suasana yang menyenangkan karena anak dapat

mengendalikan kecepatan belajar sesuai dengan kemampuannya. Pengaruh education games pada anak diantaranya dapat melatih kemampuan berfikir serta kemampuan berbahasa anak. Selain itu, education games dapat melatih motorik halus dan motorik kasar anak.

Dalam proses belajar mengajar di sekolah, setiap guru mengharapkan agar siswa-siswanya dapat mencapai hasil belajar sebaik-baiknya. Pada kenyataannya banyak siswa di kelas I yang menunjukkan gejala tidak dapat mencapai hasil belajar seperti yang di harapkan. Beberapa siswa masih menunjukkan nilai yang rendah dan sulitnya memahami materi pelajaran.

Sebagaimana wawancara yang kami lakukan pada salah satu guru di MI Hidayatul Mubtadi'in bahwa 80 persen siswa di kelas I masih belum mencapai capaian pembelajaran. Penyebab dari rendahnya kemampuan membaca menulis permulaan siswa dapat di sebabkan oleh bermacam-macam faktor. Salah satunya kurangnya perhatian dan bimbingan belajar dari orang tua di rumah. Perlu adanya kerjasama yang baik antara orangtua dan guru agar anak dapat mencapai hasil belajar yang baik dan memiliki kemampuan membaca dan menulis yang baik.

Berbagai upaya telah di lakukan oleh guru, khususnya guru kelas I untuk mengembangkan kemampuan membaca dan menulis siswa di kelas I. Pentingna bagi siswa untuk menguasai kemampuan membaca dan menulis di kelas I dan banyaknya siswa kelas I yang belum memiliki kemampuan membaca dan menulis permulaan yang baik, hal ini mendorong guru atau pengajar di MI Hidayatul Mubtadi'in untuk menerapkan metode pembelajaran bebebentuk education games. Education games yang di terapkan oleh guru di MI Hidayatul Mubtadi'in adalah bermain kartu huruf,merangkai puzzle huruf,dan bernyanyi suku kata.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah di lakukan mengenai upaya guru dalam mengembangkan kemampuan membaca menulis permulaan siswa kelas I MI Hidayatul Mubtadi'in dapat di ambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Upaya yang di lakukan guru kelas I MI Hidayatul Mubtadi'in dalam mengembangkan kemampuan membaca dan menulis permulaan yaitu dengan mengembangkan education games di antaranya ; bermain kartu huruf,merangkai puzzle huruf,dan bernyanyi suku kata.
2. Faktor yang menyebabkan siswa di MI Hidayatul Mubtadi'in belum banyak yang mencapai capaian pembelajaran adalah salah satunya faktor orang tua yang kurang perhatian dalam membimbing dan membelajari anak di rumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Budi Rahayu, M. Eko, Masugino Masugino. Penerapan-Media-Pembelajaran-Berbasis-Ed .Pdf. 2015, pp. 18–22, <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPTM/article/view/5321>.
- Fauziah, Herisfani. “Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca Menulis Permulaan Siswa Kelas I Mi.” Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, vol. 4, no. 2, 2018, p. 173, <https://doi.org/10.32332/elementary.v4i2.1241>.
- Hanifa, Hanum Sukma, S.Pd., M. Pd., and M. Pd. LiAuliya Puspita, S.Pd. Keterampilan Membaca Dan Menulis (Teori Praktik). 2016.