

Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis melalui Media Pembelajaran Interaktif Digital melalui Aplikasi Gemar (Game Membaca Lancar) pada Peserta Didik Kelas 2 SDN Cinunuk 01

Azka Aulia Azzahrah^{1*}, Tin Rustini²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dr. Setiabudi No.229, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat
azkaazzahrah@upi.edu

Abstract

Learning media can be an effective tool in helping overcome delays in reading and writing in grade 2 students, but the learning media developed must be innovative and digital media so that students easily understand and with the latest systems. Data collection techniques, researchers conduct student observations, educator interviews and journal literature studies. Data collection was carried out with the results of interviews with grade 2 educators of SDN Cinunuk 01 who carried out teaching activities. There are delays in reading and writing in these two students, there are several factors experienced. Based on the results of observation, the main cause of this delay in reading writing is environmental and psychological factors. Gemar or Fluent Reading Game is an application that can be accessed by students easily. In this hobby application, students can learn interactively. By using the Gemar digital application, students can easily read and rewrite what has been read by students.

Keyword: Digital Applications, Learning Media, Reading, Writing

Abstrak

Media pembelajaran dapat menjadi alat yang efektif dalam membantu mengatasi keterlambatan dalam membaca dan menulis pada peserta didik kelas 2, namun media pembelajaran yang dikembangkan harus menjadi media yang inovatif dan digital agar peserta didik mudah paham dan dengan sistem terkini. Teknik pengumpulan data, peneliti melakukan observasi peserta didik, wawancara pendidik dan studi literatur jurnal. Pengumpulan data dilakukan dengan hasil wawancara terhadap pendidik kelas 2 SDN Cinunuk 01 yang melaksanakan kegiatan mengajar. Adanya keterlambatan membaca dan penulis pada kedua peserta didik ini terdapat beberapa faktor yang dialami. Berdasarkan hasil dari observasi, hal utama dari penyebab keterlambatan membaca menulis ini yakni faktor lingkungan dan psikologis. Gemar atau Game Membaca Lancar merupakan sebuah aplikasi yang dapat diakses oleh peserta didik dengan mudah. Dalam aplikasi gemar ini peserta didik dapat belajar dengan interaktif. Dengan menggunakan Aplikasi digital Gemar, peserta didik dapat dengan mudah untuk membaca dan menuliskan Kembali apa yang sudah dibacakan oleh peserta didik.

Kata Kunci: Aplikasi Digital, Media Pembelajaran, Membaca, Menulis

Copyright (c) 2023 Azka Aulia Azzahrah, Tin Rustini

Corresponding author: Azka Aulia Azzahrah

Email Address: azkaazzahrah@upi.edu (Jl. Dr. Setiabudi No.229, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat)

Received 19 May 2023, Accepted 29 May 2023, Published 3 June 2023

PENDAHULUAN

Undang – Undang No. 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa Pendidikan merupakan usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Hasbullah (2005).

Sistem Pendidikan Nasional yang telah diatur dalam Undang – Undang membawa dampak positif terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Bahasa memiliki peran dalam pengembangan intelektual, sosial dan emosional peserta didik dan sebagai penunjang keberhasilan dalam mempelajari

semua pembelajaran. Dalam pembelajaran Bahasa diharapkan dapat membantu peserta didik untuk mengenali dirinya, budayanya dan budaya orang lain, mengemukakan pendapat dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan Bahasa tersebut dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imaginative yang ada dalam dirinya.

Membaca dan menulis bagi kategori pemula merupakan mata pelajaran yang tidak dapat dipisahkan dan menjadi keharusan bagi peserta didik. Namun kemampuan membaca dan menulis ini tentu menjadi sesuatu yang sangat sulit bagi peserta didik. Bukan hanya terdapat pada kelas 1, namun kesulitan dalam membaca dan menulis inipun terjadi pada peserta didik kelas 2. Tidak sedikit pendidik harus mengasah peserta didik yang kurang terampil dalam membaca dan menulis dengan berbagai cara, dan diantaranya pendidik menggunakan beberapa media yang tentu harus menarik bagi peserta didik, agar peserta didik tetap mau berusaha dan pembelajaran menjadi tidak monoton.

Keterlambatan dalam kemampuan membaca dan menulis pada peserta didik kelas 2 dapat menjadi masalah yang cukup signifikan dalam proses pembelajaran. Kemampuan membaca dan menulis yang kuat sangat penting untuk keberhasilan akademik dan perkembangan keseluruhan peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi di kelas 2 SD Negeri Cinunuk 01, terdapat permasalahan dalam keterampilan membaca dan menulis. Kekurangan terampil peserta didik dalam membaca dan menulis yakni (1) belum mengenal huruf per abjad dengan jelas, (2) melafalkan kata yang masih kurang tepat, (3) tulisan masih banyak kesalahan dan sulit untuk dipahami. Mengajar membaca permulaan memang membutuhkan kesabaran luar biasa, kesabaran itu dibutuhkan karena objek yang diajar adalah anak – anak, Hasanudin (2016). Widyaningrum dan Hasanudin (2019) juga menjelaskan bahwa pihak pendidik pun juga memiliki andil besar untuk menumbuhkan minat baca anak didiknya.

Media pembelajaran dapat menjadi alat yang efektif dalam membantu mengatasi keterlambatan dalam membaca dan menulis pada peserta didik kelas 2, namun media pembelajaran yang dikembangkan harus menjadi media yang inovatif dan digital agar peserta didik mudah paham dan dengan sistem terkini.

Maka dari itu dengan menggunakan media “Gemar” diciptakan Tujuan dari pembuatan artikel ini yakni meningkatkan kemampuan membaca dan menulis pada peserta didik yang belum mampu, (2) menumbuhkan semangat dan rasa percaya diri serta aktif pada peserta didik yang belum mampu membaca dan menulis.

METODE

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan metode studi kasus, yakni penelitian tentang individu, kelompok, satu organisasi dalam waktu tertentu (Arifin, 2011). Menurut Walidin (Fadli, 2021) penelitian kualitatif merupakan suatu proses penelitian untuk memahami fenomena – fenomena manusia atau sosial dengan menciptakan gambaran yang

menyeluruh serta kompleks yang dapat disajikan dengan kata – kata, melaporkan pandangan terinci yang diperoleh dari sumber informan, serta dilakukan dengan alamiah.

Dalam Teknik pengumpulan data, peneliti melakukan observasi peserta didik, wawancara pendidik dan studi literatur jurnal. Pengumpulan data dilakukan dengan hasil wawancara terhadap pendidik kelas 2 SDN Cinunuk 01 yang melaksanakan kegiatan mengajar dan hasil dari siklus perubahan peserta didik.

HASIL DAN DISKUSI

Subjek yang diteliti pada penelitian kali ini terdapat 2 peserta didik, mereka merupakan peserta didik kelas 2 di SDN Cinunuk 01. Keduanya tinggal Bersama dengan orang tua. Saat ini mereka masih belum lancar dalam membaca dan menulis, namun kurang motivasi dan bantuan dari orang tua juga, karena orang tua hanya mengandalkan pembelajaran dari sekolah saja. Untuk mengetahui faktor yang sedang dihadapi kedua peserta didik tersebut maka dilakukan pengamatan dan pendekatan.

Membaca merupakan suatu proses yang dilakukan serta digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui kata – kata atau tulisan. Abidin (2012) menyatakan bahwa membaca merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi yang ada pada sebuah bahan bacaan.

Faktor Penyebab Keterlambatan dalam Membaca dan Menulis

Adanya keterlambatan membaca dan menulis pada kedua peserta didik ini terdapat beberapa faktor yang dialami. Berdasarkan hasil dari observasi, hal utama dari penyebab keterlambatan membaca menulis ini yakni faktor lingkungan dan psikologis. Lemahnya minat membaca pada peserta didik menjadi faktor psikologis yang menyebabkan rendahnya kompetensi membaca. Menurut Syafiie dalam Rahim (2011) menjelaskan bahwa kesulitan belajar membaca adalah kesulitan dalam mengubah huruf menjadi kata dan kalimat. Dalam permasalahan ini umumnya dialami oleh kelas rendah, sedangkan kelas 2 seharusnya mampu membaca dengan lancar dengan kecepatan 100-140 kata per menit dan tidak lebih dari 2 kesalahan, Yusuf (2003). Berdasarkan hal tersebut, maka menulis juga menjadi kendala dalam perkembangan peserta didik, diluar mereka yang kesulitan dalam membaca, maka mereka pun merasa kesulitan untuk menuliskan apa yang ia dengar.

Faktor lainnya yang menjadi pengaruh rendahnya kemampuan membaca dan menulis kedua peserta didik tersebut yakni faktor lingkungan. Pada dasarnya peserta didik lebih banyak mengisi waktu dirumah dibandingkan dengan di sekolah. Lingkungan rumah berpengaruh besar dalam membentuk pribadi, sikap, nilai dan kemampuan dalam berbahasa. Namun, jika kurangnya dukungan dan bantuan dari orang tua untuk belajar dalam membaca dan menulis, maka akan sulit peserta didik tersebut untuk berkembang dan berusaha.

Selain itu, kurangnya Latihan dan pemahaman konsep huruf, dalam hal ini kurangnya pengenalan huruf dan kekurangan Latihan dalam membentuk dan mengenali huruf – huruf bisa menjadi hambatan dalam perkembangan membaca dan menulis peserta didik. Keterbatasan

keterampilan fonologis pun menjadi salah satu faktor, peserta didik yang mengalami keterlambatan dalam membaca dan menulis mungkin mengalami kesulitan dalam mengenali dan memanipulasi bunyi – bunyi dalam kata – kata.

Strategi dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis

Dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis bagi kedua peserta didik tersebut, dibutuhkan berbagai strategi yang harus dilakukan baik oleh pendidik, orang tua, maupun peserta didik tersebut.

1. Pembelajaran terstruktur.

Dalam hal ini, pendidik dapat mengatur pengajaran yang terstruktur dengan mengajarkan keterampilan fonologis dasar dan penguasaan huruf – huruf secara sistematis.

2. Membaca bersama.

Untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis, pendidik ataupun orang tua dapat melibatkan peserta didik dalam kegiatan literasi/membaca sebagai peningkatan pemahaman teks dan membantu peserta didik dalam membangun keterampilan membaca.

3. Penggunaan teknologi pembelajaran.

Saat ini dengan ramainya teknologi digital, pembelajaran tidak menutup kemungkinan dengan sistem teknologi digital pula. Pemanfaatan aplikasi dan perangkat lunak pembelajaran yang interaktif untuk dapat membantu meningkatkan keterampilan membaca dan menulis peserta didik.

4. Mendukung lingkungan belajar.

Peserta didik maupun pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang positif dan mendukung di sekolah maupun di rumah dengan menyediakan bahan bacaan yang bervariasi dan mengadakan kegiatan menulis yang menyenangkan.

5. Keterlibatan orang tua.

Sesuai dengan yang sudah dijelaskan di atas bahwa peserta didik lebih banyak menghabiskan waktu di rumah dibandingkan di sekolah. Maka dari itu, orang tua wajib terlibat dalam proses pembelajaran dengan memberikan informasi, saran dan dukungan untuk membantu anak mereka mengatasi keterlambatan dalam membaca dan menulis.

Media Pembelajaran Digital “Gemar”

Media pembelajaran secara umum merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media dalam proses pembelajaran ditujukan untuk membantu pendidik menyampaikan pesan – pesan secara mudah kepada peserta didik agar dapat berkonsentrasi pada materi pelajaran yang dipelajari. Media pembelajaran adalah salah satu alat atau cara yang dapat digunakan sebagai penyampaian pesan dari sumber pesan kepada penerima yang berlangsung dalam proses pembelajaran.

Rusman (2012) mengatakan bahwa pembelajaran digital merupakan proses dari belajar mengajar yang memanfaatkan bantuan dari teknologi yang ada dengan perkembangan jaman. Maka

dari itu, pembelajaran digital adalah media yang canggih yang berperan dalam pembelajaran masa kini dan termasuk rangkaian kegiatan proses belajar dengan memanfaatkan penggunaan teknologi informasi, khususnya mengenai penggunaan jaringan, audio yang memang menjadi perangkat pendukung yang dapat dilakukan dengan mendukung dari proses belajar mengajar.

Gemar atau Game Membaca Lancar merupakan sebuah aplikasi yang dapat diakses oleh peserta didik dengan mudah. Dalam aplikasi gemar ini peserta didik dapat belajar dengan interaktif. Aplikasi ini berisi mengenai pengenalan huruf abjad, suku kata, huruf vocal serta huruf konsonan. Selain itu, dalam aplikasi gemar ini peserta didik dapat bermain tebak huruf, mencari benda, mengelompokkan benda, melengkapi suku kata, dan Menyusun huruf. Dengan adanya aplikasi gemar, peserta didik dapat dengan mudah dalam membaca dan menulis.

Setelah kedua peserta didik diobservasi dan belajar menggunakan aplikasi gemar, 40% kemampuan kedua peserta didik tersebut dalam membaca dan menulis mulai meningkat. Peserta didik di sekolah menjadi lebih semangat dan mulai mengingat huruf, kata bahkan mengingat beberapa kalimat. Hal ini menjadi hasil bahwa aplikasi gemar dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam membaca dan menulis.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian mengenai kemampuan membaca dan menulis pada kedua siswa tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat berbagai faktor rendahnya kemampuan membaca dan menulis peserta didik. Selain itu terdapat beberapa strategi pula yang dapat dilakukan dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca dan menulis bagi peserta didik. Dengan menggunakan Aplikasi digital Gemar, peserta didik dapat dengan mudah untuk membaca dan menuliskan Kembali apa yang sudah dibacakan oleh peserta didik. Sehingga dengan adanya Aplikasi digital Gemar ini pembelajaran bagi peserta didik yang belum lancar dalam membaca dan menulis, jika konsisten dalam mempelajarinya maka seiring berjalannya waktu akan semakin lancar dalam membaca dan menulis.

REFERENSI

- Abidin, Y. (2012). Pembelajaran bahasa berbasis pendidikan karakter. Bandung: PT Refika Aditama.
- Ali, M. (2021). Peningkatkan Kemampuan Membaca Dan Menulis Permulaan Dengan Media Gambar Untuk Kelas 2 Pada Sdn 93 Palembang. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 43-51.
- Arifin, Z. (2011). Penelitian pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33-54.
- Hasanudin, C. (2016). Pembelajaran membaca permulaan dengan menggunakan media aplikasi bamboomedia bmgames apps pintar membaca sebagai upaya pembentukan karakter siswa sd menghadapi MEA. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 1-12.

- Hasbullah, Dasar – Dasar Ilmu Pendidikan, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005).
- Istiqoma, N., Affandi, L. H., & Khair, B. N. (2023). Analisis Jenis-Jenis Kesulitan dalam Membaca dan Menulis Permulaan pada Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5(2), 12-17.
- Milanda, R. (2022). ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR (Penelitian Studi Literatur) (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD, MI, dan SDLB.
- Pratiwi, C. P. (2020). Analisis keterampilan membaca permulaan siswa Sekolah Dasar: studi kasus pada siswa kelas 2 sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(1), 1-8.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: DEPDIKNAS.
- Widyaningrum, H. K. dan Hasanudin, C. (2019). Kajian kesulitan belajar Membaca Menulis Permulaan (MMP) pada siswa kelas II [Study of Difficulty Learning to Read Beginning Writing (MMP) in Class II Students], *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 8(2), 189-200
- Wijaya, A. M. R., Arifin, I. F., & Badri, M. I. (2021). Media Pembelajaran Digital Sebagai Sarana Belajar Mandiri Di Masa Pandemi Dalam Mata Pelajaran Sejarah. *SANDHYAKALA Jurnal Pendidikan Sejarah, Sosial Dan Budaya*, 2(2), 1-10.