JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
http://ojs.uninus.ac.id/index.php/JPKM
DOI: https://doi.org/10.30999/jpkm.v13i1.2482

MENINGKATKAN MINAT MEMBACA DENGAN PERMAIANAN KATA DI ERA NEW NORMAL DI SDN RAWALELE

Sri Dinarwati
Fakultas Ilmu Admnistrasi Universitas Subang
email; sridinawati@gmail.com

Naskah diterima; Februari 2023; direvisi dan disetujui Maret 2023; publikasi online Juli 2023

Abstrak

Di Tengah Pembelajaran Era New Normal di Indonesia ini, memiliki dampak yang besar khususnya untuk dunia pendidikan di Indonesia. Maka dengan adanya KKNM-MBKM Program Kerja Mengajar di SDN Rawalele diharapkan pembelajaran lebih mampu mendorong kreatifitas anak secara keseluruhan, membuat siswa aktif dalam pembelajaran serta pebelajaran yang lebih efektif dan berjalan dalam kondisi yang menyenangkan. Luaran dalam proses pengabadian ini yaitu untuk meningkatkan minat membaca siswa SDN Rawalele melalui permaianan kata bersambut yang diharapkan akan menginspirasi siswa Sekolah Dasar dalam kemampuan berfikir, serta kemampuan mengolah kata sesuai dengan pengetahuannnya. Diharapkan dengan metode Permainan Kata ini dapat menarik minat membaca siswa Sekolah Dasar dalam belajar karena proses belajar dilakukan dengan cara bermain sambil belajar dalam waktu yang berasamaan sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih menarik. Dengan pendekatan kepada siswa, masyarakat, dan guru juga menjadikan keterlibatan menjadi lebih baik. Dengan metode permainan kata siswa dapat meningkatkan minat baca lebih baik. Selain itu, proses belajar mengajar menjadi lebih santai, karena siswa diajak belajar sambil bermain.

Kata Kunci: New Normal, Membaca, dan Permaianan kata

Abstract

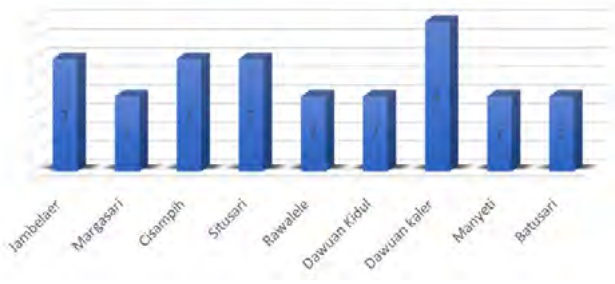
In the midst of this New Normal Era of Learning in Indonesia, it has a big impact, especially for the world of education in Indonesia. So with the KKNM-MBKM Teaching Work Program at SDN Rawalele it is hoped that learning will be more able to encourage children's creativity as a whole, make students active in learning and learning more effectively and run in pleasant conditions. The output of this perpetuation process is to increase the reading interest of Rawalele Elementary School students through word-for-word games which are expected to inspire elementary school students in the ability to think, as well as the ability to process words according to their knowledge. It is hoped that this word game method can attract elementary school students' reading interest in learning because the learning process is carried out by playing while learning at the same time so that the learning process can take place in a more interesting way. Approaches to students, the community, and teachers also make engagement better. With the word game method students can increase interest in reading better. In addition, the teaching and learning process becomes more relaxed, because students are invited to learn while playing

Keywords: *New Normal, Reading, and word play*

A. PENDAHULUAN

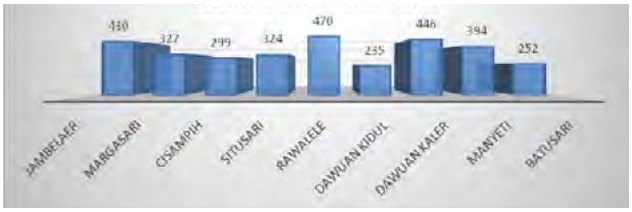
Kecamatan Dawuan merupakan salah satu Kecamatan yang berada di Kabupaten Subang. Kecamatan Dawuan memiliki 9 Desa yang tersebar dengan tingkat pertumbuhan penduduk dan kepadatan yang bereda. Fokus dalam proses pengabdian yaitu pada tingkat Sekolah Dasar (SD), dengan pertimbangan bahwa sekolah dengan tingkat dasar yang rentan terhadap perkembangan Pasca-Covid 19. Untuk dapat

melihat perkembangan jumlah Sekolah Dasar (SD) di Kecamatan Dawuan dapat dilihat sebagai berikut;



Gambar 1. Jumlah Sekolah Dasar di Kecamatan Dawuan Tahun 2021

Jika melihat kondisi di atas, memang jumlah Sekolah Dasar di Rawalele sedikit dibandingkan dengan jumlah sekolah dasar di beberapa desa yang berada di Kecamatan Dawuan. Namun dari segi jumlah peserta didik sangat banyak dibandingkan dengan sekolah lainnya. Hal ini yang mendapatkan perhatian penting dalam proses pengabdian ini. Dengan penyediaan fasilitas yang terbatas, namun peran serta aktif masyarakat dalam bidang Pendidikan cukup tinggi.



Gambar 1. Jumlah Murid Sekolah Dasar di Kecamatan Dawuan Tahun 2021

Jumlah perserta didik yang banyak dengan jumlah 470 dibandingkan dengan Sekolah Dasar (SD) di desa yang berada di Kecamatan Dawuan. Hal ini yang menjadikan salah satu pertimbangan untuk lokasi pengabdian masyarakat. Kegiatan KKNM MBKM Universitas Subang merupakan salah satu bentuk Tridharma Perguruan Tinggi yang dilaksanakan pada bulan Agustus 2022. Adanya pandemic covid merubah proses belajar mengajar yang tadinya bertatap muka menjadi proses tatap maya. Proses ini yang menjadi hal baru bahwa orang tua mempunyai peran aktif dalam proses belajar mengajar peserta didik.

Mitra yang akan dilibatkan dalam program kerja mengajar ini adalah SDN Rawalele. SDN Rawalele berada di Desa Rawalele Kecamatan Dawuan Kabupaten Subang. Berdasarkan informasi yang didapat dari kepala sekolah dan guru kelas di SDN Rawalele, hampir 60% siswa kelas satu dan dua di sekolah tersebut kemampuan membacanya kurang. Sekolah hanya memiliki 9 (Sembilan) guru dan 2 (dua) tendik, dengan rata-rata jumlah murid tiap kelas 38 (tiga puluh delapan) orang.

Membaca 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. Membaca merupakan sarana yang tepat untuk mempromosikan suatu pembelajaran sepanjang hayat (long life learning). Kegiatan membaca menjadi bagian dari kehidupan manusia dalam kesehariannya. Setiap hari, manusia melihat huruf-huruf baik dalam gabungan berbagai huruf maupun satuan huruf yang berdiri sendiri. Melalui kegiatan membaca, kita dapat menemukan pengetahuan, membuka wawasan, dan dapat menjelajahi dunia tanpa harus pergi ketempat yang sedang kita baca dan tidak memerlukan biaya yang banyak. Membaca merupakan bagian dari penguasan bahasa bunyi yang dilukiskan dengan simbol-simbol visual. Namun, untuk mengajarkan membaca pada anak

DOI: https://doi.org/10.30999/jpkm.v13i1.2482 (hal. 70-96)

usia dini kita harus tahu kapan kira-kira seorang anak itu sudah siap untuk diajarkan membaca. Penelitian yang dilakukan oleh Doman dalam Hariyanto (2009:30) menyatakan bahwa anak balita dapat diajarkan membaca dan lebih efektif dari pada anak yang memasuki usia sekolah (6 tahun).

Doman mengemukakan bahwa anak yang berumur 4 tahun lebih efektif dari pada anak yang berumur 5 tahun. Menurut Doman, semakin kecil usia seseorang anak, maka semakin mudah untuk diajari membaca. Akan tetapi, dalam batas anak sudah mulai bisa berbicara. Doman juga berpendapat bahwa balita menyerap informasi secara luar biasa. Hal yang terpenting adalah bahwa dalam mengajari anak membaca harus tercipta suasana yang mengasyikkan. Tanamkan sebuah kesan bagi anak bahwa mereka bisa menemukan suatu keasyikan dengan cara belajar dan bukan merupakan suatu paksaan. Mengajarkan membaca pada anak harus dikemas dalam bentuk permainan.

Luaran dalam pengabdian masyarakat ini diharapkan adanya pembendaharaan kata dalam otak anak, kemampuan membaca dan menulispun dapat di tingkatkan, dengan metode Permainan Kata ini di sampaikan dengan tanpa beban, dan dibuat lebih menyenangkan dan anak-anak pun akan berpartisipasi dalam kegiatan belajar membaca dan menulis melalui Permaianan Kata ini.

B. METODE PENGABDIAN

Pengabdian Masyarakat merupakan bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi Universitas Subang. Melalui program KKNM (Kuliah Kerja Nyata Mahasiswa), tentu saja pelibatan mahasiswa, dosen, masyarakat, pemerintah, swasta dan pihak yang terlibat dalam fokus pengandian menjadi sangat keterkaitan.

Tujuan dari pengabdian masyarakat yaitu untuk mengembangkan keterampilan, kepekaan dari orang tua murid kepada peserta didik, guru dan tokoh masyarakat lain yang dapat mendukung proses permainan kata. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 01 Agustus 2022 hingga 27 Agustus 2022 yang bertempat di SDN Rawalele Desa Rawalele Kecamatan Subang Kabupaten Subang. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan dalam kegiatan pengadian masyarakat ini yaitu:

1. Melakukan pendekatan dengan cara sosialisasi langsung dengan masyarakat, perangkat Desa, Guru Sekolah Dasar, masyarakat (orang tua) yang memegang peran aktif dalam mendampingi anak / peserta didik
2. Merancang desain program kerja. Dalam hal merancang bentuk, waktu dan tempat dimana proses permainan kata akan dilaksanakan.
3. Lokakarya mini, sebagai bentuk kesepakatan program/ kegiatan yang akan dilaksanakan antara mahasiswa, Lembaga, Dosen, swasta dan masyarakat. Jumlah mahasiswa yang berperan aktif dalam kegiatan pengabdian ini yaitu 20 mahasiswa yang didampingi oleh Dosen, guru dan pihak desa.
4. Melakukan tindak lanjut atas hasil lokakarya mini yang sudah dilakukan Bersama.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan adalah salah satu pilar yang penting karena merupakan dasara untuk menyiapakan Generasi yang siap bertarung di Era perubahan sosial, budaya serta perkembangan masyarakat. Maka dari itu pula Pendidikan menjadi salah satu Penggerak dalam Mewujudkan Generasi yang lebih baik lagi dari generasi sebelumnya.

Pandemi Covid 19 menghentikan pelaksanaan pendidikan di sekolah dan kampus beberapa tahun kebelakang. Oleh karena itu, ketidak hadiran murid-murid disekolah dan mahasiswa di kampus memiliki anggapan bahwa pembelajaran akan berhenti. Akantetapi mulai tahun 2020 pandemi Covid 19 ini pun mulai bekurang dan bahkan pemerintah menerapkan kebijakan New Normal. Proses pendidikan harus berlangsung dengan sistem pengajaran online. Mengkaji pendidikan awal, sekolah sebagai institusi pendidikan memiliki beberapa format dan itu semua sudah di selenggarakan

di Indonesia. Sejak Menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia menerbitkan surat edaran tentang belajar dari rumah bulan Maret 2020, maka dilakukan pelaksanaan belajar dari rumah untuk memutuskan Covid 19. Pembelajaran online dan juga kegiatan dalam rumah akan memberikan pengalaman yang berbeda dan memiliki tujuan mempererat keluarga. Berikut pembelajaran di Era New Normal :

1. Pembelajaran yang dilakukan dengan berbasis teknologi informasi yang tahun sebelumnya berusaha di hindari karena tidak memiliki dukungan yang cukup dalam hal biaya, fasilitas dan kompetensi pendidik. Tahun 2020 pelaksanaan pendidikan harus tetap berlangsung, berarti pendidik bertanggungjawab dalam pendidikan. Jika dicermati, tanggungjawab pendidikan selama inidiberikan kepada guru atau dosen. Tahun ini orang tua memenuhi tanggungjawab dimana harus bekerjasama mendukung terlaksananya mutu pendidikan yang baik.
2. Dibeberapa Tahun belakang ini kata New Normal. "Normal Baru" memiliki sejarah yang panjang dan penuh makna. Normal baru memiliki makna yang komprehensif tidak hanya sebatas kehidupan yang produktif atau bebas dari virus corona.

Kegiatan awal yang dilakukan adalah mengukur kemampuan membaca siswa. Teknik lima jari digunakan untuk mengukur kemampuan membaca siswa yakni dengan memperhatikan kesalahan ejaan, tanda bca dan pemahaman isi bacaan. Apabila lima kali percobaan terjadi kesalahan pada satu halaman, maka siswa dianggap belum mampu membaca. Ada 5 (lima) sampel siswa di SDN Rawalele dari masing-masing kelas, baik kelas 1 (satu) ataupun kelas 2 (dua) diminta untuk membaca beberapa buku untuk mengukur kemampuan membacanya. Rata-rata siswa kurang mampu membaca karena tidak dapat menyambung huruf menjadi kata dan kalimat yang baik. Anak usia pendidikan dasar terutama untuk kelas rendah harus diisi dengan kegiatan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, namun dalam proses belajar membaca di kelas guru masih menggunakan media tradisional seperti buku paket saja. Guru dalam mengajarkan siswanya cara membaca biasanya dengan cara siswa duduk sambal mendengarkan guru yang memegang buku bacaan dan mencontohkan cara membaca kata atau kalimat, lalu siswa mengikuti apa dibacakan oleh guru bacakan, begitu seterusnya;

Gambar 3. Kegiatan Permainan Kata Bersambut

Pembelajaran era normal baru membutuhkan adaptasi, menyesuaikan waktu belajar yang tersedia dan protokol kesehatan. Era normal baru metode pembelajaran menggabungkan tatap muka dan virtual. Jam tatap muka dilakukan dengan metode daring, karena itu perbedaan dalam metode luring dan daring maka harus inovatif untuk memanfaatkan waktu tatap muka yang singkat supaya benar-benar efektif dan efisien. Pembelajaran di era normal baru ini dalam pelaksanaannya membutuhkan komunikasi dan kerjasama. Era Pandemi di bidang pendidikan harus bisa memanfaatkan teknologi untuk mencari informasi dan berkomunikasi. Pemanfaatan tehnologi dalam pembelajaran terus dilakukan perbaikan secara terus menerus, efektif-efisien, benar, dan objektif. Namun tidak cukup, kurang efektif belajar, tidak semata-mata karena jaringan atau tempat belajar melainkan kompetensi dalam pembelajaran daring. Problem utama yang dihadapai dalam situasi pandemi ini adalah budaya belajar menjadi lemah sehingga bagaimana meningkatkan kedepan sistem belajar yang lebih menarik dan konstruktif. Belajar dari rumah dilaksanakan tidak lagi penuntasan kurikulum tetapi berfokus pada kecakapan hidup dan sesuai minat masing-masing. Hasil belajar diberi umpan balik sehingga tercipta komunikasi yang baik. Teknologi Pembelajaran

DOI: https://doi.org/10.30999/jpkm.v13i1.2482 (hal. 70-96)

semula dilihat sebagai teknologi peralatan, yang berkaitan dengan penggunaan peralatan, media dan sarana untuk mencapai tujuan pendidikan atau dengan kata lain mengajar dengan alat bantu audio-visual. Teknologi Pembelajaran merupakan gabungan dari tiga aliran yang saling berkepentingan, yaitu media dalam pendidikan, psikologi pembelajaran dan pendekatan sistem dalam pendidikan. Teknologi Pembelajaran tumbuh dari praktek pendidikan dan gerakan komunikasi audio visual. Teknologi Pembelajaran semula dilihat sebagai teknologi peralatan, yang berkaita denga penggunaan peralatan, media dan sarana untuk mencapai tujuan pendidikan atau dengan kata lain mengajar dengan alat bantu audio-visual.

Membaca merupakan kegiatan melihat tulisan bacaan dan proses memahami ini teks dengan bersuara atau dalam hati, membaca juga adalah mengungkapkan suatu imajinasi terhadap suatu pembaca yang disukai khalayak ramai dan juga dimengerti oleh seseorang yang dicintai. Meningkatkan membaca pada anak adalah salah satu tugas utama guru dalam menyampaikan pembelajarannya kepada siswa-siswinya, Maka dari itu dengan adanya metode permainan kata ini diharapkan dapat meningkatkan minat membaca anak, serta menginspirasi siswa untuk lebih menyukai membaca, karena dengan adanya metode ini akan lebih menarik minat baca anak, dimana anak bermain sambil belajar, membaca dan mengingat kata yang telah dibaca dan dapat menambah pembendaharaan kata/kosakata anak.

Permainan Kata Bersambut merupakan sederhana dimana kita diajak untuk membuat suatu kata yang dimulai dengan potongan suku kata terakhir dari kata sebelumnya. Contoh misalnya materi pembelajaran hari mengenai olahragA maka huruf terakhir pada kata olahragA akan dilanjutkan dengan kata yang lain yang awalan A=AlaM, M=akaN dan seterusnya.

Dalam permaianan 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 menngunakan alarm handpone.

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 permaian ini ditentukan dari banyaknya kata yang benar yang telah ditulis tiap kelompok. Berikut ini adalah cara pelaksanaan langkah-langkah permaian 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 katakata yang diawali huruf u dan begitu seterusnya.

D. KESIMPULAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar yang penting karena merupakan dasara untuk menyiapakan Generasi yang siap bertarung di Era perubahan sosial, budaya serta perkembangan masyarakat. Maka dari itu pula Pendidikan menjadi salah satu Penggerak dalam Mewujudkan Generasi yang lebih baik lagi dari generasi sebelumnya.

Membaca merupakan kegiatan melihat tulisan bacaan dan proses memahami ini teks dengan bersuara atau dalam hati, membaca juga adalah mengungkapkan suatu imajinasi terhadap suatu pembaca yang disukai khalayak ramai dan juga dimengerti oleh seseorang yang dicintai. Meningkatkan membaca pada anak adalah salah satu tugas utama guru dalam menyampaikan pembelajarannya kepada siswa-siswinya, Maka dari itu dengan adanya metode permainan kata ini diharapkan dapat meningkatkan minat membaca anak, serta menginspirasi siswa untuk lebih menyukai membaca, karena dengan adanya metode ini akan lebih menarik minat baca anak, dimana anak bermain sambil belajar, membaca dan mengingat kata yang telah dibaca dan dapat menambah pembendaharaan kata/kosakata anak.

Permainan Kata Bersambut merupakan sederhana dimana kita diajak untuk membuat suatu kata yang dimulai dengan potongan suku kata terakhir dari kata sebelumnya. Contoh misalnya materi pembelajaran hari mengenai olahragA maka huruf terakhir pada kata olahragA akan dilanjutkan dengan kata yang lain yang awalan A=AlaM, M=akaN dan seterusnya. Jadi kesimpulan dari semua pembahasan di artikel joural ini adalah melaksanakan Kegiatan KKNM-MBKM dengan Program Kerja Mengajar Di SDN RAWALELE dalam rangkan Meningkatkan Minat Membaca Dengan Permaianan Kata Di Era New Normal Di Sdn Rawalele.

DAFTAR PUSTAKA

Mursi, Syaih. & Said, Muhammad. 2003. Seni Mendidik Anak, Jakarta Timur.

Ahmadi, H. Abu, and Munawar Sholeh. Psikologi Perkembangan. Jakarta: PT. Rineke Cipta, 2005.

Bandur, Agustinus. Penelitian Kualitatif: Studi Disiplin Keilmuan Dengan Nvivo 12 Plus. Bogor: Mitra Wacana Medika, n.d.

Edwin Charis. Karena Anda Berperan Membuat PAK Lebih Bermakna. Tasikmalaya: Jurnal Info media, 2006.

Eedlin, Richard J. Hakikat Pendidikan Kristen. Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2015.

Finley Eversole. Christian Faith and the Contemporary Arts. New York: Abingdon Press, 1962.

G. Counts. Dare the School Build a New Sosial Order? New York: Routledge, 2009.

Hartati, Tatat dkk. 2006. Pendidikan Bahasa Indonesia dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah. Bandung : UPI PRESS.

Hiebert, Paul G. Cultural Antropology. Michigan: Grand Rapids, 1990. John M. Nainggolan.

Menjadi Guru: Suatu Peningkatan Mutu Dan Kualitas Profesi Keguruan. Bandung: Generasi Info Media, 2007.

Rhapsona, Indi Bernati. 2012. Membaca Menulis Permulaan.(online)

John Milton Gregory. Tujuh Hukum Mengajar. Malang: Gandum Mas, 2013.

Norman K. Denzin & Yvonna S. Lincoln, Handbook of Qualitativ. Hand Book of Qualitative Research. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009.

Nuhamara, Daniel. Pembimbing PAK: Pendidikan Agama Kristen. Salatiga: Jurnal Info media, 2007.