

**Permainan Bahasa sebagai Media Literasi
Siswa Kelas Rendah SD Kota Yogyakarta**

Siti Anafiah
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
anafiahs@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses dan dampak pemanfaatan permainan bahasa sebagai media literasi siswa kelas rendah SD Kota Yogyakarta. Jenis penelitian adalah penelitian kualitatif. Subjek penelitian menggunakan *purposive sampling*, yakni siswa kelas rendah di 5 SD Kota Yogyakarta. Instrumen penelitian adalah peneliti sendiri dibantu pedoman wawancara, observasi, dan dokumentasi. Prosedur pengumpulan data melalui observasi berperan serta, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis yang dikembangkan oleh Moleong. Pengecekan keabsahan data menggunakan derajat kepercayaan. Hasil penelitian menunjukkan terdapat permainan bahasa yang digunakan guru, antara Permainan Menjodohkan Gambar dan Kata, Permainan Kata dan Huruf, Permainan Memilih Kalimat, Permainan Melengkapi Kalimat, dan Cerita Berantai. Penggunaan media permainan bahasa dalam mengembangkan literasi mempunyai dampak bagi siswa, yaitu menjadi lebih aktif, percaya diri, semangat, dan termotivasi.

Kata kunci: Permainan bahasa, Literasi, Media

Abstract

This study aims to determine the process and the impact of the use of language games as a medium of literacy for elementary school low grade students in Yogyakarta. The type of research is qualitative research. The subjects used purposive sampling, low grade students in 5 elementary schools of Yogyakarta. The research instrument is self-assisted researcher guided interview, observation, and documentation. Data collection procedures through participant observation, in-depth interviews and documentation. Data analysis techniques using analytical techniques developed by Moleong. Check the validity of data using degree of trust. The results show there are language games used by teachers, between Games Matching Pictures and Words, Word and Letter Games, Game Sentence Sentences, Games Completing Sentences, and Story Chains. The use of language game media in developing literacy has an impact on students, which is more active, confident, enthusiastic, and motivated.

Keywords: Language game, Literacy, Media.

PENDAHULUAN

Salah satu peran Sekolah Dasar (SD) adalah memberikan pengetahuan atau keilmuan dasar seperti membaca, menulis, dan menghitung. Semakin tinggi level kelas di SD maka sudah pasti akan semakin tinggi keilmuan yang diperoleh. Materi pembelajaran yang muncul pada pembelajaran SD kelas rendah adalah belajar membaca, menulis, dan berhitung. Materi ini mutlak muncul sebagai pondasi awal dalam penanaman keilmuan yang paling dasar siswa untuk dapat meningkat ke jenjang yang lebih tinggi. Penjabaran materi tersebut dapat dimulai dari pengenalan objek huruf dan angka sampai pada taraf merangkai beberapa huruf menjadi kata, kata menjadi kalimat, dan seterusnya. Pada sisi lain juga dimulai dengan mengenalkan bentuk huruf sampai ke operasi hitungan dari yang mudah ke yang kompleks.

Karakteristik pembelajaran yang muncul pada level kelas rendah ialah terintegrasinya permainan dalam belajar. Karakter anak pada level ini adalah masih ingin bermain dan menemukan hal-hal yang baru bagi mereka. Oleh karena itu, tidak jarang terlihat bahwa anak kelas rendah dominan bermain dan bernyanyi pada saat pembelajaran di kelas. Peran guru tidak dapat dipisahkan dalam pembinaan siswa. Guru sebagai pendidik memang benar-benar harus selektif dalam memilih cara mengajar yang tepat.

Bermain adalah pekerjaan anak-anak dan ini berkontribusi kepada semua aspek perkembangan. Melalui bermain, anak-anak menstimulasi inderanya, belajar bagaimana menggunakan ototnya, mengkoordinasikan penglihatan dengan gerakan, meningkatkan kemampuan tubuhnya, dan mendapatkan keterampilan baru. Melalui bermain (berpura-pura), mereka mencoba untuk bermain peran, mengatasi perasaan yang tidak nyaman, memperoleh pengertian dari pandangan orang lain, dan membangun gambaran dari dunia sosial. Siswa mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, mengalami kegembiraan dalam berkreatifitas, dan menjadi cakap dalam berbahasa. Permainan dapat digunakan sebagai media literasi untuk siswa agar lebih *melek* huruf dan angka. Melalui bermain, anak berpeluang melakukan aktivitas bermakna yang dapat memupuk perkembangan bahasa, kognitif, sosial, emosi, dan fisik. Anak juga dapat mempelajari tentang diri sendiri dan individu lain. Pakar dalam bidang perkembangan anak percaya bahwa bermain adalah cara terbaik bagi anak mempelajari konsep dan kemahiran yang kemudian akan digunakan untuk mempelajari perkara-perkara baru pada masa akan datang.

Untuk memperoleh pengalaman dan keterampilan dalam bidang kebahasaan, dapat ditempuh melalui berbagai permainan. Permainan-permainan yang berfungsi untuk melatih keterampilan dalam bidang kebahasaan itulah yang dinamakan permainan bahasa. Media pembelajaran bahasa mempunyai lima macam karakteristik utama, yaitu suara, gerak, gambar, garis, dan tulisan. Media permainan bahasa termasuk dalam kategori media yang terdiri atas paduan suara dan gerak. Sesuai dengan klasifikasi tersebut, permainan bahasa merupakan kelompok media pembelajaran bahasa yang hanya sesuai untuk dilaksanakan untuk kelas kecil. Media ini memerlukan aktivitas yang harus dilakukan oleh siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal di sekolah dasar, kegiatan literasi siswa kelas bawah, yang dilakukan guru di kelas dua, antara lain siswa diajak untuk melakukan permainan *puzzle*, menyusun huruf menjadi nama pada sebuah kertas, baik nama diri, nama binatang kesukaan, nama benda-benda di sekitar atau menyusun kartu kata menjadi kalimat. Bentuk lain diantaranya melalui kegiatan membaca teks lagu sambil bernyanyi atau mendengarkan cerita yang dibacakan guru. Melalui kegiatan *storytelling* ini anak pada akhirnya akan hafal dengan isi cerita untuk kemudian membacanya sendiri.

Barton (1994: 20) mengemukakan bahwa Literasi (*Literacy*) mempunyai makna yang beragam, salah satu makna yang kemudian dapat diberikan kepadanya adalah *'being able to read and write'*, kemampuan untuk dapat membaca dan menulis. Dengan istilah lain, literasi dapat dipahami sebagai melek huruf, kemelekhurufan, dapat membaca dan menulis. Pengenalan literasi kepada anak adalah pengenalan pada huruf-huruf tulisan dengan tujuan akhir agar anak menjadi melek aksara, dapat membaca dan menulis. Stewig (via Nurgiyantoro, 2005: 74) membedakan literasi ke dalam dua kategori, yaitu literasi visual dan verbal. Literasi visual berwujud gambar-gambar, sedangkan literasi verbal berupa huruf-huruf tulisan.

Pesatnya perkembangan zaman membuat definisi literasi berevolusi. Makna literasi yang pada awalnya hanya baca-tulis berkembang menjadi lebih luas dan lebih kompleks. Makna literasi tidak melulu soal baca-tulis, namun walaupun demikian, literasi masih memiliki kaitan dengan kebahasaan. Menurut Resmini (file.upi.edu) terdapat tiga jenis literasi, yaitu literasi visual, literasi lisan, dan literasi cetakan.

Literasi visual merupakan kemampuan yang dimiliki individu mengenali penggunaan garis, bentuk, dan warna, sehingga dapat menginterpretasikan tindakan, mengenali objek, dan memahami pesan lambang (Read dan Smith via Resmini.file.upi.edu). Secara umum, literasi visual berfokus pada penafsiran gambaran visual seseorang yang juga terkait dengan kemampuan membaca dan kemampuan menulis. Literasi visual memungkinkan anak yang baru masuk bangku sekolah untuk dapat menyusun gambaran visual sebuah cerita secara urut dan benar meskipun dia belum dapat membaca.

Dalam implementasinya, literasi visual dapat dilakukan melalui beberapa aktivitas dengan menggunakan beragam jenis media. Dua jenis media untuk mengembangkan literasi visual antara lain gambar dan film. Gambar-gambar yang diperuntukkan bagi kelas awal harus bervariasi mencakup foto, buku bergambar, tentang aneka jenis makanan, bunga-bunga, dan lain-lain. Gambar harus menumbuhkan minat anak-anak, hindari gambar yang tidak menambah pengetahuan anak, yang akan mengarahkan mereka untuk tidak berhenti memperhatikan gambar dengan mengatakan "lihat itu!" atau "apakah itu?" (Hymes via Resmini.file.upi.edu). Pada dasarnya guru dapat memanfaatkan beragam jenis gambar yang ada di lingkungan sekitar anak yang sesuai untuk pencapaian tujuan pembelajaran.

Seseorang yang menganut perspektif orasi menganggap bahwa kebutuhan yang paling utama dalam berkomunikasi adalah berbicara dan mendengarkan. Sementara itu,

membaca-menulis dipandang sebagai keterampilan penting, tetapi bukan sebagai keterampilan primer yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, para penganut perespektif literasi berpendapat sebaliknya. Mereka menganggap bahwa keterampilan membaca dan menulis merupakan keterampilan yang utama.

Literasi terhadap teks tertulis atau tercetak digambarkan sebagai aktivitas dan keterampilan yang berhubungan secara langsung dengan teks yang tercetak, baik melalui bentuk pembacaan maupun penulisan. Di negara-negara maju, seseorang yang memiliki kemampuan membaca dan menulis pada tingkatan tertentu dianggap sebagai masyarakat modern. Mereka menganggap bahwa penggunaan media cetak atau tulisan merupakan aktivitas yang utama dalam kehidupan keseharian mereka.

Media pembelajaran bahasa mempunyai lima macam karakteristik utama, yaitu suara, gerak, gambar, garis, dan tulisan. Media permainan bahasa termasuk dalam kategori media yang terdiri atas paduan suara dan gerak. Sesuai dengan klasifikasi tersebut, permainan bahasa merupakan kelompok media pembelajaran bahasa yang hanya sesuai untuk dilaksanakan untuk kelas kecil. Media permainan bahasa ini memerlukan aktivitas yang harus dilakukan oleh siswa.

Dengan jalan bermain itu dapat diperoleh suatu kegembiraan atau kepuasan. Di balik kegembiraan atau kepuasan, sebenarnya siswa memperoleh sejumlah keterampilan. Di dalam setiap permainan, terdapat suatu tantangan yang harus dihadapi. Tantangan itu kadang-kadang berupa masalah yang harus dipecahkan, kadang-kadang berupa rintangan yang harus diatasi, kadang-kadang pula berupa kompetisi yang harus dimenangkan.

Untuk memperoleh pengalaman dan keterampilan dalam bidang kebahasaan, dapat ditempuh melalui berbagai permainan. Permainan-permainan yang berfungsi untuk melatih keterampilan dalam bidang kebahasaan itulah yang dinamakan permainan bahasa. Dalam kehidupan sehari-hari, permainan semacam itu sudah sering dilakukan. Akan tetapi pada umumnya hanya merupakan kegiatan pengisi waktu luang saja. Tujuan permainan bahasa menurut Soeparno (via Sugiarsih, 2010. <http://staff.uny.ac.id>) yaitu untuk memperoleh kegembiraan dan memperoleh keterampilan tertentu dalam bidang kebahasaan. Apabila ada jenis permainan namun tidak ada keterampilan kebahasaan yang dilatihkan, maka permainan tersebut bukanlah permainan bahasa.

Sugiarsih (2000, <http://staff.uny.ac.id>) menyatakan ada kelebihan dan kekurangan dari permainan bahasa. Adapun kelebihan dari permainan bahasa di antaranya adalah sebagai berikut. a) Permainan bahasa merupakan salah satu media pembelajaran yang berkadar CBSA tinggi. b) Dapat mengurangi kebosanan siswa dalam proses pembelajaran di kelas. c) Dengan adanya kompetisi antarsiswa, dapat menumbuhkan semangat siswa untuk lebih maju. d) Permainan bahasa dapat membina hubungan kelompok dan mengembangkan kompetensi sosial siswa. e) Materi yang dikomunikasikan akan mengesankan di hati siswa sehingga pengalaman keterampilan yang dilatihkan sukar dilupakan.

Kekurangan dalam pelaksanaan permainan bahasa, di antaranya adalah sebagai berikut. a) Jumlah siswa yang terlalu besar menyebabkan kesukaran untuk

melibatkan semua siswa dalam permainan. b) Pelaksanaan permainan bahasa biasanya diikuti gelak tawa dan sorak sorai siswa, sehingga dapat mengganggu pelaksanaan pembelajaran di kelas yang lain. c) Tidak semua materi dapat dikomunikasikan melalui permainan bahasa. d) Permainan bahasa pada umumnya belum dianggap sebagai program pembelajaran bahasa, melainkan hanya sebagai selingan saja.

Berdasarkan teori Piaget pada peringkat praoperasional (umur 2-7 tahun) keterampilan bahasa anak berkembang dengan cepat dan dapat diasah melalui pelbagai aktivitas. Pada peringkat ini, proses pembelajaran tindakan secara mental terhadap sesuatu masalah ataupun objek berlaku. Semasa proses ini, anak belajar bagaimana menggunakan perkataan dan gambaran untuk mewakili objek. Keterampilan ini seterusnya diasah melalui pembelajaran menggunakan aktivitas sesuai dengan keperluan dan perkembangan mereka (Nurgiyantoro, 2005: 56).

Aktivitas bermain dapat menarik minat anak untuk terus belajar konsep literasi awal. Apabila anak minat untuk terus belajar, mereka memperoleh keterampilan baru dan keterampilan ini dapat meningkatkan perkembangan anak pada jangka panjang (Cristie & Roskos, 2009. <http://www.childencyclopedia.com>). Aktivitas bermain penting dalam pengajaran dan pembelajaran terutamanya bahasa. Christie dan Roskos berpandangan terdapat hubungan aktivitas bermain dalam pemupukan keterampilan berliterasi. Bermain yang diperkayakan dengan keterampilan literasi dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan anak tentang fungsi bahasa bertulis, mengenal tulisan, menggunakan strategi pemahaman seperti memastikan dan membetulkan sendiri tulisannya.

Aktivitas bermain dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui beberapa cara. Kajian Williamson dan Silvern dalam Cristie dan Roskos (2009. <http://www.childencyclopedia.com>) melihat ada kaitan antara proses bermain dengan perkembangan literasi. Hasil kajian mendapati anak yang banyak terlibat dengan aktivitas permainan dapat memahami jalan cerita dengan lebih baik dibandingkan dengan anak yang kurang terlibat aktivitas permainan. Neuman dan Copple (2004. <http://www.pbs.org>) melihat hubungan bermain dengan kemampuan literasi yang melibatkan simbol, struktur bunyi, dan bahan cetak. Kemampuan bahasa dan literasi dapat dipupuk melalui permainan bunyi bahasa, simbol-simbol, dan konsep bahan tertulis.

Dari kondisi-kondisi tersebut muncul keinginan untuk mengetahui keadaan yang lebih terperinci bagaimana proses dan dampak pemanfaatan permainan bahasa sebagai media literasi pengenalan huruf dan angka di SD kota Yogyakarta. Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut. Bagaimana proses pemanfaatan permainan bahasa sebagai media literasi siswa kelas rendah SD Kota Yogyakarta? Bagaimana dampak pemanfaatan permainan bahasa sebagai media literasi siswa kelas rendah SD Kota Yogyakarta?

METODE

Jenis penelitian ini termasuk penelitian kualitatif. Penelitian ini bermaksud untuk mengungkapkan proses pemanfaatan permainan bahasa sebagai media literasi di sekolah dasar. Populasi dalam penelitian ini adalah 28 SD Negeri di Kota Yogyakarta. Akan tetapi tidak semua akan dijadikan subjek penelitian. Pemilihan subjek penelitian berdasarkan teknik pengambilan *purposive sampling*. Nasution (2013: 98-99) menyatakan bahwa *purposive sampling* adalah pengambilan sampel yang dipilih secara cermat sehingga relevan dengan desain penelitian. Dalam penelitian ini yang akan dijadikan subjek penelitian adalah siswa kelas rendah di 5 SD Negeri Kota Yogyakarta. Setting penelitian diambil dari SD Negeri yang letaknya berada di tengah dan pinggir kota, diantaranya SD Negeri Mendungan I, SD Negeri Kotagede I, SD Negeri Kintelan I, SD Negeri Baciro dan SD Negeri Suryodiningratan I.

Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan observasi berperan serta (*participant observation*), wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data model interaktif. Analisis tersebut terdiri atas tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan, yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Proses analisis data model interaktif yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Teknik yang digunakan untuk menetapkan keabsahan data pada kriteria derajat kepercayaan (*credibility*) melalui ketekunan pengamatan dan triangulasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses Pemanfaatan Permainan Bahasa sebagai Media Literasi

Proses pemanfaatan permainan bahasa sebagai media literasi di 5 SD Negeri Kota Yogyakarta bervariasi. Media permainan bahasa yang dipergunakan antara lain memadukan gerak, suara, gambar, dan tulisan. Permainan bahasa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang digunakan oleh guru, diantaranya permainan Menjodohkan Gambar dan Kata, Permainan Kata dan Huruf, Permainan Memilih Kalimat, Permainan Melengkapi Kalimat, dan Cerita Berantai.

1. Menjodohkan Gambar dan Kata

Permainan menjodohkan gambar dan kata diterapkan pada siswa kelas rendah yakni kelas 1. Langkah-langkah permainan tersebut antara lain: Guru menyediakan kartu yang berisi kata dan gambar yang tidak berkaitan. Siswa diminta untuk menjodohkan gambar sesuai dengan kata dalam kartu kata yang disediakan oleh guru. Dalam permainan menjodohkan gambar dan kata membantu anak dalam mengenal kata dengan bendanya. Anak juga harus mampu membaca dan memahami kata untuk menjodohkan dengan bendanya.

2. Permainan Kata dan Huruf

Langkah-langkah permainan kata antara lain: pertama, guru mengacak kartu huruf. Selanjutnya, guru meminta siswa menyusun huruf-huruf tersebut ke dalam

bentuk kata. Siswa membaca kata yang telah disusun. Permainan kata dan huruf dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai dan menyenangkan. Siswa dituntut untuk memberikan keputusan pada huruf yang disusunnya. Siswa juga dapat kreatif dalam menentukan rangkaian huruf yang dipilihnya menjadi kata. Contoh: huruf b-u-i siswa dapat merangkainya dalam beberapa bentuk kata *ibu* dan *ubi*.

Jika siswa mengalami kesukaran dalam permainan kata dan huruf, maka guru perlu membantu agar mereka berhasil dalam belajar. Namun sebelum memberikan bantuan, guru menerapkan metode tutor sebaya. Tujuannya agar siswa saling menolong, sehingga terbangun rasa empati terhadap teman yang lain. Hal itu karena siswa yang sudah mampu dapat membantu siswa yang lain yang belum mampu untuk menyelesaikan tugas tersebut. Oleh karena itu, dalam permainan tersebut tidak hanya mengajarkan literasi tetapi juga rasa empati terhadap orang lain.

3. Memilih Kalimat

Dalam permainan memilih kalimat, guru membuat tabel berisi 2 jenis kalimat, yakni kalimat berita dan tanya diselebar kertas yang ditempelkan di papan tulis. Guru membuat beberapa kalimat dalam kertas. Siswa diminta untuk maju memilih kalimat dan menempelkannya sesuai dengan jenisnya. Setelah itu, guru akan membahasanya bersama-sama. Bagi siswa yang belum benar diminta maju untuk membetulkannya. Contoh: kalimat “Siapakah nama kamu?” Siswa akan menempelkan disalah satu jenis kalimat tersebut. Dengan permainan tersebut, diharapkan siswa dapat mengenal jenis kalimat dengan cara yang menyenangkan.

Permainan memilih kata juga mengajarkan siswa untuk aktif dalam belajar. Salah satu contohnya adalah siswa yang aktif biasanya mereka selalu mengangkat tangan bila mau maju mengerjakan tugas. Hal itu sebagai contoh bahwa jiwa percaya diri pada anak tersebut telah ada. Permainan ini juga melatih anak untuk berkonsentrasi dan belajar untuk memecahkan masalah. Secara langsung maupun tidak langsung, permainan ini memberikan kepuasan pada anak, jika mereka mampu memilih dengan benar.

4. Melengkapi Kalimat

Langkah permainan melengkapi kalimat, yaitu guru membuat kartu yang panjang tertulis kalimat dengan satu kata yang hilang. Pada kata yang dihilangkan tersebut dilubangi untuk menyelipkan kartu yang cocok untuk melengkapi kalimat. Kemudian guru membuat kartu-kartu katayang salah satunya cocok untuk celah pada kartu kalimat. Siswa membaca kalimat dan mencocokkan kartu-kartu dalam spasi yang kosong. Kemudian siswa menyelipkan kartu kata yang cocok pada celah kartu kalimat tersebut. Dalam permainan tersebut, siswa berlatih untuk memahami dan mencocokkan kata yang dipilihnya dengan kalimatnya, sehingga kalimat tersebut menjadi tepat.

Permainan melengkapi kalimat merupakan permainan untuk melatih anak berpikir kreatif dan cermat. Kreatif dalam memilih kata yang tepat untuk melengkapi

kalimat rumpang. Pada saat membaca kalimat, anak juga harus cermat agar dapat memilih kata yang tepat, sehingga kalimat tersusun secara benar.

5. Cerita Berantai

Permainan cerita berantai adalah salah satu teknik dalam pengajaran berbicara yang menceritakan suatu cerita kepada siswa secara bergantian. Permainan cerita berantai dilakukan oleh guru pada siswa di kelas 2. Langkah permainan cerita berantai, yaitu guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Selanjutnya guru menuliskan teks cerita di lembar kertas. Setiap siswa akan membaca dan menghafalkan cerita tersebut. Setelah itu, siswa yang pertama akan bercerita sesuai cerita yang dibacanya. Kemudian siswa yang kedua melanjutkan cerita yang belum diselesaikan oleh anak pertama. Selanjutnya diteruskan kepada siswa yang lain hingga cerita itu selesai.

Dalam permainan cerita berantai anak mampu kreatif, tanggung jawab, dan kerjasama. Siswa harus berpikir kreatif, karena sedapat mungkin harus mampu bercerita walaupun tidak hafal, mereka dapat mengimprovisasi tanpa meninggalkan alur cerita. Tanggung jawab, siswa harus bertanggung jawab dengan alur cerita yang dibacanya. Kerjasama, karena permainan ini harus dilakukan secara bersama-sama sehingga dapat menyelesaikan cerita dengan benar dan menyenangkan.

B. Dampak Pemanfaatan Permainan Bahasa sebagai Media Literasi Siswa

Dampak permainan bahasa sebagai media literasi bagi siswa dapat diketahui dalam hasil observasi dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas dan hasil wawancara. Media permainan bahasa dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat mengajarkan siswa berliterasi, yakni *melek* huruf dan tulisan. Dalam permainan bahasa menggunakan berbagai media yang bervariasi, diantaranya kartu kata, gambar, lagu, video, dan benda-benda sekitar. Dengan berbagai media tersebut, mempermudah guru untuk mengenalkan berbagai bentuk huruf, suku kata, kata, bahkan kalimat kepada siswa. Hal ini dapat dilihat dari penggalan hasil wawancara di bawah ini.

“Permainan bahasa sering saya gunakan dalam pembelajaran membaca dan menulis. Antara lain dalam mengajarkan membaca dan menulis saya menggunakan media yang bervariasi antara lain: kartu kata, gambar, video. Pemanfaatan berbagai media tersebut memudahkan siswa untuk mengenal huruf, suku kata menjadi kata. Selain menggunakan media tersebut saya juga menggunakan lingkungan sekitar untuk mempermudah anak mengenal huruf, suku kata, dan kata yaitu guru akan menunjukkan benda-benda yang ada disekitar siswa, antara lain meja, sate, dan ibu. Selanjutnya siswa akan mengambil kata sesuai benda yang ditunjuk oleh guru. Saya juga menggunakan lagu sebagai media pembelajaran, contoh untuk mengenalkan huruf maupun berhitung.”

Dari kutipan wawancara di atas bahwa untuk belajar membaca dan menulis di kelas rendah, guru kelas 1 menggunakan permainan bahasa yang memadukan kartu kata, gambar, lagu dan video. Selain itu, guru juga menggunakan benda-benda sekitar. Dampak dari penggunaan permainan bahasa, diantaranya dapat memudahkan siswa mengenal berbagai huruf, suku kata, dan kata. Selain itu, proses pembelajaran tidak menjenuhkan dan siswa dapat aktif. Dampak yang lain adalah pembelajaran lebih menyenangkan. Hal itu karena dalam permainan bahasa tidak hanya mengajak untuk berpikir tetapi juga bergerak, seperti bermain, bernyanyi sambil belajar. Dengan guru meminta membaca satu persatu dan memberikan *reward* dapat memotivasi siswa dalam belajar membaca dan menulis. Hal ini dapat dilihat dalam kutipan berikut ini.

“Dampaknya siswa lebih aktif dan pembelajaran lebih menyenangkan. Karena permainan bahasa tidak hanya mengajak untuk berpikir tetapi juga bergerak, seperti bermain, bernyanyi sambil belajar.”

Selain siswa menjadi aktif, permainan bahasa dalam pembelajaran membaca dan menulis dapat melatih percaya diri. Ini dapat dilihat dari banyak siswa yang berani mengangkat tangan untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Hal ini dapat dilihat dalam kutipan wawancara berikut.

“Permainan bahasa sering saya gunakan, contohnya membacakan cerita, anak menyimak cerita. Setelah menyimak cerita yang dibacakan, saya akan meminta mereka membaca satu persatu. Awalnya saya tidak akan menunjuk, mereka saya minta untuk angkat tangan yang mau membaca. Bila ada salah membaca saya akan membentulkannya. Setelah itu mereka mengerjakan tugas sesuai cerita yang didengar. Selanjutnya saya minta mereka mencocokkan jawaban dengan memanggil nama untuk membacanya.”

Dari penggalan hasil wawancara di atas dapat dilihat bahwa guru menggunakan media permainan bahasa untuk mengajarkan siswa *melek* membaca dan menulis. Dalam kegiatan pembelajaran tersebut guru meminta siswa menyimak cerita yang dibacanya. Untuk melatih siswa dalam kemampuan membacanya, guru meminta siswa membaca satu persatu. Dalam membaca pun guru mempersilahkan anak untuk mengangkat tangan yang mau membacanya. Dampak dari permainan bahasa tersebut, siswa menjadi semangat dalam belajar, pembelajaran juga tidak menjenuhkan dan membosankan.

“Siswa menjadi lebih semangat dalam belajar. Kalau saya hanya menggunakan ceramah terus siswa akan jenuh dan membosankan. Oleh karena itu, permainan bahasa perlu untuk melatih anak dalam membaca dan menulis di kelas rendah.”

Permainan bahasa dengan menggunakan media video mampu memotivasi siswa dalam belajar. Dengan menggunakan video pembelajaran membaca dan menulis akan lebih mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, pembelajaran semakin menyenangkan dan tidak menjenuhkan. Hal ini dapat dilihat dari penggalan wawancara di bawah ini.

“Dampak permainan bahasa dalam pembelajaran membaca dan menulis di kelas 2 cukup bagus. Contohnya anak-anak suka kalau saya menggunakan media audio visual dalam mengajarkan membaca dan menulis. Berbagai cerita saya tampilkan disertai dengan gambar, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak jenuh.”

Pemanfaatan permainan bahasa sebagai media literasi di 5 SD Negeri Kota Yogyakarta cukup beragam. Permainan bahasa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang digunakan oleh guru, diantaranya permainan Menjodohkan Gambar dan Kata, Permainan Kata dan Huruf, Permainan Memilih Kalimat, Permainan Melengkapi Kalimat, dan Cerita Berantai. Kelima permainan bahasa tersebut memadukan gerak, suara, gambar, dan tulisan. Selain itu dalam permainan bahasa anak dapat belajar sambil bermain. Cristie dan Roskos (2009. <http://www.childencyclopedia.com>.) berpendapat kebanyakan anak mampu mengenal pasti bahasa dalam tulisan semasa mereka bermain. Pengajaran dan pembelajaran bahasa melalui bermain jelas dapat meningkatkan kemampuan bahasa dan literasi anak. Lingkungan yang dimanipulasikan, permainan bertema, permainan fantasi, dan aktivitas bebas adalah permainan bahasa yang berupaya untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak.

Dalam permainan bahasa anak dapat belajar melek huruf dan tulisan dengan cara yang menyenangkan. Hal itu sesuai dengan pendapat Soerparno dalam Rosyidi (2009: 79) yang menyatakan bahwa permainan bahasa memiliki tujuan yakni mendapat kegembiraan dan juga untuk melatih keterampilan bahasa tertentu seperti kemampuan menyimak, mendengarkan, membaca, menulis maupun menambah penguasaan kosakata. Hal itu karena dalam permainan bahasa tidak hanya mengajak untuk berpikir tetapi juga bergerak, seperti bermain, bernyanyi sambil belajar. Literasi anak dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan kemampuan mereka. Dengan permainan bahasa, anak dapat belajar dengan menyenangkan dan tidak menjenuhkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Permainan bahasa merupakan media yang berfungsi untuk melatih keterampilan dalam bidang kebahasaan. Permainan ini memadukan aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif. Untuk mengembangkan literasi pada siswa kelas rendah, dapat ditempuh melalui berbagai permainan bahasa. Permainan bahasa yang ditemukan di 5 SD Negeri Yogyakarta, diantaranya adalah permainan Menjodohkan Gambar dan Kata, Permainan Kata dan Huruf, Permainan Memilih Kalimat, Permainan Melengkapi Kalimat, dan Cerita Berantai. Penerapan permainan bahasa dalam mengembangkan literasi siswa mempunyai dampak yang baik bagi siswa. Dengan permainan bahasa siswa menjadi lebih aktif, percaya diri, semangat, dan termotivasi. Selain itu, pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak menjenuhkan.

1. Penyediaan fasilitas berupa media yang bervariasi sehingga proses pembelajaran lebih inovatif.
2. Penggunaan media yang variasi dan inovatif, sehingga proses pembelajarannya lebih menyenangkan.

3. Penelitian tentang media pembelajaran lainnya yang dapat memberikan masukan bagi sekolah untuk meningkatkan proses pembelajarannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Barton, David. (1994). *Literacy, an Introduction to Ecology of Written Language*. Oxford: Blackwell.
- Christie, J. F. & Roskos, K.A. (2009). *Play's potential in early literacy development*. *Encyclopedia on early childhood development* [online]. Centre of excellence for early childhood development. <http://www.childencyclopedia.com>. 8 April 2015.
- Nasution, S. (2013). *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung: Tarsito.
- Neuman, S. B. & Copple, C. 2004. *Learning to read and write: Developmentally Appropriate Practices for young children*. National Association for the Education of Young Children. <http://www.pbs.org>. 8 April 2015.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2005). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: UGM Press.
- Resmini, Novi. *Orasi dan Literasi dalam Pengajaran Bahasa*. <file.upi.edu>. diakses 6 April 2015.
- Sugiarsih, Septia. (2010). *Permainan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. <http://staff.uny.ac.id>. diakses 6 April 2015.
- Rosyidi, Abdul Wahab. (2009). *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Malang Press.