

**PROGRAM PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN KEMAMPUAN  
MEMBACA PADA SISWA USIA SEKOLAH DASAR (SD) KELAS 1  
(Studi Gampong Jrat Manyang Kecamatan Tanah Pasir Kabupaten Aceh Utara)**

**Ismaulina**

Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Lhoksumawe

email: ismaulina@gmail.com

---

**ABSTRAK**

Tujuan pelatihan dan pendampingan kemampuan membaca pada anak usia sekolah dasar kelas 1 Gampong Jrat Manyang adalah untuk meningkatkan motivasi dan minat membaca karena para peserta didik pada umumnya kemampuan membacanya sangatlah rendah, hal ini terjadi karena para peserta didik kurang tertarik dengan kegiatan membaca. Pelatihan dan pendampingan kemampuan membaca dilakukan dengan suatu model permainan kata, kartu bergambar, maze kata dan puzzle. Dari keempat permainan yang dilakukan untuk meningkatkan motivasi, minat dan kemampuan membaca anak adalah Permainan kata dan kartu bergambar yang lebih diminati, dibandingkan dengan permainan maze kata dan puzzle. Walaupun demikian semua kegiatan permainan ini mampu menambah kemampuan membaca anak usia sekolah dasar kelas 1 Gampong Jrat Manyang. Untuk itu perlu dipersiapkan media pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan dan juga menambah jenis permainan dalam meningkatkan kemampuan membaca.

**Kata Kunci:** Gampong Jrat Manyang, anak usia sekolah dasar kelas (SD) 1, permainan kata, kuliah pengabdian masyarakat (KPM).

**ABSTRACT**

The purpose of training and mentoring reading skills in primary school age children class 1 Gampong Jrat Manyang is to increase motivation and interest in reading because students in general reading ability is very low, this happens because students are less interested in reading activities. Reading skills training and mentoring are carried out with a word playing model, picture cards, word mazes and puzzles. Of the four games that are done to increase motivation, interest and ability to read children are word games and picture cards that are more desirable, compared to word maze games and puzzles. Even though all the activities of this game are able to increase the ability to read elementary school age children class 1 Gratong Jrat Manyang. For this reason, it is necessary to provide an active, creative and fun learning media and also increase the type of game in improving reading skills.

**Keywords:** Gratong Jrat Manyang, elementary school age children (elementary school) 1, word games, community service lectures (KPM).

---

## **PENDAHULUAN**

Gampong Keude Jrat Manyang adalah salah satu desa dari kecamatan Tanah Pasir kabupaten Aceh Utara, yang menjadi tempat bagi mahasiswa IAIN Lhokseumawe melakukan kuliah pengabdian masyarakat (KPM). Secara geografis berdasarkan pendataan Mahasiswa Kuliah Pengabdian Masyarakat IAIN Lhokseumawe letak Gampong Keude Jrat Manyang dikelilingi oleh tambak dan sungai yang luasnya 7 ha/m<sup>2</sup> dan tidak memiliki ladang persawahan. Sehari-hari masyarakat pinggiran sungai Gampong Jrat Manyang mengais rezeki dengan memanfaatkan alam sekitarnya. Seperti memotong daun nipah yang tumbuh di sepanjang aliran sungai yang dijadikan sebagai bahan dasar untuk membuat rokok gulung dan pada umumnya dikonsumsi oleh pria usia senja.

Pohon nipah tumbuh disekeliling rumah masyarakat Gampong Jrat Manyang karena dikelilingi oleh sungai. Panorama seperti ini menambah kesan semakin beratnya perjuangan hidup yang mereka jalani di zaman modern ini.

Masa depan Gampong Jrat Manyang bergantung kepada anak-anak usia sekolah karena kedepannya mereka lah yang menjadi generasi penerus di Gampong Keude Jrat Manyang. Melihat kondisi dan keadaan pendidikan Gampong Jrat Manyang masih tergolong sangat rendah ini terlihat dari survey mahasiswa KPM IAIN Lhokseumawe bahwa 107 warga penduduk desa tersebut hanya 9 orang yang berpendidikan sarjana, 2 orang sarjana muda, sekolah menengah tingkat atas (SMA) dan sederajat hanya 4 orang, SMP 5 orang, 13 orang berpendidikan SD dan TK berjumlah 16 orang, sisanya sebanyak 58 orang tidak mengecap pendidikan, survey ini dilakukan dengan metode wawancara kepada masyarakat Gampong Keude Jrat Manyang.

Jenjang pendidikan sekolah dasar (SD) merupakan landasan pendidikan terpenting. Pendidikan yang didapat oleh siswa pada tingkatan ini mengantarkan siswa tersebut pada kemampuannya dalam menerapkan ilmu yang diperoleh ke dalam kehidupan sehari-hari untuk masa kini maupun masa yang akan datang. Siswa diajarkan untuk melek huruf melalui membaca dan juga memahami bacaan. Dengan sering membaca siswa akan memperoleh banyak ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan daya nalar, sosial dan emosionalnya, (Femi Olivia dan Lita Ariani, 2010).

Berdasarkan survei lapangan mahasiswa KPM IAIN Lhokseumawe yang dilakukan pada tahun 2017, kemampuan siswa membaca sekaligus memahami isi bacaan di Gampong Keude Jrat Manyang masih sangat rendah, bahkan masih banyak yang dijumpai anak-anak lulusan SD yang belum mampu

---

membaca dengan baik. Kemampuan membaca dengan baik dan benar yang harus dimiliki oleh semua siswa adalah modal dasar untuk keberhasilan dalam berbagai mata pelajaran dan berbagai macam bidang studi, (Abdurrahman, 1999); (Moris dkk, 2000).

Jika pada usia sekolah anak-anak (siswa) tidak segera memiliki kemampuan membaca yang baik maka mereka akan mengalami banyak kesulitan dalam mempelajari dan memahami berbagai bidang studi pada kelas-kelas selanjutnya. Menurut Munanda dalam Wulan (1998) membaca itu penting karena dapat membuka dunia baru bagi pembacanya, memperluas cakrawala individu, meningkatkan kecerdasan, menambah informasi dan dapat pula menambah dan memperluas perbendaharaan kata, melatih daya pikir, penalaran maupun daya imajinasi.

Dengan banyak membaca dapat meningkatkan kemampuan mengungkapkan diri secara lisan maupun tulisan. Melalui bacaan juga, anak akan memperoleh pengetahuan baru dan dapat mengembangkan minat dan keinginan baru yang merupakan dasar untuk mengembangkan kreativitas. Melihat pentingnya kemampuan membaca pada anak maka pada kesempatan ini mahasiswa IAIN Lhokseumawe yang melakukan Kuliah Pengabdian Masyarakat (KPM) dibantu oleh dosen pembimbing dan Geucik Gampong Keude Jrat Manyang melakukan program pelatihan dan pendampingan kemampuan membaca pada anak-anak usia sekolah dasar (SD) kelas 1 di Gampong Jrat Manyang. Pelatihan dan pendampingan kemampuan membaca tersebut dilakukan dengan cara yang sesuai dengan perkembangan anak-anak peserta didik sehingga akan terwujud generasi bangsa yang cerdas dan berwawasan.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam kegiatan PKM (pengabdian kepada masyarakat) ini adalah pada tahap awal pelatihan dan pendampingan kemampuan membaca, mahasiswa Kuliah Pengabdian Masyarakat (KPM) melakukan diskusi terarah dan berkoordinasi dengan pihak Geucik, dan tokoh masyarakat Gampong Keude Jrat Manyang mengenai pokok permasalahan yang dihadapi dan berkoordinasi dengan dosen pembimbing dan panitia kuliah pengabdian masyarakat. Setelah disetujui baru program pelatihan dan pendampingan kemampuan membaca tersebut dijalankan dengan 3 tahapan yang saling berkesinambungan. Tahapan-tahapan tersebut mulai dilaksanakan pada tanggal 22 Maret 2017 sampai dengan 07 Mei 2017 yakni, tahap pelatihan, tahap pendampingan dan tahap evaluasi. Tahap pelatihan anak-anak terlebih dahulu harus belajar sistem alfabetik bahasa, baik berupa nama abjad, bentuk huruf maupun bunyi yang harus dipresentasikannya. Pada tahap ini, anak-anak dituntut berperan aktif dalam kegiatan agar capaian yang di

harapkan terlaksana dengan baik. Selanjutnya dilihat kemampuan anak dalam mengkonversikan simbol ke dalam bunyi yang tepat (*decoding*), untuk kegiatan ini berlangsung sedikit sangat lambat. Hal ini terjadi karena pada saat mengidentifikasi kata-kata anak juga memerlukan informasi lainnya yang berasal dari pengalaman mereka pribadi untuk dapat mengenal kata tersebut (Perfetti dalam Torgessen dkk., 1992).

Kemudian pada tahap perkembangan membaca, anak juga harus memiliki kekuatan penalaran yang mencapai tahap kemampuan operasional konkret (Piaget dalam Spiegel, 1979). Usia anak dari 6-12 tahun merupakan usia masa sekolah. Dimana pada masa ini anak banyak mengalami perkembangan dari segi kognitif dan anak akan cenderung mengembangkan kemampuan belajarnya, persepsi, penalaran, memori, dan bahasa dengan berbagai macam cara (Elkind, dkk., 1978).

Tahap pendampingan kegiatan kemampuan membaca dilakukan setelah Mahasiswa KPM mentransfer ilmunya yang telah diajarkan kepada semua siswa-siswa usia sekolah dasar kelas 1 Gampong Jrat Manyang yang tergabung dalam kelompok belajar kemampuan membaca. Adapun tahapan terakhir adalah evaluasi dari program pelatihan dan pendampingan kemampuan membaca pada siswa sekolah dasar kelas 1 dari kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan dengan melihat indikator, sebagai: 1) tingkat kemampuan membaca anak-anak siswa sekolah dasar kelas 1 Gampong Jrat Manyang, diukur berdasarkan instrumen kuesioner sebelum dan sesudah dilakukan pelatihan dan pendampingan kemampuan membaca, dengan pernyataan baik jika menjawab benar dan sebaliknya dan 2) tingkat motivasi dan keinginan membaca anak-anak siswa sekolah dasar kelas 1 Gampong Jrat Manyang, diukur dengan cara anak-anak siswa usia sekolah dasar Gampong Jrat Manyang diberikan tugas untuk membaca dan menceritakan kembali hasil bacaannya atau belajar membaca secara mandiri setelah kegiatan KPM oleh mahasiswa dan dosen IAIN Lhokseumawe berakhir (Arikunto, 2002). Selanjutnya, analisis data menggunakan 2 pendekatan, yaitu pendekatan kualitatif digunakan untuk menganalisis data-data yang didapatkan dari hasil observasi dan wawancara, sedangkan pendekatan kuantitatif, digunakan untuk menganalisis data berupa perbandingan skor pemahaman terhadap pelatihan kemampuan membaca, baik sebelum maupun sesudah pelatihan dan pendampingan (Maleong, 2004).

## **PEMBAHASAN**

Pelatihan dan pendampingan kemampuan membaca yang dilakukan oleh mahasiswa IAIN Lhokseumawe pada kuliah pengabdian masyarakat di Gampong Jrat Manyang ialah untuk anak usia 6-7 tahun yang berjumlah 13 orang. Dari 13 orang anak-anak usia sekolah dasar kelas 1 Gampong Jrat

---

Manyang tersebut kemampuan membacanya rata-rata masih sangat rendah hal ini terlihat dari sebagian besar anak-anak di kelas mengalami kesulitan ketika diadakan pelatihan pendampingan pembelajaran kemampuan membaca. Misalnya kurang mampu membaca karena tidak dapat menyambung huruf menjadi kata, kata menjadi kalimat secara baik dan benar serta belum memahami apa yang di baca.

Untuk mengatasi hal tersebut salah satu cara yang tepat dalam melakukan pelatihan dan pendampingan kemampuan membaca oleh mahasiswa KPM dan Dosen pembimbing Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) adalah dengan mengembangkan kemampuan membaca bagi anak-anak usia sekolah dasar (SD) kelas 1 Gampong Jrat Manyang melalui permainan kata, puzzle, kartu bergambar dan lainnya. Alat permainan yang digunakan bervariasi mulai dari permainan kata, kartu bergambar, maze kata dan puzzle sehingga tidak membosankan dan anak lebih antusias sekaligus membuat anak merasa sangat senang sehingga anak lebih kreatif dan pada akhirnya mudah untuk membaca.

Permainan kata yang mereka jalankan seperti penjelasan berikut ini, setiap anak mendapatkan kartu kata, gambar-gambar. Pada tahap ini anak merasa sangat senang dan gembira ketika anak tersebut mencari jalan dan kartu kata yang sesuai dengan kata dan gambar yang dipegang anak. Pada permainan *maze* kata (kesesuaian kata) anak juga terlihat bersemangat ketika mereka melakukan permainan sambil belajar. Hal ini terlihat ketika anak berlomba mencari kata yang sesuai dengan kata yang diperolehnya pada jalan-jalan yang telah dibuat fasilitator (mahasiswa kuliah pengabdian masyarakat (KPM) IAIN Lhokseumawe). Siswa anak usia sekolah dasar kelas 1 Gampong Jrat manyang merasa lebih percaya diri bahwa dialah sebagai seorang pemenangnya. Permainan pada pertemuan selanjutnya yakni permainan mencocokkan kata sesuai dengan gambar. Pada permainan ini anak berlomba mencari kartu kata mereka sangat antusias dan merasa senang karena anak berlomba mencari kartu kata, dan menyebutkan kata apa saja yang ada pada gambar maka dialah pemenangnya.

Selanjutnya permainan kata ditingkatkan dengan menambah jumlah kartu-kartu kata dan gambar-gambar yang membuat anak semakin semangat, tertarik dan termotivasi dalam melakukan pembelajaran melalui permainan kata dan hasil yang diperoleh tidak mengecewakan, ini terlihat dari keberhasilan peningkatan kemampuan membaca dari permainan kata oleh anak-anak usia sekolah kelas 1 di Gampong Jrat Manyang.

Menurut Sudono (2000), bermain bagi anak merupakan cara yang tepat untuk belajar, karena tidak terdapat unsur paksaan di dalamnya sehingga anak akan melakukan secara suka rela dan anak bisa aktif. Ketika bermain, anak merasa senang, diberi kesempatan bereksplorasi, aktif dan atraktif karena realisasi dari pengembangan diri dalam kehidupan anak. Dimana ketika bermain ada pula masa

mula, tengah, dan ada akhirnya. Ditambahkan oleh John Amus Comenius (dalam Jamaris, 2006). Belajar membaca melalui permainan kata adalah salah satu cara yang dapat dipakai oleh guru untuk melatih membaca pada anak-anak khususnya kelas 1 di Sekolah Dasar.

Meningkatkan kemampuan baca anak melalui permainan kata, kartu bergambar, maze kata, dan puzzle perlu adanya dukungan oleh orang tua wali, guru kelas, kepala sekolah maupun guru pendamping. Seperti yang di ungkapkan oleh Zuchdi dan Budiasih (2001) bahwa kemampuan membaca yang diperoleh pada membaca permulaan akan sangat berpengaruh terhadap kemampuan membaca selanjutnya. Sebagai kemampuan yang mendasari kemampuan berikutnya, kemampuan membaca permulaan benar-benar memerlukan perhatian guru sekolah dan dukungan orang tua di rumah.

## **SIMPULAN**

Setelah mendapatkan pelatihan dan pendampingan kemampuan membaca melalui metode pembelajaran dengan permainan kata, kartu bergambar, maze kata, dan puzzle terbukti adanya peningkatan kemampuan membaca sebelum dan sesudah mendapatkan pelatihan dan pendampingan bagi siswa anak usia sekolah dasar kelas 1 Gampong Jrat Manyang. Hal ini dapat dilihat pada tabel di bawah:

Tabel1. Sebelum dan sesudah Siswa Mendapatkan Pelatihan dan Pendampingan

No	Pelatihan/ Pendampingan Membaca	Banyaknya siswa menjawab (A)		Persentase Menjawab Siswa (B)		Total	
		Benar	Salah	Benar	Salah	(A)	(B)
1	Sebelum	4	9	31%	69%	13	100%
2	Sesudah	11	2	85%	15%	13	100%

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa sesudah mendapatkan pelatihan dan pendampingan kemampuan membaca dengan metode, permainan kata, kartu bergambar, maze kata dan puzzle lebih tinggi dibandingkan sebelum mendapatkan pelatihan. Seperti yang di jelaskan pada tabel 2 di bawah bagaimana manfaat dari masing-masing permainan yang membawa dampak bagi perkembangan membaca Anak. Walaupun mereka lebih menyukai permainan kata dan kartu bergambar dibandingkan dengan maze kata dan permainan puzzle, yang katanya lebih rumit.

Agar tujuan pelatihan dan pendampingan kemampuan membaca anak usia sekolah dasar kelas 1 tercapai secara optimal maka perlu terus mendorong tim pengajar untuk melakukan strategi dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia sekolah dasar kelas 1. Karena

Pada saat pembelajaran membaca dilakukan dengan permainan dan menggunakan metode yang tepat, anak menjadi lebih aktif dan kreatif, bereksperimen dengan bermacam-macam alat dan bahan, berimajinasi, memecahkan masalah, bercakap-cakap secara bebas, berperan dalam kelompok, bekerja sama dalam kelompok dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan. Untuk itu hendaknya guru-guru mampu menciptakan suasana kelas aktif, kreatif dan menyenangkan sehingga pengembangan kemampuan membaca dengan pengajaran melalui permainan kata, kartu bergambar, maze kata, puzzle dapat meningkatkan kemampuan membaca dan rasa ingin tahu anak.

Tabel 2. Manfaat Permainan Kegiatan Membaca

No	Permainan Kata	Kartu Bergambar	Maze Kata	Puzzle
1	Permainan kartu bergambar kepada anak dapat memberikan dan mengembangkan aspek bahasa secara optimal dengan melihat secara langsung gambar dan bentuk-bentuk yang diperlihatkan guru untuk menyusun kata lalu mengucapkan secara jelas dan benar sesuai gambar dan hurufnya.	Permainan kartu bergambar kepada anak dapat memberikan dan mengembangkan aspek bahasa secara optimal dengan melihat secara langsung gambar dan bentuk-bentuk yang diperlihatkan guru untuk menyusun kata lalu mengucapkan secara jelas dan benar sesuai gambar dan hurufnya.	Melatih sel-sel otak untuk konsentrasi dalam memecahkan masalah sehingga kecerdasan otak anak akan terlatih dengan permainan Maze Kata.	Melatih sel-sel otak untuk konsentrasi dalam memecahkan masalah sehingga kecerdasan otak anak akan terlatih dengan permainan Puzzle.
2	Permainan kata ini sangat menarik perhatian dan minat anak.	Permainan kartu bergambar ini sangat menarik perhatian dan minat anak.	Permainan maze kata dalam mencocokkan dan menyusun kepingan-kepingan kata menjadi satu susunan kalimat utuh menuntut ketelitian dan melatih anak mengkoordinasikan mata dan tangan.	Permainan Puzzle dalam mencocokkan dan menyusun kepingan-kepingan puzzle menjadi satu susunan gambar utuh menuntut ketelitian dan melatih anak mengkoordinasikan mata dan tangan.
3	Kata-kata yang disusun berdasarkan kalimat yang di tuliskan sebelumnya dan merupakan kata-kata yang mudah berupa beberapa huruf dan suku kata.	Kata-kata yang terdapat di bawah gambar merupakan kata-kata yang mudah berupa beberapa huruf dan suku kata.	Membantu mengenal bentuk dan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca.	Membantu mengenal bentuk dan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca.

4	Membantu anak belajar mengenal huruf-huruf dalam huruf belajar membaca.	Membantu anak belajar mengenal huruf-huruf dalam huruf belajar membaca.	Permainan maze kata dengan gambar manusia akan melatih nalar anak, hal ini terjadi karena anak akan menyimpulkan bagaimana fungsi tangan, kaki, mata hidung dan lain-lain sesuai dengan logika serta mengajarkan konsep dan sistem hubungan.	Permainan puzzle dengan gambar manusia akan melatih nalar anak, hal ini terjadi karena anak akan menyimpulkan dimana letak kepala, tangan, kaki dan lain-lain sesuai dengan logika serta mengajarkan konsep dan sistem hubungan.
5			Melatih kesabaran dalam menyelesaikan permasalahan, memberikan pengetahuan bagaimana permainan maze kata.	Melatih kesabaran dalam menyelesaikan permasalahan, memberikan pengetahuan bagaimana permainan puzzle.
6				Memberikan pengetahuan kepada anak-anak untuk mengenal warna dan bentuk selain memperkuat daya ingat juga melatih anak untuk berpikir matetatis.



Gambar 1. Foto bersama Geucik Gampong Jrat Manyang dan bersama dosen Pembombing (supervisor)



Gambar 2. Foto bersama peserta didik (anak usia sekolah dasar kelas satu 6-7 tahun)

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Departmen Pendidikan Nasional (Depdiknas). 2000. *Metode pengembangan kemampuan berbahasa*. Bandung.
- Farida, Rahim. 2007. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Maleong, J. Lexy. 2004. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyono, Abdurrahman. 2003. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Olivia, Femi dan Lita Ariani. 2010. *Belajar Membaca yang Menyenangkan untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Sudono Anggani. 2000. *Sumber belajar dan alat permainan untuk pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Grasindo.