

***Improving the Ability to Read the Beginning of Consonant Letters in Grade 1 Elementary School with Cooperative Method of Scramble Game Type***

**Murtini**

SD N 1 Kendalsari

murtini@gmail.com

---

**Article History**

accepted 1/12/2022

approved 15/12/2022

published 30/12/2022

---

**Abstract**

*Improving the ability to read beginnings with consonants in grade 1 elementary school through a cooperative method of scramble game type is one of the many ways that low grade teachers can do in fun learning and increase learning motivation because this activity can be done outside the classroom or in the classroom in groups. Learning in low grades requires activities with a pleasant atmosphere because students are still in the learning stage while playing. Teachers must be able to facilitate students who are subjects in the learning system in Indonesia today. In achieving learning outcomes, not only students are active but teachers must always create new ideas that can motivate students and develop students' curiosity.*

**Keywords:** *beginning reading, consonant letters, cooperative game scramble method*

**Abstrak**

Meningkatkan kemampuan membaca permulaan dengan huruf konsonan dikelas 1 sekolah dasar melalui metode kooperatif tipe game scramble adalah salah satu dari sekian banyak cara yang dapat dilakukan guru kelas rendah dalam pembelajaran yang menyenangkan dan menambah motivasi belajar karena kegiatan ini dapat dilakukan diluar kelas maupun didalam kelas secara berkelompok. Pembelajaran dikelas rendah membutuhkan adanya kegiatan dengan suasana yang menyenangkan karena peserta didik masih dalam tahap belajar sambil bermain. Guru harus dapat memfasilitasi peserta didik yang merupakan subjek dalam system pembelajaran diIndonesia saat ini. Dalam pencapaian hasil belajar bukan hanya peserta didik yang aktif namun guru harus selalu menciptakan ide-ide baru yang sekiranya dapat memotivasi peserta didik serta membangunkan rasa ingin tahu peserta didik.

**Kata kunci:** *membaca permulaan, huruf konsonan, metode kooperatif game scramble*

---

**Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series**

<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284

e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan manusia untuk dapat mengembangkan kemampuan yang dimilikinya. Melalui pendidikan manusia akan memperoleh beberapa pengetahuan dan keterampilan-keterampilan hidup. Oleh karena itu pelaksanaan pendidikan perlu mendapatkan perhatian agar dapat berjalan optimal, terutama pendidikan untuk anak usia dini dan sekolah dasar. Pada saat sekarang ini dengan adanya Kurikulum Merdeka, Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai pada usia enam atas tujuh tahun yang dilakukan dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU No. 20 Th 2003, pasal 1 ayat 14 tentang Sisdiknas). Pendidikan anak usia dini penting dilaksanakan sebab anak usia 0-7 tahun berada pada masa peka yaitu masa dimana seluruh potensi anak dapat dikembangkan secara optimal baik dalam aspek fisik, bahasa, kognitif, sosial-emosional, maupun moral-agama.

Guru dan peserta didik harus selalu ada ikatan batin layaknya anak dan orangtua didalam lingkungan sekolah untuk membentuk karakter dan mengawal tumbuh kembangnya sesuai dengan kemampuan dan pribadi anak masing-masing. Bachtiar Bachri (2005: 4) mengelompokkan pengembangan bahasa menjadi dua yaitu; mendengar dan berbicara, serta membaca dan menulis. Hal ini juga dikemukakan oleh Soemiarti Patmonodewo (2003: 29) yakni terdapat dua daerah pertumbuhan bahasa yaitu bahasa yang bersifat pengertian atau reseptif yang meliputi mendengar dan membaca; serta bahasa yang bersifat pernyataan atau ekspresif yang meliputi berbicara dan menulis. Di kelas 1 sekolah dasar khususnya pendidikan dalam membaca huruf konsonan sangat perlu adanya penemuan atau strategi baru yang sifatnya tidak memaksa kemampuan dasar peserta didik, menjadi beban belajar yang justru menghambat pertumbuhan psikis anak. Salah satu metode pembelajaran belajar sambil bermain usia dini adalah metode cooperative tipe game scramble.

Kemampuan membaca dan menulis anak menurut Slamet Suyanto (2005b: 168) masih pada tahap membaca dan menulis permulaan. Pada tahap permulaan ini anak membutuhkan berbagai stimulasi untuk membaca dan menulis permulaan, misalnya saja pengetahuan tentang huruf-huruf alfabet, berbagai gambar yang menarik untuk menstimulasi anak mengenal simbol-simbol dan lain sebagainya.

Ketika pembelajaran terdapat anak yang kesulitan dalam mengenal dan menyebutkan kembali simbol huruf konsonan yang diperlihatkan guru, dengan kata lain anak kesulitan dalam mengingat huruf yang telah diajarkan. Selain itu kemampuan anak dalam membaca gambar juga masih belum optimal yaitu terlihat ketika guru menunjukkan suatu gambar, dalam hal ini gambar cangkir yang di bawahnya juga terdapat kata tersebut, masih ada anak yang menyebutkan bahwa itu kopi, ada pula yang menyebut bahwa itu gambar teh. Kemudian guru memberi penjelasan bahwa benda yang ada di gambar adalah cangkir dan ketika guru kembali bertanya gambar apa ini (cangkir) ternyata masih ada anak yang menjawab kopi. Jadi anak masih menyebut sistem itu dengan bahasa kesehariannya, bukan berdasarkan pada kosa kata sederhana yang sebenarnya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian huruf konsonan adalah bunyi bahasa yang dihasilkan dengan menghambat aliran udara pada salah satu tempat disalut suara atas glottis. Konsonan disebut juga huruf mati. Huruf q dan x khususnya digunakan untuk nama diri dan kerpeluan ilmu. Huruf x pada posisi awal diucapkan (s).

Konsonan atau sering kali disebut dengan huruf mati adalah fonem nonvokal, dengan kata lain diwujudkan dengan obstruksi. Jadi, aliran udara yang melewati mulut akan dihambat di tempat-tempat artikulasi. Ada 21 huruf konsonan dalam alfabet Latin

dan Indonesia yang mewakili konsonan, yaitu B, C, D, F, G, H, J, K, L, M, N, P, Q, R, S, T, V, W, X, Y, dan Z.

Namun, abjad latin tidak dapat mewakili segala konsonan yang diucapkan dalam semua bahasa yang ada di dunia. Para ahli linguistik menyusun suatu sistem transkripsi yang melambangkan seluruh bunyi penuturan di dunia untuk menyesuaikan transkripsi pelafalan dari pelafalan yang ada, yaitu Alfabet Fonetis Internasional (Internasional Phonetics Alfabet). Penggunaan huruf konsonan dikelas rendah masih belum begitu fasih diucapkan siswa terutama dibagian akhir kata atau tengah kata.

Contoh pengaplikasiannya adalah di kata "fakir" dan "variasi". Bunyi huruf F dan V di kedua kata itu terdengar sama. Hal itu berbeda halnya dengan kata "familiar" dan "valid" yang ada dalam bahasa Inggris. Pelafalan huruf V dalam kata "valid" akan terdengar lebih berat, bahkan hampir mirip dengan bunyi huruf [w].

Penekanan bunyi huruf dalam tata bahasa Indonesia sebenarnya ada di konsonan Y yang berada di akhir kata, misalnya kata "alay". Alih-alih diucapkan seperti [a.la.i], kata itu justru diucapkan dengan bunyi [a.lay]. Penekanan bunyi [y] di akhir kata akan terdengar lebih jelas dibandingkan dengan posisinya yang berada di awal maupun tengah kata seperti "payung" dan "yakin".

### **Pengembangan Kemampuan Berbahasa Anak usia 0-7 Tahun Kompetensi Bahasa Anak**

Menurut Robert E. Owen (Conny Semiawan, 1999: 111) menyatakan bahwa bahasa merupakan kode yang diterima secara sosial atau sistem konvensional untuk menyampaikan konsep melalui penggunaan simbol-simbol yang dikehendaki dan dikombinasikan dengan simbol-simbol yang diatur oleh ketentuan, selain itu masih dalam sumber yang sama diungkapkan bahwa bahasa adalah suatu sistem-sistem dan urutan kata-kata yang digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Depdiknas (2000: 112) menjelaskan bahwa pengembangan kemampuan berbahasa bagi anak usia dini berfungsi sebagai: a) alat untuk berkomunikasi dengan lingkungan, b) alat untuk mengembangkan kemampuan intelektual anak c) alat untuk mengembangkan ekspresi anak, d) alat untuk menyatakan perasaan dan buah pikiran kepada orang. Beberapa dimensi perkembangan yang diungkapkan di atas dapat menggambarkan bahwa perkembangan bahasa anak lebih ditekankan pada kemampuan berbicara, mendengar, membaca dan menulis. Keempat kemampuan tersebut terkait antara satu dengan yang lainnya, sehingga diharapkan anak pra sekolah telah dapat mengembangkan kemampuan-kemampuan tersebut sebagai bekal anak untuk jenjang pendidikan selanjutnya. Sehingga dapat ditegaskan bahwa anak usia 4-6 tahun perkembangan bahasa anak sudah berkembang dengan baik.

Perkembangan bahasa tersebut dibedakan ke dalam empat kategori pengembangan yaitu kemampuan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis, sehingga pengembangan bahasa pada anak lebih diarahkan pada membantu anak untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungannya. Meskipun demikian diperlukan pengembangan bahasa yang berfokus pada memberikan bekal kesiapan pada anak untuk melangkah pada jenjang pendidikan selanjutnya, yaitu terutama kemampuan membaca permulaan sebab anak pada usia ini sudah menampakkan tanda-tanda ketertarikannya dengan simbol yang ada di lingkungannya seperti membaca gambar, menyebutkan sistem-sistem huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari benda-benda yang ada di sekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, membaca nama sendiri, serta mengenal tulisan sederhana.

Conny Semiawan (1999: 112-113) mengungkapkan tujuan khusus komunikasi bagi anak meliputi; a) bahasa reseptif, b) bahasa ekspresif, c) komunikasi non verbal serta, d) mengingat dan membedakan.

- a. Bahasa Reseptif

Bahasa reseptif merupakan bahasa pasif yang bertujuan untuk membantu anak mengembangkan kemampuan mendengarkan, membantu anak mengidentifikasi konsep melalui pemahaman dalam memberi label pada katakata serta, meningkatkan kemampuan untuk merespon pembelajaran maupun percakapan secara langsung.

b. Bahasa Ekspresif

Bahasa ekspresif merupakan bahasa aktif yang bertujuan untuk membantu anak mengekspresikan kebutuhan, keinginan dan perasaan secara verbal, mendorong anak untuk berbicara secara lebih jelas dan tegas sehingga mudah dipahami, mendorong kefasihan dalam berbahasa, membantu anak untuk memahami lingkungannya.

c. Komunikasi non verbal Tujuan khusus untuk komunikasi non verbal ini maksudnya adalah untuk membantu anak mengekspresikan perasaan dan emosinya melalui ekspresi wajah, gerak tubuh dan tangan, dan mendorong anak untuk menggunakan kontak mata ketika berinteraksi dengan orang lain

d. Mengingat dan membedakan

Tujuan khusus mengingat dan membedakan ini yang dimaksudkan adalah untuk mengajarkan anak membedakan antara nada atau kerasnya bunyi, membantu anak untuk mengulang dan meniru pola mimik, membantu anak mengirim pesan verbal yang kompleks dan meningkatkan kemampuan anak untuk mengingat, membangun dan mengurutkan. Moeslichatoen (2004: 55) juga mengungkapkan kemampuan berbahasa dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain yang bertujuan untuk:

- a) Menguasai bahasa reseptif yaitu kemampuan untuk mendengar dan memahami apa yang didengar. Indikatornya adalah anak mampu memahami perintah, menjawab pertanyaan serta mengikuti urutan peristiwa.
- b) Menguasai bahasa ekspresif yang meliputi penguasaan terhadap kata-kata baru serta penggunaan pola berbicara layaknya orang dewasa.
- c) Berkomunikasi secara verbal dengan oranglain; berbicara sendiri atau berbicara kepada orang lain
- d) Keasyikan menggunakan bahasa tersebut untuk berkomunikasi.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat ditegaskan bahwa kemampuan berbahasa anak dapat dibedakan menjadi beberapa tujuan kategori yaitu bahasa reseptif yang meliputi kegiatan mendengar dan membaca; serta bahasa ekspresif yang meliputi berbicara dan menulis. Pengembangan bahasa untuk anak yang meliputi empat tujuan tersebut, semestinya dilaksanakan dengan cara yang menyenangkan untuk anak, yaitu dengan bermain. Melalui kegiatan bermain tersebut akan membantu anak untuk mengembangkan kemampuan berinteraksi pada orang lain. Carol Seefeldt & Barbara A. Wasik (2008: 221) mengungkapkan bahwa kemampuan berbahasa penting untuk kehidupan anak sebab perkembangan bahasa merupakan landasan bagi perkembangan baca tulis anak.

### **Kemampuan Membaca Permulaan**

Morisson (2012: 265) menyatakan bahwa untuk menjadi pembaca yang mahir maka seorang anak memerlukan pengetahuan tentang nama huruf, kecepatan anak menyebutkan nama huruf, pemahaman fonemik (pemahaman huruf- bunyi) dan pengalaman membaca dan dibacakan buku oleh orang lain. Morisson (2012: 261) juga menyebutkan beberapa indikator dalam kemampuan membaca meliputi pemahaman fonemik, pengenalan kata dan pendalaman.

a. Pemahaman Fonemik

Pemahaman fonemik meliputi beberapa kemampuan yang harus dicapai anak yaitu kemampuan mengubah bunyi kata dengan merubah huruf yang dapat membentuk kata baru, mengenali bahwa kata dibentuk dari bunyi-bunyi yang digabungkan dan bahwa kata memiliki makna, memahami bahwa bunyi dalam kata diwakili oleh huruf-huruf. Kemampuan-kemampuan tersebut perlu guru kembangkan dengan baik agar anak memiliki bekal untuk melangkah pada jenjang pendidikan selanjutnya. Misalnya dimulai dengan mengenalkan bahwa sebuah kata terbentuk dari huruf-huruf apabila salah satu huruf diganti akan berubah maknanya seperti kata baku, bila huruf pertama dirubah s maka menjadi saku.

b. Kemampuan Pengenalan Kata

Kemampuan pengenalan kata merupakan kemampuan dalam kemampuan mengikuti teks tertulis atau cerita dengan menunjuk kata-kata yang dikenali,

c. Pendalaman

Pendalaman adalah kemampuan anak dalam menghubungkan dan membandingkan cerita dengan kehidupan mereka, menerka apa yang selanjutnya terjadi, mengingat dan menggunakan apa yang telah dibaca. Jadi pada pendalaman ini anak mulai dapat memahami sebuah cerita, memiliki imajinasi yang kuat untuk melanjutkan cerita, serta memiliki ingatan yang kuat terhadap apa yang didengarnya. Carol Seefeldt & Barbara A. Wasik (2008: 323) juga menyebutkan kesadaran fonemik (bunyi), perkembangan pengetahuan tentang huruf dan pemahaman huruf cetak adalah tiga kemampuan penting yang perlu dicapai anak dalam memperoleh keterampilan membaca.

### **Permainan sebagai Metode Pembelajaran**

Metode merupakan cara yang dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan (Moeslichatoen, 2004: 9). Siti Partini Suardiman (2003: 16) juga mengungkapkan bahwa metode adalah cara untuk mencapai tujuan. Begitu pula dengan yang diungkapkan Hamzah B Uno, (2008: 2) metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara yang digunakan guru, yang dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendapat-pendapat tersebut dapat ditegaskan bahwa metode merupakan suatu cara yang perlu dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu. Metode pembelajaran ini diperlukan oleh seorang pendidik dalam menyampaikan informasi kepada peserta didiknya agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Oleh karena itu guru sebagai pendidik harus memiliki alasan yang kuat dalam memilih metode agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai dan tidak bertentangan dengan karakteristik anak sebagai peserta didik. Moeslichatoen (2004: 9-10) menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas, bahasa, emosi, motorik

Karakteristik-karakteristik tersebut dapat dijadikan acuan dalam memilih sebuah metode pembelajaran. Slamet Suyanto (2005: 39) mengungkapkan bahwa metode pembelajaran untuk anak usia dini hendaknya menantang dan menyenangkan, melibatkan unsur bermain, bergerak, bernyanyi dan belajar. Pengajaran membaca yang paling baik adalah pengajaran membaca yang didasarkan pada kebutuhan anak dan mempertimbangkan apa yang telah dikuasai anak. Rubin (dalam Slamet, 2007) mengemukakan beberapa kegiatan yang dilakukan dalam pengajaran membaca, sebagaimana dikemukakan berikut ini, yakni (1) peningkatan ucapan; (2) kesadaran fonemik (bunyi bahasa); (3) hubungan antara huruf-huruf merupakan prasyarat untuk dapat membaca; (4) membedakan bunyi-bunyi merupakan hal yang penting dalam pemerolehan bahasa, khususnya membaca; (5) kemampuan mengingat; (6) membedakan huruf; (7) orientasi ke kiri dan kanan; (8) keterampilan pemahaman; dan (9) penguasaan kosakata. Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model

pembelajaran kelompok. Menurut Slavin (2008), pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran di mana peserta didik bekerja sama dalam suatu kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda dan saling berinteraksi antaranggota kelompok. Di dalam pembelajaran kooperatif peserta didik belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang peserta didik. Setiap kelompok yang eterogen yaitu terdiri dari campuran kemampuan peserta didik, jenis kelamin.

Menurut Davidson dan Warsham dalam (Isjoni, 2009) pembelajaran kooperatif adalah kegiatan belajar mengajar secara kelompok-kelompok kecil, peserta didik belajar dan bekerja sama untuk sampai pada pengalaman belajar baik pengalaman individu maupun pengalaman kelompok. Model Pembelajaran Scramble merupakan model pengembangan dari metode ceramah yang diperkaya dan berorientasi kepada keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Model ini juga model yang memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian mencocokkan jawaban soal dengan jawaban yang telah disiapkan tetapi dengan susunan huruf yang acak.

Siswa hanya ditugaskan mengkoreksi (membolak-balik huruf) jawaban tersebut sehingga menjadi jawaban yang benar

**Kelebihan Model Pembelajaran Scramble.**

- a. Peserta didik akan sangat terbantu dalam mencari jawaban.
- b. Mendorong peserta didik untuk belajar mengerjakan soal tersebut.
- c. Kegiatan pembelajaran ini mendorong pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran dengan bantuan teman-temannya sesama peserta didik.
- d. Adanya pembelajaran sikap disiplin.

**Kekurangan Model Pembelajaran Scramble.**

- a. Dengan materi yang telah disiapkan, membuat peserta didik kurang berpikir kritis.
- b. Besar kemungkinan peserta didik mencontek jawaban teman sejawat
- c. Menghilangkan sikap kreatif peserta didik.
- d. Peserta didik tinggal menerima bahan.

**SIMPULAN**

Kemampuan membaca dan menulis anak masih pada tahap membaca dan menulis permulaan. Pada tahap permulaan ini anak membutuhkan berbagai stimulasi untuk membaca dan menulis permulaan, misalnya saja pengetahuan tentang huruf-huruf alfabet, berbagai gambar yang menarik untuk menstimulasi anak mengenal simbol-simbol dan lain sebagainya.

Dalam kemampuan membaca permulaan terutama penggunaan huruf konsonan kelas 1 harus ada strategi atau temuan untuk memotivasi belajar salah satunya dengan belajar sambil bermain. Konsonan atau sering kali disebut dengan huruf mati adalah fonem nonvokal, dengan kata lain diwujudkan dengan obstruksi. Belajar huruf konsonan salah satunya dengan metode cooperative tipe game scramble atau tebak kata. Di dalam pembelajaran kooperatif peserta didik belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang peserta didik. Setiap kelompok yang eterogen yaitu terdiri dari campuran kemampuan peserta didik, jenis kelamin.

Model Pembelajaran Scramble merupakan model pengembangan dari metode ceramah yang diperkaya dan berorientasi kepada keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Model ini juga model yang memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian mencocokkan jawaban soal dengan jawaban yang telah disiapkan tetapi dengan susunan huruf yang acak. Siswa hanya

ditugaskan mengkoreksi (membolak-balik huruf) jawaban tersebut sehingga menjadi jawaban yang benar

#### DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bachtiar Bachri. (2005). *Pengembangan Kegiatan Bercerita di Taman Kanak-Kanak (Teknik & Prosedurnya)*. Jakarta: Depdiknas.
- Conny Semiawan. (1999). *Perkembangan dan Belajar Peserta Didik*. Jakarta: Depdikbud.
- Cucu Eliyawati. (2005). *Pengembangan dan Pemilihan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini* Jakarta: Depdiknas.
- Danar Santi. (2009). *Pendidikan Anak Usia Dini: Antara Teori dan Praktek*. Jakarta: Indeks.
- Dayan, Abdi Saka. (2009). *Mengenal Karakter Peserta Didik SD*. Bulletin Derap Guru Edisi 113/Th. IX/Juni 2009 Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2005.
- Depdiknas. (2003) *Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional RI.
- Ellah Siti Chalidah. (2005). *Terapi Permainan bagi Anak yang Memerlukan Layanan Pendidikan Khusus*. Jakarta: Depdiknas.
- Isjoni. (2009). *Cooperatif Learning*. Bandung. Alfabeta
- Ritawati. (2005). *Modul Belajar Mandiri Program D2 PGSD*. Jakarta: Pusat Teknologi komunikasi Depdiknas
- Slavin, Robert E. (2008). *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktis*.