

PENGGUNAAN RODA PINTAR UNTUK KEMAMPUAN MEMBACA ANAK

Redina Simbolon ^{a*)}

^{a)}Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, Indonesia

^{*)}e-mail korespondensi : 292016147@student.uksw.edu

Riwayat Artikel : diterima: 28 Maret 2019; direvisi: 16 Juni 2019; disetujui: 26 Juli 2019

Abstrak. Digunakan dalam studi tentang roda pintar. Roda pintar adalah salah satu media yang digunakan untuk menyederhanakan anak dalam membaca. Di roda pintar ada papan di mana papan pertama ada vokal, papan kedua ada huruf konsonan, dan papan ketiga ada suku kata. Dalam roda cerdas nanti dapat mengembangkan kemampuan anak mencatat bahasa, tidak hanya dalam pertemuan kerja dengan tentang konsep mengembangkan menemukan dirinya mendengarkan telah siap untuk berbicara, membaca dan menulis. Kelebihan roda media pintar ini mudah dan ada elemen permainan yang digunakan sehingga siswa senang belajar sambil bermain. Menggunakan cerdas diharapkan membaca dengan baik. Tujuannya dalam membaca adalah untuk memperoleh pemahaman membaca, termasuk isi, dan memahami makna yang terkandung dalam bahan bacaan. Dengan membaca seseorang bisa memperluas wawasan dan pengetahuan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan teori ahli yang diambil dari beberapa buku dan jurnal ilmiah. Tindakan yang digunakan dalam penelitian ini adalah media yang menggunakan pintar.

Kata Kunci: roda pintar, keterampilan dan metoda membaca.

THE USE OF SMART WHEELS FOR THE ABILITY TO READ CHILDREN

Abstract. Was used in the study of a wheel smart. A wheel smart is one of medium used to have been used to simplify the son of in reading. In the wheels of smart there are a board where the board first there are vowels, board second there are letters konsinan, and board third there are syllables. In a wheel smart later on can develop the ability the son of bank notes the nepali language, not only in a working meeting with about the concept of developing found herself listening to have been ready for speaking, read and write. Excess of media wheels smart this is easy and there are elements used game so students the joy of learning while playing. Using the smart are the expected to read well. Its objective in reading is so acquisition reading comprehension, Includes the contents of, and understand the meaning contained in reading materials. By reading someone be able to widen insight and knowledge. Methods used in this study this research is qualitative research methodology descriptive. Technique use the theory of data collection study experts taken of some books and scientific journal. The action used in this research was media uses the smart.

Keywords: The wheels of smart, language skills and methods

I. PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai usaha membina dan mengembangkan pribadi manusia, aspek rohaniyah dan jasmaniah, juga harus berlangsung secara bertahap. Tujuan yang hendak dicapai dalam pendidikan ini adalah terbentuknya kepribadian yang bulat dan utuh sebagai manusia individual dan sosial serta hamba Tuhan yang mengabdikan dirinya kepada-Nya. Pendidikan adalah faktor yang paling penting dan prioritas utama yang membutuhkan perhatian serius dari semua pihak, karena pendidikan adalah penentu kemajuan bangsa di masa depan [1]. Tujuan dan cita-cita nasional, untuk kehidupan intelektual bangsa terkandung dalam UUD 1945. Pemerintah bersama masyarakat terus mencari pengembangan pendidikan demi terwujudnya bangsa yang mandiri, unggul dan siap menghadapi dunia globalisasi. Dalam Undang-Undang Nomor 2/1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau pelatihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Dalam perkembangan pendidikan peseta didik tersebut kita perlu mengetahui sejak usia dini. Aspek yang perlu kita kembangkan yaitu aspek perkembangan

bahasa. Dimana bahasa merupakan alat atau media untuk berkomunikasi sehari-hari baik secara lisan maupun tulisan. Dengan berbahasa maka seseorang akan mampu menyampaikan pesan kepada orang lain. Kemampuan berbahasa ini sangat penting untuk dikembangkan karena kemampuan berbahasa anak tidak hanya meliputi berbicara saja melainkan menyimak, membaca, dan menulis.

Menurut Gillet dan Tample [2] mengatakan, *Reading is making sense of written language*. Membaca ialah memberi makna terhadap bahasa tertulis. Jadi menurut definisi ini kegiatan yang paling mendasar dari proses membaca ialah membuat pengertian. Maksudnya memperoleh dan menciptakan gagasan, informasi, serta imajinasi mental dari segala sesuatu yang dicetak. Menurut Dhieni dalam Sri Suyanti [3] media roda pintar merupakan salah satu media untuk memahami kata-kata yang diucapkan dan roda pintar juga sebagai alat untuk mempersiapkan dasar untuk membangun kemampuan membaca, mengekspresikan, serta kosa kata. Roda pintar merupakan alat yang berbentuk lingkaran menyerupai roda yang bisa berputar atau berkeliling. Penggunaan media roda pintar ini nantinya diharapkan mampu untuk meningkatkan kemampuan membaca anak. Kelebihan dari roda pintar antara lain a) mediana mudah dibuat, b) menarik, c) dapat merangsang 4

aspek bahasa yaitu koognitif, motorik, agama dan moral, d) selain digunakan untuk pembelajaran membaca, juga digunakan untuk belajar berhitung dan pengenalan bahasa. Dengan menggunakan roda pintar diharapkan anak dapat membaca meskipun anak belum mampu membaca secara lancar.

Berdasarkan pengalaman yang peneliti (Nugrahani & Rahina, [4]) alami masih banyak anak yang sulit membaca karena menggunakan metode yang kurang bervariasi dan kurangnya media pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan guru belum mengetahui cara menggunakan media yang akan digunakan.

Belajar sesuatu yang baru akan lebih efektif jika peserta didik mendapatkan suatu alat yang baru dari pada hanya menerima dan mendengarkan apa yang disampaikan oleh pendidik. Salah satu cara untuk membuat peserta didik belajar secara aktif adalah dengan memberikan metode pembelajaran yang unik dan kreatif. Pendidik dapat menggunakan pembelajaran dengan berbagai aktivitas berbahasa yang kreatif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi anak dalam belajar membaca menggunakan roda pintar

Terkait dengan permasalahan di atas, perlu adanya penerapan media yang tepat dalam pembelajaran membaca anak. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran membaca anak adalah menggunakan media roda pintar. Dengan adanya media pembelajaran permainan roda pintar diharapkan anak dapat belajar sesuai dengan karakteristiknya yaitu bermain sambil belajar. Dengan permainan, anak dapat bermain sambil belajar karena pada hakikatnya dunia anak adalah dunia bermain. Kelebihan media roda pintar adalah a) sifatnya konkrit; b) mudah digunakan; c) siswa lebih tertarik karena menggunakan berbagai variasi warna, dan d) terdapat unsur permainan sehingga siswa merasa belajar sambil bermain, e) proses pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan.

Oleh karena itu, peneliti menggunakan suatu media baru dengan permainan dalam proses meningkatkan kemampuan membaca anak. Penelitian ini berfungsi untuk mengetahui lebih lanjut apakah melalui media roda pintar dapat meningkatkan kemampuan membaca anak. Berdasarkan pengalaman yang peneliti alami menggunakan metode yang kurang bervariasi dan kurangnya media pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan guru belum mengetahui media yang dapat membantu menstimulasi kemampuan membaca pada anak. Sehingga peneliti mencoba menerapkan metode baru yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan (Ahmad, [5]) yang pokok. Oleh karena itu keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik.

Membaca pada hakikatnya adalah adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya menghafalkan tulisan, tetapi melibatkan aktifitas visual berpikir, psikolinguistik, dan metokognitif. Sebagai visual

membaca merupakan proses menerjemahkan simbol tulisan (huruf) ke dalam kata-kata lain.

Menurut Tarigan dalam Dalman [6] membaca awal bukan sekedar melihat sekumpulan huruf-huruf yang telah membentuk kata, kelompok kata, kalimat, paragraph dan wacana saja tetapi lebih dari itu membaca awal merupakan kegiatan yang memahami dan menginterpretasikan lambing/ tanda/ tulisan yang bermakna sehingga pesan yang disampaikan penulis dapat diterima oleh pembaca.

Menurut Gillet dan Tample [2] mengatakan, *Reading is making sense of written language*. Membaca ialah memberi makna terhadap bahasa tertulis. Jadi menurut definisi ini kegiatan yang paling mendasar dari proses membaca ialah membuat pengertian. Maksudnya memperoleh dan menciptakan gagasan, informasi, serta imaji mental dari segala sesuatu yang dicetak. Sedangkan menurut Rahim [7] bahwa membaca merupakan sesuatu yang rumit dan melibatkan banyak hal, tidak hanya menghafal tulisan saja tetapi melibatkan aktifitas visual, berfikir.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa membaca adalah salah satu proses yang rumit dan bersifat reseptif (menerima) karena dengan membaca akan memperoleh informasi, ilmu dan pengetahuan serta pengalaman-pengalaman baru, dengan membaca dapat melibatkan banyak hal, tidak hanya menghafalkan tulisan saja tetapi melibatkan visual berpikir, etokognitif dan psikolinguistik.

Kegiatan membaca bukan merupakan kegiatan yang tidak bertujuan. Menurut Ahuja [8], merumuskan sembilan alasan seseorang membaca adalah sebagai berikut: a) untuk tertawa, b) untuk menghidupkan kembali pengalaman-pengalaman sehari-hari, c) untuk menikmati kehidupan emosional dengan orang lain, d) untuk memuaskan kepenasaran, khususnya kenapa orang berbuat sesuatu dengan cara mereka, e) untuk menikmati situasi dramatic seolah-olah mengalami sendiri, f) untuk memperoleh informasi tentang dunia yang kita tepati, g) untuk merasakan kehadiran orang dan menikmati tempat-tempat yang belum yang kita pernah lihat, h) untuk mengetahui seberapa cerdas kita menebal dan memecahkan masalah dari pengarang.

Tujuan membaca anatara lain: a) Kesenangan, b) Menyempurnakan strategi tertentu, c) Mempergunakan strategi tertentu, d) Memperbarui pengetahuan tentang suatu topik, f) Memperoleh informasi untuk laporan lisan atau tertulis, g) Mengkonfirmasi atau menolak prediksi, h) Menampilkan suatu eksperimen atau mengaplikasikan suatu informasi yang diperoleh dari suatu teks dalam beberapa cara lain dan mempelajari tentang struktur teks, menjawab pertanyaan-pertanyaan yang spesifik.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan membaca untuk memperoleh informasi baik secara umum ataupun informasi secara khusus misalnya membaca untuk memperoleh kesenangan dan pengalaman. Membaca juga dapat memperoleh dan memperbarui pengetahuan sekaligus mengaitkab informasi baru dengan informasi yang telah dimiliki.

Banyak manfaat yang diperoleh dari membaca, dengan membaca siswa dapat memperluas ilmu pengetahuan, menambah informasi, dan meningkatkan pengetahuan serta menambah ide-ide. Menurut Gray dan Rogers (Zaif [9]) menyebutkan beberapa manfaat membaca antara lain sebagai berikut: 1) Meningkatkan pengembangan diri siswa, dengan membaca siswa dapat meningkatkan ilmu pengetahuannya sehingga daya nalarnya berkembang dan berpandang luas yang akan bermanfaat bagi dirinya maupun orang lain, 2) Memenuhi tuntutan intelektual, dengan membaca buku maupun sumber-sumber bacaan lain seperti surat kabar maupun berita dan artikel-artikel di internet, pengetahuan bertambah dan pembendaharaan kata-kata meningkat serta melatih imajinasi dan daya pikir sehingga terpenuhi kepuasan intelektual, 3) Memenuhi kepentingan hidup, dengan membaca siswa akan memperoleh pengetahuan praktis yang berguna dalam kehidupan mereka sehari-hari, 4) Meningkatkan minat siswa terhadap suatu bidang.

Membaca merupakan proses yang kompleks, proses ini melibatkan kegiatan fisik dan mental. Proses membaca terdiri atas sembilan aspek, yaitu sensori, perseptual, urutan, pengalaman, pikiran, pembelajaran, asosiasi, sikap dan gagasan.

Proses membaca dimulai dengan sensori visual yang diperoleh melalui pengungkapan simbol-simbol grafis melalui indra penglihatan. Anak-anak belajar membedakan secara visual diantara simbol-simbol grafis (huruf atau kata) yang digunakan untuk mempresentasikan bahasa lisan. Kegiatan berikutnya adalah tindakan perseptual, yaitu aktivitas mengenal suatu kata sampai pada suatu makna berdasarkan pengalaman yang lalu.

Kegiatan persepsi melibatkan kesan sensori yang masuk ke otak. Ketika seseorang membaca, otak menerima gambaran kata-kata kemudian mengungkapkannya dari halaman cetak berdasarkan pengalaman pembaca sebelumnya dengan objek, gagasan atau emosi yang dipresentasikan oleh suatu kelas. Pembaca mengenali rangkaian simbol-simbol tertulis, baik yang berupa kata, frasa maupun kalimat. Kemudian pembaca memberi makna dengan menginterpretasikan teks yang dibacanya. Pembaca satu dan pembaca lainnya dalam mempersepsi suatu teks mungkin saja tidak sama, walaupun membaca teks yang sama mungkin mereka memberikan makna yang berbeda. Aspek urutan dalam proses membaca merupakan kegiatan mengikuti rangkaian tulisan yang tersusun secara linier, yang umumnya tampil pada satu halaman dari kiri ke kanan atau dari atas ke bawah.

Peningkatan berpikir melalui membaca seharusnya dimulai sejak dini. Guru dapat membimbing siswanya dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang memungkinkan mereka bisa meningkatkan kemampuan berpikirnya. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan guru hendaknya merangsang siswa berpikir, seperti pertanyaan mengapa dan bagaimana. Jadi pertanyaan yang diajukan sehubungan dengan bacaan tidak hanya pertanyaan yang menghasilkan jawaban berupa fakta.

Menurut Rahim [7] faktor yang memengaruhi membaca permulaan adalah 1) Faktor Fisikologis. Faktor

fisiologis yaitu mencakup kesehatan fisik, pertimbangan neurologis, dan jenis kelamin. Kelelahan juga merupakan kondisi yang tidak menguntungkan bagi anak untuk belajar, khususnya belajar membaca; 2) Faktor Intelektual, secara umum intelegensi anak tidak sepenuhnya memengaruhi berhasil atau tidaknya anak dalam membaca permulaan. Faktor metode mengajar guru, prosedur, dan kemampuan guru juga turut mempengaruhi kemampuan membaca permulaan anak; 3) Faktor Lingkungan, faktor lingkungan juga memengaruhi kemajuan kemampuan membaca siswa. Faktor lingkungan mencakup: a. latar belakang dan pengalaman siswa di rumah; dan b. sosial ekonomi keluarga siswa; 4) Faktor Psikologis, Faktor lain yang juga memengaruhi kemajuan kemampuan membaca anak adalah faktor psikologis. Faktor ini mencakup: (1) motivasi, (2) minat, dan (3) kematangan sosial, emosi, dan penyesuaian diri.

Menurut Sadiman [10] media adalah segala sesuatu yang dapat di gunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga proses belajar terjadi. Media pembelajaran menurut Sudjana & Rivai [11] adalah sarana yang dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan, media pembelajaran adalah segala alat pembelajaran yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi pelajaran dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Sudjana dan Rivai [11] Manfaat dari penggunaan media dalam proses pembelajaran adalah 1) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; 2) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik; 3) metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apabila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran, dan 4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Menurut Asyhar [12] pada dasarnya media dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu media visual, media audio, media audio visual dan multimedia. Berikut ini penjelasan keempat jenis media pembelajaran yaitu a) Media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Dengan media ini pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya; b) Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang didapatkan adalah dengan mengandalkan indera kemampuan pendengaran; c) Media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan

melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disampaikan melalui media ini berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. d. Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.

Sedangkan Menurut Sudjana [11] jenis adalah a) Media grafis (dua dimensi), seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lainnya; b) Media tiga dimensi, yaitu dalam bentuk model padat, misalnya model penampang, model susun, model kerja dan sebagainya; c) Media proyeksi, seperti slide, film, penggunaan OHP (Proyektor Transparansi) dan lainnya. d) Penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran dapat dibagi dan di tentukan penggunaannya dalam pembelajaran di kelas sehingga guru dapat mempergunakan media-media tersebut sesuai kebutuhannya.

Dalam pengelompokan jenis media di atas Roda Pintar termasuk dalam media visual, karena roda roda pintae mengandalkan adanya indra penglihatan untul mengamati huruf yang terdapat dalam papan roda pintar tersebut (Jaelani [13]). Roda pintar juga bisa termasuk dalam media dua dimensi yang berupa papan berbentuk bundar yang berada pada satu bidang datar.

Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia, roda adalah barang bundar (berlingkar dan biasanya berjeruji). Menurut Jaelani [13] Artinya, roda adalah obyek berbentuk bundar atau lingkaran. Sedangkan putar dalam Kamus Bahasa Indonesia mempunyai definisi gerakan berpusing atau berputar, berkisar, berganti arah, berbelok, berkeliling sedangkan artinya putar adalah gerakan berkeliling atau berganti arah. Sehingga dapat ditarik garis besar bahwa secara leksikal, roda putar adalah obyek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat menghasilkan suatu gerakan berkeliling atau berganti arah. Dengan kalimat lain, roda putar adalah obyek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat diputar

Menurut Wahyuni [14] menyatakan bahwa media roda keberuntungan (pintar) adalah sebuah media berbentuk roda yang dapat diputar dan dibagi menjadi beberapa sektor/bagian yang di dalamnya terdapat kartu soal.

Sedangkan menurut Aulia [15] menyatakan bahwa roda keberuntungan (pintar) adalah media pembelajaran yang menggunakan sebuah lingkaran yang terbagi menjadi beberapa sektor. Pada sektor tersebut terdapat pertanyaan-pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa yang dicantumkan dalam bentuk nomor tertentu pada sektor dalam lingkaran tersebut. Pada penggunaan roda putar melibatkan seluruh siswa sehingga dapat membuat siswa lebih aktif, interaktif, proses pembelajaran menjadi lebih optimal serta menyenangkan.

Berdasar pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media roda pintar merupakan alat untuk membangun kemampuan membaca yang berbentuk lingkaran menyerupai roda yang bisa berputar-putar atau berkeliling dan bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Penggunaan media roda pintar, diharapkan mampu meningkatkan kemampuan membaca dan media roda putar juga bisa disebut media permainan berupa roda atau lingkaran yang terbagi menjadi beberapa sektor atau bagian yang di dalamnya terdapat pertanyaan-pertanyaan. Pada penggunaannya, media ini dapat menarik perhatian, minat, dan motivasi belajar, membuat siswa aktif, interaktif, meningkatkan pemahaman, serta proses pembelajaran dapat berlangsung secara menyenangkan dan optimal.

Kelebihan media roda pintar adalah a) sifatnya konkrit; b) mudah digunakan; c) siswa lebih tertarik karena menggunakan berbagai variasi warna, dan d) terdapat unsur permainan sehingga siswa merasa belajar sambil bermain. Sedangkan kelemahan media roda pintar adalah a) proses pembuatannya rumit, dan b) dalam penggunaan masih diputar secara manual.

Cara pembuatan media roda pintar, Alat dan bahannya sebagai berikut a) alat: gergaji, penggaris, gunting, bor kayu, pensil dan b) bahan: triplek, skotlet warna-warni, lem, baut. Proses pembuatan media roda pintar sebagai berikut: a) menyiapkan seluruh alat dan bahan yang akan digunakan; b) membuat sketsa lingkaran yang berdiameter 40 cm pada papan triplek 1, 30 cm pada papan triplek 2, dan 20 cm pada papan triplek 3; c) potong sketsa lingkaran yang sudah dibuat menggunakan gergaji; d) membuat 5 buah petak pada papan lingkaran 1, 21 petak pada papan lingkaran 2 dan 3 yang berpusat pada titik tengah lingkaran; e) lapiasi papan lingkarang 1 dengan skotlet warna biru, papan lingkaran 2 dengan skotlet warna kuning, dan papan lingkaran 3 skotlet warna hijau; f) buatlah tulisan huruf a-z dan satu suku kata dengan skotlet warna hitam. Kemudian tempelkan huruf vokal a, i, u, e, o pada tiap petak papan lingkaran 1, huruf konsonan b-z pada tiap petak papan lingkaran 2, dan satu suku kata yang terdiri dari ba, ci, da, fo, gu, he, ja, ku, li, me, ni, pa, qu, ro, sa, ti, vo, wu, yo, ze pada tiap petak papan lingkaran 3. Tempel di sebelah pinggir lingkaran; g) lubang bagian pusat lingkaran pada papan lingkaran 1,2, dan 3 dengan menggunakan bor; h) masukkan baut pada lubang yang telah dibor. Kemudian tumpuk papan lingkaran 1,2, dan 3 menjadi satu; i) pastikan baut dapat menembus papan lingkaran 1,2, dan 3 lalu pasang mur dan kencangkan, dan j) terakhir cek apakah roda berputar dengan baik.

Prosedur Penggunaan Media Roda Pintar, putar dan arahkan masing-masing papan lingkaran yang diinginkan. Jika ingin membaca huruf vokal putar pada papan lingkaran 1, jika membaca huruf konsonan putar pada papan lingkaran 2 dan jika ingin membaca suku kata putar pada papan lingkaran 3. Pastikan huruf yang akan dibaca diarahkan di sebelah kanan. Jika ingin membaca dua suku misalnya roti, cari suku kata "ro" di papan lingkaran 3 lalu putar dan arahkan ke sebelah kanan, kemudian cari huruf "t" di papan lingkaran 2 lalu putar dan arahkan ke sebelah kanan hingga

lurus dengan suku kata “ro”, selanjutnya cari huruf vokal “i” di papan lingkaran 1 lalu putar dan arahkan ke sebelah kanan hingga lurus dengan suku kata “ro” dan huruf konsonan “t”. Kata roti bisa dibaca dalam satu garis lurus dari papan lingkaran 3 sampai papan lingkaran 1.



Gambar 1. Roda Pintar

II. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono [16], menjelaskan bahwa metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah sebagai lawannya adalah eksperimen, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive dan snowball, teknik pengumpulan dengan triangulasi, analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif diharapkan mampu mendeskripsikan dan menguraikan tentang roda pintar untuk kemampuan membaca anak. Teknik pengumpulan data ini menggunakan kajian teori dari para ahli yang diambil dari beberapa buku maupun jurnal ilmiah. Cara untuk mendeskripsikan dan menguraikan data tersebut adalah melalui beberapa pendapat dari para ahli, maka dengan menggunakan pendekatan kualitatif penelitian ini diharapkan bisa memberikan fakta-fakta secara komprehensif tentang kemampuan membaca anak dengan menggunakan roda pintar sebagai alat bantu membangun kemampuan membaca.

Variabel harapan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Hasil Belajar. Variabel tindakan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penggunaan media roda pintar. Media roda pintar adalah sebuah alat bantu belajar yang berbentuk lingkaran yang dapat berputar seperti roda yang terbuat dari triplek, skotlet warna-warni

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian roda pintar dapat meningkatkan kemampuan membaca anak karena dengan menggunakan media roda pintar dapat melibatkan seluruh siswa sehingga membuat siswa lebih aktif, interaktif, proses pembelajaran menjadi lebih optimal serta menyenangkan. Pada

penggunaannya, media ini dapat menarik perhatian, minat, dan motivasi belajar, membuat siswa aktif, interaktif, meningkatkan pemahaman, serta proses pembelajaran dapat berlangsung secara menyenangkan dan optimal.

Cara penggunaan media siswa duduk membentuk lingkaran besar. Ajak anak memutar dan mengarahkan masing-masing papan lingkaran yang diinginkan. Guru menjelaskan jika ingin membaca huruf vokal putar pada papan lingkaran 1, jika membaca huruf konsonan putar pada papan lingkaran 2 dan jika ingin membaca suku kata putar pada papan lingkaran 3. Pastikan huruf yang akan dibaca diarahkan di sebelah kanan. Jika ingin membaca dua suku misalnya roti, cari suku kata “ro” di papan lingkaran 3 lalu putar dan arahkan ke sebelah kanan, kemudian cari huruf “t” di papan lingkaran 2 lalu putar dan arahkan ke sebelah kanan hingga lurus dengan suku kata “ro”, selanjutnya cari huruf vokal “i” di papan lingkaran 1 lalu putar dan arahkan ke sebelah kanan hingga lurus dengan suku kata “ro” dan huruf konsonan “t”. Kata roti bisa dibaca dalam satu garis lurus dari papan lingkaran 3 sampai papan lingkaran 1. Setelah anak mulai paham apa yang dijelaskan guru tersebut maka salah satu perwakilan dari siswa maju ke depan kelas untuk memutar media roda tersebut. Setelah anak panah menunjuk pada se buah huruf anak diminta untuk membaca.

Keunggulan dari roda pintar ini dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi, siswa bermain sambil belajar, dapat membangkitkan semangat siswa sangat bagus digunakan dalam persiapan ujian, melatih ingatan dan kecepatan berpikir siswa, melatih pemahaman dalam menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi siswa, sehingga hasil belajar akan meningkat.

Menurut Aulia [15] kelemahan roda pintar antara lain: (1) Membutuhkan waktu yang banyak saat memainkannya. (2) Guru memerlukan lebih banyak tenaga, ruang, dan waktu. (3) Membutuhkan dukungan fasilitas, alat, dan biaya yang memadai agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar.

Penelitian yang digunakan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif mendeskripsikan dan menguraikan data tersebut adalah melalui beberapa pendapat dari para ahli, maka dengan menggunakan pendekatan kualitatif penelitian ini diharapkan bisa memberikan fakta-fakta secara komprehensif tentang kemampuan membaca anak dengan menggunakan roda pintar sebagai alat bantu membangun kemampuan membaca. Variabel harapan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Hasil Belajar. Variabel tindakan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penggunaan media roda pintar.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil di atas dapat disimpulkan dengan dalam meningkatkan kemampuan membaca akan dilakukan dengan permainan. Permainan ini akan dilakukan dengan menggunakan media roda pintar. Media tersebut mempelajari bermacam-macam huruf, sehingga anak akan mampu memahami konsep huruf, membedakan bentuk simbol huruf. Media ini juga mempelajari hubungan antara bentuk dan bunyi huruf. Huruf-huruf itu kemudian

dirangkai menjadi bentuk kata yang disesuaikan dengan gambar. Menggunakan Roda Pintar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dilakukan dengan tahap: 1) siswa mendengarkan guru menyajikan materi pelajaran, 2) siswa duduk secara berpasangan dengan tertib, 3) siswa menyelesaikan soal-soal matematika yang tertera pada roda putar, 4) siswa memainkan roda putar untuk memilih soal selanjutnya yang harus mereka kerjakan, 5) siswa menulis setiap soal dan jawaban yang mereka kerjakan pada buku catatan, 6) siswa membuat kesimpulan pelajaran.

Menurut Jaelani [13] Artinya, roda adalah obyek berbentuk bundar atau lingkaran. Sedangkan putar dalam Kamus Bahasa Indonesia mempunyai definisi gerakan berpusing atau berputar, berkisar, berganti arah, berbelok, berkeliling sedangkan artinya putar adalah gerakan berkeliling atau berganti arah. Sehingga dapat ditarik garis besar bahwa secara leksikal, roda putar adalah obyek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat menghasilkan suatu gerakan berkeliling atau berganti arah.

Media roda pintar merupakan alat untuk membangun kemampuan membaca yang berbentuk lingkaran menyerupai roda yang bisa berputar-putar atau berkeliling dan bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Penggunaan media roda pintar, diharapkan mampu meningkatkan kemampuan membaca anak usia. Kelebihan media roda pintar adalah: a) media yang kreatif dan inovatif mudah dalam pembuatan dan penggunaannya, b) lebih menarik, c) Permainan ini merangsang 4 aspek perkembangan termasuk bahasa; kognitif; fisik motorik; agama dan moral; d) tidak membosankan, e) Selain berguna untuk pembelajaran membaca, juga bisa digunakan untuk pembelajaran berhitung dan pengenalan bahasa.

Melalui kegiatan membaca kita dapat mengetahui beberapa hal karena membaca adalah salah satu tuntutan dalam kehidupan masyarakat yang modern. Tujuan membaca adalah (1) Memperoleh Pemahaman, (2) Mempeloh Kesenangan, (3) Mendapatkan Informasi. Sedangkan secara khusus tujuannya antara lain: (1) Memperoleh Informasi faktual, (2) Memperoleh keterangan tentang suatu yang khusus dan problematis, (3) Memberikan penilaian kritis terhadap karya tulis seseorang, (4) Memperoleh Kenikmatan Emosi, dan (5) Mengisi waktu luang.

Manfaat membaca antara lain: a) Meningkatkan kadar intelektual, b) Memperoleh berbagai pengetahuan hidup, c) Memiliki cara pandang dan pola pikir yang luas, d) Memperkaya perbendaharaan kata e) Mengetahui berbagai peristiwa yang terjadi di berbagai belahan dunia, f) Meningkatkan keimanan, g) Mendapatkan hiburan.

Proses membaca dimulai dengan sensori visual yang diperoleh melalui pengungkapan simbol-simbol grafis melalui indra penglihatan. Anak-anak belajar membedakan secara visual diantara simbol-simbol grafis (huruf atau kata) yang digunakan untuk mempresentasikan bahasa lisan. Kegiatan berikutnya adalah tindakan preseptual, yaitu aktivitas mengenal suatu kata sampai pada suatu makna berdasarkan pengalaman yang lalu.

REFERENSI

- [1] R. Pertiwi and Y. Suchyadi, 2019. "Implementasi Program Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar Negeri Lawangtung 01 Kota Bogor," J. Pendidik. Pengajaran Guru Sekol. Dasar (JPPGuseda), vol. 02, pp. 41–46,.
- [2] Harjasujana, A.S. dan Damaianti, V.S. 2003. *Membaca dalam Teori dan Praktik*. Bandung: Mutiara
- [3] Sri Suyamti. 2013. *Pengembangan Kemampuan Berbahasa Dengan Menggunakan Media Roda Pintar Pada Anakkelompok A TK Waru 01 Kebakkramat Karanganyar Tahun Ajaran 2012/2013*. Surakarta. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- [4] Nugrahani, R., & Rahina, R. 2009. *Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar*. Lembaran Ilmu Kependidikan, 1-9.
- [5] Ahmad, A. 2017. *Penerapan Permainan Bahasa (Katarsis) Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV A SD Negeri 01 Metro Pusat*. Arifin Ahmad, 79.
- [6] Dalman. 2014. *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- [7] Rahim, Farida. 2005. *Pengajaran Membaca Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara
- [8] Ahuja, G.C. Dan Pramita Ahuja. 1999. *How to Read Effektivety and Efficiently*. NewDelhi: Staerling Publishers.
- [9] Zaif. 2011. *Minat Baca Siswa*. Jakarta. Wordpress
- [10] Sadiman, A. S, dkk. 2009. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. PT RajaGrafindo Persada: Jakarta
- [11] Sudjana dan Rivai. 2002. *Manfaat Media Pembelajaran*; Jakarta Bumi Aksara
- [12] Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- [13] Jaelani. 2012. *Kemampuan Membaca Anak Menggunakan Roda Pintar*. Jurnal Pendidikan, 11-12.
- [14] Wahyuni, Dwi. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Permainan Roda Keberuntungan Terhadap Kemampuan Menulis Hanzi pada Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri Cerme Tahun Ajaran 2016/2017*. Diaksesdari <http://jurnal.mahasiswa.unesa.ac.id/article/22095/117/article.pdf> ada tanggal 22 Maret 2017
- [15] Aulia, Aulia. 2016. *Penerapan Metode Pembelajaran Tanya-Jawab dalam Bentuk Roda Keberuntungan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMP Tanjung Kabupaten Ogan Ilir*. Diaksesdari http://eprints.radenfatah.ac.id/692/1/AULIA_TarPai.pdf pada tanggal 13 Maret 2017.
- [16] Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.