Praktik Baik Pembelajaran Literasi Kelas Awal

Provinsi Jawa Timur

INOVASI
Inovasi untuk Anak Sekolah Indonesia
Kemitraan Australia Indonesia

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Australian Government

Praktik Baik Pembelajaran Literasi Kelas Awal
Provinsi Jawa Timur

Penulis:
Guru dan Fasilitator Daerah Program INOVASI di Jawa Timur

Editor: Ahmad

Penyunting: Dian Kusuma Dewi

Diterbitkan oleh:
Inovasi untuk Anak Sekolah Indonesia (INOVASI) di Jawa Timur
Bekerjasama dengan Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur

Penerbit Kantor Jatim:
Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur
Jl. Jagir Sidoresmo V Surabaya 60100
Tel: (06231) 9984 3794

Alamat Kantor Jakarta:
Perkantoran Ratu Plaza Lantai 19
Jl. Jend Sudirman Kav 9 Jakarta Pusat 10270
Tel (+6221) 720 6616
Fax (+6221) 720 6616

Cetakan Pertama, Juni 2020

Anda dapat membuat salinan, mendistribusikan, dan meneruskan materi ini secara bebas untuk tujuan non-komersial. Untuk permintaan salinan atau informasi lebih lanjut, silakan hubungi Tim Komunikasi INOVASI melalui:

info@inovasi.or.id
www.inovasi.or.id
Inovasi untuk Anak Sekolah Indonesia
INOVASI Pendidikan

Praktik Baik Pembelajaran
Literasi Kelas Awal
Provinsi Jawa Timur

Penulis:
Guru dan Fasilitator Daerah
Program INOVASI di Jawa timur

Diterbitkan oleh:
Inovasi untuk Anak Sekolah Indonesia (INOVASI)
di Jawa Timur

Praktik Baik Pembelajaran Literasi Kelas Awal Provinsi Jawa Timur

Inovasi untuk Anak Sekolah Indonesia (INOVASI) merupakan program kemitraan antara pemerintah Australia dengan pemerintah Indonesia. Bekerja langsung dengan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), INOVASI berupaya memahami cara-cara untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa di sekolah-sekolah yang ada di berbagai kabupaten di Indonesia, terutama dalam hal kemampuan literasi dan numerasi.

Program-program rintisan yang dikembangkan INOVASI berfokus pada upaya untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar, terutama di kelas-kelas awal (Kelas 1, 2, dan 3). Berbagai bentuk kegiatan program rintisan bertujuan untuk memperkuat praktik pengajaran di ruang kelas, meningkatkan bentuk dukungan yang diberikan kepada guru, serta memastikan bahwa semua anak di kelas dapat belajar sesuai potensinya masing-masing.

Di Jawa Timur, implementasi rintisan program meliputi: literasi, numerasi, kepemimpinan kepala sekolah, inklusi, dan pembelajaran kelas rangkap.

Khusus untuk program rintisan literasi, telah dilaksanakan di 4 kab / kota yakni Kota Batu, Kab Probolinggo, Kab Sumenep, dan Kab Pasuruan.

Program rintisan literasi di Jawa Timur juga dilaksanakan oleh mitra INOVASI baik dari LPTK maupun LSM yakni Universitas Negeri Surabaya (UNESA) , Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya (UINSA), dan Kolaborasi Literasi Bermakna (KLB). Dua organisasi besar di Indonesia yakni LP Ma'arif NU dan Muhammadiyah juga melaksanakan implementasi program literasi INOVASI di sekolah dan madrasah di Jawa Timur.

Dampak positif dari implementasi program literasi di Jawa Timur yang paling terlihat adalah adanya perubahan cara mengajar guru kelas awal yang lebih baik terutama dalam upaya mengajarkan calistung kepada siswanya dan banyak bermunculan strategi inovatif dalam bidang literasi yang telah dihasilkan oleh guru.

INOVASI mengumpulkan cerita perubahan bermakna yang telah dilakukan oleh para guru, kepala sekolah, dan pengawas dan mendokumentasikannya di buku literasi sebagai upaya agar praktik baik cerita perubahan bermakna para pendidik ini dapat menjadi inspirasi untuk pendidik lainnya.

Selain itu dokumentasi praktik baik ini diharapkan menjadi aset dokumentasi Pemerintah Jawa Timur yang nantinya dapat disebarluaskan kepada para pendidik lainnya dalam rangka memperkuat literasi di Jawa Timur.

Sekapur Sirih

Silvana Erlina
Provincial Manager
INOVASI Jawa Timur

Inovasi untuk Anak Sekolah Indonesia (INOVASI) melaksanakan implementasi program Jawa Timur pada tahun 2018. Implementasi program berupa pelatihan, pendampingan serta umpan balik kepada guru, kepala sekolah dan pengawas sekolah yang tergabung sebagai fasilitator, maupun di Kelompok Kerja Guru (KKG), Kelompok Kerja Guru Madrasah (KKM), Kelompok Kerja Kepala Sekolah (KKKS), dan Kelompok Kerja Pengawas Sekolah (KKPS) secara kontinyu dan terprogram.

Kegiatan program rintisan INOVASI di Jawa Timur salah satunya adalam literasi yang bertujuan untuk peningkatan mutu hasil belajar peserta didik yang diawali dengan peningkatan kualitas proses belajar mengajar dan model pendampingan. Banyak perubahan yang sudah diterapkan oleh guru setelah melaksanakan program literasi. Perubahan tersebut bagaimana cara guru mempersiapkan peserta didik untuk belajar, alat dan bahan apa yang digunakan untuk mengajar, langkah kegiatan yang menantang dan efektif serta essessment yang tepat, cara memberi umpan balik kepada peserta didik, dan didukung dengan pertanyaan menantang dan terbuka. Kemajuan berikutnya yang terlihat dari guru bahwa mereka telah mampu merefleksi dirinya, mencari strategi kegiatan terbaik apa yang sudah didapat peserta didiknya, keterampilan apa serta sikap apa yang sudah dikembangkan guru serta refleksi pada dirinya sendiri pada kegiatan mana yang perlu perbaikan agar peserta didik dapat lebih baik lagi hasil belajarnya.

Refleksi ini pada akhirnya membuat guru semakin kreatif dan mendorong mereka untuk menghasilkan praktik baik dan menuliskannya dengan tujuan agar dapat berbagi dengan rekan guru yang lain

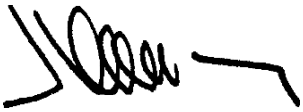
Terima kasih yang sebesar-besarnya kami sampaikan kepada para guru yang dengan usaha dan kerja kerasnya mau mengubah cara mengajar menjadi lebih produktif dan inovatif.

Teruslah berinovasi dalam proses pembelajaran, karena peserta didik yang dihadapi setiap tahun akan semakin beragam dan menantang.

Kami juga mengucapkan terima kasih kepada LP Ma'arif NU, Muhammadiyah, UNESA, UINSA, dan KLB karena telah bersama-sama dengan INOVASI mendorong percepatan peningkatan literasi di kelas awal di Jawa Timur.

Mempertahankan kualitas bukan hal yang mudah, semoga upaya yang telah dilakukan bersama akan terus terjaga bagi pendidikan yang lebih baik untuk anak-anak Indonesia

Salam Pendidikan Berkualitas,



Kata Pengantar

Dr. Ir. Wahid Wahyudi, MT
Kepala Dinas Pendidikan
Provinsi Jawa Timur

Alhamdulillah dengan mengucapkan Puji Syukur kehadirat Allah SWT, Inovasi untuk Anak Sekolah Indonesia (INOVASI) Kemitraan Indonesia – Australia, sebagai suatu program untuk membantu guru-guru dalam meningkatkan kemampuan dasar khususnya bidang literasi dan numerasi.

Program INOVASI melaksanakan program sejak 2018. Program INOVASI sampai saat ini telah melatih para fasilitator daerah (fasda), kepala sekolah dan pengawas sekolah sebagai mitra untuk mengawal secara bersama-sama untuk meningkatkan kemampuan broses belajar dan mengajar para guru kelas awal tentang konsep-konsep dasar literasi (terutama empat kemampuan berbahasa) dan konsep-konsep dasar matematika.

Dengan permasalahan yang ditemukan di kelas / sekolah (lokal), guru-guru mencoba untuk mencari solusi secara lokal, dengan memunculkan berbagai inovasi dengan penggunaan berbagai alat / media yang memudahkan peserta didik untuk belajar yang lebih menantang dan mengembangkan hasil belajar peserta didik.

Kami sangat bangga atas karya guru-guru SD / MI yang ada di Provinsi Jawa Timur ini, harapannya dapat dijadikan inspirasi bagi guru-guru lain

untuk selalu berinovatif dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang menantang bagi peserta didiknya. Kami dari Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur sangat mengapresiasi atas karya inovasi dari para guru SD / MI ini.

Harapan kami setiap guru punya berbagai inovasi pembelajaran yang beragam sesuai dengan masalah dan konteks lokal mereka. Sehingga alat / bahan / media yang digunakan menjadi tidak asing bagi peserta didik dan dapat mengembangkan nalar mereka untuk lebih kreatif mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga *outcome* peserta didik semakin meningkat seiring meningkatnya kompetensi guru, terutama kompetensi (pedagogik) disamping kompetensi guru yang lainnya.

Sekali lagi selamat berinovasi dan berimprovisasi dalam rangka peningkatan mutu pembelajaran dan hasil belajar peserta didik Bapak dan Ibu.

Semoga Allah memberkahi kita semua. Amin.

Surabaya, 26 Mei 2020

Daftar Isi

	HALAMAN
Praktik Baik Pembelajaran Literasi Kelas Awal Provinsi Jawa Timur	ii
Sekapur Sirih	iv
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi	viii
Booklet Kumpulan Cerita Siswa	10
Buku Besar Berbahasa Madura dengan Kearifan Lokal	12
Gerakan Satu Lembaga Satu Produk Inovasi Literasi	14
Sekolahku Berubah Berkat Literasi	16
Belajar Nama Anggota Tubuh dengan Kata dan Gambar	18
Gebyar Literasi Menyeluruh Melalui Bulan Bahasa	21
Belajar Seru dengan Cargamte	23
Boneka Kertas Sebagai Media Bercerita	26
Program Literasi Terjadwal Bikin Sukses Belajar	28
Tutup Botol Bekas untuk Berliterasi Siswa ABK	30
Pancaliga Agar Anak Mudah Menyusun Kata	32
Harta Karun Ajaib Membuat Siswa Senang Bermain Kalimat	34
Bermain Dater Agar Siswa Pintar Berliterasi	36
Mengenal Pohon Kata Sebagai Metode Siswa Mengingat Huruf	38
Lingkaran Membaca Meningkatkan Perbendaharaan Kata	40

	HALAMAN
Media Gambar Aktivitas Sosial Sebagai Media Literasi Siswa ABK	43
Yuk… Melempar Dadu Literasi	46
Belajar S-P-O dengan Papan Pintar Literasi	48
Media PaSiSoMa untuk Belajar Kosakata	50
Liburan Berliterasi dengan Maket Mini Zoo	53
Kelas Literasi Pelangi Ala SDN Punten 1	58
Menerbitkan Antologi Cerpen Karya Siswa	61
Gerakan Literasi Sebagai Program Utama Sekolah	63
Ulat Pintar untuk Pengenalan Huruf dan Kata di Kelas 1	65
Asyiknya Belajar dengan Kartu Kata	66
Mengembangkan Kelas Literat Bermodal Minim	69
Mempercepat Kemampuan Membaca Anak Melalui Klinik Baca	72
Kotak Ajaib ATM untuk Belajar Membaca	76
Mempermudah Siswa Menyusun Kata Melalui *Stick Box*	78
Buku Sehat ala Fadhil	80
Membaca Nyaring dan Membaca Bersama Tingkatkan Keterampilan Membaca Siswa	82
Wayang Profesi Agar Anak Mencintai Profesi	84
Moveable Book Ubah Anak Jadi Semangat Membaca	86

Amanah Fitriyah, S.PdI
Kelas 5 MI Roudlotul Mustarsyidin Purwosari Pasuruan

Booklet Kumpulan Cerita Siswa

Pada pembelajaran K-13 kelas 5 tema 2 terdapat Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia yaitu tentang keterampilan membaca dan menulis cerita. Kemudian pada kompetensi dasar selanjutnya terdapat kompetensi Dasar Seni Budaya yaitu Membuat Karya Seni. Nah dari sinilah saya mempunyai ide untuk menggabungkan dua kompetensi dasar tersebut menjadi suatu karya literasi dan seni yang saling berkaitan.

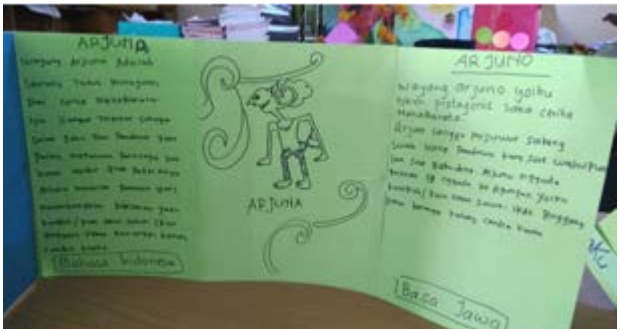
Pertama-tama, saya melakukan apersepsi terhadap siswa-siswi di kelas. Saya memberikan pemahaman sesuai materi pada buku tema, yaitu membuat wayang dari kardus bekas. Siswa saya ajak untuk membaca pengertian wayang, bahan dan alat yang diperlukan untuk membuat wayang berbahan utama kardus bekas serta cara membuatnya. Setelah itu menjelaskan pengertian tentang wayang, cara pembuatan serta bahan pembuatan wayang, baru kemudian siswa saya beri kesempatan melakukan tanya-jawab agar bisa lebih memahami.

Sesudah mereka memahami, tugas siswa untuk terjun secara langsung mempersiapkan bahan dan peralatan sendiri yang sudah dibawa dari rumah yakni kardus dan cat warna-warni. Setelah semua bahan sudah siap, mereka mempraktikkan pembuatan wayang secara langsung di dalam kelas. Semua siswa telah siap membuat wayang. Setiap siswa membuat sendiri wayangnya (tugas perorangan). Wayang yang sudah jadi kemudian dikeringkan dan diberi cat. Sehingga setiap siswa mempunyai pengalaman berbeda dalam pembuatan kerajinan wayang. Setelah jadi, masing-masing siswa diminta menceritakan dalam tulisan terkait tokoh yang dia buat. Siswa-siswa boleh mencari referensi tokoh yang akan dia buat dari perpustakaan maupun internet.

Di sesi akhir saya menugaskan siswa secara bergantian untuk maju dan menjelaskan cara pembuatan wayang serta menyebutkan tokoh wayang apa yang mereka buat, bagaimana cerita tentang tokoh tersebut, sedangkan murid yang lain mendengarkan penjelasannya. Dalam kegiatan inilah siswa melakukan literasi yakni keterampilan menceritakan apa yang dia lakukan. Hasil karya tulis siswa tersebut kemudian saya kumpulkan dan saya bukukan dalam bentuk booklet.

Tidak hanya kelas 5 saja, namun booklet ini juga berisi karya tulis siswa mulai kelas 1 hingga 6 dengan tema beragam sesuai tematik siswa, yakni:

- Kelas 1: Aku Membuat Boneka Sendiri
- Kelas 2: Ayo Membuat Kolase
- Kelas 3: Aku Menanam Sayur Sawi
- Kelas 4: Layang-layangku Terbang
- Kelas 5: Wayang Kardus
- Kelas 6: Wayang Jawa



Booklet ini menjadi kebanggaan sekolah kami sebagai bukti bahwa gerakan literasi telah dilakukan secara menyeluruh di madrasah kami. Kegiatan ini juga sangat diapresiasi oleh seluruh wali murid. Mereka bahkan menginginkan karya siswa lainnya dapat diterbitkan menjadi sebuah buku.*

Annur Kusniyati S.Pd.SD
Guru SDN Padike IV, Talango, Sumenep

Buku Besar Berbahasa Madura dengan Kearifan Lokal

Banyak cara yang dilakukan oleh tenaga pendidik atau guru dalam memberikan pelajaran agar apa yang diajarkan kepada siswa mudah dipahami atau "dicerna". Salah satunya seperti yang saya lakukan. Yakni membuat *big book* (buku besar) berbahasa Madura.

Agar siswa khususnya kelas awal yaitu kelas 1, 2 dan 3 tidak merasa jenuh saat menerima pelajaran dan lebih memahami kata-kata berbahasa Indonesia karena bahasa sehari-hari yang dipahami siswa adalah Bahasa Madura, saya dalam pembelajaran membuat big book (buku besar) berisi cerita bergambar dengan warna menarik.

Cerita bergambar dalam big book tersebut kalimat penjelasannya menggunakan dua bahasa (*bilingual*), yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Madura, dengan dongeng yang tidak jauh dengan keseharian anak atau tidak asing lagi bagi mereka.

Ada dua *big book bilingual* tentang pengenalan kata yang saya buat. Pertama dongeng berjudul *Badha Sunti'an* (Ada Suntikan, red) berisi 16 halaman. Dongeng itu menceritakan tentang siswa yang takut saat ada pemberian imunisasi oleh petugas. Seluruh kata dalam kalimat penjelasan dongeng tersebut menggunakan Bahasa Madura yang dibawahnya diterjemahkan ke Bahasa Indonesia. Dalam big book tentang tema ini saya menceritakan bagaimana takutnya siswa saat kedatangan petugas kesehatan dari Puskesmas yang akan memberikan imunisasi kepada siswa:

Badha se nanges, ngetha'e korse, e babana meja, ban badha se e budhina lamari

(Ada yang menangis, sembunyi di kursi, di bawah meja, dan di belakang lemari)

Diangkatnya tema tentang kesehatan dalam big book ini selain pengenalan kata dalam Bahasa Indonesia melalui penyampaian cerita yang menarik juga imbauan tentang pentingnya menjaga kesehatan kepada siswa.

Untuk *big book* kedua dengan judul Kucing Lili terdiri dari 14 halaman. Kali ini saya membalik terjemahan bahasa dalam kalimat penjelasan isi gambar, yaitu dari Bahasa Indonesia ke Bahasa Madura.

Tujuan dibuatnya *big book bilingual* agar membiasakan atau mengajarkan siswa bisa berbahasa Indonesia melalui pengenalan setiap kata. Karena sebagian besar siswa kelas awal di SD Negeri Padike IV tidak terbiasa bahkan kurang paham dengan Bahasa Indonesia. Melalui penggunaan Bahasa Madura yang menjadi bahasa keseharian mereka pada big book maka siswa secara perlahan dapat menerjemahkan setiap kata dari Bahasa Indonesia ke Bahasa Madura.

Selama menggunakan metode pembelajaran dengan *big book* ini minat belajar siswa mengalami peningkatan. Mereka lebih aktif bertanya tentang setiap kata Bahasa Madura untuk diartikan ke Bahasa Indonesia.

Big book yang diterapkan pada siswa kelas awal dapat membawa perubahan mutu pendidikan ke arah lebih baik. Karena dengan cerita bergambar dengan penyampaian menarik membuat siswa merasa lebih nyaman menerima pelajaran.

Adanya perubahan siswa dalam menerima pelajaran, saya akan menerapkan *big book bilingual* berisi kearifan lokal tersebut pada kelas lanjutan yaitu kelas 4, 5 dan 6 namun dengan menggunakan Bahasa Madura halus yang diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia.*

Ayub, M.Pd
Kepala SDN Susukanrejo 1 Kab Pasuruan

Gerakan Satu Lembaga Satu Produk Inovasi Literasi

Salah satu upaya untuk membekali guru dalam mewujudkan keterampilan dan kompetensinya adalah mengajak guru sebagai agen perubahan untuk berinovasi guna peningkatan hasil belajar yang berkualitas. Seiring dengan adanya Program Inovasi untuk Anak Sekolah Indonesia (INOVASI) di Jawa Timur, Gugus Sekolah (Guslah) II Kecamatan Pohjentrek Kabupaten Pasuruan mengadakan Gerakan Satu Lembaga Satu Produk Inovasi Literasi.

Gerakan Satu Lembaga Satu Produk Inovasi Literasi merupakan kegiatan menciptakan produk inovasi literasi untuk kelas awal (I, II, dan III) yang dilakukan oleh guru kelas I, II, dan III di masing-masing lembaga di Guslah II Pohjentrek. Tujuan utama gerakan ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru dan hasil belajar siswa terutama keterampilan literasi. Gerakan ini berbasis literasi dan daur ulang, dalam arti produk yang diciptakan seputar literasi yang berkaitan dengan unsur pembelajaran bahasa di kelas awal dan dibuat dengan memanfaatkan barang-barang bekas yang ada di sekitar kita.

Gerakan ini dirasa sangat memberikan kontribusi kepada guru kelas awal untuk membangun mindset yang lebih berkembang dan kreatif, mampu menciptakan pembelajaran aktif dengan menggunakan produk inovasinya, pengolahan kelas semakin bervariasi, dan penggunaan media dalam pembelajaran lebih efektif dan tepat guna sesuai dengan sasaran yang hendak dicapai.

Gerakan Satu Lembaga Satu Produk Inovasi Literasi merupakan bagian dari program kegiatan Kelompok Kerja Guru (KKG) Guslah II Pohjentrek, dengan memberdayakan kemampuan guru kelas I, II, dan III di SD Inti maupun SD Imbas untuk menciptakan produk inovasi sesuai kebutuhan di kelas masing-masing dalam suatu lembaga. Produk yang diciptakan oleh masing-masing lembaga dapat digunakan untuk kegiatan literasi maupun pembelajaran Bahasa Indonesia pada umumnya untuk kelas I, II, dan III. Intinya satu jenis produk dapat diaplikasikan untuk tiga kelas, yaitu kelas I, II, dan III. Pemilihan materi untuk setiap produk inovasi diharapkan bervariasi atau tidak sama, jadi

dalam satu Guslah II Pohjentrek mampu menciptakan lebih dari sepuluh macam produk inovasi literasi dalam satu waktu.

Produk inovasi yang telah diciptakan disertai dengan deskripsi produk sehingga bisa di pelajari, ditiru, diadpatasi dan diaplikasikan oleh orang lain secara mudah. Nama dari setiap produk diharapkan mampu memberikan *"brand"* bagi setiap guru yang menciptakan produk tersebut.

Salah satu produk inovasi literasi tersebut adalah media "Pasir Berbatu". Media "Pasir Berbatu" adalah akronim dari Media Papan Berpasir Untuk Belajar Baca dan Tulis yang saya ciptakan bersamaan dengan guru-guru kelas awal di Guslah II Pohjentrek. Nama – nama produk inovasi literasi yang lain, adalah Kamera MAGIC "Kamera Merangkai Abjad Gambar Ide Cerita", karya dari guru-guru SDN Tidu II, Romansa "Roda Bermain Suku Kata", karya dari guru-guru SDN Sungikulon, Pak Polisi "Papan Kalimat Pola Variasi", karya guru-guru SDN Sungiwetan, Penter Kata "Pensil Karakter Kata", karya guru-guru SDN Logowok I, Papan Tembak Dada Iga "Papan Tembak Dalam Ilustrasi Gambar", karya guru-guru SDN Parasrejo I, Kibar "Kipas Bergambar", karya guru-guru SDN Parasrejo II, Panca Liga "Papan Baca Kalimat Bergambar", karya guru-guru SDN Susukanrejo III, Marbel Ulta "Mari Belajar Ular Tangga", dan produk inovasi literasi lainnya.

Produk inovasi yang telah diciptakan beserta deskripsinya telah dibukukan dan ber-ISBN dengan judul buku "Antologi Produk Inovasi Literasi Bersama Guslah II Pohjentrek".*

Danik Prastiyani, S.Pd
Guru SD Muhammadiyah 1 Jember

Sekolahku Berubah Berkat Literasi

Program Inovasi untuk Anak Sekolah Indonesia (INOVASI) yang bekerjasama dengan Muhammadiyah di bidang literasi dasar telah membawa perubahan di sekolah kami. Saya sendiri diberi kepercayaan untuk menjadi Fasilitator Daerah di tingkat Kabupaten Jember yang berfokus pada penguatan literasi dasar di kelas awal.

Literasi Dasar ini sasarannya adalah guru kelas awal 1-3. Di sekolah kami ada 12 guru yang mengajar di kelas awal, tidak hanya guru perempuan tetapi ada yang laki-laki. Mereka menyambut kegiatan ini dengan antusias. Kegiatan ini menambah pengalaman baru, dari pengakuan guru sendiri mereka akhirnya bisa membuat media dan metode pembelajaran yang menarik dan kreatif, sehingga siswa lebih antusias dalam pembelajaran. Guru kelas awal telah mengubah kelasnya menjadi berbeda dari sebelumnya yang terlihat dari adanya perubahan antara lain adalah sudut baca di setiap kelas dan memajang hasil karya siswa menjadi kelas yang literat, dan penataan meja dan kursi menjadi bentuk yang mudah untuk berdiskusi.

Hal yang menarik adalah pengadaan sudut baca di setiap kelas melibatkan peran serta wali murid, komunikasi yang terjalin para guru dengan wali murid perlu dicontoh karena tidak hanya dalam pengadaan material berupa alas dan tempat rak buku, tetapi pengadaan buku- bukunya juga mendapat sumbangan dari wali murid. Sudut baca semakin indah dan menarik, siswa semakin senang membaca.

Program literasi dasar ini telah membuat kami para guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai materi dan kondisi siswa kami. Para guru diajari membuat media pembelajaran yang menurut kami baru seperti *big book*, buku zig zag dan lainnya. Keberanian guru membuat media pembelajaran yang kreatif muncul untuk mendukung keberhasilan siswa dalam memahami materi pembelajaran seperti kartu huruf, kartu kata dan lainnya. Kemampuan siswa dalam menulis meningkat, dibuktikan dengan semakin bertambahnya perbendaharaan kata dan kalimat yang dibuat siswa semakin banyak dan

bermakna. Dalam hal bercerita guru-guru memiliki rasa percaya diri dalam menggali kemampuan siswanya dan sudah ada persiapan sebelumnya, maka siswapun semakin pandai dan terampil membuat dan merangkai kalimat.

Pada tahun pelajaran 2019/2020 dalam melaksanakan Gerakan Literasi Sekolah yang sudah terjadwal disetiap kelas, tidak hanya di kelas awal saja tetapi mulai kelas 1-6. Setiap hari kamis ada kegiatan sekolah diberi nama “Aku Makin Tahu” yang dipandu oleh petugas perpustakaan, yakni kunjungan wajib siswa ke perpustakaan.

Berkat program ini, sudut baca diluar kelas, di depan gedung sudah kami buat, desain dan tampilan ruangan perpustakaan kami perbaiki sehingga menambah minat baca siswa. Program *software* perpustakaan menggunakan sistem digital agar mudah dalam melayani peminjam dan mempermudah pengarsipan/penataan buku.

Perpustakaan Daerah (Perpusda) milik Kabupaten Jember juga bekerja sama dengan SD Muhammadiyah 1 Jember. Mobil Perpusda datang ke sekolah dengan membawa buku bermacam-macam kategori, memberi kesempatan kepada siswa untuk membaca. Sementara itu khusus kelas atas, dilakukan kegiatan merangkum buku dari buku yang dipinjam di Mobil Perpusda.

Kami bersyukur bahwa kegiatan literasi di sekolah kami mendapat dukungan dari semua pihak yakni Pimpinan Daerah Muhammadiyah Jember, Pimpinan Cabang Muhammadiyah Sumbersari, kepala sekolah dan seluruh warga sekolah.*

Dwi Nastiti Lestari
Guru SDN Junrejo 02 Kota Batu

Belajar Nama Anggota Tubuh dengan Kata dan Gambar

Selama hampir tiga tahun saya mengajar di kelas 1, dimana terjadi masa peralihan siswa dari masa TK ke SD itu sangat sulit. Banyak tantangan yang harus saya lakukan untuk mengubah bagaimana siswa bisa beradaptasi dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Awalnya mengajar kelas 1, saya banyak menemukan siswa yang masih belum bisa membaca, apalagi dengan menggabungkan huruf menjadi sebuah kata. Kesulitan siswa semakin kelihatan, ketika sudah dihadapkan dengan banyaknya materi bacaan yang ada di buku.

Banyak metode yang dilakukan dalam mengajarkan membaca oleh guru untuk mendukung yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa. Salah satunya dengan mengajak siswa melakukan pembelajaran secara langsung. Dengan cara melakukan pengamatan, maka siswa bisa melihat, mendengar, dan merasakan sendiri apa yang dipelajari dan tujuan belajar yang diharapkan akan tercapai. Oleh karena itu, saya ingin membantu bagaimana siswa bisa menggabungkan huruf menjadi kata dengan mudah. Karena saya ingin siswa bisa memahami satu bacaan dan bisa membaca secara mandiri.

Pada dasarnya anak-anak sudah mengenal huruf, tetapi masih belum bisa menggabungkan huruf menjadi sebuah kata. Apalagi dalam memahami huruf konsonan dan huruf vokal. Pemahaman siswa sangat sulit, ketika harus menghafal huruf konsonan dan huruf vokal.

Karena anak kelas 1 lebih mudah mengenal kata melalui gambar, maka media yang saya gunakan adalah media gambar dan potongan huruf dalam pembelajaran tema 1 ‘Diriku’. Media gambar berupa anggota tubuh seperti mata, hidung, mulut, telinga, dan lain-lain. Saya juga menyediakan potongan huruf *a* sampai dengan *z*. Berharap pembelajaran ini berhasil karena kegiatan akan menyenangkan dan menarik jika pembelajaran di kelas digabungkan dengan sesuatu yang disukai siswa.

Pembelajaran dimulai dengan mendemonstrasikan nama anggota tubuh kepada siswa, dengan melihat secara langsung dan memeragakan pada diri sendiri tentang nama-nama anggota tubuh dan mengucapkan secara bersama-sama nama anggota tubuhnya sendiri-sendiri. Dengan bantuan demonstrasi, siswa dapat melihat secara langsung dan menirukan nama anggota tubuh pada siswa. Setelah siswa tahu nama-nama anggota tubuhnya maka dengan mudah siswa bisa menggabungkan huruf dengan nama yang sesuai dengan nama bagian tubuh yang didemonstrasikan.

Intruksi yang saya diberikan kepada siswa yaitu dengan mengamati diri sendiri dan menyebutkan nama anggota tubuh yang ada pada dirinya sendiri. Anak-anak dibagi menjadi kelompok-kelompok yang setiap kelompok beranggotakan 6 anak. Pembentukan kelompok berdasarkan penyebutan angka 1 sampai dengan 6, dengan mencampur siswa yang sudah bisa dan yang masih belum bisa ke dalam berbagai kelompok. Setelah itu, setiap kelompok diberi gambar dan potongan huruf yang bisa membentuk kata. Setelah itu anak mengamati gambar yang kemudian ditempelkan dan mencari huruf yang bisa membentuk kata sesuai dengan gambar tersebut. Kegiatan itu dilakukan selama 30 menit.

Proses pembelajaran ini tidak serta merta langsung meningkatkan pemahaman tentang menggabungkan huruf menjadi suku kata, dan kata dengan benar. Selalu ada kesalahan dan kegagalan, seperti siswa yang hanya pasif dalam pembelajaran siswa hanya melihat temannya saja dan ada pula yang hanya bermain dengan gambar ada pula yang anak belum memahami intruksi yang saya berikan.

Pada proses selanjutnya saya mencoba media yang tetap dan memberi intruksi yang lebih detail dan memberikan motivasi pada siswa yang masih belum konsetrasi dalam belajar supaya lebih fokus dan senang dalam pembelajaran ini.

Dengan menggunakan media gambar dan kartu huruf dalam pembelajarn tema 1 ‘Diriku’ dapat meningkatkan minat dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran yang telah saya lakukan. Saya bahagia melakukan kegiatan pembelajaran ini, dan saya akan lebih bahagia ketika siswa dengan senang hati bukan hanya sekedar belajar menggabungkan huruf menjadi kata tetapi juga belajar membaca melalui gambar. Dengan kegiatan pembelajaran seperti ini anak-anak merasa terbantu dengan adanya media gambar dan kartu huruf tersebut.*

Enik Chairul Ummah, M.Si, M.Pd
Kepala SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo

Gebyar Literasi Menyeluruh Melalui Bulan Bahasa

Agar kegiatan literasi dapat lebih dirasakan secara menyeluruh oleh warga sekolah, maka salah satu habitat literasi di SD Muhammadiyah 1 (Muh1da) Pucanganom Sidoarjo adalah melaksanakan kegiatan “Festival Bulan Bahasa” yang dilaksanakan setiap tahun di bulan Oktober.

Kegiatan ini bertujuan untuk menyemarakkan dan memperingati bulan bahasa sebagai upaya menumbuhkan kecintaan seluruh warga sekolah terhadap Bahasa Indonesia dan menumbuhkan literasi sekolah. Festival literasi dilaksanakan selama sepekan dengan melibatkan unsur siswa, orang tua, masyarakat dan sekolah. Rangkaian acara tahunan ini bervariasi dan setiap tahun berbeda sesuai tema.

Festival literasi SD Muhammadiyah 1 Pucanganom dimulai sejak tahun 2017. Pada tahun 2017 kegiatan siswa meliputi pembuatan film Indie, nobar film

indie, membuat puisi, meresume buku, dan membuat cerita.

Keterlibatan orangtua sebagai wujud literasi berbasis masyarakat dilakukan dalam bentuk menghias pojok baca sekolah, orang tua mengajar dan bedah buku.

Pada puncak acara yang dilaksanakan pada akhir pekan bulan Bahasa adalah musikalisasi membaca nyaring oleh Ibu kepala sekolah.

Di tahun 2018 kegiatan festival literasi untuk siswa meliputi membuat liputan, siswa mendongeng, membuat cerita, menghias kelas, dan mengarang.

Ada juga seniman masuk sekolah sebagai wujud pelibatan masyarakat dalam literasi berupa dalang masuk sekolah yang menampilkan dalang muda berprestasi nasional yang juga alumni SD Muhammadiyah 1 yaitu Ki Pringgo Jati dan pagelaran wayang kulit siswa oleh mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Para guru juga mengikuti workshop Enikki (E = gambar, nikki = diari / jurnal) sebuah keterampilan menulis gambar bercerita yang dipandu langsung oleh satgas literasi Kemendikbud Ibu Dewi Utama Faizah.

Untuk tahun 2019, tema festival literasi SD Muh1da adalah *Fun Literacy for Millenial generation*. Ragam kegiatan dalam festival literasi untuk siswa berupa membuat vlog tentang literasi sekolah untuk kelas 6; membuat poster tentang lingkungan sekolah sehat untuk kelas 5; membuat resume buku untuk kelas 4; mengarang untuk kelas 3; dan membuat seni dan literasi untuk kelas 1 dan 2. Partisipasi orangtua siswa dalam festival literasi Muh1da dalam bentuk kelas inspirasi yaitu orang tua mengajar dan mendongeng. Pelibatan masyarakat dilakukan dalam bentuk penampilan dongeng dari mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Selain itu diadakan Launching muhida smart Card (MSC) dan pengumuman para pemenang lomba dilaksanakan di saat gebyar bulan bahasa. Salah satu keistimewaan kartu ini selain sebagai kartu presensi siswa, siswa juga dapat meminjam buku di perpustakaan sekolah dengan kartu ini.*

Firdiani Yuliana, S.Psi
Guru SDN Junrejo 1 Kota Batu

Belajar Seru dengan Cargamte

Saat ini saya masih dipercaya sebagai guru kelas awal. Kelas super heboh saya saat ini adalah 2B dengan jumlah siswa 35 siswa (19 laki-laki dan 14 perempuan). Sebagian besar dari siswa kelas awal memiliki kemampuan berkomunikasi yang masih kurang. Jika ada pertanyaan lisan hanya beberapa siswa saja yang berani untuk menjawab, itupun dengan jawaban yang masih malu-malu karena takut salah.

Siswa yang lain cenderung diam dan jika ditunjuk oleh guru maka akan menggelengkan kepala dan menjawab tidak tahu. Begitu pula jika siswa saya ajak membuka buku tema siswa sering terlihat tidak antusias membuka halaman yang saya tugaskan, seperti merasakan beban yang akan mereka kerjakan lagi dengan membuka buku. Dari berbagai kondisi yang saya lihat dan rasakan serta dari kemampuan dan karakter siswa yang muncul saat ini, lalu bagaimana saya dapat memberikan pelajaran yang bermakna agar mereka antusias, tidak bosan. Berani serta mau aktif menjawab setiap pertanyaan yang saya lisankan atau tugas apapun yang saya berikan. Utamanya disaat saya akan memberikan materi pelajaran bagaimana mengenal dan memahami tentang kalimat ajakan di tema 1.

Materi pelajaran tentang mengenal dan memahami kalimat ajakan sebenarnya mudah, karena apa sulitnya untuk kita berkata ‘Ayo’ tetapi untuk anak-anak ternyata sangat sulit untuk diutarakan, diungkapkan secara lisan atau dituliskan, apalagi dengan menggunakan tanda seru (*!*). Pertanyaan yang sering muncul adalah :

“Bu, kalimat ajakan itu yang bagaimana?”

“Bu, kenapa harus pakai tanda seru?”

Pertanyaan-pertanyaan yang muncul tersebut dapat membuat kita merasa kesulitan menjawab, jika kita tidak siap dan jika kita tidak punya jawaban yang jelas untuk kita sampaikan kepada siswa. Penggunaan tanda seru pada kalimat ajakan diperlukan karena adanya penekanan dalam nada penyampaiannya. Bagaimana saya bisa membuat siswa dapat mengutarakan, mengungkapkan serta membuat sebuah kalimat ajakan dengan tepat, dengan melihat kondisi siswa yang demikian.

Saya kemudian memiliki ide membuat media 'Cargamte' (*Card* Gambar Tema) sebagai salah satu cara untuk membuat siswa lebih mengerti kalimat ajakan seperti apa dan mengenal tanda seru. Penggunaan media yang sudah saya buat berdasarkan kebutuhan dari siswa-siswa ini terdiri dari beberapa kartu gambar yang saya sesuaikan dengan tema, yaitu gambar-gambar sesuai Tematik untuk Kelas 2 yaitu: Tema 1 Hidup Rukun, Tema 2 Bermain Di Lingkunganku, Tema 3 Tugasku Sehari-hari, Tema 4 Lingkunganku Bersih dan Sehat.

Setiap Cargamte tersebut berukuran kartu 12 cm x 8 cm. Yang membuat Cargamte ini menarik adalah kartu ini disetiap permukaannya dapat digunakan sebagai media belajar satu permukaan berisi gambar dan baliknya berisi cerita sederhana yang sesuai dengan gambar yang ada di baliknya. Adanya cerita sederhana dalam Cargamte saya maksudkan untuk mempermudah dalam pembelajaran kepada siswa yang reguler maupun siswa yang berkebutuhan khusus. Media lain yang saya gunakan untuk mendukung Cargamte adalah penggunaan Papan Ajaib. Masing-masing siswa telah memiliki papan ajaib berukuran A4 yang dapat digunakan untuk menuliskan apa yang nantinya akan diamati. Cargamte materi Tema 1 yang terdiri dari beberapa kartu yaitu :

- Bermain ayunan bersama
- Makan bersama keluarga
- Membaca bersama ibu
- Kerja bakti
- Menjenguk teman sakit
- Bermain bersama kakak
- Kerja kelompok
- Bermain tradisional "Krupukan"

- Memasak bersama ibu
- Bertemu dengan teman dijalan
- Berbagi makanan
- Menyapa teman

Dalam proses pembelajaran siswa terbagi dalam 8 kelompok besar yang terdiri dari 4-5 siswa. Saya secara acak membagikan kepada setiap kelompok 2 Cargamte kemudian para siswa mengamati dan melakukan tanya jawab dalam kelompok tentang gambar yang dilihat. Saya memberikan kesempatan kepada semua kelompok untuk menceritakan apa yang dilihat secara bergantian. Setelah itu perwakilan kelompok bergantian menukar kartu gambar dengan kelompok yang lain dan kembali menceritakan apa yang dilihat. Kemudian anak-anak saya arahkan untuk membalik Cargamte tersebut agar semua siswa dapat membaca cerita sederhana yang ada.

Dari proses tanya jawab sampai dengan membaca cerita sederhana dengan Cargamte kemudian siswa saya ajak untuk mengamati buku paket tematik dimana disana terdapat percakapan sederhana yang menunjukkan beberapa kalimat ajakan. Semua siswa membaca bersama-sama percakapan sederhana tersebut dan sesuai dengan Cargamte yang ada pada siswa, saya memberi tugas membuat kalimat ajakan yang sesuai dengan Cargamte yang sudah ada di masing-masing kelompok.

Siswa saya minta menuliskan kalimat ajakan tersebut dalam papan ajaib. Siswa sangat senang menuliskan dalam papan ajaib. Khusus untuk siswa ABK mereka lebih semangat dalam belajar menuliskan kata dengan bantuan teman dan pendampingan dari guru. Saya juga lebih cepat menganalisis kemampuan secara umum siswa dalam setiap materi yang disampaikan oleh guru. Dalam kelompok belajar tersebut terjadi percakapan sederhana secara langsung dan dengan berpasangan dalam kelompok terjadi kerja sama yang baik dengan saling bertukar Cargamte.

Setelah proses pembelajaran dengan menggunakan Cargamte dan penggunaan papan ajaib, hasilnya siswa lebih mudah memahami kalimat ajakan dan antusias dalam menuliskan kalimat ajakan. Kartu Cargamte juga bisa digunakan untuk mengenalkan tanda baca pada anak, dimana sesuai tanda bacanya, anak diminta satu persatu membacakan cerita di kartu dan intonasi tanda baca yang tertera di kartu. Cara ini cukup efektif karena anak secara langsung belajar tanda baca sekaligus membunyikan kalimat sesuai dengan tanda bacanya.*

Heny Alfiana, S.Pd SD
Guru Kelas 2 SDN Randujalak, Kab. Probolinggo

Boneka Kertas Sebagai Media Bercerita

Sebagai seorang guru yang mengajar di satu sekolah di pedesaan, tantangan saya cukup besar. Siswa di sekolah kami khususnya kelas 2 umumnya kurang percaya diri. Mereka sangat pemalu dan sangat sulit menjelaskan sesuatu apabila ada materi bercerita. Siswa juga saling tunjuk, karena mereka tidak percaya diri untuk maju di depan kelas dan bercerita. Karena tidak ada yang mau maju ke depan kelas, suasana kelas menjadi tidak menyenangkan.

Melalui Program Kolaborasi Literasi Bermakna (KLB) yang dikembangkan di Kabupaten Probolinggo, saya menjadi termotivasi untuk menumbuhkan rasa percaya diri siswa sekaligus memantabkan materi literasi siswa. Untuk itu tercetuslah ide saya membuat boneka kertas sebagai media bercerita.

Saya membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Selanjutnya mereka berdiskusi tentang tema cerita yang akan ditampilkan dan tokoh-tokoh boneka kertas. Setiap kelompok kemudian membuat tokoh-tokoh boneka dari kertas warna-warni dan membagi peran siapa saja yang akan menjadi tokoh dalam boneka. Barulah kemudian setiap kelompok membuat skenario terkait cerita yang akan ditampilkan dalam selembar kertas. Setiap kelompok kemudian bergiliran maju kedepan membawakan boneka kertas yang telah mereka buat sesuai dengan skenario yang mereka tulis. Saya juga meminta semua siswa secara bergantian harus tampil kedepan memerankan tokoh-tokoh yang telah mereka buat sendiri.

Ternyata melalui strategi ini, rasa percaya diri siswa mulai tumbuh dan siswa berani bercerita di depan kelas. Bahkan siswa yang sangat pemalu yang awalnya enggan

berbicara mulai dapat berbicara di depan kelas. Suasana kelas berubah menjadi lebih hidup dan menyenangkan dan kemampuan siswa bercerita dalam tulisan juga meningkat. Siswa justru ketagihan untuk membuat boneka kertas lagi. Saya kemudian juga menggunakan materi-materi di buku tematik untuk ditampilkan sebagai tokoh dalam boneka kertas. Melalui strategi ini ternyata juga memudahkan siswa dalam memahami materi yang ada di buku tematik.*

Herlin Susantin, S.Pd.SD
Guru Kelas 1 di MIN 2 Sumenep

Program Literasi Terjadwal Bikin Sukses Belajar

Saya adalah bagian kecil dari praktisi pendidikan dari ujung timur pulau Madura, yakni Sumenep. Meskipun berasal dari wilayah terpencil, namun upaya saya besar, agar siswa lebih terlatih kemampuan literasinya. Baik mendengarkan, berbicara, membaca serta menulis. Untuk itu, di sekolah saya (MIN 2 Sumenep) khususnya kelas I B tahun pelajaran 2019/2020 ini saya mengupayakan program literasi kelas, yang terencana dan sistematis. Keterampilan literasi bagi siswa bertujuan agar semakin baik literasinya, akan semakin baik pula kemampuan akademiknya. Juga untuk menumbuh kembangkan budi pekerti siswa dengan keterampilan literasi. Berikut adalah kegitan literasi di kelas saya dimana program literasi di kelas I B telah terjadwal dengan baik sebagai berikut :

No	Kegiatan	Hari	Alokasi waktu	Total waktu per minggu	Tujuan kegiatan
1	Menulis diary	Senin	20 menit 07.10-07.30	20 menit	Menuliskan aktivitas/ liburan hari sebelumnya.
2	Membaca pemahaman	Selasa	15 menit 07.10-07.25	15 menit	Meningkatkan membaca pemahaman siswa
3	Membaca terbimbing	Rabu	15 menit 07.10-07.25	15 menit	Meningkatkan kemampuan membaca
4	Circle time	Kamis	15 menit 07.10-07.25	15 menit	Meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Siswa membawa barang tertentu dan menceritakan secara bergantian
5	Membaca bersama	Jum'at	15 menit 07.10-07.25	15 menit	Meningkatkan kemampuan membaca
6	Membaca pemahaman	Sabtu	15 menit 07.10-07.25	15 menit	Meningkatkan membaca pemahaman siswa

Kegiatan literasi ini memakai berbagai macam media, dan media favorit saya adalah *big book* (buku besar). Dengan media *big book* saya bisa mengeksplorasi kemampuan anak untuk berani berbicara, bermain peran, hingga menulis.

Big book yaitu buku cerita bergambar terdiri dari 6 lembar, yang saya gambar sendiri berwarna kemudian dibukukan memakai tali. Tokohnya mulai dari Izza sebagai tokoh utama dan Bobi teman Izza. *Big book* Izza yang sangat menjaga kebersihan lingkungan, namun berbeda dengan Bobi yang suka buang sampah tidak pada tempatnya.

Strategi dalam membaca pemahaman yaitu mengaktifkan pengetahuan, menghubungkan, menduga, memprediksi, menanya, menyimpulkan serta memvisualisasikan. Saya berupaya untuk mengeksplorasi kemampuan anak untuk memvisualisasikan dalam bentuk memainkan peran tokoh Izza dan Bobi. Siswa juga diharapkan dapat memilah sikap yang terpuji dan patut diteladani serta sikap yang tidak terpuji. Saya selaku guru juga menggunakan boneka tangan agar lebih menarik lagi.

Terlihat siswa sangat antusias mendengarkan dan menjawab beberapa pertanyaan bahkan beberapa kali melontarkan pertanyaan tentang cerita tersebut. Setelah membaca pemahaman ini, siswa dapat menyimpulkan dan mengambil pelajaran dari cerita tersebut sebagai suri tauladan yang baik, serta bermain peran sebagai Izza dan Bobi menggunakan bahasanya sendiri untuk mengeksplorasi kemampuan bermain peran mereka.

Saya merasa sangat terbantu dengan program literasi ini, terutama dengan media *big book* ini, bahkan saya bisa bilang *big book* adalah media multi fungsi. Karena dengannya kita dapat melatih siswa membaca, berhitung, menyelipkan suri tauladan, sikap dan sifat terpuji untuk diteladani,

Ketika saya berinovasi dengan program literasi ini, kegiatan membaca menjadi lebih menyenangkan. Terlihat dari antusias dan keaktifan siswa dalam berinteraksi dalam pembelajaran. Siswa timbul rasa keberanian untuk tampil dan lebih percaya diri.*

Hilda Hanifah, S.Pd
Guru Kelas 3 SD Muhammadiyah 1 Jember

Tutup Botol Bekas untuk Berliterasi Siswa ABK

Menulis merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh siswa. Oleh karena itu, semenjak siswa masuk sekolah dasar, mereka akan dikenalkan dengan penulisan huruf dan angka. Hal ini dilakukan agar anak mampu mengikuti pelajaran dengan baik di sekolah. Sebagian besar tugas di sekolah dasar dilakukan dengan menulis sehingga tak jarang orang tua rela menyuruh anaknya untuk mengikuti les tambahan membaca dan menulis. Semakin tinggi kelas di sekolah dasar, maka akan semakin kompleks juga pelajaran yang dipelajari dan yang ditulis.

Saya mengajar di kelas 3 SD Muhammadiyah 1 Jember. Di awal tahun ajaran baru ini, saya amati kemampuan menulis siswa di kelas saya beragam. Sebagian besar sudah mampu menulis kata dan kalimat dengan benar. Tetapi terdapat beberapa anak yang masih belum bisa menulis kalimat dengan benar bahkan dalam menulis kata juga kurang tepat.

Pada tulisan kali ini, saya akan fokus pada siswa yang belum bisa menuliskan kata dengan tepat. Anak tersebut secara umum bisa menulis, tetapi pada kata-kata tertentu ada yang salah huruf terkadang juga kurang huruf. Sehingga ketika saya memeriksa pekerjaan siswa, saya mengalami kesulitan memahami maksud tulisan siswa tersebut.

Sering saya harus memanggil siswa itu untuk membacakan tulisannya, agar tidak salah dalam mengoreksi. Ternyata setelah disuruh untuk membaca suaranya cadel, dia menyebutkan sesuai kunci jawaban tetapi penulisan katanya kurang tepat. Apabila guru tidak bertanya dulu maka jawaban yang maksudnya benar akan jadi salah karena tulisannya salah.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka saya gunakan media huruf tutup botol dalam pembelajaran. Media ini saya ketahui ketika mengikuti pembinaan literasi bersama INOVASI. Alasan saya menggunakan media

ini yaitu bahan yang dibutuhkan mudah di dapat, menarik dan sesuai dengan permasalahan yang saya alami, yaitu tentang pengenalan huruf, merangkai huruf dan melafalkan kata.

Pada pembelajaran selanjutnya di kelas, ketika saya memeriksa pekerjaan siswa tersebut, saya menemukan kata yang salah penulisannya, yakni seharusnya tertulis 'wortel' namun anak tersebut menulis 'wertel'. Saya bertanya apakah bacaan dari kata ini (wertel, red)? Ternyata siswa itu membuyikannya 'weltel' (cadel).

Saya memanggil anak tersebut. Saya mengeluarkan huruf tutup botol yang sudah saya buat. Anak tersebut saya minta merangkai huruf yang penulisannya salah tadi. Anak itu kemudian mengambil huruf dan merangkainya, ternyata rangkaian huruf tersebut masih salah. Ejaannya sama dengan yang ditulis tadi.

Saya meminta dia menirukan serta melafalkan huruf. Saya tekankan kembali perbedaan bunyi hurufnya, terutama untuk huruf yang sering salah. Setelah itu, saya meminta siswa tersebut agar membetulkan kembali kata yang dirangkai tadi. Akhirnya, dia bisa merangkai dengan benar kata itu, membacanya dan membetulkan tulisannya.

Untuk lebih meyakinkan lagi, saya minta untuk menyusun kata yang lainnya. Sesekali masih ragu dan bingung, namun setelah ditekankan kembali cara pengucapannya, siswa tersebut akhirnya mampu merangkai kata dengan benar. Artinya dengan menggunakan media ini ada perubahan positif pada siswa yang memiliki kebutuhan khusus, misalnya siswa yang cadel tadi. Siswa jadi tahu bagaimana rangkaian huruf yang benar dalam menuliskan kata tertentu.

Penggunaan media huruf tutup botol ini tidak bisa hanya dilakukan sekali, perlu beberapa kali hingga anak paham benar dengan pelafalan huruf. Walaupun dia mengucapkannya cadel tetapi dalam penulisannya benar, itu sudah bagus. Setelah paham dengan kata, tutup botol ini bisa dikembangkan lagi untuk merangkai kata dan membuat kalimat. Terima kasih INOVASI atas ilmu yang diberikan dan ide-ide kreatif dalam pembelajaran di kelas untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis bagi siswa.*

Indra Iswati, S.Pd
Guru SDN Susukanrejo III Kabupaten Pasuruan

Pancaliga Agar Anak Mudah Menyusun Kata

Kabupaten Pasuruan dikenal sebagai salah satu sentra pengrajin furnitur. Di sentra ini, banyak limbah kayu sisa pembuatan furnitur yang tidak terpakai lagi. Limbah kayu inilah yang saya gunakan sebagai media belajar siswa kelas awal di SDN Susukanrejo III.

Ide pembuatan media ini tercetus setelah mengikuti KKG literasi di kelas awal. Media ini saya buat untuk menjawab masalah klasik yang setiap tahun saya alami ketika menghadapi siswa kelas awal, yakni kesulitan siswa membaca dan merangkai kata. Jadi saya ingin mengatasi masalah literasi siswa sekaligus memanfaatkan limbah kayu yang banyak tersedia di sekitar sekolah.

Media ini saya beri nama Pancaliga yang merupakan singkatan dari Papan Baca Kalimat Bergambar. Media ini terbuat dari papan kayu limbah furnitur yang dibuat dengan 6 jendela. Dimana setiap jendela dapat diisi dengan kata-kata dan gambar yang diinginkan.

Tujuan pembuatan Pancaliga ini agar guru lebih mudah mengenalkan huruf, suku kata, kata, dan menyusun kalimat. Dalam penggunaan Pancaliga, saya juga menggunakan gambar-gambar pendukung diawal untuk memancing siswa memilih kata yang tepat.

Cara penggunaannya sangatlah mudah. Guru mempersiapkan dulu kartu-kartu gambar dan kata yang sesuai dengan gambar. Saya biasa mengawali penggunaan Pancaliga ini dengan memasang gambar terlebih dahulu untuk memancing keingintahuan siswa.

Misalnya saja untuk pembelajaran kelas 2, saya menyiapkan gambar seorang perempuan, kemudian anak yang sedang membaca, dan tumpukan koran. Selanjutnya memasang gambar tersebut di Pancaliga dan meminta siswa menebak kata yang tepat dalam gambar tersebut. Anak kemudian diminta kedepan satu persatu untuk memilih kata yang tepat dan memasukkan dalam jendela Pancaliga.

Media pembelajaran ini juga bisa disesuaikan dengan tingkatan kelas. Misalnya untuk kelas 1, maka guru bisa membuat kartu huruf atau suku kata. Sehingga permainannya adalah menyusun huruf menjadi kata, atau suku kata menjadi kata.

Media ini sangat efektif dan lebih memudahkan guru untuk mengenalkan huruf dan mengajarkan suku kata, kata, dan kalimat pada siswa kelas awal.

Kuncinya yang terpenting guru harus selalu kreatif dan mencari tantangan-tantangan kata dan kalimat melalui gambar-gambar yang akan dipasang sehingga siswa tertarik untuk menebak dan mencari huruf, suku kata, dan kata.*

Mahmudah, S.Ag
Guru Kelas 2 MI As'adiyah Sukorame Pasuruan

Harta Karun Ajaib Membuat Siswa Senang Bermain Kalimat

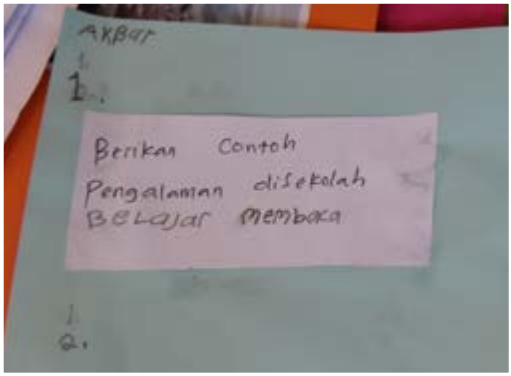
Agar anak termotivasi untuk belajar menulis, terutama menulis kalimat yang panjang di kelas 2, saya membuat permainan bernama 'Harta Karun Ajaib'. Berbahan selembar *stereofoam*, jarum pentul, kardus bekas, dan gelas plastik bekas, saya membuat permainan tersebut. Kardus saya potong pada satu sisi, kemudian diatasnya saya beri stereofoam. Pada ujung kardus saya tempelkan gelas plastik bekas. Lembaran *stereofoam* tersebut saya pasang jarum pentul. Selanjutnya saya membuat bola kecil dari kertas bekas yang saya bulatkan dan saya lem. Saya kemudian menyiapkan pertanyaan-pertanyaan untuk siswa dalam lembaran-lembaran kertas dan mereka wajib menjawabnya dalam selembar kertas. Yang bisa menjawab pertanyaan, akan saya beri *reward* tanda bintang atau saya beri hadiah jajanan ringan / permen.

Cara bermainnya cukup mudah, siswa tinggal menggelindingkan bola dari atas melewati rintangan-rintangan jarum pentul hingga jatuh kebawah masuk ke salah satu gelas. Selanjutnya siswa mengambil kertas di dalam gelas yang sudah saya siapkan dan membacakan keras-keras di depan teman-temannya.

1. Beberapa pertanyaan yang saya buat misalnya:
2. Berikan contoh pengalamanmu di sekolah?
3. Sebutkan dan tuliskan bunyi sila dalam Pancasila?
4. Jelaskan bagaimana suasana di pegunungan?
5. Jelaskan bagaimana suasana di desa?

Setelah membacakan pertanyaan yang mereka temukan, mereka dapat langsung menjawab lalu disambung dengan kegiatan menuliskan jawabannya dalam selembar kertas.

Kegiatan bermain ‘Harta Karun Ajaib’ ini biasanya saya lakukan pada pagi hari menjelang pelajaran atau siang hari menjelang pulang untuk menstimulasi siswa berliterasi. Siswa sangat antusias mengikuti permainan ini, selain kemampuan siswa membuat kalimat menjadi lebih baik melalui permainan ini, siswa juga berebut ingin mendapatkan hadiah.*



M. Husen, S.Ag
Guru Kelas 3 MI As'adiyah Sukorame Pasuruan

Bermain Dater Agar Siswa Pintar Berliterasi

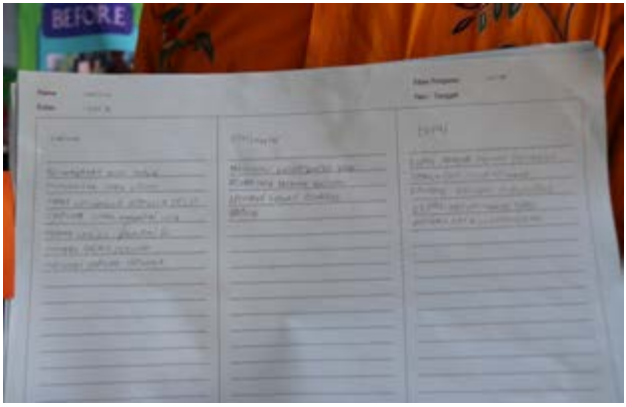
Agar siswa belajar tentang hewan, cara berkembang biak, dan cara hidup hewan, sekaligus berliterasi, saya membuat sebuah permainan sederhana bernama Dater (Dadu Pinter) yang terbuat dari kertas karton dan potongan gambar hewan (*lihat gambar*). Pada setiap gambar hewan, ditutup dengan huruf depan nama hewan. Nantinya siswa akan menebak nama hewan berdasarkan huruf depannya.

Selanjutnya siswa membentuk kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4 – 5 siswa. Mereka juga menunjuk ketua kelompok. Setiap kelompok mendapatkan giliran untuk melempar dadu dan mendapatkan huruf sesuai nomor dadu.

Misalnya saja kelompok 1 melempar dadu dan mendapatkan angka 6 = G. Maka ketua kelompok akan menebak dulu huruf G didalamnya terdapat gambar binatang apa. Selanjutnya apabila huruf G ternyata Gajah, maka kelompok itu harus mulai mencari tahu bagaimana cara berkembang biak gajah, cara mereka hidup, makanan mereka sehari-hari dan hal-hal

terkait gajah. Sumber informasi yang digunakan bisa bermacam-macam, bisa menggunakan buku, maupun HP. Setiap kelompok diminta melempar dadu 3 kali untuk menebak 3 nama hewan.

Setelah mendapatkan informasi tersebut, setiap kelompok mulai berdiskusi dan membuat laporan kelompok terkait binatang yang sudah berhasil mereka tebak. Laporan ditulis dalam satu halaman dan setiap kelompok akan mempresentasikan di depan satu persatu. Melalui media ini, anak semakin tangkas menulis, kolaborasi antar teman semakin kuat dan anak mampu mencari informasi tentang hewan di berbagai media.*



Muhammad Saleh S.Pd
Guru SDN Padike IV, Talango, Kabupaten Sumenep

Mengenal Pohon Kata Sebagai Metode Siswa Mengingat Huruf

Pengenalan huruf bagi siswa kelas 1 di Sekolah Dasar (SD) Negeri Padike IV, Kecamatan Talango, Kabupaten Sumenep menjadi tantangan tersendiri bagi guru. Sebab sebagian besar siswa tidak melalui pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK). Atas kondisi itu, kreatifitas seorang guru harus dikembangkan. Seperti yang saya lakukan sebagai pengajar kelas awal akhirnya saya memiliki ide membuat media pembelajaran. Yaitu mengenalkan kata kepada siswa dengan media "Pohon Kata".

Saya membuat "Pohon Kata" sebagai sarana mempermudah siswa mengingat kata dalam Bahasa Indonesia sehingga mereka tidak merasa jenuh karena dengan penjelasan yang menarik anak-anak dapat belajar sambil bermain. "Pohon Kata" dibuat sederhana termasuk dalam pemilihan kata agar mudah diingat oleh siswa.

Membuat "Pohon Kata" tidak sulit dan sangat murah. Dengan media karton berwarna putih, gambar pohon lengkap bersama ranting dan daun diwarnai semenarik mungkin. "Pohon Kata" yang saya buat terdiri dari enam kata yang ditulis pada ranting yaitu musim, kemarau, telah, tiba, bermain dan layang-layang. Kemudian setiap huruf dari kalimat itu juga ditulis pada masing-masing daun.

Dalam praktiknya, siswa diajak menyebutkan kata yang ada pada ranting, kemudian dari kata itu siswa diminta mencari setiap huruf dalam kata yang sudah tertulis di ranting. Pembelajaran seperti ini efektif membuat siswa mengingat huruf karena menggunakan cerita dan penjelasan menarik dari guru.

Banyak manfaat didapatkan dalam metode pembelajaran mengenal dan mengingat huruf dalam Bahasa Indonesia melalui "Pohon Kata". Siswa merasa lebih senang dan aktif di dalam kelas. Disamping siswa lebih mudah

mengenal dan mengingat setiap huruf.

Adanya perubahan dalam minat belajar siswa menjadi tujuan utama membuat “Pohon Kata” untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas awal. Siswa yang tadinya kurang berminat dan enggan belajar menjadi semangat, sedangkan yang tidak berani menjadi termotivasi untuk mencoba.

“Pohon Kata” ini selain berfungsi sebagai metode pembelajaran yang menyenenangkan bagi siswa juga menjadi jawaban atas kondisi pendidikan di pedesaan. Siswa yang sebelumnya sulit mengingat huruf sekarang lebih mudah karena merode pembelajaran sederhana dan menyenangkan.*

Muntiani, S.Pd
Guru Kelas 3 SDN Tulungrejo 03 Kota Batu

Lingkaran Membaca Meningkatkan Perbendaharaan Kata

Saya mengajar di salah satu sekolah yang berada di kaki bukit Gunung Arjuno Kota Batu Jawa Timur yang merupakan perbatasan antara Kota Batu dan Kab Mojokerto. Dengan kondisi lingkungan orang tua yang mayoritas sebagai petani, jadi kepedulian terhadap pendidikan masih belum optimal. Dengan jumlah siswa yang rata- rata satu kelas 40 siswa, ini merupakan tantangan tersendiri dari saya dalam mengelola kelas, khususnya untuk mengajar membaca pada seluruh siswa. Ada pula beberapa siswa yang sudah menginjak kelas tinggi masih ada yang belum bisa membaca.

Meskipun gerakan literasi di sekolah sudah terjadwal, mengajak anak-anak untuk gemar membaca masih sangat sulit, lebih sulit lagi meminta mereka memahami isi bacaan. Ini berdamapak pada rendahnya kompetensi literasi siswa, sehingga ketika mereka mengikuti ujian sekolah ataupun ujian nasional untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia hasilnya sangat rendah. Kondisi ini memicu saya untuk mengubah cara saya mengajar membaca/bahasa Indonesia di kelas saya.

Saya membuat strategi ‘Lingkaran Membaca’ yang saya dapat dari kegiatan Kolaborasi Literasi Bermakna yang sudah saya ikuti, dimana strategi ini saya anggap lebih efektif untuk menangani permasalahan yang saya hadapi di kelas. Dalam kegiatan ini, anak-anak diajak untuk lebih aktif dan kreatif sesuai dengan kemampuan yang mereka miliki.

Pada kegiatan Lingkaran Membaca, anak- anak terlebih dahulu saya bagi dalam kelompok, dan tiap-tiap kelompok terdiri dari 5 anak. Dalam tiap-tiap kelompok, saya menerapkan strategi membaca dengan membagi peran masing-masing ada yang menjadi kapten kosa kata, super seniman, konektor kreatif, komandan kesimpulan dan juga direktur diskusi. Dengan tugas yang saya buat lebih sederhana dan memberikan gambar yang menarik di lembar tugas sesuai dengan peran mereka. Sebelum ada pembagian peran dalam

kelompok, saya membagikan sebuah cerita kepada setiap kelompok. Ceritanya bisa bermacam-macam, misalnya: cerita legenda rakyat. Setiap kelompok kemudian mencoba berbagi peran sesuai dengan kecocokan peran masing-masing anak. Kapten kosakata bertugas menuliskan beberapa kata dalam cerita yang belum dipahami dalam satu kelompok. Direktur diskusi bertugas membuat pertanyaan dan jawaban sesuai dengan cerita. Konektor kreatif bertugas menghubungkan peristiwa yang ada dalam cerita dengan peristiwa yang pernah dialami siswa. Super seniman bertugas membuat gambar animasi sesuai dengan isi cerita. Komandan kesimpulan bertugas membuat kesimpulan dari cerita dengan menggunakan bahasa mereka sendiri.

Setelah setiap kelompok berhasil melaksanakan tugasnya masing-masing sesuai peran, kemudian mereka saya beri tugas untuk membuat sebuah ide cerita masing-masing kelompok dari pengalaman mereka sehari-hari. Misalnya: hobiku, pengalamanku berlibur, bermain bersama teman, dan masih banyak ide cerita lainnya. Mereka kemudian berdiskusi dalam satu kelompok tentang peran mereka masing – masing. Selanjutnya mereka belajar mempresentasikan hasil pekerjaan kelompoknya dan kelompok lain memberikan tanggapan. Mereka yang gemar menggambar, cenderung memilih untuk menjadi super seniman dan yang gemar menulis mereka cenderung memilih untuk menjadi komandan kesimpulan dan lain sebagainya.

Di awal saya menerapkan strategi lingkaran membaca, saya juga masih menemukan beberapa kekurangan. Misalnya beberapa anak belum bisa memahami dan mengikuti tugas yang saya berikan. Sehingga secara perlahan saya harus melakukan pendampingan di tiap-tiap kelompok secara individu. menjelaskan tugas dari masing-masing peran yang ada, dan hampir dua kali pertemuan mulai terlihat anak-anak kelihatan antusias, semangat, dan asyik dalam pembelajaran.

Secara bertahap siswa mulai bisa memahami tugas masing-masing dan bahkan sudah mulai terbawa keasyikan dalam kelompok-kelompok. Bahkan dengan

pengamatan saya perbendaharaan kata anak-anak sudah mulai nampak, dan bahkan di luar dugaan saya.kata-kata yang jarang keluar dari mereka tiba-tiba ada dan itu bisa menambah perbendaharaan kata mereka di kamus kata kelas. Dengan cerita yang berbeda di tiap-tiap kelompok itu juga menjadikan motivasi bagi anak-anak untuk menunjukkan bahwa kelompok mereka lebih unggul dari yang lain.

Setelah melaksanakan kerja kelompok dengan tugas dan peran masing-masing diakhir kegiatan pembelajaran siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok, Mereka kelihatan bangga bahwa kelompok mereka bisa mengerjakan tugas dengan tuntas dan baik.

Sebagai penghargaan bagi mereka, hasil kerja kelompok saya tempel di dinding agar kelompok lain bisa mengamati terhadap hasil kerja kelompoknya sendiri.

Dari kegiatan strategi lingkaran membaca yang saya terapkan kepada anak-anak di kelas saya, semakin lama anak-mulai ingin lebih dari itu, mulai dari membuat kamus kata kelas bahkan setiap hari Jumat kami membuat buku sederhana yang dibuat oleh siswa dengan cerita-cerita sederhana yang beraneka ragam. Ketika ada materi membaca, siswa sudah terbiasa dengan strategi membaca yang saya berikan. Dampak yang saya rasakan bukan hanya di dalam kelas saja, bahkan pada orang tua juga. Mereka merasakan kemajuan setiap anaknya dalam membaca. Sekitar 80% siswa di kelas saya, sudah memahami bacaan yang saya berikan. Sisanya masih perlu bimbingan lebih lanjut.*

Mismiati, S.Pd
Guru Kelas 3 SDN Junrejo 02 Kota Batu

Media Gambar Aktivitas Sosial Sebagai Media Literasi Siswa ABK

Guru adalah profesi yang sangat didambakan oleh sebagian besar siswa ketika ditanya tentang cita-cita mereka saat besar nanti. Hal ini menjadikan kebanggaan tersendiri bagi saya yang dalam dua tahun terakhir dipercaya sebagai guru Kelas 3. Sebelumnya saya seorang Guru Pembimbing yang mengajar Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) dan akhirnya mendapat banyak pengalaman berharga. Dalam waktu hampir dua tahun ini saya berusaha mengenali dan memahami berbagai karakter siswa di kelas 3.

Setiap siswa adalah unik. Masing-masing siswa memiliki kecepatan yang berbeda dalam memahami penjelasan guru dan ini merupakan tantangan yang harus saya hadapi. Strategi dan metode pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan karakteristik peserta didik. Salah satunya adalah melakukan kegiatan secara langsung dimana siswa bertindak sebagai pelaku yang benar-benar mengalami apa yang dipelajari. Dengan praktik secara langsung, mereka bisa melihat, mendengar, dan merasakan sendiri apa yang dipelajari serta mengerti tujuan belajar yang diharapkan. Hasil yang diperoleh pun rata-rata lebih baik daripada pembelajaran yang hanya berupa teori yang disampaikan dengan ceramah. Saya juga berharap dengan metode ini semua siswa mampu menunjukkan sikap kerjasama yang baik dan terjalin kekompakan dalam bekerjasama.

Dengan metode ini saya ingin menerapakan di kelas saya dalam kelompok gabungan siswa reguler dan siswa ABK. Selama ini, siswa ABK saya buat dalam kelompok tersendiri. Dengan media belajar yang saya gunakan saya berharap semua siswa dapat memahami maksud dari materi yang dipelajari termasuk siswa ABK, dan terjadi kolaborasi bersama.

Pengaturan strategi belajar untuk ABK dan siswa regular harus didesain agar dapat berjalan dengan efektif dan menyenangkan. Salah satu cara yang sesuai yaitu dengan model tutor teman sebaya dimana siswa belajar melalui kelompok-kelompok kecil. Sebanyak 31 siswa dibagi menjadi 6 kelompok yang masing-masing beranggotakan 5 atau 6 siswa termasuk ABK di dalamnya. Dalam satu kelompok terdapat pembagian tugas antara lain juru logistik (bertugas sebagai pengambil gambar dan membagikan gambar), juru bicara (bertugas menyampaikan hasil cerita) dan juru waktu (bertugas mengingatkan waktu yang diberikan oleh guru).

Langkah-langkah yang akan saya lakukan dalam kegiatan pembelajaran dengan media kartu bergambar jenis-jenis kerjasama di beberapa lingkungan adalah sebagai berikut :

1. Saya menyediakan kotak yang berisi macam-macam gambar tentang kerjasama di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat.
2. Saya memberikan tugas juru logistik untuk mengambil gambar. Memberikan waktu siswa untuk mengamati gambar. Mereka saling berbagi cerita tentang hasil pengamatannya. Siswa melakukan Tanya jawab tentang gambar yang ada dalam kelompoknya.
3. Saya menyiapkan 3 karton besar yang berbeda warna untuk masing-masing jenis kerjasama agar siswa lebih mudah membedakan jenis-jenis kerjasama. Siswa mengelompokkan gambar dengan menempelkan sesuai jenis kerjasama di lingkungan masing-masing.
4. Saya bersama siswa membahas hasil yang sudah ditempel di papan tulis. Saya menyediakan lembar kerja siswa untuk menuliskan pengalaman yang sama dengan gambar. Siswa menuliskan pengalaman pada lembar kerja yang sudah saya sediakan.

Dari langkah-langkah tersebut saya dapat melakukan proses pembelajaran langkah pertama yaitu setiap kelompok saya beri tugas mengambil satu gambar secara bebas pada kotak yang saya bawa, gambar yang diambil kemungkinan sama atau berbeda dengan kelompok lain. Setelah mendapatkan gambar, saya memberikan kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk mengamati gambar tersebut dan saya memberikan waktu 5 menit untuk menceritakan gambar tersebut secara bergantian dalam satu kelompok.

Selanjutnya saya meminta juru logistik dari masing-masing kelompok memasukkan lagi gambar yang sebelumya diambil pada kotak yang saya bawa. Kemudian gambar-gambar yang ada pada kotak tersebut saya letakkan di meja. Saya meminta juru logistik lagi untuk mengambil tiga gambar yang masing-masing dengan jenis lingkungan yang berbeda.

Saya meminta siswa untuk mengamati dan mendiskusikan ketiga gambar tersebut. kemudian saya memberi waktu 10 menit kepada siswa untuk menceritakan hasil pengamatan. Kemudian saya memberikan kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk saling menukar gambar pada kelompok lain. Dan siswa kembali menceritakan tentang perbedaan dari ketiga gambar tersebut. Di sini saya melihat antusias anak-anak dalam menyampaikan cerita dan pendapat mereka setelah mengamati gambar yang telah disediakan. Begitu pula ABK dapat menyampaikan cerita dan pendapat mereka dengan bahasa yang sederhana. Kemudian saya menyediakan dan menempelkan tiga kertas karton yang berbeda warna, pada papan tulis guna mengelompokkan gambar dengan jenis-jenis kerjasama yang sesuai dengan lingkungan masing-masing.

Untuk mengelompokkan sesuai dengan jenis-jenis kerjasama, saya meminta siswa untuk menempelkan gambar pada kertas karton yang telah saya sediakan. Secara bergantian dalam masing-masing kelompok memiliki kesempatan untuk menempelkan gambar yang sesuai. Setelah selesai saya bersama siswa-siswa membahas dan memeriksa apakah sudah benar hasil dari pengelompokan tersebut. Dari proses tersebut siswa aktif bergantian menjawab dan saya mengarahkan pada jawaban yang tepat. Pada akhirnya siswa dapat memahami bentuk kerjasama di lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat dengan menggunakan media gambar sosial. Tugas selanjutnya yang saya berikan kepada siswa adalah memilih salah satu gambar dan menuliskan cerita sesuai dengan kejadian atau pengalaman pribadi pada lembar kerja yang telah saya sediakan. Selesai menulis saya meminta beberapa siswa untuk mempresentasikan hasil tulisannya tersebut.

Sangat luar biasa menurut saya karena strategi mengajar dengan metode permainan dan media gambar mereka lebih antusias, aktif dan percaya diri dalam bercerita. Bahkan siswa ABK pun turut berbagi cerita dan mereka lebih bersemangat. Dengan menceritakan sebuah gambar tanpa harus ada tulisan merupakan salah satu bentuk kegiatan literasi.*

Nurul Ainia, S.Pd
Guru Kelas 1 SDN Ngampelsari Kabupaten Sidoarjo

Yuk... Melempar Dadu Literasi

Bermain *fun* sambil belajar. Prinisp inilah yang selalu saya ingat saat membuat media belajar untuk siswa Kelas 1. Sebagai guru Kelas 1, menghadapi siswa baru yang sama sekali belum bisa membaca menjadi tugas terberat saya. Di sisi lain, siswa Kelas 1 merupakan transisi dari TK dimana dunianya masih lekat dengan bermain. Disinilah saya berpikir untuk membuat media belajar membaca namun membuat anak senang dan tidak terasa bahwa mereka sebenarnya sedang belajar sambil bermain. Salah satunya adalah saat saya membuat dadu literasi.

Dadu merupakan permainan yang disukai anak-anak, yang biasa diterapkan dalam permainan ular tangga dan monopoli. Setelah berhasil membuat media numerasi Dajurang (Dadu Penjumlahan dan Pengurangan). Timbul ide saya untuk memakai dadu sisa Dajurang untuk menjadi media literasi anak-anak yakni memanfaatkannya menjadi Dadu Literasi.

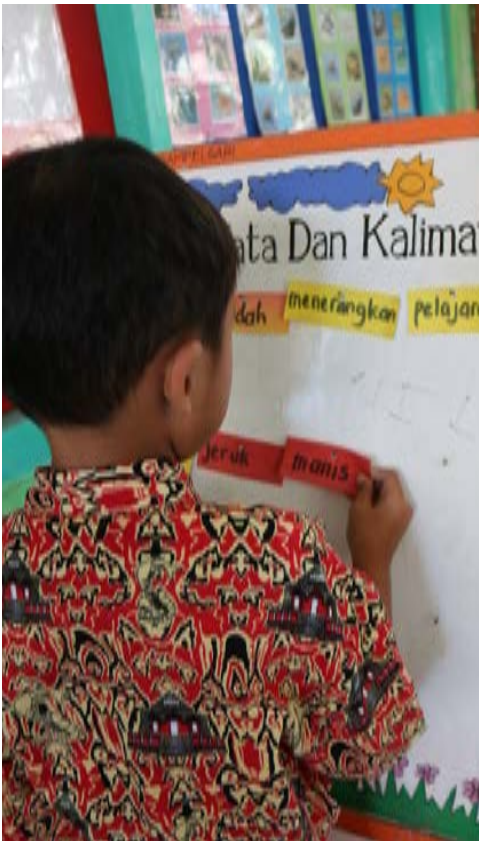
Dadu Literasi ini terdiri dari 3 jenis yakni Dadu Subyek, Dadu Predikat dan Dadu Obyek. Dadu ini terbuat dari kertas karton tebal, dimana ditiap sisinya terdapat kata. Permainannya pun sangat sederhana. Anak memulainya dengan *hompimpa*, anak yang kena wajib melempar Dadu Subyek, Dadu

Predikat, dan Dadu Obyek. Setelah tersusun anak tersebut membaca Dadu literasi tersebut, dan menuliskannya di buku tulis mereka, demikian seterusnya dilakukan bergantian dalam satu kelompok. Bila anak sudah bosan dengan kata yang tertempel di ke-3 dadu, saya bisa menggantinya dengan kata-kata lainnya.

Permainan Dadu Literasi ini sangat membantu anak-anak memperlancar bacaan mereka, selain itu mereka juga akan mengetahui tata letak subyek, predikat, dan obyek dalam sebuah kalimat. Dadu Literasi ini sangat membantu percepatan membaca anak-anak yang ada di kelas saya.*

Nurul Ainia, S.Pd
Guru Kelas 1 SDN Ngampelsari Sidoarjo

Belajar S-P-O dengan Papan Pintar Literasi



Sebagai guru yang mengajar di kelas 1, tantangan terbesar saya adalah mengajarkan anak membaca, termasuk menyusun kata menjadi sebuah kalimat. Banyak siswa yang bisa membaca kata namun bingung menyusunnya dalam sebuah kalimat mulai subyek, predikat, dan obyek.

Untuk itu saya membuat media Papan Pintar Literasi yang bermanfaat untuk menyusun kata menjadi kalimat. Papan Pintar Literasi terbuat dari papan bekas yang saya pasang paku di tengah-tengah untuk tempat menyusun kata menjadi kalimat. Selanjutnya saya meminta masing-masing siswa membuat kartu kata yang terdiri dari subyek, predikat, dan obyek berbahan kertas karton dan spidol.

Kartu kata tersebut kemudian dikumpulkan menjadi satu. Masing-masing siswa mendapatkan giliran untuk menyusun kalimat dengan susunan subyek – predikat – obyek (S-P-O) pada Papan Pintar Literasi dengan menggunakan kartu kata yang dibuat oleh siswa. Siswa yang lain mengamati dan menuliskan sebanyak yang dia bisa di buku tulis terkait hasil penyusunan kata oleh temannya di Papan Pintar Literasi.

Permainan Papan Pintar Literasi ini sangat membantu anak-anak memperlancar bacaan mereka, selain itu mereka juga akan mengetahui tata letak subyek - predikat - obyek dalam sebuah kalimat. Dan terbukti dari 30 siswa kls 1A yang tadinya 12 anak tidak lancar membaca, sekarang hanya tersisa 3 anak saja yang kurang lancar membacanya dan perlu pendampingan khusus.*

Nurina Manggiasih, S.Pd
Guru SDN Mojorejo 1 Kota Batu

Media PaSiSoMa untuk Belajar Kosakata

Memilih kegiatan belajar seperti sebuah permainan yang menyenangkan sangatlah tidak mudah. Seperti yang saya alami ketika mengajarkan kosakata kepada anak kelas 1. Tujuan belajar materi ini adalah agar siswa dapat menentukan kosakata yang berkaitan dengan peristiwa siang dan malam melalui teks pendek (gambar dan tulisan).

Bila menggunakan cara konvensional seperti menulis di papan tulis saja ternyata membuat anak-anak kurang termotivasi untuk belajar. Belum muncul motivasi intrinsik dari dalam diri mereka masing-masing. Melihat kenyataan itu saya merasa tertantang bagaimana mengubah keadaan itu dan melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan tetapi bermakna dengan menggunakan permainan. Saya yakin setiap murid pasti mempunyai kemampuan dan kebutuhan yang berbeda-beda, tantangan saya bagaimana melakukan diferensiasi cara mengajar untuk beragam murid sehingga potensi mereka akan muncul dan berkembang sesuai tahapannya.

Untuk itu saya mencoba berinovasi menggunakan media permainan yang menarik, menyenangkan, ada bermainnya, bisa belajar di luar, bermakna dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Ketika itu kami sedang mempelajari tema tentang kegiatan di pagi hari, siang hari, sore hari, dan malam hari. Dan alhasil muncullah ide untuk membuat permainan “PaSiSoMa” untuk pembelajaran kosakata dan membuat kalimat berdasarkan kosakata tersebut. PaSiSoMa merupakan singkatan dari Pagi, Siang, Sore, dan Malam. Permainan tersebut semacam permainan Monopoli tetapi telah dimodifikasi. Alat bahan yang dibutuhkan untuk melakukan permainan ini adalah :

a. Papan PaSiSoMa berbahan plastik spanduk dengan ukuran 1m x 1m
b. Sebuah dadu
c. Ember kosakata
d. Kosakata tentang pagi, siang, sore, dan malam.
e. Pohon Gerlis (Gerakan Menulis) yang terbuat dari karton bekas

Adapun langkah-langkah permainan “PaSiSoMa” yaitu :

1. Pemain pertama melempar dadu kemudian jalan atau melangkah sesuai dengan jumlah titik yang terlihat pada dadu.
2. Dia kemudian mengecek, dimana dia berhenti di kotak Pagi, Siang, Sore, atau Malam?.
3. Mengambil kartu kosa kata sesuai kotak tempat dia berhenti.
4. Memilih kartu kosakata yang sesuai dengan kotak yang diinjak.
5. Kemudian kosakata yang telah diambil diuraikan suku katanya.
6. Selanjutnya menceritakan tentang kosakata tersebut secara lisan yang terdiri beberapa kalimat.
7. Setelah itu pemain memajang kartu kosakata di pohon Gerlis sesuai namanya.
8. Dan seterusnya giliran pemain berikutnya melakukan hal yang sama.
9. Diakhir permainan, guru dan murid melakukan refleksi.

Refleksi disini dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana minat siswa mengikuti permainan tersebut, mengetahui tingkat keberhasilan sebuah strategi atau metode pembelajaran, mengetahui keinginan dan kebutuhan siswa sehingga dapat merancang pembelajaran yang lebih baik.

Selain bermain kosa kata dan kalimat, permainan PaSiSoMa dapat digunakan untuk integrasi literasi dalam proses pembelajaran antara lain :

Muatan pelajaran	Project
Bahasa Indonesia	• Menentukan kosakata yang berkaitan dengan pagi, siang, sore, dan malam • Menguraikan sukukata berdsarkan kosakata yang diambil • Membuat kalimat berdasarkan kosakata yang diambil • Menceritakan kegiatan di pagi, siang, sore, dan malam hari berdasarkan kosakata yang diambil.
Matematika	Membuat soal cerita penjumlahan dan pengurangan berdasarkan kosakata yang diambil dengan subtema kegiatanku di pagi, siang, sore, dan malam hari.
PPKn	Membuat poster “Aturan kegiatan di pagi, siang, sore, dan malam hari” berdasarkan kosakata yang diambil.
SBDP	Membuat benda / hasil karya 2 Dimensi menggambar berdasarkan kosakata yang diambil mengenai kegiatan di pagi, siang, sore, dan malam hari.

Ternyata dengan permainan PaSiSoMa anak telah mendapatkan informasi, memperkaya pembendaharaan kosakata, dan kebebasan berpikir anak. Selain itu dengan permainan ini banyak muatan pelajaran yang bisa dimasukkan. Tidak hanya muatan pelajaran Bahasa Indonesia saja. Masih banyak project lain yang bisa diberikan dengan menggunakan Permainan PaSiSoMa.*

Nurina Manggiasih, S.Pd
Guru SDN Mojorejo 1 Kota Batu

Liburan Berliterasi dengan Maket Mini Zoo

"Libur telah tiba...libur telah tiba...horee...horee...hore……" Lagu Libur Telah Tiba, berisi tentang perasaan gembira karena akhirnya liburan telah tiba. Namun perasaan gembira saat libur telah tiba justru berbeda dengan saya. Ketika liburan telah tiba, saya justru menjadi gelisah. Gelisah karena khawatir siswa-siswa saya tidak belajar di rumah. Untuk itu saya memberi tugas proyek kepada siswa saya ketika liburan.

Namun apa yang terjadi? Alih-alih belajar, siswa malah tidak menikmati liburannya. Beberapa siswa mengerjakan tugas proyek mereka karena terpaksa agar mendapat nilai baik sehingga masih belum muncul motivasi intrinsik untuk belajar dari dalam diri mereka masing-masing. Saya merasa sangat sedih melihatnya.

Pada semester lalu, siswa-siswa kelas 1 harus belajar di rumah karena kelas 6 sedang melaksanakan ujian. Mereka harus belajar di rumah sekitar 10 hari..

Dari sini saya belajar apa yang sebaiknya saya lakukan. Akhirnya saya melakukan refleksi, bagaimana melibatkan siswa dalam menentukan proyek saat liburan, agar siswa tidak merasa berat dan proyeknya bisa relevan dengan aktivitas liburannya. Saya mengajak siswa – siswa mengobrol dari hati ke hati menjelang liburan. Mengobrol dari dua arah dan melakukan curah gagasan (*brainstorming)*, mengumpulkan semua ide dan pendapat dari siswa - siswa. Mereka ditempatkan sebagai tokoh utama dalam proses pembelajaran sehingga mereka merasakan keterlibatan dan bagian dari tanggung jawab mereka sendiri.

"Anak-anak kalian akan belajar di rumah selama sepuluh hari"

"Horee…….?" jawab beberapa siswa.

"Ada tugas untuk di rumahkah Bu?" tanya seorang siswa

Saya kaget, senang, sekaligus terharu mendengar pertanyaan tersebut dari mulut siswa kelas 1. Ternyata mereka selama liburan ingin mendapat tugas di

rumah. Kemudian saya melanjutkan mengobrol bersama siswa.

“Anak-anak ada teman kalian yang bertanya tentang tugas liburan. Kalian ingin mendapat tugas seperti apa ?”

“ Mewarnai Bu, menggambar, menulis saja, menceritakan kembali,” jawab siswa saling bersahutan.

Kemudian saya bertanya, “Siapa yang sudah pernah ke kebun binatang? “

Mereka serentak mengangkat tangannya tanda hampir seluruh siswa pernah ke kebun binatang.

“Karena sudah banyak yang pergi ke kebun binatang, bagaimana kalau proyek kali ini topiknya tentang kebun binatang?” tanya saya.

Ternyata dengan mengobrol dari hari ke hati, membuat mereka lebih leluasa dan berani untuk menyampaikan idenya. Akhirnya kami sepakat proyek liburan kali ini membuat “Maket Mini Zoo” dan sesuai juga dengan buku tema 7 yang sedang kami pelajari ‘Benda, Hewan, dan Tanaman di Sekitarku’.

Maket Mini Zoo ini telah kami sepakati juga boleh tentang binatang apapun termasuk dinosaurus. Adapun kesepakatan tentang proyek liburan membuat “Maket Mini Zoo” adalah :

1. Boleh dibuat dari bahan apapun.
2. Ukuran boleh bebas.
3. Boleh dikerjakan secara kelompok maupun individu.
4. Bisa didampingi orang tua.
5. Diberi foto ketika proses pembuatan “Maket Mini Zoo”.
6. Menuliskan kesan-kesan selama membuat proyek liburan “ Maket Mini Zoo”
7. Dikumpulkan ketika masuk sekolah.

Tidak terasa 10 hari pun sudah berlalu. Waktu yang saya tunggupun akhirnya datang juga. Saya sengaja datang lebih pagi. Satu persatu siswa saya datang. Mereka membawa hasil tugas proyek liburan membuat “Maket Mini Zoo” diantar orang tua mereka masing-masing.

Dan ternyata tugas yang saya berikan telah dikerjakan oleh siswa-siswa dengan hasil yang luar biasa. Siswa-siswa membawa “Maket Mini Zoo” dengan ukuran dan bentuk yang berbeda-beda sesuai keinginan mereka masing-masing. Saya sungguh bangga dan terharu.

Seluruh siswa telah mengerjakan dan mengumpulkan tugas tepat waktu. Mereka juga memberi nama masing-masing “Maket Mini Zoo” nya. Antara lain namanya beragam: Icha Zoo, Hewan di Hutan Mojorejo, Kebun Binatang Dinosaurus, Kebun Binatang Junrejo, dan Kandang Binatang. Saya sangat bangga dan berterimakasih kepada wali murid yang sudah terlibat aktif mendukung dan membantu putra-putrinya dalam pengerjaan proyek liburan kali ini.

Dari proyek membuat “Maket Mini Zoo” ini, saya meminta siswa untuk menceritakan kembali, menjelaskan alat dan bahan yang digunakan, bagaimana proses pembuatannya, hal menarik apa saja yang mereka lakukan, dan bagaimana orang tua membantu mereka. Saat proses bercerita, saya sebagai guru merekam dengan ponsel saya sebagai bahan evaluasi nantinya. Dari cerita siswa ini, saya melihat ada kolaborasi antara siswa dengan orang tuanya dalam proses pengerjaannya.

Selain bercerita, saya mengajak siswa untuk memilih satu hewan kesukaannya yang terdapat di dalam maket. Lalu hewan yang dipilih akan digambar oleh siswa.

Masuk ke pemahaman literasi numerasi, siswa saya ajak untuk memahami soal matematika yang saya kaitkan dengan hewan yang ada di dalam maket. Siswa tampak lebih memahami dan antusias.

Selain itu, siswa saya ajak membuat poster ‘aturan merawat hewan’ dari maket tersebut. Banyak yang memiliki inisiatif membuat poster dengan judul yang menarik seperti: berilah makan hewan setiap hari, bersihkan kandang setiap hari, mandikan

hewan supaya bersih, sayangi dan jaga semua hewan, dan lain-lain.

Terakhir, siswa saya ajak untuk menyebutkan benda hidup dan tidak hidup yang terdapat di dalam Maket Mini Zoo. Kemudian mendiskusikan bersama kelompoknya ciri-ciri benda hidup dan tidak hidup.

Dari hal di atas dapat terlihat bahwa literasi pada hakekatnya tidak hanya berkaitan dengan muatan pelajaran Bahasa Indonesia saja, tetapi bisa dihubungkan dengan muatan pelajaran non bahasa seperti Matematika, SBDP, dan PPKn. Contoh bentuk integrasi literasi dalam proses pembelajaran antara lain :

Muatan pelajaran	Materi
Bahasa Indonesia	• Menceritakan alat, bahan, dan proses pembuatan “Maket Mini Zoo” • Mendiskripsikan ciri-ciri hewan yang ada di “Maket Mini Zoo” • Membedakan benda hidup dan tidak hidup yang terdapat di dalam “Maket Mini Zoo” • Menarik kesimpulan ciri-ciri benda hidup dan tidak hidup
Matematika	Membuat soal cerita penjumlahan dan pengurangan dengan hewan yang ada di dalam “Maket Mini Zoo”
PPKn	Membuat Poster aturan merawat hewan
SBDP	• Membuat benda / hasil karya 3 dimensi. • Menggambar hewan kesukaannya

Pembelajaran berbasis projek “Maket Mini Zoo”, menghubungkan siswa dengan masalah yang dihadapi dan yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Pada pembelajaran berbasis proyek, pemecahan masalah dituangkan dalam produk nyata yang dihasilkan sebagai sebuah karya penciptaan siswa. Pada pembelajaran berbasis proyek pembelajaran juga fokus pada penyelidikan / inkuiri dan inventigasi yang dilakukan oleh siswa. Pembelajaran ini didukung lingkungan pembelajaran kolaboratif, dan dapat memaksimalkan potensi siswa. Didukung dengan visualisasi tingkat tinggi dan penggunaan media visual dapat meningkatkan pemahaman siswa. sehingga memungkinkan siswa menghubungkan antara materi dan kompetensi pembelajaran. Dengan demikian pembelajaran dapat lebih bermakna, dan teridentifikasi manfaat mempelajari sesuatu. Siswa difasilitasi berproses menguasai materi ajar dengan berbagai sumber belajar yang dipersiapkan.

Ternyata dari tugas proyek liburan membuat“MaketMiniZoo”,kemampuan literasi siswa saya meningkat. Dalam tugas yang saya berikan terdapat kegiatan mengamati objek media, pemahaman, mengumpulkan informasi, menganalisis informasi, mengkomunikasikan, mendiskusikan secara kelompok, bertanya dan menjawab pertanyaan, mempresentasikan hasil tugas, menyimpulkan dan sejumlah kemampuan lainnya. Selain itu dengan adanya proyek ini, saya melihat adanya peran yang aktif dari orang tua untuk berkolaborasi sehingga dapat memaksimalkan potensi siswa.*

Qoriatul Azizah, S.Pd
Guru SDN Punten 01 Kota Batu

Kelas Literasi Pelangi Ala SDN Punten 1

Bosan dengan kelas yang monoton? Cobalah mendesain kelas yang interaktif seperti yang saya lakukan, namanya “Kelas Pelangi” yang saya desain di kelas 3 di SDN Punten 01 Kota Batu. Saya sebut Kelas Pelangi karena sekeliling kelas saya berwarna-warni seperti pelangi. Seperti apakah Kelas Pelangi itu, *yuk* kita simak penjelasannya:

1. Desain Kelas Pelangi dominan dengan warna biru dan merah muda pastel. Mengapa saya memilih warna biru dan merah muda pastel? Warna pastel yang sangat lembut ini sangat cocok untuk tempat belajar karena warna ini akan berdampak pada ketenangan dan kelembutan. Dengan warna-warna yang lembut, meskipun suasana kelas semarak namun tetap membuat suasana menjadi tenang.

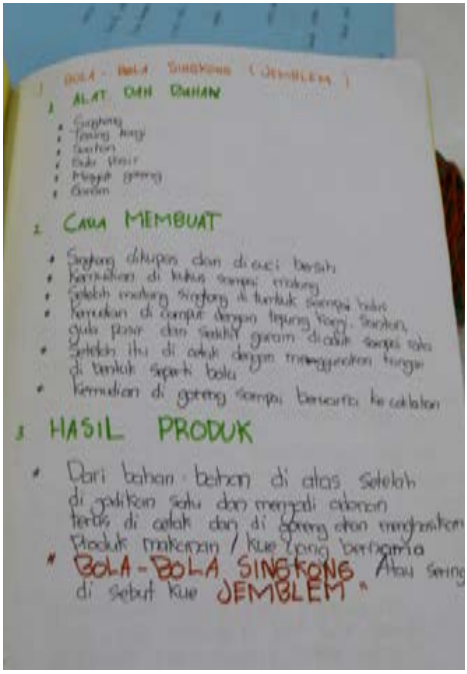
2. Kelas Pelangi terdiri dari 25 siswa dengan perbedaan masing-masing. Mereka berbeda karakter, kemampuan, motivasi diri bahkan berbeda bakat dan minat. Sebagai guru saya harus mampu memberikan pelayanan yang berbeda sesuai kebutuhan mereka. Karena setiap kemampuan itu unik dan sangat menarik. *Nah,* kegiatan literasi di Kelas Pelangi ini pun sangat beragam. Di pagi hari, siswa Kelas Pelangi akan mendapatkan buku tulis ‘Sarapan Pagi’. Siswa diminta menuliskan kegiatan yang mereka lakukan selama di rumah. Sebelum pulang, siswa akan mendapatkan buku tulis lagi Namanya ‘Diary’. Buku ini wajib diisi oleh siswa tentang pengalaman mereka selama sehari berada di sekolah.

3. Di dalam Kelas Pelangi terdiri 5 kelompok yaitu: kelompok Dokter, Petani, Guru, Pengusaha dan Tentara. Masing – masing kelompok punya tugas sesuai dengan namanya. Tujuannya untuk menanamkan tanggung jawab pada setiap siswa melalui kelompok.

4. Yang keren di Kelas Pelangi ini, ada pojok baca buku karya siswa dan guru. Setiap selesai satu buku tema kegiatan, saya meminta seluruh siswa (tugas perorangan) menuliskan sebuah cerita yang terkait dengan tema yang dibahas pada saat itu. Misalnya saja tema: Menyayangi Tumbuhan dan Hewan, maka siswa saya minta menuliskan dalam sebuah buku gambar A4 tentang tumbuhan dan hewan kesayangan mereka di rumah. Selanjutnya buku gambar tersebut boleh dibawa di rumah sebagai tugas rumah untuk menambahkan gambar-gambar tumbuhan dan hewan yang mereka sayangi di rumah. Buku gambar ini kemudian dikumpulkan dan menjadi koleksi pojok baja khusus karya siswa. Tulisan-tulisan yang bagus di akhir semester akan saya bukukan dalam antologi kumpulan cerita siswa.

5. Tugas proyek. *Wah* apa *ya* tugas proyek itu? Jadi saya ingin melibatkan orangtua dalam kegiatan literasi siswa melalui tugas proyek ini. Yang sudah saya lakukan adalah: saya memberikan tugas kolaborasi antara siswa dan orangtua dengan membuat sebuah karya masakan berbahan ubi jalar. Siswa dan orangtua saya minta membuat olahan di rumah dengan bahan dasar ubi jalar. Selanjutnya mereka wajib membuat laporan terkait olahan yang mereka buat, yang terdiri dari: nama ubi jalar yang digunakan; nama olahan dari ubi jalar; bahan dan cara pengolahan; kandungan gizi dan manfaat untuk manusia. Ternyata tugas proyek ini mendapatkan tanggapan yang positif dari siswa dan orangtua. Siswa menjadi mahir memasak membantu orangtuanya, orangtua

juga membantu siswa membuat laporan dan mencari informasi terkait kandungan gizi dan manfaat dari ubi jalar. Selanjutnya laporan dan olahannya dibawa oleh siswa ke sekolah untuk dipresentasikan. Bahkan beberapa olahan jajanan dibeli oleh siswa lainnya. Keseruan ini membuat orangtua ingin terlibat lagi dalam kegiatan sekolah.



6. Mendorong orangtua menulis. Orangtua pun ternyata piawai menulis. Awalnya saya meminta orangtua menceritakan dalam selembar kertas A4 tentang pengalaman yang paling berkesan mendampingi anak-anak mereka. Ternyata setelah saya baca, tulisannya bagus-bagus dan sangat menarik. Tulisan para orangtua tersebut kemudian saya ketik ulang dan saya bukukan. Ternyata sambutan orangtua sangat luar biasa. Mereka tidak menyangka bahwa para ibu yang sehari-hari berkutat di dapur dan mengasuh anak, ternyata mampu terlibat membuat antologi dan menerbitkan buku.*

Qoriatul Azizah, S.Pd
Guru Kelas IIIA SDN Punten 01 Kota Batu

Menerbitkan Antologi Cerpen Karya Siswa

Gerakan literasi sekolah yang dikembangkan oleh SDN Punten 01 Kota Batu memiliki dampak positif yang luar biasa. Pembiasaan membaca selama 15 menit setiap harinya, dilanjutkan dengan membuat resensi harian, membentuk pribadi siswa gemar membaca dan menulis.

Awalnya, membangkitkan minat baca di SDN Punten 01 memang tak mudah. Menurut saya, menumbuhkan minat baca dan menulis anak memang harus sedikit dipaksa agar siswa mulai mencintai buku

Untuk menciptakan kelas yang literasi, kegiatan harian yang saya lakukan adalah mempersiapkan buku-buku bacaan siswa yang menarik yang diletakkan di pojok baca kelas. Selanjutnya, setiap pagi siswa memilih buku yang akan dibacanya selama 15 menit. Tak hanya siswa, saya sebagai guru juga wajib membaca buku saat kegiatan membaca 15 menit dimulai. Setelah selesai membaca buku selama 15 menit, siswa kemudian menuliskan resensi harian berupa resume singkat halaman yang telah dibacanya pada hari itu. Setiap hari biasanya siswa mampu membaca 1-3 halaman buku bacaan, selanjutnya halaman yang dibaca tadi dituangkan dalam resume harian secara singkat, begitu seterusnya hingga siswa mampu menyelesaikan 1 buku.

Secara berpasangan, siswa juga diminta saling menceritakan buku yang telah selesai dibacanya. Di dinding kelas, saya telah menyiapkan sebuah papan bertuliskan 'Yang Aku Baca Hari Ini.' Setiap siswa diminta secara singkat menulis tema yang dibacanya pada hari itu dalam sebuah kalimat.

Berkat pembiasaan ini, siswa Kelas IIIA mulai mahir menulis cerita. Selanjutnya, untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa, saya memberikan tantangan kepada siswa. Dimulai dengan menentukan tema tulisan 'Indahnya Persahabatan' dan sub tema 'Sahabat Satwa' yang dikaitkan dengan pembelajaran Tematik Kelas III, setiap siswa diminta membawa ikan hias dari rumah masing-masing. Saya sendiri sudah menyiapkan aquarium kosong sebagai tempat ikan hias di kelas.

Tibalah saatnya siswa membawa ikan hias dari rumahnya. Mereka pun bersemangat menghias aquarium yang telah disiapkan dan memberinya air. Seluruh ikan kemudian dimasukkan dalam aquarium tersebut, dan siswa diminta untuk mengamati ikan-ikan tersebut yang terdiri dari jenis/nama ikan, tempat hidup, dan menjelaskan bagaimana cara merawat ikan dan menyayangi hewan peliharaan. Hasilnya sungguh diluar dugaan, siswa berhasil membuat cerpen tentang ikan yang sangat menarik dan beragam. Rasanya sayang sekali bila cerpen hasil karya siswa Kelas IIIA ini hanya digunakan sebagai pajangan di kelas.

Saya pun memiliki ide agar karya siswa ini dikumpulkan dan dibukukan dalam sebuah antologi cerpen. Saya kemudian berdiskusi dengan paguyuban kelas, ternyata gayung bersambut. Paguyuban kelas sangat mendukung ide saya. Saya kemudian mengetik ulang seluruh naskah dan membuat desain sampul bukunya. Selanjutnya saya membawa naskah antologi tersebut ke penerbitan agar dapat dicetak menjadi buku. Tak hanya itu, saya juga mendaftarkan buku tersebut agar bisa mendapatkan ISBN. Buku yang diberi judul 'Antologi Penulis Cilik Kelas IIIA SDN Punten 01' berhasil diterbitkan. Bagi yang ingin memiliki buku ini, mereka bisa membelinya seharga Rp 20 ribu sebagai pengganti biaya cetak. Buku inipun laris manis dibeli wali murid dan siswa sendiri. Orangtua sangat bangga melihat anak-anak mereka mampu menghasilkan buku. Bahkan saya diminta untuk kembali menerbitkan buku karya siswa.*

Rini Kuswiastutik, M.Pd
Kepala SDN Kedungpeluk 1 Sidoarjo

Gerakan Literasi Sebagai Program Utama Sekolah

Dunia pendidikan harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang sehat, baik di sekolah maupun di masyarakat melalui pengembangan tempat belajar. Untuk mencapai hal itu, penguatan sinergi antara pemerintah, orangtua, dan masyarakat dalam pelaksanaan belajar dan mengajar di sekolah tidak dapat ditawar lagi demi kesuksesan peserta didik kita.

Saya sebagai kepala sekolah telah melaksanakan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) sebagai program utama sekolah yang bertujuan untuk menggali dan membangkitkan kembali pengetahuan dan kecakapan membaca dan menulis dengan mengintegrasikannya dengan kegiatan sekolah (kurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler), dan pelaksanaannya dapat dilakukan di dalam atau di luar kelas yang didukung oleh orangtua dan masyarakat.

Sarana dan prasarana untuk mendukung GLS ini adalah ruang perpustakaan, pojok baca dalam kelas, majalah dinding, ruang komputer, dan akses internet. Khusus untuk perpustakaan sekolah meskipun berdiri di ruang yang sempit, namun saya berusaha membuat situasi perpustakaan nyaman dan menyenangkan untuk siswa. Dengan keterbatasan sarana dan prasarana, saya dan para guru tetap berkomitmen menjadikan GLS sebagai program utama sekolah. Kegiatan siswa dalam rangka mendukung GLS di sekolah kami antara lain :

1. Jadwal wajib berkunjung ke perpustakaan
2. Pemberdayaan mading kelas

3. Membaca buku sebelum kegiatam pembelajaran dimulai selama 15 menit
4. Membuat pohon litersi di setiap kelas
5. Membuat sudut baca di kelas
6. Mengadakan lomba mengarang / membaca puisi antar kelas

Melalui GLS dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar diharapkan tercipta dalam suasana dan metode yang menyenangkan, sehingga membuat siswa betah dan cinta belajar di sekolah, memahami pembelajaran dengan baik serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan menerapkan GLS di sekolah dan mempertahankannya hingga sekarang, ternyata menciptakan minat baca yang cukup tinggi dari siswa. Para siswa saling berlomba membaca buku dan membuat sudut baca semenarik mungkin di kelas. Para guru sangat mendukung dan ikut terlibat dalam GLS. Dukungan orangtua juga sangat tinggi. Meskipun berlatar belakang petani dan nelayan namun mereka juga sangat antusias menyumbang buku dan mendampingi putra putrinya saat membaca di rumah.*

Saudah Ulfiah, S.Ag
Guru Kelas 1 MI As'adiyah Sukorame Pasuruan

Ulat Pintar untuk Pengenalan Huruf dan Kata di Kelas 1

Tantangan siswa di Kelas 1 adalah mereka mulai belajar mengenal huruf dan angka. Apabila guru tidak kreatif dalam mengenalkan huruf dan angka, maka siswa menjadi malas-malasan untuk belajar mengenal huruf dan angka.

Untuk mengenalkan huruf dari A – Z dan kata, saya membuat media Ulat Pintar. Saya menggunakan kardus bekas berukuran besar yang saya tempeli dengan kertas. Selanjutnya saya membuat gambar ulat dengan kertas-kertas yang saya gunting bulat dan saya tempel sebanyak 8 bulatan. di ujung bulatan saya beri gambar mata dan hidung seperti penampakan ulat yang lucu. Pada bulatan-bulatan kertas tadi saya pasang jarum pentul.

Selanjutnya setiap kardus saya gunting dalam bentuk lingkaran dan saya tempelkan huruf *a – z,* khusus untuk huruf vokal (*a, i, u, e, o*) saya buat masing-masing sebanyak tiga. saya juga menyiapkan gambar-gambar yang saya tempelkan pada kertas agar ditebak oleh anak nama benda, hurufnya apa saja, dan lembar kerja dibawah gambar untuk anak menulis nama bendanya (lihat gambar).

Nah, permainan pun dimulai. Anak-anak akan mendapatkan giliran satu-persatu dan memilih gambar yang mereka sukai. Setelah memilih gambar, mereka harus menyebutkan nama gambar tersebut. Misalnya: gambar pisang. Anak kemudian mengambil huruf dan memasang satu-satu di badan Ulat Pintar yakni *p – i – s – a – n – g*. kemudian dibawah gambar pisang, anak kemudian menuliskan huruf yang berhasil mereka pasang di badan Ulat Pintar.

Melalui permainan ini, siswa belajar mengenal huruf dan kata dengan cara yang lebih menyenangkan.*

Siami Astutiningsih, S.Pd
Guru Kelas 1 SD Muhammadiyah 1 Jember

Asyiknya Belajar dengan Kartu Kata

Pertama masuk sekolah dasar kelas 1, ada siswa yang sudah kenal dengan teman barunya dan ada yang belum. Meski demikian, semua siswa bersama-sama untuk belajar di kelas awal mulai dari perkenalan di depan kelas dengan wajah yang imut dan lucu, ada yang takut, ada yang biasa saja, ada yang tidak mau untuk berbicara di depan kelas. Itulah moment kali pertama siswa baru kelas 1 masuk SD.

Moment ini saya gunakan untuk saling mengenalkan diri sambil mereka belajar mengenal huruf. Sedikit demi sedikit siswa diajak untuk mengenal huruf satu persatu yang dikembangkan sesuai dengan kemampuan siswa, dengan menyebutkan tatanan huruf pada nama mereka masing-masing. Misalnya siswa bernama Adi, terdiri dari huruf *a, d,* dan *i.*

Siswa juga belajar cara memegang pensil dengan benar, duduk dengan benar, jarak antara menulis yang benar, kemudian diajak untuk bermain mengenalkan huruf. Misal huruf vokal *a, i, u, e, o* dengan cara yang menyenangkan dalam hal menulis di udara berkali-kali dengan dipandu oleh guru di kelas.

Setelah anak bisa membaca huruf vokal dengan bimbingan guru kemudian langkah berikutnya diajak untuk menulis huruf-huruf konsonan dengan penuh kesabaran dan ketelatenan dengan cara menulis di udara berkali-kali. Setelah itu memadukan huruf konsonan dan huruf vokal supaya dapat dibaca (*ba-ba, ba-bu, bi –bi,* dan seterusnya).

Kegiatan tersebut kita berikan kepada anak dengan berulang-ulang sampai seluruh siswa bisa untuk membaca perlahan, membaca lancar, dan membaca nyaring. Untuk mendorong siswa supaya mau membaca seorang guru harus menggunakan:

1. Gambar yang jelas.
2. Gambar yang menarik / lucu
3. Gambar yang sering dijumpai
4. Gambar yang sesuai dengan anak-anak kelas awal

Setelah siswa ada dorongan untuk ingin membaca dengan panduan guru di sekolah yang terus menerus dan diberi dengan suatu penghargaan dan pujian dan kata kata yang verbal sehingga muncul semangat yang tinggi dalam membaca dan menulis permulaan di kelas awal. Peningkatan secara signifikan terhadap belajar membaca dan menulis permulaan. Adapun teknik supaya siswa kelas awal ada semangat untuk membaca:

1. Diberi pujian dengan kata, walaupun siswa membaca kurang benar, tujuannya untuk memberi semangat belajar yang tinggi
2. Membaca berulang-ulang, per huruf/fonologi, kemudian per suku kata/ kalimat
3. Membaca dengan bergantian supaya anak lebih berkonsentrasi
4. Pemberian tanya jawab atau tugas sebelum pulang sekolah
5. Diberi penghargaan dengan diberi tanda bintang di kelas.

Perubahan yang telah dilakukan setelah mendapatkan pelatihan dari INOVASI, kegiatan yang kita peroleh sedikit demi sedikit ada peningkatan pada proses belajar siswa di kelas. Semula pembelajaran masih biasa saja maksudnya disini pembelajaran yang menarik dan menyenangkan saja tetapi dengan adanya kegiatan INOVASI seorang guru mampu untuk menambah macam-macam alat peraga yang dibuat oleh siswa sendiri.

Adapun salah satu hal yang menarik minat baca siswa, misalnya di kelas yaitu adanya pojok baca yang bervariasi sesuai dengan tingkatan kelas, juga penggunaan kartu kata. Penggunaan kartu kata misalnya macam-macam huruf konsonan dan vokal , yang dibentuk sedemikian rupa supaya menarik dan menyenangkan untuk dibaca, memberi warna yang bervariasi dengan bentuk yang berbeda – beda.

1. Kartu kata yang dibaca dalam pembelajaran, dapat meningkatkan potensi membaca siswa di kelas awal.
2. Siswa dapat merangkai suku kata menjadi kata dengan cepat.
3. Siswa dapat merangkai kata sendiri dengan kata yang berbeda. Contoh : *ba – nu, ba – tu, ba – di, ba – ju.*
4. Siswa dapat menyusun suku kata melalui gambar yang sering dijumpai.

Setelah mengimplementasikan program ini, ada peningkatan secara signifikan terhadap belajar membaca dan menulis permulaan yang dialami oleh siswa, khususnya dengan menggunakan media pembelajaran di kartu kata. Banyak manfaat yang diperoleh dengan kartu kata- kata dimulai dari huruf a-z. Penggunaan media tersebut bisa mendorong siswa dalam berfikir kritis dan menumbuhkan semangat belajar yang tinggi dan dibantu juga dengan gambar yang menarik. Manfaat yang diperoleh anak:

1. Siswa lebih cepat untuk konsentrasi
2. Siswa lebih mudah memahami huruf, fonologi, suku kata, kata, kalimat.
3. Siswa lebih kreatif untuk membaca kartu kata berulang-ulang
4. Siswa lebih senang dan semangat untuk membaca dengan benar.

Dengan pembelajaran kartu kata, dari 28 siswa yang sudah bisa membaca lancar 25 siswa dan 3 siswa yang belum mengenal huruf sama sekali sekarang sudah bisa merangkai kata.*

Mengembangkan Kelas Literat Bermodal Minim

Banyak guru yang berpikir bahwa mengembangkan kelas literat itu mahal. Banyak fasilitas yang harus dipenuhi seperti mendekorasi kelas, membuat pajangan, membuat sudut baca, memenuhi sudut baca dengan buku bacaan, membuat tempat duduk atau tikar untuk tempat anak membaca dan masih banyak lagi.

Namun hal ini tidak berlaku di Kabupaten Sumenep. Melalui pendampingan dari fasilitator daerah Kab Sumenep, seluruh kelas sekolah pilot di Kab Sumenep wajib melaksanakan bedah kelas dan menerapkan kelas literat bermodal minim atau *zero budget* (tidak mengeluarkan bujet khusus untuk bedah kelas).

Salah satu yang melaksanakan bedah kelas *zero budget* adalah di SDN Pangarangan 1 dan SDN Talango 1 Kab Sumenep.

Semua proses pengembangan kelas literat di kelas II B SDN Pangarangan 1 dilakukan tanpa biaya dengan dukungan penuh kepala sekolah karena tidak menggangu anggaran sekolah dan hanya dilakukan dalam waktu kurang dari empat jam.

Menurut Taskiyah, guru sekaligus fasda pembelajaran, pengembangan kelas literat di kelas II B SDN Pangarangan I berazaskan kebermanfaatan bagi siswa dan bukan sekadar unsur indah saja.

“Kita harus melihat dulu apakah proses perubahan yang dilakukan di kelas itu sesuai keinginan siswa atau tidak. Untuk itu proses bedah kelas

ini melibatkan semua pihak mulai guru, siswa, hingga paguyuban," terangnya. Intinya memperbaiki yang sudah ada, merapikan ulang, dan membuat dari barang bekas sehingga semua pihak tidak merasa terbebani.

Sementara itu Kepala SDN Talango 1 Hasifa mengatakan, suasana kelas hasil bedah kelas memang sangat semarak dan berbeda dari kelas sebelum dibedah. Selain tampak perubahan di kelas seperti adanya sudut baca dan rak buku bacaan, pada dinding kelas juga sangat padat dengan produk-produk literasi, seperti Janji Jari, Kartu Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), papan *reward*, dan masih banyak lagi produk anak lainnya.

"Semua produk tersebut dikerjakan oleh para siswa dengan bimbingan guru yang bersangkutan. Dan janji-janji yang merupakan karya sekaligus komitmen siswa untuk melaksanakan apa yang menjadi pesan yang dibuatnya sendiri itu," ungkap Hasifa.

Wahyuni, Guru Kelas 1 SDN Talango 1 menjelaskan seluruh pajangan dibuat langsung oleh anak, salah satunya Janji Jari. Janji Jari merupakan buatan tangan anak berupa gambar tangan masing-masing siswa yang telah tergunting dan diberi warna. Dan pada tiap gambar jari terdapat janji yang mereka tulis sendiri, seperti disiplin, rajin, tertib, mandiri, jujur, dan sebagainya.

“Pilihan nilai-nilai karakter tersebut murni pilihan para siswa untuk dipatuhi setiap hari. Selain bisa menuliskan janji mereka, mereka juga harus memahami kata yang mereka tuliskan. Kegiatan ini mendorong kreativitas siswa dan terkandung nilai-nilai pendidikan karakter,” ungkap Wahyuni.

Sementara untuk pembuatan Kartu PPK, setiap kali siswa datang ke kelas, satu persatu siswa akan mengambil kartu tersebut sesuai dengan urutan kedatangan. Yang datang lebih awal akan mengambil Kartu PPK bernomor 1 dan seterusnya. Dan pada tiap-tiap kartu berisi kalimat motivasi. Guru akan meminta siswa secara acak membacakan kalimat pendek dalam kartu tersebut.

Isi dari kartu tersebut antara lain, aku selalu percaya, aku selalu peduli, aku selalu bersyukur, aku taat beribadah, dan sebagainya. “Ketika siswa berperilaku atau berhasil melakukan sesuai dalam proses pembelajaran, maka siswa tersebut akan mendapatkan gambar bintang yang akan mereka sematkan pada gambar sesuai dengan nama siswa yang bersangkutan,” tambahnya. Kegiatan ini ternyata memacu siswa untuk selalu mengingat-ingat janji dan wajib berperilaku seperti yang mereka baca di PPK, selain mereka juga belajar kalimat-kalimat motivasi.*

Siyam Supiah, S.Pd
Guru SD Muhammadiyah 1 Kabupaten Ngawi

Mempercepat Kemampuan Membaca Anak Melalui Klinik Baca

Pada kenyataannya siswa kelas awal, khususnya siswa kelas 1 SD Muhammadiyah 1 Ngawi memiliki tingkat kemampuan membaca yang berbeda-beda. Ada yang telah lancar membaca, ada yang baru mengenal suku kata, ada yang baru mengenal huruf, dan ada pula yang sama sekali belum mengenal huruf. Keadaan ini menjadi tantangan bagi guru kelas awal, khususnya saya untuk membimbing siswa belajar membaca sehingga kelak ketika telah di kelas atas siswa mampu membaca untuk belajar. Diperlukan metode, media, serta suasana belajar membaca yang menyenangkan bagi siswa sehingga siswa tidak cepat merasa bosan.

Agar mempercepat siswa dalam kemampuan membaca, saya menciptakan klinik baca di sekolah yang bertujuan memberikan layanan belajar membaca yang menyenangkan bagi siswa kelas 1. Klinik baca yang diciptakan oleh penulis di SD Muhammadiyah 1 Ngawi memiliki keunikan yakni:

Menggunakan pendekatan fonologi, siswa digiring untuk belajar membaca sesuai konsepnya, yaitu membunyikan rangkaian huruf menjadi sebuah suku kata, kata, dan kalimat.

Metode montessori juga mewarnai proses belajar membaca, sehingga kegiatan belajar membaca menjadi lebih bermakna.

Media pendukung. Selain menggunakan buku besar dan buku berjenjang, penulis juga menggunakan barang-barang terjangkau bahkan barang bekas untuk membuat media, seperti kartu huruf, gelas suka (suku kata), kartu kata, tubokas (tutup botol bekas), kartu gambar, dan lain-lain.

Lingkungan yang menyenangkan. Meskipun klinik baca hanya sebuah bagian kecil dari perpustakaan, karena tempatnya berada di perpustakaan, namun desain tempatnya sangat *colorful*, terang, dan nyaman. Dikelilingi buku-buku bergambar yang menarik. Sehingga membuat siswa tertarik dan secara tidak

langsung ikut menstimulus semangat belajar siswa.

Assessment / penilaian yang menarik. *Assessment* / penilaian yang berwarna-warni bertujuan untuk memudahkan guru dan siswa melihat posisi atau level membaca siswa. Di akhir level disediakan *assessment* berupa bentuk layang-layang yang mewakili kebebasan siswa jika telah menyelesaikan tahapan membaca.

Saya bersama para wali kelas 1 yang lain melakukan pendataan siswa yang perlu bimbingan membaca. Pendataan ini dilakukan di awal semester. Dari sejumlah siswa tersebut, dilakukan pemetaan keterampilan membaca melalui reading test menggunakan buku berjenjang, sehingga terbentuk 4 kelompok membaca, yakni:

1. Kelompok huruf

Kelompok ini terdiri dari anak-anak yang baru mengenal huruf (lambang) dan anak-anak yang sama sekali belum mengenal huruf. Kegiatan anak-anak di level ini diantaranya:

a. Pengenalan lambang melalui kartu huruf
b. Pengenalan bunyi huruf melalui kartu huruf dan audio serta video tentang bunyi huruf
c. Mencocokkan bunyi huruf awal dengan gambar sebuah benda.

Setelah anak-anak memahami lambang dan bunyi huruf selanjutnya anak akan naik level ke kelompok suku kata.

2. Kelompok suku kata

Kelompok ini terdiri dari anak-anak yang telah mampu merangkai huruf namun masih sebatas suku kata. Kegiatan di level ini diantaranya:

a. Merangkai suku kata menjadi kata menggunakan kartu suku kata, gelas suka, maupun tubokas
b. Memasangkan suku kata dengan suku kata yang lain sehingga membentuk kata
c. Merangkai kata dari tepuk suku kata

Selanjutnya jika telah mengenal suku kata, anak-anak akan nail level ke kelompok kata.

3. Kelompok kata

Kelompok ini terdiri dari anak-anak yang telah mampu merangkai suku kata menjadi kata. Kegiatan pada level ini diantaranya:

a. Membaca kartu kata
b. Menemukan kata familiar menggunakan kancing
c. Membaca buku jenjang A1 dan A2

Setelah mahir dalam kelompok kata, anak-anak akan naik level ke kelompok kalimat.

4. Kelompok kalimat

Kelompok kalimat terdiri dari anak-anak yang mampu membaca kata, namun masih terbata-bata dalam merangakainya menjadi kalimat. Anak-anak ini dibimbing menggunakan kartu kata yang kemudian dirangkai menjadi kalimat, juga menggunakan buku berjenjang. Setelah anak lancar dalam membaca kalimat, maka anak tersebut dianggap telah lolos dari bimbingan membaca. Siswa yang telah teridentifikasi sesuai kelompok selanjutnya mendapat jadwal pembinaan. Kegiatan dilaksanakan setelah pulang sekolah, kecuali kelompok huruf mendapat 3 kali pertemuan dalam sepekan karena kelompok ini masih tahap paling awal dalam belajar membaca.

Jadwal Klinik Baca Kelas 1

No	Kelompok	Hari	Waktu
1	Huruf	Senin Jumat Sabtu	12.10 – 12.40 10.30 – 11.00 10.00 – 11.30
2	Suku Kata	Selasa	12.10 – 12.40
3	Kata	Rabu	12.10 – 12.40
4	Kalimat	Kamis	12.10 – 12.40

Banyak perubahan dan percepatan anak dalam kemampuan membaca setelah adanya klinik baca. Beberapa hal positif tersebut adalah:

- Siswa lebih mudah belajar membaca, konsep dasar membaca membunyikan tulisan mempercepat proses siswa belajar membaca
- Siswa lebih antusias belajar membaca karena media yang digunakan beragam dan berwarna

- Guru pendamping lebih mudah melakukan pendampingan karena siswa telah diidentifikasi sesuai kemampuan
- Guru maupun wali murid dapat melihat rekam jejak kemampuan membaca siswa melalui *assessment* yang informatif

Berdasarkan dampak positif inilah, kepala sekolah sangat mendukung kegiatan ini. Bahkan kemudian klinik baca menjadi program unggulan sekolah. Pada 2019 lalu, berkat klinik baca ini SD Muhammadiyah 1 Ngawi mendapatkan peringkat 1 nasional untuk lomba budaya mutu yang digelar oleh Kemendikbud.*

Taskiyah, S.Pd
Guru SDN Pangarangan 1 Kabupaten Sumenep

Kotak Ajaib ATM untuk Belajar Membaca

Program INOVASI telah banyak memberikan perubahan pada pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran di sekolah, khususnya pada kelas awal mulai dari kelas 1 hingga kelas 3. Hal tersebut saya rasakan sendiri.

Awalnya saya hampir putus asa saat harus mengajarkan membaca untuk siswa kelas awal. Wilayah Sumenep dengan bahasa pengantar sehari-hari menggunakan Bahasa Madura membuat anak-anak susah mengungkapkan sesuatu dengan Bahasa Indonesia. Misalnya saat saya menanyakan nama suatu benda kepada siswa, mereka paham namun menjawab nama benda tersebut dengan Bahasa Madura.

Saya sempat stres saat baru mengajar siswa kelas I, apalagi saat saya masih berdinas di kepulauan. Berbagai metode yang dilakukan, baik yang didapat dari berbagai buku pegangan guru, mencari di website hingga hasil diskusi sesama guru kelas 1 di sekolahnya, maupun guru sekolah lain, hasilnya belum memuaskan. Dan hingga hampir kenaikan kelas, masih ada siswa yang belum bisa membaca.

Saya kemudian berdiskusi dengan teman salah satu rekan yakni Zainal Abidin Kepala SDN Talango IV Sumenep tentang permasalahan tersebut. Bersama-sama dengan Zainal, kami kemudian merancang media pembelajaran yang diberi nama Kotak Aku Tahu Mambaca (ATM).

Kotak ATM sangatlah mudah dan murah dalam pembuatannya. Berbekal kardus bekas, saya membagi kotak menjadi 3 bagian. Setiap bagian diberi laci dan saat ditarik, akan keluar huruf dan kata.

Setiap laci disesuaikan dengan kondisi siswa. Laci A berupa huruf yang direkatkan pada permen, dengan harapan siswa yang baru belajar membaca semakin termotivasi setelah bisa menyebutkan huruf mendapatkan hadiah permen. Laci B, untuk siswa yang sudah bisa menyebutkan suku kata, sedangkan laci C untuk siswa yang sudah bisa membaca kata.

Ketika saya mempraktikan media yang telah saya buat, respon siswa ternyata

luar biasa. Mereka sangat antusias untuk belajar huruf melalui media pembelajaran yang saya buat.

Kotak ATM ini sangat fleksibel. Selain belajar membaca, media ini juga bisa dipakai untuk pembelajaran numerasi. Untuk pembelajaran numerasi, huruf tinggal diganti angka saja. Nanti laci A untuk mengenal angka mulai 0 sampai 10. Kemudian laci B dan C untuk operasi bilangan.

Apalagi kemudian saya ditunjuk sebagai Fasilitator Daerah dari Kabupaten Sumenep dan mendapatkan ilmu dari pelatihan yang digelar oleh INOVASI semakin membuat saya bersemangat untuk menciptakan beragam karya media inovasi.

Pelatihan yang diberikan oleh INOVASI semakin membuka mata bahwa ternyata selama ini cara mengajar yang kami lakukan perlu banyak koreksi. Dan materi yang diberikan oleh tim INOVASI menumbuhkan gairah belajar dan mengajar, baik dari guru maupun dari siswa.

Melalui kegiatan INOVASI, makin menguatkan tujuan pembelajaran dan hasil yang akan dicapai. Seperti misalnya saat saya membuat Kotak ATM, dulu hanya berpikiran bahwa media ini membantu siswa belajar membaca. Namun setelah mendapatkan pelatihan INOVASI, semakin membuka wawasan bahwa setiap media yang dibuat harus jelas tujuan dan manfaatnya, serta dikaitkan dengan tema pembelajaran siswa sehari-hari termasuk media ATM yang saya buat, kini saya tekankan bukan hanya untuk belajar mengenal huruf dan kata untuk siswa saja namun juga kemampuan siswa untuk memahami arti dari setiap kata yang mereka sebutkan.*

Tia Retno Ayu Santoso, S.Pd
Guru SDN Cemengkalang Sidoarjo

Mempermudah Siswa Menyusun Kata Melalui *Stick Box*

Menjadi guru, apalagi guru sekolah dasar di kelas 1, dituntut terus berkreasi dan berinovasi, agar anak-anak lebih senang dan lebih mudah menyerap pelajaran yang telah diberikan. Kali in saya telah menemukan *'Stick Box'* sebuah sarana mempermudah cara mengenal huruf dan kata untuk siswa kelas bawah.

Stick Box ini terbuat dari kardus bekas yang dilubangi serta dilapisi kertas kado agar menambah penampilan lebih indah. Sedangkan *stick*-nya ditempeli huruf abjad berukuran kecil dan besar. Untuk siswa yang belum lancar membaca maka dapat digunakan huruf abjad besar. Sedangkan siswa yang sudah cukup lancar dapat menggunakan huruf abjad yang kecil.

Sebelum menggunakan media, saya mengawali dengan bercerita untuk menstimulus siswa agar mereka lebih tahu ceritanya tentang apa. Dari cerita tersebut akan ditemukan beberapa kata-kata, apakah dari nama orang, nama hewan ataupun nama tumbuhan. Selanjutnya kita buat acuan mereka untuk menyusun huruf-hurufnya. Dalam penyusunannya bisa kita acak dan meminta siswa untuk maju dan menyusunnya dengan benar.

Sebelumnya, untuk menyusun huruf-huruf atau abjad-abjadnya yang disusun oleh mereka menjadi kata selama ini kebanyakan dari mereka mengeluh susah, bingung. Namun dengan menggunakan media *Stick Box* mereka bisa mendengar, melihat dan memperagakan, mempraktikannya secara langsung. Jadi media ini memudahkan siswa untuk belajar menyusun kalimat. Yang lebih penting lagi, program pembelajaran seperti ini sangat membantu siswa yang tidak mengenal huruf-huruf sama sekali.

Sebagian mereka hanya tahu hurufnya sebatas hafalan *a* sampai *z,* tetapi saat diminta membedakan huruf *b, d, n* dan *m* itu terkadang masih susah. Oleh karena itu kalau kita menyebutkan nama-nama harus sering diulang-

ulang, baik itu huruf besar ataupun huruf kecilnya. Untuk ini kita memang harus telaten sedikit demi sedikit, lama-lama siswa akan hafal.

Apalagi disini ada tambahan banyak waktu setelah pulang sekolah bagi siswa yang belum lancar membaca, akan ada kelas tambahan antara ½ hingga 1 jam khusus belajar membaca. Mereka juga belajar membaca dengan menggunakan buku kecil atau buku berjenjang.

Seandainya mau menulis 'buaya' mereka saya minta menulis di buku tulis dahulu beberapa kali. Tunjuannya hanya untuk menghafalkan 'buaya' itu tulisaannya seperti apa. Setelah mereka paham hurufnya, baru saya jelaskan bahwa hurufnya adalah *b – u – a – y – a.* Begitu terus, saya minta mereka mengulang beberapa kali, termasuk kita acak dahulu hurufnya dan minta siswa untuk menata lagi, agar mereka benar-benar paham dan mengerti.

Setelah ada media ini apalagi mendapat bimbingan dengan Universitas Negeri Surabaya (UNESA) yang bekerjasama dengan INOVASI tentunya ada perubahan dari cara mengajar saya, dan tentunya ada perkembangan yang lebih baik untuk siswa saya.

Di kelas I masih banyak siswa belum bisa membaca dan menulis. Namun dengan cara seperti ini mereka lebih senang dan lebih semangat untuk belajar. Apalagi untuk anak SD kelas I itu jenjangnya tidak hanya menghafal *a* sampai *z,* tetapi mereka juga harus mulai pandai menyusun kata-kata. Yaitu mengenalkan fonologi *ba - bi - bu - be - bo*…. dan lainnya.*

Tutik Yuliana, S.Pd
Guru SDN Temas 01 Kota Batu

Buku Sehat ala Fadhil

Siswa atas nama Fadhil menjadi inspirasi bagi saya untuk membuat “Buku Sehat ala Fadhil”. Inspirasi ini muncul karena saya melihat sosok Fadhil sebagai anak yang penuh dedikasi, baik, sopan, dan patut menjadi teladan bagi siswa lainnya.

Buku Sehat ala Fadhil ini saya buat pada semester 2 tahun 2019 lalu, bermula dari keprihatinan saya melihat seringnya siswa membawa jajanan tidak sehat ke sekolah. Buku ini terbuat dari kalender duduk bekas yang sudah tidak terpakai.

Langkah yang saya lakukan adalah, saya minta siswa di kelas 3 membawa makanan atau jajanan sehat ke sekolah. Sebelumnya saya minta siswa duduk mengelilingi saya dan mulai saya bacakan cerita dalam Buku Sehat ala Fadhil kepada siswa, sehingga memberikan mereka motivasi dan inspirasi untuk meniru hal yang dilakukan oleh Fadhil dalam cerita.

Dalam buku tersebut menceritakan tentang anak bernama Fadhil yang senang berolahraga dan selalu mengonsumsi makanan yang sehat. Gaya hidup sehat tersebut membuat Fadhil menjadi jarang sakit, berprestasi di sekolah dan rajin belajar.

Selanjutnya saya minta setiap siswa mengidentifikasi jajanan dan makanan yang mereka bawa tersebut: apa nama jajanan atau makanan yang mereka bawa, bahan baku pembuatannya terdiri dari apa saja, dan manfaat makanan atau jajanan sehat tersebut untuk tubuh. Mereka dapat mencari sumber informasi terkait jajanan dan makanan yang mereka bawa dari buku referensi yang sudah saya sediakan. Buku tersebut saya pinjam dari perpustakaan sekolah.

Setelah berhasil mengidentifikasi dan mencari informasi terkait jajanan atau makanan yang mereka bawa, selanjutnya mereka saya minta membuat sebuah tulisan tentang jajanan dan makanan yang sudah mereka identifikasi tadi.

Misalnya saja siswa membawa jagung. Kemudian siswa menjelaskan manfaat jagung untuk tubuh, kandungan vitamin pada jagung, dan makanan yang terbuat dari jagung apa saja.

Ternyata tugas yang saya berikan kepada siswa memberikan manfaat dan dampak positif pada mereka. Selain kemampuan menulis siswa lebih terasah, siswa yang sebelumnya tidak paham pentingnya makanan sehat menjadi lebih paham. Siswa juga akhirnya memahami dampak buruk makanan atau jajanan yang tidak sehat.*

Vita Wahyuni, S.Pd., M.Pd
Guru Kelas I SDN Jati Sidoarjo

Membaca Nyaring dan Membaca Bersama Tingkatkan Keterampilan Membaca Siswa

Sebagai guru kelas awal, saya harus menghadapi tantangan rendahnya kemampuan siswa kelas 1 dalam hal membaca. Selama beberapa tahun, saya sedikit kesulitan mengajarkan keterampilan membaca kepada siswa saya yang mengalami kesulitan belajar. Setidaknya 2-3 siswa mengalami kesulitan, karena tidak mampu mengeja huruf.

Menurut saya, cara mengajar guru menjadi faktor yang mempengaruhi anak dalam belajar membaca. Selama ini saya hanya menggunakan buku teks dan lebih banyak berceramah. Hal ini membuat siswa bosan dan tidak tertarik untuk belajar membaca.

Sejak tahun 2018, sekolah saya terpilih menjadi mitra Universitas Negeri Surabaya (UNESA) yang bekerjasama dengan INOVASI dan mendapatkan beragam materi literasi yang sangat bermanfaat untuk saya sebagai guru kelas awal, khususnya materi ‘membaca nyaring dan membaca bersama’.

Sekolah sendiri juga menerapkan 15 menit membaca senyap. *Nah,* setelah itu saya menerapkan program membaca nyaring dan membaca bersama.

Dalam membaca nyaring, setiap pagi sebelum pembelajaran dimulai saya selalu membawa buku cerita dan menceritakan buku yang saya bawa kepada siswa. Ternyata siswa sangat antusias dan tertarik dengan buku-buku yang saya bawa. Pada penerapan literasi membaca nyaring ini, saya merasa *enjoy* dalam menceritakan berbagai macam cerita setiap harinya. Dengan literasi membaca nyaring dapat membantu perkembangan otak anak didik menjadi lebih optimal, memperkenalkan dan melatih kemampuan mendengar anak, menambah konsentrasi anak, menambah berbagai macam kosakata yang mereka dapat dari mendengar dan mengamati.

Penerapan literasi membaca bersama tidak kalah seru dengan membaca nyaring. Membaca bersama ini menjadi pengalaman yang menarik bagi siswa. Mereka akan berkelompok dan memilih bacaan secara kompak untuk mereka baca bersama-sama dengan teman kelompok. Dengan penerapan ini, apabila ditengah-tengah bacaan ada salah satu temannya yang salah membaca kosakata yang ada, mereka secara kompak mengulang kosakata yang salah itu untuk dibaca kembali. Saya memberi kebebasan pada anak untuk duduk di kursi atau pun duduk di bawah karpet. Mengingat kondisi kesehatan masing – masing anak berbeda.

Saya juga menugaskan para siswa untuk mencari kosakata yang sulit yang didapatkan dari bacaan. Kosakata tersebut kemudian dituliskan di daun kata, dilanjutkan dengan mencari pengertian kosakata yang sulit dengan menggunakan kamus. Dalam penggunaan kamus, siswa akan didampingi oleh guru. Setelah menemukan pengertian kosakata yang sulit, siswa menuliskannya di buku mereka masing-masing. Siswa juga mendapatkan penugasan membuat cerita berdasarkan gambar yang saya bawa. Hal ini saya lakukan seminggu sekali. Setelah selesai membuat cerita hasilnya dipresentasikan dan diperlihatkan di depan kelas untuk kemudian dimasukkan ke dalam map *portofolio.* Dengan beragam program literasi ini dan pendampingan dari UNESA, siswa di kelas saya khususnya mengalami kemajuan dalam kemampuan membaca dan pemahaman kosakata yang signifikan. Saya juga antusias mengajar karena tidak membuat anak bosan.*

Whiwin Dewi Yulian, S.Pd
Guru SDN Pangarangan VII Kabupaten Sumenep

Wayang Profesi Agar Anak Mencintai Profesi

Belajar, berliterasi, sambil mengenalkan profesi kepada siswa Kelas 3 SDN Pangarangan VII Kabupaten Sumenep. Inilah yang saya lakukan di kelas saya dalam pembelajaran Tematik tentang 'Pengenalan Profesi' di kelas saya.

Saya memiliki ide tersebut karena ingin membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan untuk siswa.

Wayang Profesi yang saya buat ini sangat mudah. Berbahan *sterefoam,* saya membuat bioskop mini (lihat foto) yang layarnya bisa diganti-ganti. Selanjutnya saya membuat wayang profesi dari kertas yang saya beri *stick*. Beberapa profesi saya buat misalnya: dokter, polisi, petani, astronot, guru, perawat, dan masih banyak lagi. Saya juga membuat tulisan dari setiap profesi yang ada. Panggung wayang profesi ini pada *background*-nya juga bisa diubah-ubah sesuai dengan tokohnya.

Cara permainannya cukup mudah. Siswa saya minta untuk maju satu persatu, mengambil wayang profesi pilihan mereka. Selanjutnya mereka mencari tulisan yang sesuai dengan wayang profesi yang mereka pilih. Misalnya siswa A memilih profesi dokter, maka dia harus menyocokkan dengan mencari kata DOKTER. Setelah itu siswa diminta bercerita tentang profesi dokter sesuai pemahaman mereka, sambil tokoh yang mereka pilih ditancapkan di panggung dan *background*-nya disesuaikan.

Siswa kemudian saya minta menuliskan apa yang sudah mereka ceritakan di depan kelas tadi sesuai dengan kemampuan masing-masing anak dalam menulis.

Meskipun wayang profesi ini saya gunakan di kelas saya yakni kelas 3, namun wayang profesi ini sangat fleksibel sehingga bisa digunakan di kelas 1 maupun 2. Untuk kelas 1 misalnya, tulisan profesi dibuat dengan huruf yang lebih besar-besar sehingga siswa lebih mudah mengeja. Untuk kegiatan menulis kelas 1, jika siswa berhasil membaca tulisan profesi, maka mereka bisa belajar menuliskannya di kertas. Begitu juga untuk kelas 2 disesuaikan dengan kondisi pembelajarannya.*

Yulia Rahmawati, S.Pd
Guru SDN Krejengan, Kabupaten Probolinggo

Moveable Book Ubah Anak Jadi Semangat Membaca

Saya berpikir bahwa membaca adalah tujuan utama mengajar siswa kelas awal. Sebab tanpa membaca siswa akan kesulitan untuk memahami mata pelajaran yang lain.

Keyakinan itu membuat saya hanya terpaku dengan cara-cara untuk bisa membuat mereka bisa membaca, bahkan ada sebagian murid yang sangat sulit hanya untuk sekadar mengingat huruf 'a hingga z'. Apa yang terjadi kemudian? Saya memarahi dan kadang membuat takut mereka agar mereka belajar membaca tidak hanya di sekolah, tetapi juga di rumah.

Kebiasaan tersebut terus terulang sejak saya mengajar di kelas awal. Saya mengawali mengajar di SDN Sukokerto. Di sekolah tersebut saya menjadi guru kelas tinggi, tetapi semenjak tahun ajaran 2017/2018 lalu saya mendapatkan tugas untuk mengajar di kelas awal di SDN Krejengan.

Kebiasaan saya mengajar seperti itu perlahan saya ubah sejak saya mengikuti program Kolaborasi Literasi Bermakna. Di program ini ada banyak hal baru yang saya dapatkan, mulai guru merdeka belajar, kesepakatan kelas, disiplin positif, hingga pengajaran literasi bermakna.

Saya mendapatkan pelatihan dari KGC (Kampus Guru Cikal). Dari pelatihan tersebut saya menemukan ide kreatif untuk membuat media pembelajaran yang membuat siswa suka mendengarkan cerita dan dengan sendirinya

mereka berusaha belajar membaca dan memahami alur cerita. Saya menamai media tersebut dengan 'Moveable Book' artinya buku bergerak dengan judul 'Si Putih Tak Mau Belajar'.

Cara membuatnya sangat sederhana, tidak harus mengeluarkan biaya banyak, cukup memanfaatkan ATK (alat tulis kantor) seperti, kertas buffalo, selotip,

double selotip, gunting, lem, pensil dan print gambar. Setelah itu, saya membuat cerita, dimana setiap paragraf di ilustrasikan dengan gambar dimana saya mencari gambar di internet sesuai dengan alur cerita.

Kemudian setelah siap semuanya, agar gambar terlihat berdiri, kita perlu memotong kertas buffalo berbentuk persegi panjang, lipat kedua sisinya, lalu gunting bagian tengah menyerong, kertas yang berbentuk persegi panjang bagian yang dilipat beri double selotip, tempel di dalam buku, maka jadilah gambar yang muncul akan berdiri 3 dimensi ketika buku di buka (scrap book).

Cetak gambar sesuai dengan aluran cerita → **Potong gambar** → **Merancang rancangan gambar sesuai dengan cerita** → **Menempel gambar**

Media ini meskipun sangat sederhana dan murah, bisa membuat pelajaran membaca di dalam kelas saya berubah secara signifikan, yang awalnya siswa malas belajar membaca, kini mereka selalu bertanya akan ada cerita apalagi. Bahkan yang membuat hati saya senang mereka sangat antusias mendengarkan saya bercerita. Siswa juga berebut untuk membacakan cerita yang ada di buku bergerak tersebut. Bahkan siswa yang masih belum lancar membaca terlibat aktif dan bertanya ke teman untuk mengetahui setiap huruf, kata, dan bagaimana alur cerita di dalam buku tersebut.

Dari sinilah saya percaya bahwa untuk memusatkan perhatian anak, menarik minatnya untuk membaca, mempermudah cara belajar membaca, dan merangsang daya pikir dan nalar anak, membutuhkan cara yang kreatif dan memahami apa yang disukai anak. Bagaimanapun dunia mereka adalah dunia bermain, kita sebagai guru harus memberikan pelajaran yang berkesan dan bermakna untuk mereka sambil bermain.*

INOVASI

Inovasi untuk Anak Sekolah Indonesia
Kemitraan Australia Indonesia

Kantor Dinas Pendidikan
Provinsi Jawa Timur
Jl. Jagir Sidoresmo V,
Surabaya 60100
Tel :(+6231) 99843794

Perkantoran Ratu Plaza Lantai 19,
Jl. Jend. Sudirman Kav 9,
Jakarta Pusat, 10270
Indonesia
Tel :(+6221) 720 6616
Fax :(+6221) 720 6616

info@inovasi.or.id
Inovasi untuk Anak Sekolah Indonesia
INOVASI Pendidikan
www.inovasi.or.id

INOVASI dikelola oleh Palladium
atas nama pemerintah Australia

Palladium
MAKE IT POSSIBLE