

**IMPLEMENTASI PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR BUKU BRAINY DALAM
PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN KELAS 2
SDN 1 PEGANJARAN**

Dwi Arum Syafitri¹, Singgih Adhi Prasetyo², Khusnul Fajriyah³
^{1,2,3}PGSD Universitas PGRI Semarang
dasyafitri@gmail.com

ABSTRACT

The background that drives this research is the difficulty in learning to read beginning. This can happen because during COVID-19 the learning process is carried out with the BDR (Learning From Home) or PJJ (Distance Learning) system, children lack reading practice. The problem in this research is how is the learning process carried out by the teacher using the Brainy book picture media for reading skills at the beginning of grade 2 SD N 1 Peganjaran? The purpose of the study was to describe the learning process using the image media of the Brainy book for reading skills at the beginning of grade 2 SD N 1 Peganjaran. This type of research is qualitative in the form of descriptive. Methods of data collection using the results of observations, interviews and documentation. The research population is grade 2 SD N 1 Peganjaran. The data analysis method used is data collection, data reduction, data review, and conclusion drawing, as well as verification. Based on the results of this study, it shows that the Brainy book picture media makes the learning process fun and makes students more active in the learning process with the media accompanied by many games. Brainy book picture media makes it easy for students to understand letters in words, makes students interested in learning, and increases student scores. The conclusion of this research is the learning process carried out by the teacher using the Brainy book picture media, namely the teacher using the student centered method (Student Centered Learning) so that students are active in learning and it is easier to understand words or sentences in the Brainy book picture media. For the duration in the learning process used by the teacher using the Brainy book picture media, which is about 30 minutes.

Keywords: Reading Difficulties, Learning Media, Brainy Books

ABSTRAK

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah kesulitan dalam belajar membaca permulaan. Hal ini dapat terjadi karena selama covid-19 proses pembelajaran dilakukan dengan sistem BDR (Belajar Dari Rumah) atau PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh) anak kurang dalam latihan membaca. Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan media gambar buku Brainy untuk keterampilan membaca permulaan kelas 2 SD N 1 Peganjaran? Tujuan dari penelitian adalah untuk mendeskripsikan proses pembelajaran menggunakan media gambar buku Brainy untuk keterampilan membaca permulaan kelas 2 SD N 1 Peganjaran. Jenis penelitian ini adalah kualitatif dalam bentuk deskriptif. Metode pengumpulan data menggunakan teknik hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Populasi penelitian adalah kelas 2 SD N 1 Peganjaran. Metode analisis data yang digunakan

yaitu pengumpulan data, reduksi data, pengajian data, dan penarikan kesimpulan, serta verifikasi. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media gambar buku *Brainy* membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan adanya media tersebut yang disertai dengan banyaknya permainan. Media gambar buku *Brainy* membuat siswa mudah memahami huruf dalam kata, membuat siswa tertarik dalam pembelajaran, dan nilai siswa mengalami peningkatan. Simpulan dari penelitian ini adalah proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru menggunakan media gambar buku *Brainy* yaitu guru menggunakan metode berpusat pada siswa (*Student Centered Learning*) supaya siswa aktif dalam belajar dan lebih mudah dalam memahami kata atau kalimat yang ada didalam media gambar buku *Brainy*. Untuk durasi dalam proses pembelajaran yang digunakan oleh guru menggunakan media gambar buku *Brainy* yaitu sekitar 30 menit.

Kata Kunci: Kesulitan Membaca, Media Pembelajaran, Buku *Brainy*

A. Pendahuluan

Masa pandemi adalah masa kehidupan manusia yang mengalami kejadian gejala penyakit baru yang menyerang kehidupan dan belum pernah terjadi pada manusia. Masa pandemi terjadi dengan adanya virus corona atau covid-19 yang ada pertama kali di Kota Wuhan Negara Tiongkok pada 31 Desember 2019 menurut Putria Hilna (2020). Virus tersebut secara cepat menyebar keseluruh negara di dunia termasuk negara Indonesia. Hal ini diumumkan oleh WHO (*World Health Organization*) bahwa Indonesia mengalami masa pandemi sejak tanggal 11 Maret 2020. Covid-19 menyebabkan situasi di dalam negeri maupun di luar negeri untuk sementara ditunda untuk membatasi penyebaran Covid-19, menurut surat

Edaran (SE) pada 28 Maret 2020. Dengan adanya Covid-19 membuat pekerjaan, sekolah, maupun aktivitas lainnya terganggu. Covid-19 mengganggu di berbagai bidang, seperti sektor ekonomi, sosial, pariwisata dan pendidikan. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran Covid-19.

Selama masih dalam masa darurat penyebaran Covid-19, sekolah melaksanakan kebijakan berupa proses pembelajaran daring atau biasa disebut sebagai BDR (Belajar Dari Rumah) atau PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh). Pembelajaran daring adalah proses pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan

teknologi dengan sistem jarak jauh atau virtual (Tya Ayu Pransiska Dewi, Arief Sadjiarto; 2021). Dewi (2020) menyatakan proses pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan aplikasi seperti Zoom Meeting, Google meet, WhatsApp, Google Classroom, dan aplikasi lain yang digunakan sesuai kebijakan guru dan sekolah masing-masing. Dari penelitian sebelumnya dan fakta dilapangan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa peserta didik memiliki kesulitan dalam belajar.

Kesulitan membaca permulaan dialami oleh siswa kelas II yang menggambarkan situasi di mana siswa belum mampu mengidentifikasi kata sehingga memiliki keterlambatan membaca yang dalam pemahamannya masih kurang dan menyebabkan siswa sulit untuk membaca pada tahap awal atau tahap permulaan. Keterampilan membaca permulaan memiliki kedudukan yang sangat berpengaruh dalam membaca. Jika dasar itu tidak kuat, maka pada tahap permulaan siswa akan mengalami kesulitan untuk dapat memiliki keterampilan membaca yang memadai Muhyidin (2018).

Di SD 1 Pegunungan dalam mengatasi permasalahan kesulitan

membaca permulaan yaitu dengan menggunakan alat bantu visual berupa media gambar Buku Brainy belajar baca. Alasan penggunaan media ini adalah pembelajaran dilakukan secara langsung, sehingga lebih efektif menggunakan media buku dalam mengatasi kesulitan membaca permulaan. Media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih menyenangkan. Tanpa fasilitas belajar, siswa cenderung lebih bosan terutama pada saat kegiatan membaca permulaan.

Menurut Ariyati, Tatik (2015) media gambar merupakan media yang umum digunakan dalam proses pembelajaran karena anak lebih menyukai gambar daripada tulisan sederhana karena media gambar dapat meningkatkan semangat belajar anak. Media gambar menurut Mirnawati (2020) adalah media dua dimensi yang mengkaji kehidupan sehari-hari dengan menggunakan konsep visual atau gambar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media gambar merupakan media dua dimensi yang disukai anak dalam proses pembelajaran, yang dapat membangkitkan semangat belajar pada anak. Media gambar buku brainy

adalah media buku gambar yang di dalamnya dapat digunakan sebuah kata sebagai permainan. Media brainy menggunakan konsep belajar sambil bermain yang cocok untuk siswa kelas II SD N 1 Pegunungan.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tentang proses pembelajaran yang dilakukan guru menggunakan media gambar buku brainy, maka penulis akan melakukan penelitian tentang proses penggunaan media tersebut. Atas dasar pemikiran inilah yang menarik perhatian penulis untuk melakukan penelitian dalam bentuk skripsi : "Implementasi Penggunaan Media Gambar Buku Brainy dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca Permulaan Kelas 2 SD N 1 Pegunungan".

B. Metode Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif menurut Prof. Dr. Sugiyono (2019 : 18), adalah penelitian yang berlandaskan filsafat yang digunakan dalam kegiatan penelitian terhadap kondisi obyek alami yang mana peneliti sebagai kunci instrumen, teknik pengumpulan data dilakukan melalui penggabungan

triangulasi, analisis data yang bersifat kualitatif, dan hasil penelitian lebih menekankan terhadap makna daripada generalisasi.

Penelitian kualitatif menurut Prof. Dr. Lexy J. Moleong, M.A (2010 : 6) adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll., secara menyeluruh dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Jadi, pada penelitian ini yang dihasilkan adalah data dalam bentuk kalimat untuk menggali bagaimana kenyataan sosial yang terjadi dengan mendeskripsikan variabel yang sesuai dengan masalah yang diteliti. Dalam penelitian adalah untuk menggali informasi secara mendalam tentang proses pembelajaran menggunakan media buku brainy pada keterampilan permulaan membaca siswa kelas II SD N 1 Pegunungan Kudus.

Menurut Sugiyono (2019), analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan pada saat pengumpulan

data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Aktivitas dalam analisis data yaitu pengumpulan data, reduksi data, pengajian data, dan penarikan kesimpulan dan verifikasi, yang disebut dengan Analisis Data Model Miles and Huberman (Sugiyono, 2019).

Prosedur atau langkah yang ditempuh dalam penelitian ini, dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang mengacu pada Moleong (2017:127) yang menyatakan bahwa tahap penelitian kualitatif terdiri dari 4 tahapan yaitu tahap pra-lapangan, tahap pekerjaan lapangan, tahap analisis data dan tahap penulisan laporan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dari analisis instrumen yang dilakukan peneliti tentang kemampuan membaca permulaan siswa kelas II di SD Negeri 1 Pegunungan yang berjumlah 2 instrumen yaitu wawancara dan nilai kemampuan membaca. Data dalam penelitian didapatkan dari kegiatan observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Kegiatan observasi dilakukan di kelas II yang digunakan dalam penelitian untuk permasalahan membaca permulaan. Peneliti menemukan bahwa terdapat beberapa siswa yang belum lancar dalam membaca permulaan. Untuk mengatasi hal tersebut, guru menggunakan media gambar berupa buku *Brainy* baca yang terdiri dari empat level.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti mengenai proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru menggunakan media gambar buku *Brainy*, bahwa guru tersebut menggunakan RPP sebagai pedoman dalam mengajar membaca permulaan. Adapun urutan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru yaitu :

1. Guru mengucapkan salam, doa dan yel-yel semangat belajar.
2. Guru menyampaikan tujuan dari pembelajaran yang akan diajarkan oleh guru.

3. Guru menyampaikan manfaat pembelajaran yang di dapatkan kepada siswa.
4. Selanjutnya, guru maju ke depan menggunakan dan menunjukkan gambar menggunakan media gambar buku *Brainy* yang berukuran sekitar 10x8 cm. Kemudian siswa menebak nama gambar yang ditunjukkan oleh guru.
5. Guru meminta dua orang siswa ke depan meja guru. Kemudian siswa lainnya disuruh untuk duduk di tempat duduk masing-masing sambil menunggu giliran untuk maju ke depan.
6. Siswa yang mendapat giliran maju ke depan di tes guru untuk menebak gambar yang ditunjukkan oleh guru menggunakan media gambar buku *Brainy* dan siswa menjawab gambar tersebut kemudian siswa menulis jawaban di buku masing-masing.
7. Guru menunjuk kata yang berada di dalam media gambar buku *Brainy* dan siswa membaca kata yang ditunjuk oleh guru. Apabila siswa tidak bisa membaca dengan benar maka guru membenarkan dan menjelaskan tentang kata yang ada di dalam media gambar buku *Brainy*.
8. Guru meminta kedua siswa untuk menulis kata atau kalimat yang berbeda yang diucapkan oleh guru kepada masing-masing siswa.
9. Siswa yang sudah selesai menulis kata yang guru sampaikan, dikoreksi oleh guru, apabila terdapat kata yang salah maka siswa bisa membenarkan.
10. Guru mengajak siswa bermain game yang berbeda-beda pada siswa yang mendapat giliran

maju. Tujuan guru menggunakan game yang berbeda pada setiap siswa agar siswa mudah dalam memahami huruf dalam setiap kata.

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru di dapat dari pendamping media gambar buku *Brainy* yang terdiri dari beberapa permainan antara lain permainan engklek, melengkapi kata, mengenal dan melingkari kata, ular tangga, mengenal benda, pintar membaca, mencocokkan benda dengan kata, kartu *brainy* baca, dan permainan lainnya. Terdapat pula *Board Game* yang dapat digunakan guru untuk memberikan bintang kepada siswa yang sudah bisa membaca permulaan dan untuk mengetahui kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD N 1 Peganjaran. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru hampir

sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Rosarian,dkk (2020) mengenai upaya guru dalam membangun interaksi siswa melalui metode belajar sambil bermain.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan oleh guru kelas II SD N 1 Peganjaran mengenai proses pembelajaran yang telah dilakukan. Guru menggunakan media gambar buku *Brainy* pada bagian akhir dalam proses pembelajaran. Guru membutuhkan waktu 30 menit untuk mengajarkan siswa tentang membaca permulaan menggunakan media gambar buku *Brainy* menggunakan metode berpusat pada siswa (*Student Centered Learning*). Alasan menggunakan media gambar buku *Brainy* karena guru mengetahui apabila buku tersebut dikhususkan untuk membantu siswa yang belum

bisa membaca permulaan dan mengenal huruf. Untuk itu, guru memilih media ini karena terdapat bermacam-macam permainan yang membuat siswa senang dalam proses pembelajaran. Setelah menggunakan media gambar buku Brainy guru mengetahui bahwa buku ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, hal itu dapat dilihat dari nilai siswa yang mulai mengalami peningkatan terutama kepada siswa yang belum bisa membaca. Guru dapat melihat siswa sudah mulai bisa membaca karena siswa tersebut mempunyai keinginan untuk belajar ditambah siswa mendapatkan bantuan dari media gambar buku Brainy dan permainan yang ada di buku Brainy.

Dalam pengamatan yang dilakukan oleh peneliti bahwa di dalam media gambar buku Brainy

memuat empat level. Level tersebut berupa tingkatan hasil membaca. Menurut Brainy Kiddo, menyebutkan bahwa media gambar buku brainy dapat membantu siswa dalam membaca permulaan. Berikut uraian tentang media gambar buku Brainy:

a. Media Gambar Level 1

Buku level 1 didalamnya berisi mengenai petunjuk panduan penggunaan buku yaitu ajak anak untuk mempelajari gambar terlebih dahulu lalu tanyakan kepadanya gambar apakah itu?. Setelah anak bisa menjawab gambar yang dimaksud, ceritakan sekilas tentang gambar tersebut untuk merangsang imajinasi anak dan menambah semangat dengan mendengarkan cerita.

b. Media Gambar Level 2

Buku level 2 terdapat petunjuk sebelum masuk ke halaman 4 (materi a, i, u) baca berulang-ulang materi yang ada diselingi dengan game. Petunjuk yang pertama terdapat vokal a, i, dan u dengan kata penghubung lain yaitu mulai huruf a-z. Untuk kata a, i, dan u di buku level 2 ini berada di halaman 4 sampai 25. Pada petunjuk yang kedua sebelum masuk ke halaman 26 (materi a, i, u, e, o) baca berulang-ulang materi yang nantinya diselingi dengan game. Di bawah petunjuk yang kedua terdapat huruf vokal e dan o. Untuk materi a, i, u, e, dan o terdapat pada halaman 26 sampai 47. Materi a, i, u, e, dan o dimulai dengan kata penghubung alfabet a-i-u-e-o.

c. Media Gambar Level 3

Buku level 3 terdapat panduan menggunakan buku yaitu anak dikenalkan dengan kata yang berakhiran huruf mati atau konsonan, juga bunyi “ng” dan “ny”.

d. Media Gambar Level 4

Buku level 4 terdapat panduan penggunaan buku yaitu anak belajar membaca gabungan huruf konsonan ng, ny, kh, dan sy dan juga huruf vocal yang diucapkan sekaligus seperti ai, au, oi, ei, ae, ao, eu, dan ui dalam bentuk kalimat-kalimat sederhana yang mudah dipahami. Jika anak kesulitan membaca kata yang ada, maka guru mencontohkan terlebih dahulu cara membaca kata tersebut kemudian anak menirukan dengan benar. Selanjutnya anak membaca sendiri kalimat-kalimat yang ada dan guru

menyimak. Di bagian akhir dari level 4 anak dikenalkan dengan beberapa tanda baca seperti tanda tanya (?), tanda seru (!), titik (.), dan koma (,). Dikenalkan juga salah satu penghubung dan (&). Guru menjelaskan kepada anak fungsi dari tanda baca yang sedang dipelajari tersebut. Pada halaman 4 siswa disuruh untuk membaca gabungan huruf konsonan ng, ny, kh, dan sy. Pada halaman 17 siswa disuruh membaca dua huruf vokal yang diucapkan sekaligus mengenai ai, au, oi, ei. Halaman 30 siswa disuruh membaca dua huruf vokal yaitu ae, ao, eu, dan ui. Halaman 43 sampai 48 anak dikenalkan dengan tanda baca yaitu tanda tanya (?) yang berfungsi untuk membuat kalimat pertanyaan contohnya siapa namamu?.

Tanda seru (!) berfungsi untuk membuat kalimat perintah (!) contohnya buka korden jendelamu!. Tanda titik dan koma (., dan ,) contohnya kandang itu terlihat luas, bersih dan terawat. Halaman 49 dan 50 membahas mengenai kata penghubung dan (&) yang berfungsi untuk menggabungkan kata dengan kata atau kalimat dengan kalimat.

E. Kesimpulan

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru menggunakan media gambar buku *Brainy* yaitu guru menggunakan metode berpusat pada siswa (*Student Centered Learning*) supaya siswa aktif dalam belajar dan lebih mudah dalam memahami kata atau kalimat yang ada didalam media gambar buku *Brainy*. Urutan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru menggunakan media gambar buku *Brainy* yaitu *pertama*, guru membuka dengan salam, doa dan

yel-yel semangat. *Kedua*, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan manfaat pembelajaran. *Ketiga*, guru memperlihatkan gambar berukuran 10x8 cm ke depan siswa dan siswa menjawab secara bersama-sama. *Keempat*, guru meminta siswa berkelompok dan setiap kelompok dibagi menjadi dua orang. *Kelima*, kelompok yang ditunjuk oleh guru maju kedepan dan dites oleh guru menggunakan media gambar buku Brainy. *Keenam*, siswa diberikan permainan yang bervariasi dan berbeda pada masing-masing kelompok. Untuk durasi dalam proses pembelajaran yang digunakan oleh guru menggunakan media gambar buku Brainy yaitu sekitar 30 menit.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyati, Tatik. 2013. "Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penggunaan Media Gambar Berbasis Permainan." *Program Pascasarjana Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Jakarta*.
- Ayu, Tya, Pransiska Dewi, and Arief Sadjarto. 2021. "Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19." 5(4): 1909–17.
- Dewi, Wahyu Aji Fatma. 2020. "Dampak COVID-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2(1): 55–61.
- <https://www.brainykid.com/2020/12/brainy-baca.html?m=1>
- Mirnawati. 2020. "Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa." *Jurnal Didaktika* 9(1): 98–112.
- Moleong, Lexy J. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- . 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Muhyidin, Asep, Odin Rosidin, and Erwin Salpariansi. 2018. "Metode Pembelajaran Membaca Dan Menulis Permulaan Di Kelas Awal." *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 4(1): 30.
- Putria, Hilna; Luthfi Hamdani Maula; Din Azwar Uswatun. 2020. "Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi COVID-19 Pada Guru Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4(4): 861–72.
- Rosarian, Ananda Wini, and Kurnia Putri Sepdikasari Dirgantoro. 2020. "Upaya Guru Dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar Sambil Bermain [Teacher'S Efforts in Building Student Interaction Using a Game Based Learning Method]." *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education* 3(2): 146.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.