

# HASIL CEK\_26 NH-Pengaruh permai

*by Psikologi 26 Nh-pengaruh Permai*

---

**Submission date:** 05-Apr-2023 08:36AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2056153680

**File name:** 26 NH-Pengaruh permainan scrabble terhadap kemampuan membaca anak disleksia.pdf  
(637.98K)

**Word count:** 5150

**Character count:** 32708

## PENGARUH PERMAINAN *SCRABBLE* TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK DISLEKSIA

Varia Nihayatus Saadah, Nurul Hidayah  
Fakultas Psikologi Universitas Ahmad Dahlan  
[varianihas@gmail.com](mailto:varianihas@gmail.com)

**Abstrak** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *scrabble* terhadap peningkatan kemampuan membaca anak disleksia. Subjek dalam penelitian ini adalah dua siswa dari Madrasah Ibtida'iyah yang memiliki kesulitan belajar membaca atau disleksia. Metode penelitian yang digunakan adalah *single-case experimental design* dengan pola desain A-B-A. Alat pengumpul data yang digunakan adalah berupa tes kemampuan membaca. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan metode analisis visual *Conservative Dual-Criterion* untuk mengetahui perubahan dan peningkatan kemampuan membaca setelah mendapat perlakuan berupa permainan *scrabble*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan membaca yang lebih efektif pada subjek kedua dibanding subjek pertama. Subjek kedua diperoleh hasil perubahan kemampuan membaca sebesar enam poin, sedangkan subjek pertama diperoleh hasil perubahan kemampuan membaca sebesar tiga poin. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan *scrabble* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan membaca anak disleksia.

**Kata Kunci** anak disleksia, kemampuan membaca, permainan *scrabble*,

### PENDAHULUAN

Salah satu tujuan dalam pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa (Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003). Berdasarkan tujuan pendidikan tersebut, kemampuan dasar perlu dimiliki oleh para peserta didik sebagai tahap awal untuk menerima segala informasi ataupun pengetahuan yang akan diberikan oleh pendidik. Kemampuan berbahasa merupakan salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh peserta didik, dan kemampuan membaca merupakan hal yang sangat penting. Kegiatan membaca dapat membantu anak dalam menerima ataupun menggali pengetahuan dan keterampilan (Abdurrahman, 2009).

Segala hal yang menyertai perkembangan akan turut mempengaruhi perkembangan belajar anak. Terkadang dalam masa perkembangan akan terjadi hambatan, kemungkinan penyebab terjadinya hambatan perkembangan belajar adalah karena hambatan perkembangan otak (sistem syaraf pusat) pada masa prenatal, perinatal, dan selama usia satu tahun pertama (Hidayat, 2009). Hambatan perkembangan belajar cukup beragam dan yang menjadi bahasan dalam penelitian ini adalah disleksia.

Disleksia didefinisikan sebagai bentuk kesulitan dalam belajar membaca, ketidaksesuaian antara hasil membaca dengan potensi umum atau intelektualnya. Saat ini disleksia juga didefinisikan sebagai kesulitan dalam memecahkan suatu simbol atau kode, termasuk proses fonologi atau pengucapan (Lylon dalam Elbro, 2010). Para peneliti menemukan disfungsi ini disebabkan oleh kondisi biokimia yang tidak stabil atau akibat bawaan (Children Clinic, 2011). Di berbagai negara, prevalensi disleksia pada anak-anak bervariasi antara 5% - 15% (Sidiarto, 2007). Secara fisik anak disleksia tidak menunjukkan bahwa dirinya mengalami hambatan, mereka terbatas dalam hal membaca dan menyusun kata atau kalimat (Children Clinic, 2011). Tentunya jika anak disleksia berada di sekolah

reguler yang para guru tidak memahami kesulitan yang dialami anak disleksia maka keberadaannya akan dianggap sebagai siswa berprestasi rendah (*underachievers*).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di sebuah Madrasah Ibtidaiyah di daerah Bantul pada 12 Oktober 2012 diperoleh gambaran bahwa terdapat beberapa siswa yang memiliki kemampuan membaca rendah. Bentuk kemampuan membaca siswa yang masih rendah terlihat dari beberapa kesalahan membaca seperti kesulitan dalam mengucapkan bunyi huruf diftong (ng, ny), adanya penggantian dalam pengucapan kata (*substitutions*), penghilangan huruf dalam kata (*omissions*) dan kecepatan membaca yang lambat. Selain itu, kesulitan menulis juga dialami oleh siswa yang mengalami kemampuan membaca yang rendah. Siswa yang mengalami kesulitan membaca tersebut merupakan siswa pindahan dari Sekolah Dasar lain dan memiliki latar belakang tidak naik kelas selama beberapa tahun ajaran.

Berdasarkan permasalahan mengenai kesulitan belajar membaca tersebut, maka perlu diberikan tindakan alternatif untuk membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca. Selain dapat meningkatkan kemampuan membaca diharapkan alternatif yang digunakan juga dapat memotivasi diri siswa dalam belajar, terutama dalam belajar membaca. Bentuk permainan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca. Salah satu jenis permainan yang dapat mendukung kemampuan membaca adalah *board games* berupa *scrabble*.

Membaca adalah aktivitas kompleks yang mencakup fisik dan mental. Aktivitas yang terkait dengan fisik adalah gerak mata dan ketajaman penglihatan, sedangkan yang berkaitan dengan aktivitas mental adalah ingatan dan pemahaman (Abdurrahman 2009). Rahim (2008) mengemukakan bahwa membaca adalah suatu proses yang melibatkan banyak hal, tidak hanya melafalkan tulisan tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, psiko linguistik dan metakognitif. Membaca sebagai proses visual yakni proses menerjemahkan simbol ke dalam suatu bunyi. Membaca sebagai proses berpikir yaitu membaca yang mencakup pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis dan membaca kreatif. Membaca sebagai proses linguistik, dengan skemata pembaca membantunya untuk membangun makna, sedangkan untuk proses metakognif, melibatkan perencanaan, pembetulan strategi dan pengevaluasian.

Lerner (Abdurrahman, 2009) berpendapat bahwa kemampuan membaca merupakan kemampuan dasar untuk menguasai berbagai bidang studi. Jika anak yang berada di sekolah dasar atau permulaan tidak memiliki kemampuan membaca maka anak tersebut akan mengalami kesulitan dalam mempelajari berbagai bidang di kelas-kelas berikutnya. Mercer (Abdurrahman, 2009) juga mengemukakan bahwa kemampuan membaca tidak hanya memungkinkan seseorang meningkatkan kerja dan penguasaan berbagai bidang akademik, tetapi juga memungkinkan untuk dapat berpartisipasi dalam kehidupan sosial budaya, politik, dan memenuhi kebutuhan emosional.

Berdasarkan uraian definisi sebelumnya maka arti dari kemampuan membaca adalah kesanggupan dalam pengucapan dan pemahaman suatu simbol tertulis melalui proses sensori dan juga ingatan. Kemampuan membaca yang dimiliki tidak hanya sekedar sebagai proses, namun juga dimaknai sebagai sarana untuk memperoleh informasi, pengetahuan dan memperluas kehidupan sosial.

Broughton (Tarigan, 2008) menyebutkan dua aspek penting dalam membaca, yaitu:

- a. Keterampilan yang bersifat mekanis
  - 1) Pengenalan bentuk huruf
  - 2) Pengenalan unsur-unsur linguistik (fonem, kata, frase, pola klausa, kalimat, dan lain-lain)
  - 3) Pengenalan hubungan pola ejaan dan bunyi

- 4) Kecepatan membaca ke taraf lambat
- b. Keterampilan yang bersifat pemahaman
  - 1) Memahami pengertian sederhana
  - 2) Memahami signifikansi atau makna
  - 3) Evaluasi atau penilaian
  - 4) Kecepatan membaca yang fleksibel

Berdasarkan uraian aspek di atas, kemampuan membaca memiliki beberapa aspek yang penting yakni, aspek sensori dan perseptual, aspek fonologis (bunyi), dan aspek pemahaman.

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi membaca menurut Lamb dan Arnold (Rahim, 2008) adalah:

a. Faktor Fisiologis

Yaitu mencakup kesehatan fisik, pertimbangan neurologis dan jenis kelamin. Gangguan juga dapat terjadi karena belum berkembangnya kemampuan dalam membedakan simbol-simbol cetakan, seperti huruf, angka dan kata. Pada anak disleksia, faktor yang menyebabkan ketidakmampuan membaca yakni adanya keterbatasan sistem neurologis atau disfungsi otak.

b. Faktor Intelektual

Yaitu kemampuan global atau umum yang dimiliki oleh individu untuk bertindak sesuatu dengan tujuan, berpikir rasional dan berbuat secara efektif terhadap lingkungan, termasuk dalam kegiatan membaca.

c. Faktor Lingkungan

Yaitu mencakup latar belakang dan pengalaman siswa di rumah dan sosial ekonomi di keluarga siswa.

d. Faktor Psikologis

Yaitu mencakup motivasi, minat, kematangan sosial, emosi dan penyesuaian diri.

Berdasarkan uraian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan membaca yakni, faktor fisiologis (kesehatan fisik), faktor intelektual (kemampuan umum), faktor lingkungan (keluarga, sosial dan ekonomi), dan faktor psikologis.

Kesulitan membaca khas lebih dikenal dengan nama disleksia atau istilah lainnya *Reading Disorder*. Kriteria diagnostik yang digunakan dalam *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder-IV* (DSM-IV) untuk *reading disorder* adalah sebagai berikut:

- a. Prestasi membaca yang terukur secara individual, dari ketepatan (kebenaran) membaca dan pemahaman membaca adalah di bawah usia kronologis. Hal ini dapat terlihat dari adanya penyimpangan dalam membaca (*distorsions*), penggantian huruf atau kata dalam membaca (*substitutions*), penghilangan huruf dalam membaca (*omissions*). Selain itu, juga terdapat kecepatan membaca yang lambat dan pemahaman bacaan yang kurang tepat, baik dalam membaca nyaring atau membaca dalam hati.
- b. Gangguan prestasi membaca juga mempengaruhi pada prestasi akademik dan atau kegiatan harian yang berkaitan dengan kemampuan membaca.
- c. Jika terdapat gangguan penglihatan, biasanya dampak kesulitan membaca juga mengikutinya.

Reynolds, dkk. (2003) mengemukakan bahwa disleksia adalah hambatan belajar dalam bahasa yang dapat mempengaruhi kemampuan dalam pengenalan huruf, seperti membaca, menulis dan mengeja. Disleksia bercirikan kelemahan akan menggunakan kode atau simbol dan kelemahan dalam mengeja sebagaimana dalam pengucapannya. Ciri pertama adalah kesulitan dalam bahasa wicara dan keterbatasan dalam ingatan jangka pendek. Ciri kedua adalah kelemahan dalam pemahaman (akibat keterbatasan dalam

penggunaan simbol atau memori jangka pendek) dan kelemahan dalam menulis sebagaimana kesulitannya dalam memperoleh informasi untuk belajar.

Berdasarkan uraian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa karakter atau kebiasaan pada anak berkesulitan belajar membaca atau disleksia, yakni kesulitan dalam mengenali atau membedakan huruf, adanya penghilangan huruf dalam kata, penyimpangan dalam membaca, membaca dengan kecepatan yang cukup lambat, pemahaman bacaan yang kurang tepat, dan keterbatasan dalam memori jangka pendek serta kesulitan dalam membedakan arah.

Membaca merupakan salah satu dari kecerdasan linguistik atau verbal. Menurut Armstrong (2002) diantara beberapa cara untuk meningkatkan kecerdasan ini adalah sebagai berikut:

- a. Melakukan permainan kata, seperti anagram, *Scrabble*, Teka-Teki Silang
- b. Merekam percakapan diri dengan *tape recorder* dan mendengarkan kembali
- c. Mengunjungi perpustakaan
- d. Membuat buku harian
- e. Melatih diri untuk bercerita

Abdurrahman (2009) juga mengemukakan beberapa metode pengajaran membaca bagi anak berkesulitan belajar, diantaranya adalah:

- a. Metode Fernald  
Metode ini lebih dikenal dengan multisensoris atau metode VAKT (*visual, auditory, kinesthetic, and tactile*) yang meliputi empat tahapan, yakni menelusuri contoh tulisan dengan jari (*tactile and kinesthetic*) sambil melihat (*visual*) dan mengucapkannya (*auditory*). *Scrabble* dapat menjadi media pengajaran membaca karena memuat konsep metode VAKT. Melalui *visual* (melihat) dapat mempelajari huruf, *auditory* (pendengaran) dapat mendengarkan bunyi huruf dari guru atau pendidik, *kinesthetic* (gerak) secara aktif bermain huruf, dan *tactile* (perabaan) dapat menelusuri bentuk huruf.
- b. Metode Gillingham  
Metode ini merupakan pendekatan terstruktur taraf tinggi. Aktivitas pertama diarahkan pada belajar berbagai bunyi huruf dan perpaduan huruf-huruf tersebut. Teknik menjiplak juga digunakan dalam mempelajari berbagai huruf.
- c. Metode Analisis Glass  
Metode ini merupakan suatu metode pengajaran melalui pemecahan sandi kelompok huruf dalam kata. Dalam metode ini dikenalkan kelompok-kelompok huruf sambil melihat kata secara keseluruhan.

Menurut Rief dan Judith (2010) pembelajaran untuk membaca dan meningkatkan kemampuan bahasa anak disleksia, dapat dibantu dengan kegiatan berupa permainan dan aktivitas yang terkait dengan peningkatan berbahasa. Belajar melalui multisensori dianggap paling efektif untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak disleksia. Selain itu, adaptasi dari permainan papan dapat membantu praktik membaca dan mengeja anak disleksia. Berikut beberapa kegiatan yang dapat membantu peningkatan berbahasa anak disleksia:

- a. Membuat kartu bingo untuk kegiatan belajar  
Kartu bingo dapat berupa kosa kata. Anak dibantu untuk menyebutkan kosa kata yang tertulis pada kartu "bingo".
- b. Membuat potongan-potongan *puzzle*
- c. Magnet huruf untuk menyusun kata, kalimat atau puisi di atas papan
- d. Bermain *games* (seperti Hangman, *Scrabble*, *Boggle*) untuk meningkatkan kemampuan mengeja dan membaca
- e. Memilih huruf  
Anak membuat kosakata sesuai dengan huruf pertama yang dipilihnya.

f. Membuat kartu *memory game*

Analisis membuat beberapa kata dan mencocokkan sesuai dengan kategorinya.

Berdasarkan uraian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa cara yang dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan membaca pada anak disleksia adalah dengan menggunakan media permainan papan yang memiliki komponen kemampuan berbahasa (huruf, kata) seperti halnya *scrabble* dengan metode multisensori.

Permainan dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada anak dengan menggunakan simbol-simbol atau alat-alat komunikasi lainnya (Sudjana, 2010). Ismail (2009) juga menyatakan bahwa permainan edukatif berarti sebuah bentuk kegiatan yang menyenangkan, dapat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul dengan lingkungan.

Sadiman (2011) menyebutkan beberapa kelebihan permainan sebagai media pendidikan sebagai berikut:

- a. Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan
- b. Partisipasi aktif dari siswa untuk belajar melalui permainan.
- c. Permainan dapat memberikan umpan balik langsung.
- d. Penerapan konsep ataupun peran ke dalam situasi permainan
- e. Permainan bersifat luwes. Permainan dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan dengan mengubah sedikit alat, ataupun persoalannya, diantaranya:
  - 1) Mempraktekkan keterampilan membaca dan berhitung sederhana
  - 2) Mengajarkan sistem sosial dan ekonomi
  - 3) Meningkatkan kemampuan komunikatif
  - 4) Belajar hal yang sulit melalui metode tradisional
- f. Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Menurut Tedjasaputra (2005), ciri-ciri alat permainan edukatif diantaranya:

- a. Dapat digunakan sesuai dalam berbagai cara. Permainan dapat digunakan untuk berbagai macam tujuan, manfaat dan menjadi bermacam-macam bentuk.
- b. Ditujukan terutama untuk anak-anak usia pra sekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan serta motorik anak.
- c. Segi keamanan sangat diperhatikan, baik dari bentuk maupun penggunaan bahan.
- d. Membuat anak terlibat secara aktif

Bersifat konstruktif atau membangun

*Scrabble* merupakan salah satu jenis permainan papan yang dimanfaatkan beberapa sekolah sebagai kurikulum penunjang kegiatan akademik siswa. *Scrabble* digunakan sebagai media dalam mengembangkan *language skill* (kemampuan bahasa) (Hinebaugh, 2009).

*Scrabble* adalah permainan yang dapat dimainkan oleh dua, tiga atau empat orang peserta dalam waktu tertentu. Permainan ini merupakan permainan menyusun kata di atas papan berkotak-kotak sejumlah 15 kolom dan 15 baris dengan menggunakan kepingan huruf sejumlah 100 *tiles*. Pemain menggunakan kepingan huruf untuk membentuk kata, baik secara mendatar maupun menurun, layaknya bermain teka-teki silang (Pratt, 2009).

Berdasarkan uraian sebelumnya permainan *scrabble* dapat digolongkan sebagai alat permainan edukatif karena bersifat konstruktif dengan cara permainannya yang sederhana. Selain itu, permainan *scrabble* yang terdiri dari huruf-huruf akan dapat membantu anak dalam mengenal huruf ataupun menyusun kata-kata.

Hinebaugh (2009) mengemukakan beberapa manfaat *scrabble* sebagai salah satu jenis permainan papan edukasi, diantaranya adalah:

- a. Meningkatkan kemampuan membaca

- b. Mengembangkan perbendaharaan kosakata
- c. Mengembangkan kemampuan tata bahasa
- d. Melatih kemampuan mengeja

Tedjasaputra (2005) menjelaskan bahwa bermain dapat digunakan sebagai media psikoterapi terhadap anak atau lebih dikenal dengan sebutan "Terapi Bermain". Bermain dapat digunakan sebagai media terapi karena dengan bermain perilaku anak akan bebas. Terapi ini dapat diterapkan pada anak atau murid yang bermasalah dalam belajar.

Penelitian Tressoldi, dkk. (2007), yaitu "*Efficacy of an Intervention to Improve Fluency in Children With Developmental Dyslexia in a Regular Orthography*" menunjukkan hasil penelitian yang signifikan terhadap peningkatan kelancaran membaca anak disleksia. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah "subsyllabic" yang bertujuan sebagai pengenalan suku kata dengan mendasarkan pada metode visual.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti menawarkan suatu tindakan alternatif untuk meningkatkan kemampuan membaca anak disleksia menggunakan media permainan *scrabble* dengan aturan atau cara permainan yang dimodifikasi. Peneliti memilih *scrabble* sebagai media dalam penelitian karena berdasar ciri dan sifatnya, *scrabble* tergolong alat permainan edukatif yang dapat dimanfaatkan sebagai media terapi.

Pemilihan *scrabble* dalam hal ini berlandaskan pada manfaat permainan itu sendiri yakni permainan dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan dengan mengubah sedikit alat ataupun persoalannya, misal mempraktikkan keterampilan membaca (Sadiman, 2011). Selain itu, *scrabble* merupakan permainan kata yang terdiri dari huruf-huruf alfabet dalam bentuk ubin secara terpisah yang dapat mempermudah anak dalam pembelajaran simbol. Anak tidak hanya mengenal per huruf, akan tetapi juga aktif dalam membuat atau menyusun sebuah kata dari huruf-huruf yang ada.

Permainan *scrabble* melatih anak untuk berperilaku konstruktif yakni dengan menyusun atau membuat kata. Anak akan mempelajari huruf untuk disusun menjadi sebuah kata yang kemudian dibaca. Permainan *scrabble* juga cukup tepat jika diperuntukkan pada anak disleksia. Kesulitan anak disleksia dalam mengenal dan membedakan huruf dapat dibantu melalui media permainan *scrabble* dengan memberikan modifikasi pada bentuk dan cara permainannya berdasarkan pada metode Fernald atau multisensori (Abdurrahman, 2009).

Berdasarkan uraian sebelumnya, hipotesis yang diajukan adalah adanya pengaruh permainan *scrabble* terhadap peningkatan kemampuan membaca anak disleksia.

## METODE PENELITIAN

Permainan *scrabble* merupakan salah satu permainan papan edukatif. Permainan *scrabble* yang digunakan adalah permainan *scrabble* yang telah dimodifikasi oleh peneliti baik dari segi prosedur ataupun bentuk fisik *scrabble*. Permainan *scrabble* ini terdiri dari dua bagian yaitu (1) menyusun kata berdasarkan kata kunci dan (2) menyusun kata berdasarkan teks dari pemandu (eksperimenter). Setiap bagian permainan subjek akan membaca kata yang telah disusun pada papan *scrabble*.

Subjek dalam penelitian ini adalah dua siswa Madrasah Ibtida'iyah penyandang disleksia yang telah didiagnosa oleh psikolog. Subjek memiliki kriteria sebagai berikut:

- a. Memiliki kesulitan dalam membaca:
  - 1) Kecepatan membaca yang lambat
  - 2) Membaca dengan mengeja

- 3) Menghilangkan atau melewati penyebutan kata dalam sebuah kalimat
  - 4) Mengganti pengucapan kata
  - 5) Adanya penghilangan huruf pada kata
  - 6) Penulisan terbalik pada huruf tertentu
- b. Sedang tidak mendapat terapi kesulitan belajar membaca
- c. Memiliki skor IQ (*Intelligence Quotient*) dengan kategori antara rata-rata atau di atas rata-rata. Untuk mengetahui IQ subjek dapat dinyatakan berdasarkan tes inteligensi seperti CPM (*Colour Progressive Matric*). CPM merupakan salah satu dari bentuk Raven's Progressive Matrices (RPM) untuk mengukur *general IQ* yang juga dapat digunakan pada kelompok-kelompok khusus (seperti, anak berkebutuhan khusus). (Anastasi, 1998)

Pola desain eksperimen subjek tunggal yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain A-B-A. Prosedur dalam desain ini terlebih dahulu dengan mengukur target behavior (variabel terikat) secara kontinyu pada kondisi *baseline* ( $A_1$ ) dengan periode waktu tertentu kemudian pada kondisi intervensi (B). Pengukuran kembali dilakukan pada kondisi *baseline* ( $A_2$ ) (Sunanto, 2005). Desain tersebut terbagi atas:

- a. *Baseline* Pertama ( $A_1$ )
- Yaitu suatu kondisi awal kemampuan membaca subjek. Pada tahap ini, subjek diberikan evaluasi awal untuk mengetahui seberapa jauh kemampuan membaca subjek. Fase *baseline* pertama ( $A_1$ ) dilakukan dua hari sekali selama lima kali pengukuran.
- b. Intervensi atau Perlakuan (B)
- Yaitu fase kemampuan membaca subjek selama perlakuan. Pada tahap ini, subjek diberikan perlakuan dengan menggunakan media permainan *scrabble*. Fase perlakuan (B) dilakukan dua hari sekali selama tujuh kali pertemuan.
- c. *Baseline* kedua ( $A_2$ )
- Yaitu kondisi terakhir setelah subjek diberikan perlakuan. Pada tahap ini, subjek dievaluasi terkait dengan kemampuan membaca subjek seperti halnya pada fase *baseline* pertama.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

- a. Media permainan *scrabble*
- Seperangkat permainan kata berupa papan *scrabble* dan ubin huruf. Dimainkan dengan cara menyusun kata pada papan, baik secara horisontal maupun vertikal. *Scrabble* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *scrabble* dengan ubin berhuruf kecil dan berkesan huruf timbul. Keseluruhan ubin huruf *scrabble* berjumlah 144 dengan rincian sebagai berikut:

a	: 12 Huruf	j	: 6 Huruf	s	: 6 Huruf
b	: 7 Huruf	k	: 6 Huruf	t	: 6 Huruf
c	: 5 Huruf	l	: 6 Huruf	u	: 7 Huruf
d	: 7 Huruf	m	: 6 Huruf	v	: 3 Huruf
e	: 8 Huruf	n	: 6 Huruf	w	: 2 Huruf
f	: 2 Huruf	o	: 8 Huruf	x	: 1 Huruf
g	: 6 Huruf	p	: 6 Huruf	y	: 3 Huruf
h	: 6 Huruf	q	: 3 Huruf	z	: 2 Huruf
i	: 8 Huruf	r	: 6 Huruf		





Gambar 1. Permainan *Scrabble* yang telah dimodifikasi

Permainan *scrabble* diberikan secara berkala yakni selama tujuh kali (hari) permainan. Pada permainan *scrabble* ini terdiri dari dua bagian. Pada bagian pertama, subjek diminta untuk menyusun kata berdasarkan kata kunci atau tema yang telah ditentukan. Setelah kata tersusun pada papan *scrabble* subjek diminta untuk membaca dan menuliskannya pada buku subjek. Pada bagian kedua, subjek diminta untuk menyimak eksperimenter yang sedang membacakan sebuah teks. Saat menyimak, subjek diminta untuk menyalin kata atau kalimat yang subjek dengar pada buku tulis. Setelah subjek selesai menyimak dan menyalin, subjek diminta untuk menyebutkan beberapa kata yang telah dituliskannya dan menyusunnya pada papan *scrabble*. Kata yang telah disusun oleh subjek kemudian dibacanya kembali. Setiap bagian permainan subjek diminta untuk menyebutkan maksimal delapan kata sehingga jumlah total dari kedua bagian permainan adalah 16 kata. Setiap sesi atau pertemuan eksperimenter memberikan kata kunci (tema) atau teks yang berbeda.

b. Pengukuran kemampuan membaca

Penelitian ini menggunakan bentuk tes membaca berupa *single word*. Pada tes *single word* ini disajikan beberapa kata hampir serupa dari segi penulisan dan atau ucapan, kata yang mengandung gabungan huruf diftong-vokal (nya, ngu, nga), gabungan konsonan rangkap (gg-, kw-, sw-), gabungan vokal rangkap (ai, ua, aa, ai, au). (Abdurrahman, 2009)

Materi tes membaca pada fase *baseline* dengan jumlah total 54 kata adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Materi Tes Kemampuan Membaca

Kata			B/S		
1	2	3	1	2	3
buku	duku	kuku			
satu	sate	sari			
ulas	ulat	ular			
hati	hari	lari			
luas	lusa	lisa			
bola	bolu	bulu			
sama	sana	sewa			
cuci	guci	curi			
menggiring	menggelinding	mengganggu			
menyapu	menyikat	menyentuh			
mencakar	mencuri	mencabik			
mengantuk	menghadang	mengusap			
pantai	pakaian	urai			

kuasa	tua	uap			
taat	bacaaan	maaf			
naik	kail	main			
daun	lauk	haus			
kwitansi	swalayan	swasta			

Pengukuran variabel terikat (kemampuan membaca) pada penelitian ini menggunakan jenis persentase. Persen atau persentase merupakan satuan variabel pengukuran variabel terikat yang sering digunakan oleh peneliti. Persentase menunjukkan jumlah terjadinya suatu perilaku atau peristiwa dibandingkan dengan keseluruhan kemungkinan terjadinya peristiwa tersebut kemudian dikalikan dengan 100%. (Sunanto, 2005). Secara sederhana pengukuran variabel terikat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$\text{Persen kata benar} = \frac{\text{Kata yang dapat dibaca}}{\text{Keseluruhan kata}} \times 100\%$$

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis *visual* dengan metode *Conservative Dual-Criterion* (CDC), yakni dengan menghitung jumlah poin yang berada di atas kedua garis (*level line* dan *trend line*) untuk perlakuan yang bertujuan meningkatkan variabel terukur. Jumlah poin yang diperoleh kemudian dirujuk pada tabel kriteria kesimpulan perubahan fase perlakuan. (Swoboda, dkk, 2010)

Tabel 2. Criteria for Concluding That the Treatment-Phase Change is Systematic

No. of points in treatment-phase	No. of points in predicted direction needed to conclude that there is systematic change
5	5
6-7	6
8	7
9-10	8
11-12	9
13	10
14	11
15-17	12
18-19	13
20-21	14
22-23	15

Adapted from "Visual Aids and Structured Criteria for Improving Visual Inspection and Interpretation of Single-Case Designs," by W. W. Fisher, M. E. Kelley, & J. E. Lomas, 2003, *Journal of Applied Behavior Analysis*, p. 399.

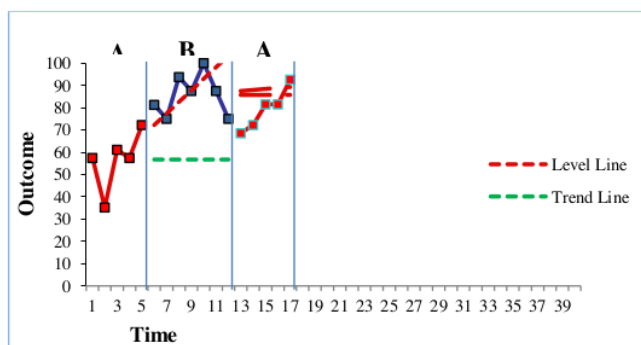
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengukuran variabel terikat pada penelitian ini menggunakan jenis persentase hasil dari perubahan skor mentah kemampuan membaca subjek. Perolehan data penelitian akan digambarkan dalam bentuk tabel persentase dan grafik hasil metode *Conservative Dual-Criterion* (CDC) berikut ini:

**1. Subjek 1**

Tabel 3. Persentase Kemampuan Membaca Subjek 1

Subjek 1			
sesi	A <sub>1</sub> (%)	B (%)	A <sub>2</sub> (%)
1	57.41	81.25	68.52
2	35.19	75	72.22
3	61.11	93.75	81.49
4	57.41	87.5	81.49
5	72.22	100	92.59
6		87.5	
7		76	



Gambar 2. Grafik Hasil Metode CDC Subjek 1

Keterangan :

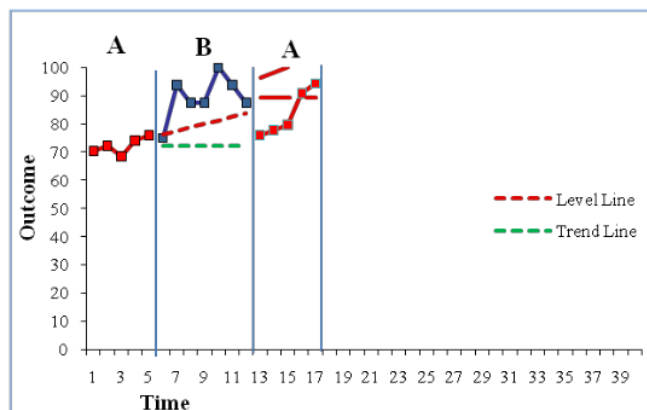
- A<sub>1</sub> : Fase *Baseline* Pertama (lima hari/sesi)
- B : Fase Perlakuan (tujuh hari/sesi)
- A<sub>2</sub> : Fase *Baseline* Kedua (lima hari/sesi)

Grafik CDC subjek 1 menunjukkan bahwa terdapat tiga poin (titik) berada di atas kedua garis (*level line* dan *trend line*). Berdasarkan tabel kriteria kesimpulan perubahan fase perlakuan setidaknya dibutuhkan enam poin (titik) berada di atas garis sehingga dari hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa tidak ada perubahan yang efektif setelah subjek 1 diberikan perlakuan.

**2. Subjek 2**

Tabel 4. Persentase Kemampuan Membaca Subjek 2

Subjek 2			
Sesi	A <sub>1</sub> (%)	B	A <sub>2</sub> (%)
1	70.37	75	75.93
2	72.22	93.75	77.78
3	68.52	87.5	79.63
4	74.07	87.5	90.74
5	75.93	100	94.44
6		93.75	
7		87.5	



Gambar 3. Grafik Hasil Metode CDC Subjek 2

Keterangan :

A<sub>1</sub> : Fase *Baseline* Pertama (lima hari/sesi)

B : Fase Perlakuan (tujuh hari/sesi)

A<sub>2</sub> : Fase *Baseline* Kedua (lima hari/sesi)

Grafik CDC subjek 2 menunjukkan bahwa terdapat enam poin (titik) berada di atas garis (*level line* dan *trend line*). Berdasarkan tabel kriteria kesimpulan perubahan fase perlakuan setidaknya dibutuhkan enam poin (titik) berada di atas garis sehingga dari hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa ada perubahan yang efektif setelah subjek 2 diberikan perlakuan.

Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan *scrabble* berpengaruh secara efektif terhadap peningkatan kemampuan membaca subjek 2. Selama perlakuan (permainan *scrabble*) subjek 2 menyusun kata dengan terlebih dulu menelusuri huruf-huruf yang ditemuinya dengan menggunakan ujung jari meskipun tidak secara berkelanjutan menelusurinya. Sesuai dengan yang dijelaskan Abdurrahman (2009) bahwa dalam proses pengajaran multisensori (VAKT) dapat dilakukan secara berulang sehingga pada akhirnya anak dapat menulis atau menyusun kata sekaligus membaca dengan benar tanpa terlalu lama menelusuri huruf-huruf.

Peningkatan kemampuan membaca subjek 2 setelah mengikuti permainan *scrabble* disertai dengan adanya motivasi yang ada pada diri subjek dan pihak keluarga. Subjek 2 terlihat bersemangat ketika mengetahui akan mengikuti permainan *scrabble* meskipun subjek sendiri belum mengetahui permainan tersebut. Motivasi subjek untuk selalu mengikuti permainan terlihat dari waktu datang subjek selalu awal dan berusaha keras dalam mengikuti proses permainan. Keluarga subjek juga memantau subjek dalam kegiatan akademik subjek dan menunjukkan kepedulian pada subjek terhadap keikutsertaannya dalam penelitian ini. Rahim (2008) menyebutkan bahwa salah satu faktor yang sangat penting bagi kesuksesan belajar ialah motivasi, keinginan, dorongan dan minat yang terus menerus untuk mengerjakan suatu pekerjaan. Keinginan subjek untuk dapat membaca dengan lancar dan motivasi dari pihak orang tua atau keluarga cukup berpengaruh dalam proses intervensi.

Berbeda halnya dengan subjek 1, pengaruh permainan *scrabble* terhadap peningkatan kemampuan subjek belum terlihat efektif. Namun demikian, selama proses perlakuan subjek 1 terlihat antusias dan mengikuti permainan *scrabble* dengan baik tentunya dengan belajar membedakan bentuk huruf, fonem huruf dan membentuk kosa kata. Bahkan

subjek juga terkadang mengelompokkan huruf-huruf yang sama untuk kemudian disiapkan untuk menyusun kata. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Rahim (2008) bahwa suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan akan mengoptimalkan kerja otak siswa serta akan lebih memotivasi siswa agar belajar lebih intensif. Bentuk permainan merupakan salah satu alternatif untuk modifikasi dalam proses belajar sehingga tidak terlalu menekan siswa untuk mengikuti kegiatan belajar tersebut.

Kemungkinan kurang efektifnya pengaruh permainan *scrabble* terhadap peningkatan kemampuan membaca subjek 1 dikarenakan adanya faktor motivasi yang kurang yakni motivasi dari orang tua subjek. Motivasi pada diri subjek 1 sudah cukup baik, akan tetapi tanpa diimbangi oleh motivasi dari orang tua maka hasil belajar subjek tidak akan begitu optimal. Meskipun dari orang tua memiliki harapan besar agar anaknya mampu belajar membaca, namun kesibukan orang tua subjek yang juga jarang mendampingi belajar sehingga membuat subjek banyak belajar secara mandiri. Mengingat kesulitan subjek dalam membaca, ketika subjek belajar mandiri maka tidak ada yang membantu subjek mengevaluasi belajarnya. Perhatian dan kepedulian keluarga, terutama orang tua yang sangat dibutuhkan untuk keberlangsungan belajar anak. Hal ini seperti yang dinyatakan oleh Rahim (2008) bahwa orang tua yang mempunyai minat yang besar terhadap kegiatan sekolah akan dapat memacu sikap positif anak terhadap belajar, khususnya belajar membaca.

Meskipun demikian, selama proses perlakuan kedua subjek mendapat motivasi dengan mendapatkan umpan balik yang positif dari pemandu atau eksperimenter. Motivasi yang diberikan yakni berupa pujian ketika subjek berhasil menyusun kata atau dapat membaca kata dengan baik. Selain itu subjek juga mendapat kata-kata penyemangat agar subjek terus melanjutkan permainan. Hal tersebut seperti yang dikemukakan Eanes (Rahim, 2008) bahwa untuk memotivasi kegiatan membaca siswa juga diperlukan umpan balik yang positif atas keberhasilannya.

Permainan *scrabble* ini telah dirancang sedemikian rupa agar subjek tidak merasa bosan dan bertahan untuk rutin mengikuti intervensi. Prosedur pada permainan *scrabble* juga membantu subjek secara terperinci dalam mengenal huruf, mengenal kosakata, baik dari segi proses membaca ataupun menulisnya. Hal ini juga telah disampaikan pada penelitian sebelumnya (Laili, 2011) bahwa proses pembelajaran dengan media permainan (salah satunya adalah *scrabble*) akan memberikan gambaran konkret mengenai peningkatan penguasaan kosakata.

Berdasarkan hasil perlakuan pada subjek, permainan *scrabble* sebagai sarana pembelajaran dapat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan membaca. Subjek mampu mengenali terlebih dahulu huruf per huruf, penyusunan huruf dalam bentuk kata sekaligus cara membaca dengan benar. Subjek dapat memaksimalkan sensori yang ada, selain visual yang cenderung digunakan dalam membaca. Selain memberikan media permainan *scrabble*, juga diperlukan motivasi dan dukungan positif dari pihak orang tua, anggota keluarga lain dan guru pada subjek agar minat dan kemampuan membaca subjek dapat meningkat.

## SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa permainan *scrabble* dapat menjadi salah satu alternatif media dalam meningkatkan kemampuan membaca anak disleksia. Untuk mendapatkan pengaruh yang efektif pada peningkatan kemampuan membaca tentunya juga disertai adanya faktor motivasi dan dukungan positif dari pihak orang tua, keluarga dan guru pada anak disleksia.

Dalam penelitian ini masih didapati beberapa kekurangan. Adapun kekurangan penelitian ini seperti, pemberian kata kunci pada permainan *scrabble* yang masih terbatas

terkait dengan perbedaan kesulitan membaca masing-masing subjek. Munculnya kata yang disebutkan oleh subjek dapat dimungkinkan tergolong kata yang bukan merupakan bentuk kesulitan subjek. Kata yang sulit untuk dibaca oleh subjek sebagian besar berupa kata yang mengandung *double* vokal seperti, kata *kuasa*, *buah*, *mutiara* dan sebagainya. Subjek juga kesulitan untuk membaca kata yang mengandung kata *double* konsonan seperti, *swalayan*, *kompleks*, *status* dan sebagainya.

Selain itu, ubin huruf *scrabble* tertentu terkadang disusun oleh subjek dengan cara terbalik. Misalnya yang seharusnya huruf "q" disusun sebagai huruf "b", huruf "d" disusun sebagai huruf "p" atau sebaliknya dan huruf "n" disusun sebagai huruf "u" atau sebaliknya. Pengaturan kondisi penelitian yang kurang kondusif juga sempat terjadi pada saat berjalannya proses pengukuran kondisi. Adanya kehadiran orang lain dan juga suara kegiatan dari kelas lain yang cukup terdengar sampai di ruangan penelitian dapat memecah konsentrasi subjek. Meskipun kondisi tersebut dapat dikendalikan di sesi berikut, hal tersebut menyebabkan beberapa ucapan subjek saat membaca kata menjadi tidak terdengar. Penggunaan *screening instrument* untuk asesmen pada subjek di awal penelitian masih terbatas. Asesmen yang dilakukan masih bersifat sederhana dan belum menggunakan alat yang kemungkinan sudah tersedia dan terstandar seperti asesmen yang terkait dengan *reading skill*.

#### DAFTAR PUSTAKA

- American Psychiatric Association. 1994. *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder, Fourth Edition*. Washington DC: American Psychiatric Association.
- Abdurrahman, M. 2009. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Anastasi, A. dan Susana U. 1997. *Tes Psikologi Jilid 1*. Terj: Robertus H. S. I. Jakarta: Prenhallindo.
- Anonim. 2003. (Pdf) *Undang-Undang Republik Indonesia ... - Inherent Dikti*. [www.inherent-dikti.net/files/sisdiknas.pdf](http://www.inherent-dikti.net/files/sisdiknas.pdf). 13 April 2012.
- Armstrong, T. 2002. *Seven Kinds of Smart: Menemukan dan Meningkatkan Kecerdasan Anda Berdasarkan Teori Multiple Intelligence*. Terj: T. Hermaya. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Elbro, C. 2010. Dyslexia as Disability or Handicap: When Does Vocabulary Matter?. *Journal of Learning Disabilities*. 43: 469-478.
- Hidayat. 2009. Identifikasi *Hambatan Perkembangan Belajar dan Pembelajarannya*. Workshop "Pengenalan & Identifikasi Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) & Strategi Pembelajarannya". Balikpapan. 25 Oktober 2009.
- Hinebaugh, J. P. 2009. *A Board Game Education*. United States America: Rowman & Littlefield Education.
- Ismail, A. 2009. *Education Games*. Yogyakarta. Pro-U Media.
- Laili, N. H. 2011. Penerapan Permainan Scrabble untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN Sukolilo No. 250 Kecamatan Bulak Surabaya. *Skripsi*. (tidak diterbitkan). Malang: Universitas Negeri Malang.

- Pratt, A. L. *Scrabble: Encyclopedia of Play in Today's Society*. 2009. SAGE Publications. 10 Okt. 2011.
- Rahim, F. 2008. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Reynolds, W. M., Gloria E. M. 2003. *Handbook of Psychology: Educational Psychology Volume 7*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Rief, S. F, dan Judith M. S. 2010. *The Dyslexia Checklist: A Practical Reference for Parents and Teachers*. United States: Jossey-Bass.
- Sadiman, A., dkk. 2011. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sidiarto, L. D. 2007. *Perkembangan Otak dan Kesulitan Belajar pada Anak*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Sudjana, N. dan Ahmad R. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sunanto, J., dkk. 2005. *Pengantar Penelitian dengan Subjek Tunggal*. CRICED Universitas of Tsukuba.
- Swoboda, C. M., dkk. 2010. Conservative Dual-Criterion Method for Single-Case Research: A Guide for Visual Analysis of AB, ABAB, and Multiple-Baseline Designs. *WCER Working Paper No. 2010-13*.
- Tarigan, H. G. 2008. *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Tedjasaputra, M. S. 2005. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Tressoldi, P. E., Claudio V., Roberto I. 2007. Efficacy of an Intervention to Improve Fluency in Children With Developmental Dyslexia in a Regular Orthography. *Journal of Learning Disabilities*. 40: 203-209.

# HASIL CEK\_26 NH-Pengaruh permai

---

## ORIGINALITY REPORT

---

6%

SIMILARITY INDEX

6%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

---

## PRIMARY SOURCES

---

1

[repository.ittelkom-pwt.ac.id](http://repository.ittelkom-pwt.ac.id)

Internet Source

6%

---

Exclude quotes  On

Exclude matches  < 6%

Exclude bibliography  On