

Mengurangi Kesalahan Membaca Permulaan Pada Anak Disleksia (X) Melalui Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Game Secil

Adni Moraza¹, Nurhastuti²

¹²Universitas Negeri Padang, Indonesia

¹Email: nurhastuti@fip.unp.ac.id

Kata Kunci:

Membaca Permulaan,
Disleksia, Aplikasi Game
Secil

ABSTRACT

This study discusses learning media based on small game applications to reduce initial reading errors, especially in groups of words with double consonant letters "ng" and "ny" in dyslexic children. This research is a type of quantitative research using the SSR (Single Subject Research) method with ABA design where there are three conditions, A1 the condition of the child before being given the intervention in the form of learning media based on small game applications, B the condition of the child when given intervention in the form of learning media based on small game applications and A2 condition after no further intervention. The final data obtained in A1 of this study, the children got a score in the group of words containing consonant double "ng" by 20% and in the group of words with double consonant "ny" by 13%. In condition B, the final data obtained for the word group with double consonant "ng" is 97% and the word group with double consonant "ny" is 100%. In condition A2, the data obtained remained in the word group with double consonant "ng", which was 97% and the word group with double consonant "ny" was 100%. Indicates good progress in reducing reading errors. So it can be concluded that the learning media based on the Secil game application is able to reduce initial reading errors in dyslexic children.

ABSTRAK

Kajian ini membahas tentang media pembelajaran berbasis aplikasi *game* secil untuk mengurangi kesalahan membaca permulaan khususnya pada kelompok kata dengan huruf konsonan rangkap "ng" dan "ny" pada anak disleksia. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode SSR (*Single Subject Research*) dengan desain A-B-A dimana terdapat tiga kondisi, A1 kondisi anak sebelum diberikan intervensi berupa media pembelajaran berbasis aplikasi *game* secil, B kondisi anak saat diberikan intervensi berupa media pembelajaran berbasis aplikasi *game* secil dan A2 kondisi setelah tidak diberikan lagi intervensi. Data akhir yang diperoleh pada A1 penelitian ini, anak mendapat skor pada kelompok kata yang mengandung huruf konsonan rangkap "ng" sebesar 20% dan pada kelompok kata dengan huruf konsonan rangkap "ny" sebesar 13%. Pada kondisi B, data akhir yang diperoleh pada kelompok kata dengan konsonan rangkap "ng" sebesar 97% dan pada kelompok kata dengan konsonan rangkap "ny" sebesar 100%. Pada kondisi A2, data yang diperoleh menetap pada kelompok kata dengan konsonan rangkap "ng" yaitu sebesar 97% dan pada kelompok kata dengan konsonan rangkap "ny" sebesar 100%. Menunjukkan adanya perkembangan yang baik dalam mengurangi kesalahan membaca. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *game* Secil mampu mengurangi kesalahan membaca permulaan pada anak disleksia..



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License. This license lets others remix, tweak, and build upon your work even for commercial purposes, as long as they credit you and license their new creations under the identical terms ©2018 by author and Universitas Negeri Padang.

Pendahuluan

Membaca merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki setiap manusia. Kemampuan ini tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia, karena kemampuan membaca merupakan salah satu sarana untuk memperoleh ilmu serta sarana berkomunikasi. Secara umum, membaca dibagi menjadi dua, yaitu membaca permulaan dan membaca lanjutan. Kemampuan membaca permulaan merupakan dasar bagi kegiatan membaca lanjutan (Suratmo, 2011) sedangkan membaca lanjutan atau membaca pemahaman adalah suatu proses untuk mengenali atau mengidentifikasi teks, kemudian mengingat kembali isi teks. Membaca pemahaman juga dapat berarti sebagai suatu kegiatan membuat urutan tentang uraian/menggorganisasi isi teks, bisa mengevaluasi sekaligus dapat merespon apa yang tersurat atau tersirat dalam teks (Nurhastuti, 2018).

Anak-anak dengan kesulitan belajar membaca (disleksia) di Sekolah Dasar sering ditemukan. Kebanyakan mereka dilihat oleh guru dan teman sebaya sebagai anak yang belajar lambat atau kesulitan belajar karena kekurangan prestasi akademik (Irdamurni, 2017) Penting bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan membaca agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Namun, setiap siswa memiliki kemampuan membaca yang berbeda, ada siswa yang memiliki kemampuan membaca yang baik dan ada pula siswa yang memiliki kemampuan membaca yang kurang, sehingga mengalami kesalahan dalam membaca.

Kesalahan membaca merupakan pengucapan yang tidak sesuai dengan teks yang tertulis sebagaimana informasi yang ingin disampaikan oleh penulis tidak tersampaikan secara tepat kepada pembaca (Labov, W., & Baker, 2010) Kesalahan membaca juga dapat dilihat dari informasi yang tidak sesuai dengan apa yang ditulis akibat kekeliruan anak dalam pelafalan huruf atau kata. Kesalahan membaca akan mengakibatkan tidak tercapainya tujuan membaca. Anak yang sering mengalami kesalahan membaca, merupakan salah satu dari karakteristik disleksia.

Disleksia adalah kondisi gangguan proses kognitif saat anak-anak menerima informasi dalam kegiatan membaca (Irdamurni, 2017). Menurut (Irdamurni, Kasiyati, Zulmiyetri, & Taufan, 2018) disleksia bukanlah sebuah penyakit yang dapat disembuhkan melainkan suatu kondisi yang diwariskan. Tetapi, dengan intervensi yang tepat, anak disleksia dapat mengatasi masalahnya dan berhasil menyelesaikan sekolahnya.

Berdasarkan hasil study pendahuluan yang dilakukan di SD N 01 Limau Manis Padang, ditemukan seorang siswa kelas IV yang belum lancar membaca dan sering mengalami kesalahan dalam membaca sehingga menghambat pembelajaran di kelas. Setelah dilakukan asesmen kesadaran ruang dan asesmen membaca, didapatkan bahwa anak tidak mengalami gangguan pada kesadaran ruang. Namun pada aspek asesmen membaca yang berdasarkan hasil asesmen yang peneliti lakukan didapatkan bahwa pada aspek melafalkan huruf, siswa (X) tidak mengalami kesalahan. Siswa (X) bisa membaca semua huruf dengan baik dan mendapat skor 100%. Pada aspek membaca kata dengan satu suku kata, siswa (X) mendapat skor 80%. Pada aspek membaca dua suku kata berpola (v-kv) siswa (X) mendapat skor 63,33%. Pada aspek membaca dua suku kata berpola (kv-kv) siswa (X) mendapat skor 73,33%. Membaca dua suku kata berpola (kv-kvk) siswa mendapat skor 50%. pada aspek membaca dengan konsonan rangkap ng siswa (X) mendapat skor sebesar 0%. Pada aspek membaca dengan konsonan rangkap ny, siswa (X) mendapat skor sebesar 0%.

Berdasarkan pengamatan selama proses asesmen yang telah dilakukan, peneliti melihat bahwa siswa (X) sudah bisa mengenal huruf dan menyebutkan huruf dengan benar. Untuk membaca satu suku kata seperti (nga, ngi, ngu, nge, ngo) siswa (X) juga sudah mampu. Namun untuk merangkai suku kata menjadi kata, siswa (X) masih kebingungan. Seperti ketika diberikan kata dengan huruf konsonan rangkap seperti huruf “ng” dan “ny”, siswa (X) sering terjadi kesalahan dalam membacanya. Pendapat

ini juga dapat diperkuat dari hasil skor terendah pada asesmen membaca yaitu pada aspek membaca kata dengan huruf konsonan rangkap “ng” sebesar 0% dan aspek membaca dengan konsonan rangkap “ny” sebesar 0%. Siswa (X) belum mengerti cara merangkai suku kata menjadi kata yang menggunakan huruf konsonan rangkap “ng” dan “ny”.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengurangi kesalahan membaca permulaan khususnya pada kelompok kata dengan konsonan rangkap “ng” dan “ny” menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *game* Secil. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang memotivasi siswa untuk belajar (Wati, 2016). Aplikasi yaitu suatu perangkat lunak yang digunakan oleh pengguna komputer atau *handphone* dalam melakukan tugas-tugas tertentu untuk mempermudah suatu pekerjaan. Aplikasi biasa disingkat dengan sebutan App. Berbagai macam jenis aplikasi yang saat ini terkenal, beberapa diantaranya adalah aplikasi bisnis, aplikasi pendidikan, maupun aplikasi multimedia. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan aplikasi multimedia. Secara etimologis multimedia berasal dari bahasa Latin, yaitu dari kata “multi” yang berarti banyak dan bermacam-macam dan “medium” yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu (Hermansyah, Gustomi, & Nurhayati, 2015).

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Game* Secil yang sengaja dirancang untuk membantu anak-anak dalam belajar membaca. Materi dalam *game* Secil ini berisi tentang belajar membaca satu suku kata, belajar membaca dua suku kata, belajar membaca dengan huruf konsonan rangkap “ng” dan “ny”, belajar membaca tiga suku kata, serta terdapat permainan yang mengasah kemampuan membaca anak. Aplikasi *game* ini menjadi salah satu bentuk media yang dapat berguna untuk menunjang proses belajar-mengajar secara lebih menyenangkan dan lebih kreatif, dan digunakan untuk memberikan pengajaran atau menambah pengetahuannya melalui suatu media yang menarik (Hermansyah, 2015)

Metode

Membaca merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki setiap manusia. Kemampuan ini tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia, karena kemampuan membaca merupakan salah satu sarana untuk memperoleh ilmu serta sarana berkomunikasi. Secara umum, membaca dibagi menjadi dua, yaitu membaca permulaan dan membaca lanjutan. Kemampuan membaca permulaan merupakan dasar bagi kegiatan membaca lanjutan (Suratmo, 2011) sedangkan membaca lanjutan atau membaca pemahaman adalah suatu proses untuk mengenali atau mengidentifikasi teks, kemudian mengingat kembali isi teks. Membaca pemahaman juga dapat berarti sebagai suatu kegiatan membuat urutan tentang uraian/mengorganisasi isi teks, bisa mengevaluasi sekaligus dapat merespon apa yang tersurat atau tersirat dalam teks (Nurhastuti, 2018).

Anak-anak dengan kesulitan belajar membaca (disleksia) di Sekolah Dasar sering ditemukan. Kebanyakan mereka dilihat oleh guru dan teman sebaya sebagai anak yang belajar lambat atau kesulitan belajar karena kekurangan prestasi akademik (Irdamurni, 2017) Penting bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan membaca agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Namun, setiap siswa memiliki kemampuan membaca yang berbeda, ada siswa yang memiliki kemampuan membaca yang baik dan ada pula siswa yang memiliki kemampuan membaca yang kurang, sehingga mengalami kesalahan dalam membaca.

Kesalahan membaca merupakan pengucapan yang tidak sesuai dengan teks yang tertulis sebagaimana informasi yang ingin disampaikan oleh penulis tidak tersampaikan secara tepat kepada

pembaca (Labov, W., & Baker, 2010) Kesalahan membaca juga dapat dilihat dari informasi yang tidak sesuai dengan apa yang ditulis akibat kekeliruan anak dalam pelafalan huruf atau kata. Kesalahan membaca akan mengakibatkan tidak tercapainya tujuan membaca. Anak yang sering mengalami kesalahan membaca, merupakan salah satu dari karakteristik disleksia.

Disleksia adalah kondisi gangguan proses kognitif saat anak-anak menerima informasi dalam kegiatan membaca (Irdamurni, 2017). Menurut (Irdamurni, Kasiyati, Zulmiyetri, & Taufan, 2018) disleksia bukanlah sebuah penyakit yang dapat disembuhkan melainkan suatu kondisi yang diwariskan. Tetapi, dengan intervensi yang tepat, anak disleksia dapat mengatasi masalahnya dan berhasil menyelesaikan sekolahnya.

Berdasarkan hasil study pendahuluan yang dilakukan di SD N 01 Limau Manis Padang, ditemukan seorang siswa kelas IV yang belum lancar membaca dan sering mengalami kesalahan dalam membaca sehingga menghambat pembelajaran di kelas. Setelah dilakukan asesmen kesadaran ruang dan asesmen membaca, didapatkan bahwa anak tidak mengalami gangguan pada kesadaran ruang. Namun pada aspek asesmen membaca yang berdasarkan hasil asesmen yang peneliti lakukan didapatkan bahwa pada aspek melafalkan huruf, siswa (X) tidak mengalami kesalahan. Siswa (X) bisa membaca semua huruf dengan baik dan mendapat skor 100%. Pada aspek membaca kata dengan satu suku kata, siswa (X) mendapat skor 80%. Pada aspek membaca dua suku kata berpola (v-kv) siswa (X) mendapat skor 63,33%. Pada aspek membaca dua suku kata berpola (kv-kv) siswa (X) mendapat skor 73,33%. Membaca dua suku kata berpola (kv-kvk) siswa mendapat skor 50%. pada aspek membaca dengan konsonan rangkap ng siswa (X) mendapat skor sebesar 0%. Pada aspek membaca dengan konsonan rangkap ny, siswa (X) mendapat skor sebesar 0%.

Berdasarkan pengamatan selama proses asesmen yang telah dilakukan, peneliti melihat bahwa siswa (X) sudah bisa mengenal huruf dan menyebutkan huruf dengan benar. Untuk membaca satu suku kata seperti (nga, ngi, ngu, nge, ngo) siswa (X) juga sudah mampu. Namun untuk merangkai suku kata menjadi kata, siswa (X) masih kebingungan. Seperti ketika diberikan kata dengan huruf konsonan rangkap seperti huruf “ng” dan “ny”, siswa (X) sering terjadi kesalahan dalam membacanya. Pendapat ini juga dapat diperkuat dari hasil skor terendah pada asesmen membaca yaitu pada aspek membaca kata dengan huruf konsonan rangkap “ng” sebesar 0% dan aspek membaca dengan konsonan rangkap “ny” sebesar 0%. Siswa (X) belum mengerti cara merangkai suku kata menjadi kata yang menggunakan huruf konsonan rangkap “ng” dan “ny”.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengurangi kesalahan membaca permulaan khususnya pada kelompok kata dengan konsonan rangkap “ng” dan “ny” menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *game* Secil. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang memotivasi siswa untuk belajar (Wati, 2016). Aplikasi yaitu suatu perangkat lunak yang digunakan oleh pengguna komputer atau *handphone* dalam melakukan tugas-tugas tertentu untuk mempermudah suatu pekerjaan. Aplikasi biasa disingkat dengan sebutan App. Berbagai macam jenis aplikasi yang saat ini terkenal, beberapa diantaranya adalah aplikasi bisnis, aplikasi pendidikan, maupun aplikasi multimedia. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan aplikasi multimedia. Secara etimologis multimedia berasal dari bahasa Latin, yaitu dari kata “multi” yang berarti banyak dan bermacam-macam dan “medium” yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu (Hermansyah, Gustomi, & Nurhayati, 2015).

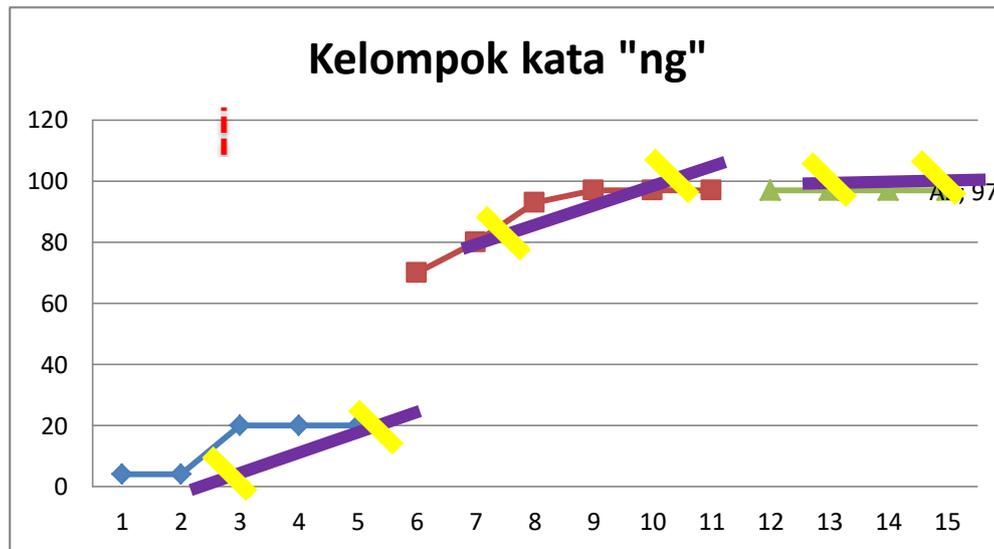
Pada penelitian ini, peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Game* Secil yang sengaja dirancang untuk membantu anak-anak dalam belajar membaca. Materi dalam *game* Secil

ini berisi tentang belajar membaca satu suku kata, belajar membaca dua suku kata, belajar membaca dengan huruf konsonan rangkap “ng” dan “ny”, belajar membaca tiga suku kata, serta terdapat permainan yang mengasah kemampuan membaca anak. Aplikasi *game* ini menjadi salah satu bentuk media yang dapat berguna untuk menunjang proses belajar-mengajar secara lebih menyenangkan dan lebih kreatif, dan digunakan untuk memberikan pengajaran atau menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media yang menarik (Hermansyah, 2015)

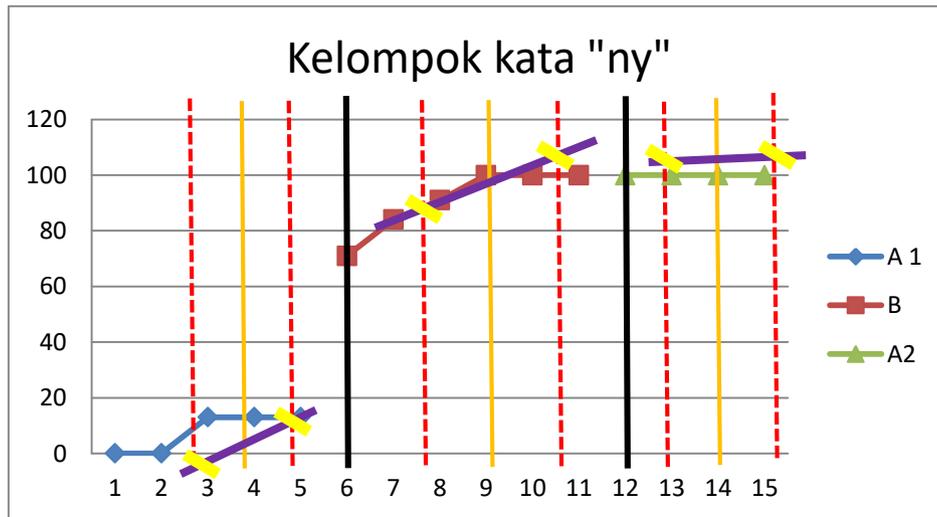
Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan sebanyak 15 kali pengamatan. Kondisi *baseline* (A1) sebanyak 5 kali pengamatan dengan data yang diperoleh pada kelompok kata dengan konsonan rangkap “ng” yaitu 4%, 4%, 20%, 20%, 20% dan pada kelompok kata dengan konsonan rangkap “ny” yaitu 0%, 0%, 13%, 13%, 13%. Kondisi intervensi (B) dilakukan sebanyak 6 kali pengamatan dengan data yang diperoleh pada kelompok kata dengan konsonan rangkap “ng” yaitu 70%, 80%, 93%, 97%, 97%, 97% dan pada kelompok kata dengan konsonan rangkap “ny” yaitu 71%, 84%, 91%, 100%, 100%, 100%. Kemudian kondisi *baseline 2* (A2) dilakukan sebanyak 4 kali dengan data yang diperoleh pada kelompok kata dengan konsonan rangkap “ng” sama pada setiap pengamatan yaitu 97% dan pada kelompok kata dengan konsonan rangkap “ny” juga sama pada setiap pengamatan yaitu mendapat data 100%. Selanjutnya data tersebut di analisis dalam bentuk grafik.

Gambar 1. Grafik hasil analisis dalam kondisi pada kelompok kata dengan konsonan rangkap “ng”



Gambar 2. Grafik hasil analisis dalam kondisi pada kelompok kata dengan konsonan rangkap "ny"



Selain analisis dalam kondisi, juga dilakukan analisis antar kondisi dengan hasil tertuang pada tabel di bawah ini :

Tabel 1. Analisis antar kondisi

Kondisi	A2/B/A1		
	1. Jumlah variabel yang dirubah	1	
2. Perubahan kecenderungan arah dan efeknya	(+)	(+)	(+)
3. Perubahan kecenderungan stabilitas	Tidak stabil ke tidak stabil ke stabil		
4. Level perubahan (kelompok kata "ng")	70% - 20% = 50%		
a. Level perubahan pada kondisi B/A1	97% - 70% = 29%		
b. Level perubahan pada kondisi B/A2			
5. Level perubahan (kelompok kata "ny")	71% - 13% = 58%		
a. Level perubahan pada kondisi B/A1	100% - 71% = 29%		
b. Level perubahan pada kondisi B/A2			
6. Persentase overlap (kelompok kata "ng")	0%		
a. Pada kondisi baseline (A1) dengan kondisi intervensi (B)			

b. Pada kondisi baseline (A2) dengan kondisi intervensi (B)	66,66%
7. Persentase overlap (kelompok kata “ny”	
a. Pada kondisi baseline (A1) dengan kondisi intervensi (B)	0%
b. Pada kondisi baseline (A2) dengan kondisi intervensi (B)	50%

Dapat dilihat bahwa kecenderungan arah sesuai dengan hasil analisis dalam kondisi. Perubahan tersebut menunjukkan peningkatan lalu kemudian stabil dengan persentase skor yang baik. Pada level perubahan menunjukkan adanya peningkatan dalam kemampuan membaca kelompok kata dengan konsonan rangkap “ng” dan “ny” sehingga kesalahan membaca yang dilakukan anak berkurang melalui media pembelajaran berbasis aplikasi *game* secil yang diberikan.

Pembahasan

Penelitian ini membahas tentang penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *game* Secil untuk mengurangi kesalahan membaca permulaan khususnya membaca kata yang menggunakan huruf konsonan rangkap “ng” dan “ny” pada anak disleksia. Disleksia merupakan ketidakmampuan belajar yang spesifik yang ditandai oleh masalah dalam mengekspresikan atau penerimaan dalam pekerjaan lisan atau tertulis, yang mungkin muncul dalam membaca, berbicara, mendengarkan dan menulis (Irdamurni et al., 2018). Secara fisik anak disleksia tidak menunjukkan bahwa dirinya mengalami hambatan, mereka terbatas dalam hal membaca dan menyusun kata atau kalimat. Salah satu jenis kesalahan yang sering dilakukan oleh anak disleksia yaitu pengurangan/penghilangan huruf pada suatu kata. Jika hal ini bila dibiarkan saja, tentu akan berpengaruh pada kemampuan membaca anak yang mengakibatkan terhambatnya proses pembelajaran di sekolah.

Seperti yang kita ketahui, bahwa kemampuan membaca merupakan dasar untuk menguasai berbagai bidang studi, sehingga jika anak tidak segera memiliki kemampuan membaca, maka ia akan mengalami banyak kesulitan dalam mempelajari berbagai bidang studi pada kelas-kelas berikutnya. Menurut (Irdamurni et al., 2018) disleksia bukanlah sebuah penyakit yang dapat disembuhkan melainkan suatu kondisi yang diwariskan. Tetapi, dengan intervensi yang tepat, anak disleksia dapat mengatasi masalahnya dan berhasil menyelesaikan sekolahnya. Salah satu intervensi yang bisa diberikan untuk mengurangi kesalahan membaca pada anak disleksia yaitu media pembelajaran berbasis aplikasi *game* Secil. Aplikasi *game* merupakan permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. Aplikasi *game* termasuk salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media unik dan menarik (Andamari & Amalia, 2017).

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan aplikasi berbasis *game* yang bernama Secil “Serial Pintar Sikecil”. *Game* Secil ini dirancang untuk membantu anak-anak dalam belajar membaca. Materi dalam *game* Secil ini berisi tentang belajar membaca satu suku kata, belajar membaca dua suku kata, belajar membaca tiga suku kata, serta terdapat permainan yang mengasah kemampuan membaca anak. Kelebihan *game* Secil ini adalah dapat diinstal dengan mudah di *handphone* siswa sehingga siswa

dapat belajar membaca dengan mudah menggunakan *handphone* dimana saja sambil bermain. Aplikasi *game* ini menjadi salah satu bentuk media yang dapat berguna untuk menunjang proses belajar-mengajar secara lebih menyenangkan dan lebih kreatif, dan digunakan untuk memberikan pengajaran atau menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media yang menarik (Hermansyah, 2015).

Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian *Single Subject Research* (SSR) dengan desain A-B-A. Terdapat tiga tahapan pada desain ini, tahap pertama dilakukan untuk melihat kemampuan awal membaca permulaan pada anak untuk melihat kesalahan membaca yang dilakukan anak sebelum diberikan intervensi disebut *baseline* (A1), tahap kedua yaitu tahap diberikannya intervensi berupa media pembelajaran berbasis aplikasi *game* Secil dan disebut sebagai intervensi (B), selanjutnya pada tahap terakhir merupakan kondisi akhir setelah diberi intervensi (A2).

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian (Faturrohman, 2018) dan (Putra, 2016), yang menggunakan media pembelajaran berbasis *game* yang menunjukkan ada pengaruh terhadap kemampuan membaca kata pada anak disleksia. Sehingga dapat disimpulkan bahwa melalui media pembelajaran berbasis aplikasi *game* Secil dapat mengurangi kesalahan membaca permulaan khususnya kata yang menggunakan huruf konsonan “ng” dan “ny” pada siswa disleksia X di SD N 01 Pauh Padang.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terjadi pengurangan kesalahan dalam membaca permulaan khususnya pada kelompok kata yang menggunakan huruf konsonan rangkap “ng” dan “ny” menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *game* secil pada salah satu anak disleksia kelas IV di SD 01 Pauh Padang. Sehingga media pembelajaran berbasis aplikasi *game* Secil dapat digunakan menjadi salah satu media pembelajaran untuk membantu siswa membaca pada anak disleksia.

Daftar Rujukan

- Andamari, S. R., & Amalia, U. (2017). Implementasi Terapi Aplikasi Android dan Terapi Verbal Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Dengan Gejala Disleksia. *Psikologi*, 2(1). Retrieved from <https://ojs.umsida.ac.id/index.php/psikologia>
- Faturrohman, A. dkk. (2018). pembelajaran berbasis game android. *Jurnal Ilmu Alam Indonesia*, X. Retrieved from <http://sc.syekhnrurjati.ac.id/esscamp/risetmhs/artikel1414162063.docx>
- Hermansyah, Gustomi, leo fajar, & Nurhayati. (2015). Desain Aplikasi Pembelajaran Doa-doa Harian Berbasis Game Edukasi. *Sisfotek Global*, 5(2). Retrieved from <https://journal.stmikglobal.ac.id/index.php/sisfotek/article/view/85/87>
- Irdamurni. (2017). Reading Study Model for Dyslexia Children Based on Mingle Technique. *Journal of ICSAR*, 1(2). Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/icsar/article/view/399>
- Irdamurni, Kasiyati, Zulmiyetri, & Taufan, J. (2018). Meningkatkan Kemampuan Guru Pada Pembelajaran Membava Anak Disleksia. *Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 2(2). Retrieved from [http://repository.unp.ac.id/21273/1/document kasiyati 2.pdf](http://repository.unp.ac.id/21273/1/document%20kasiyati%202.pdf)
- Labov, W., & Baker, B. (2010). What is a reading error? *Applied Psycholinguistics*, 4(31), 735–757.
- Nurhastuti, D. (2018). Eektivitas Metode Survey, Question, Read, Recite, Reflect, Review dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman untuk Anak Berkesulitan Belajar. *Jurnal*

Pendidikan Kebutuhan Khusus, 2(2). Retrieved from <http://jpkk.ppj.unp.ac.id/index.php/jpkk/article/view/315>

Putra, D. W. dkk. (2016). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1). Retrieved from <https://ejournal.unmerpas.ac.id/index.php/informatika/article/view/7>

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)* (20th ed.). Bandung: ALFABETA.

Suratmo. (2011). *Pembelajaran membaca-menulis*. Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Retrieved from [http://repository.ump.ac.id/7286/3/SURATMO BAB II.pdf](http://repository.ump.ac.id/7286/3/SURATMO%20BAB%20II.pdf)

Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. (Jarot adi, Ed.). Kata Pena.