

Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Multimedia Interaktif Ruba Bagi Anak Disleksia Kelas III Di SDN 153068 Pinangsori 1

Monica Rumapea¹, Zulmiyetri²

^{1,2}Universitas Negeri Padang, Indonesia

Email: monicarumapea6@gmail.com

Kata kunci:

Membaca Permulaan,
Multimedia Interaktif
Ruba, Disleksia

ABSTRAK

Pembahasan penelitian ini tentang permasalahan yang ditemukan di SD N 153068 Pinangsori 1. Peneliti menemukan anak disleksia yang mempunyai kesulitan dalam membaca permulaan, khususnya pada membaca kata benda berpola KV-KVK. Tujuan penelitian ini ialah meningkatkan kemampuan membaca permulaan (membaca kata benda berpola KV-KVK) melalui multimedia interaktif ruba. Metodologi yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif metode eksperimen dengan pendekatan *single subject research* (SSR) dengan desain A-B-A dan menggunakan teknik analisis visual grafik. Variabelnya dianalisis menggunakan persentase, hasil analisis kemampuan membaca permulaan (membaca kata benda berpola KV-KVK) melalui multimedia interaktif ruba yaitu, pada kondisi baseline (A1), intervensi (B), baseline (A2) diperoleh hasil stabil pada skor 36%, 93%, dan 93%. Hasil penelitian yang diperoleh disimpulkan bahwa melalui multimedia interaktif ruba dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan (membaca kata benda berpola KV-KVK) bagi anak disleksia. Serta disarankan untuk guru agar menggunakan multimedia interaktif ruba sebagai media pembelajaran dalam membaca

ABSTRACT

In this study, discussing the problems found in SD N 153068 Pinangsori 1. researchers found a dyslexia child who had difficulty reading early, especially in reading KV-KVK pattern nouns. This aim of this research is to improve the ability to read at the beginning (reading KV-KVK pattern noun) through ruba's interactive multimedia. The methodology used is quantitative research experimental method with approach single subject research (SSR) with design ABA and using visual graph anylisis technique. The variables were analyzed using percentages, the result of the preliminary reading ability analysis (reading KV-KVK pattern nouns) through interactive multimedia ruba, namely at baseline (A1), intervation (B), baseline (A2) condition obtained stable results at score of 36%, 93%, and 93 %. The result obtained conclude that through interactive multimedia ruba can improve the ability to read beginning (reading KV-CVC pattern nouns) for children with dyslexia. It is also suggested that teachers use interactive multimedia as a learning medium in reading.



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

Individu tidak bisa lepas dari pendidikan, pendidikan adalah suatu hal penting yang harus diterima oleh siswa karena pendidikan dapat melatih dan membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan bakat, serta pengembangan kemampuan seperti keahlian serta ciri-ciri pribadi ke tujuan yang lebih baik. Melalui pendidikan seseorang akan memperoleh ilmu dalam membaca, menulis, dan berhitung. Kegiatan belajar yang ditetapkan disekolah harus diajarkan untuk meningkatkan

pengetahuan dan kemampuan peserta didik. Salah satu yang harus dikuasai adalah kegiatan membaca.

Membaca ialah sesuatu keahlian yang sangat berarti dimiliki oleh seluruh siswa di sekolah sebab membaca merupakan salah satu dari 4 keahlian berarti dalam berbahasa adanya aktivitas mendengar, berdialog, menulis serta membaca (Sadiku, 2015). Tingkatan yang sangat dasar dalam membaca ialah keahlian dalam mengidentifikasi huruf, mulai dari pengenalan yang simpel terhadap huruf perhuruf, gimana wujud huruf tersebut serta bentuk susunan huruf yang membentuk lambang bunyi dan mempunyai arti tertentu (Aliponga, 2013), sehingga disekolah wajib membaca dengan berpijak pada tujuan pembelajaran membaca. Dengan demikian, pada tingkatan SD/ MI kelas dini perlu mendapatkan latihan membaca dengan tingkatan seperti membaca permulaan. Keberhasilan dalam membaca permulaan nampak apabila seorang sanggup dalam memahami huruf, membaca kata terdapat 2 ataupun 3 suku kata dan membaca kalimat simpel.

Membaca permulaan terletak di langkah awal proses membaca. Membaca permulaan ialah sesuatu keahlian yang ada di dalam diri anak untuk bisa memahami huruf seperti huruf konsonan dan huruf vokal, membaca kata seperti membaca 2 ataupun 3 suku kata, serta kalimat simpel (Tjoe, 2013). Membaca permulaan mempunyai tujuan yang tidak terlepas dari tujuan pembelajaran pada biasanya. Tujuannya agar supaya bisa membaca kata serta kalimat simpel secara tepat serta benar (Simbolon, R., Kasiyati., 2013). Tidak hanya itu, tujuan dari membaca permulaan ialah membagikan kecakapan kepada anak untuk mengganti rangkaian-rangkaian huruf jadi suatu kata yang memiliki arti serta untuk anak lancar dalam membaca (Rikmasari & Fernanda, 2018). Jadi dapat disimpulkan bawah membaca permulaan merupakan langkah awal saat membaca dimana langkah ini diperoleh ketika siswa berada di kelas awal.

Kesulitan belajar membaca (disleksia) merupakan suatu ketidakmampuan yang dialami seseorang dalam membaca. Disleksia merupakan kesulitan untuk memahami simbol, huruf serta angka lewat pemahaman visual serta auditoris (Widiastuti, 2019). Disleksia ialah kendala berbahasa yang berasal dari adanya gangguan sistem syaraf pusat dalam otak. Akibat disleksia seorang anak mengalami sulit dalam membaca, menulis, serta mempersepsikan kata dan kalimat yang diperolehnya (Murtie, 2014). Disleksia ialah suatu kendala dalam proses pembelajaran dimana siswa mengalami sulit dalam membaca, menulis dan mengeja. Pengidap disleksia akan menghadapi kesusahan dalam mengenali bagaimana perkataan yang diucapkan wajib diganti jadi huruf serta kalimat, bahkan kebalikannya. Bila anak pada umumnya kemampuan membacanya telah muncul semenjak umur 6 ataupun 7 tahun, tidak demikian perihalnya dengan anak yang mengalami disleksia (Irdamurni et al., 2018).

Studi pendahuluan yang telah peneliti lakukan di SD N 153068 Pinangsori 1, Kabupaten Tapanuli Tengah, Sumatera Utara terdapat seorang anak yang memiliki hambatan dan sulit dalam membaca. Anak ini berinisial TH dan saat ini sedang duduk dikelas III SD. Kesulitan yang terjadi terlihat pada saat pembelajaran sikap belajar siswa tersebut sering diam dan tidak respon, bermalas-malasan serta kurang mampu mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah maupun di rumah. Selanjutnya peneliti melakukan wawancara terhadap guru kelas untuk mengkonfirmasi data di atas. Hasilnya guru mengakui bahwa kemampuan anak dalam membaca masih rendah, ini terbukti dari nilai Bahasa Indonesia yang diperoleh TH tidak mencapai KKM (75).

Selanjutnya peneliti melakukan asesmen terhadap kemampuan membaca anak yang berinisial TH, yang dilaksanakan secara luring disebabkan kondisi pandemi sekarang ini yang rasanya tidak memungkinkan dalam melaksanakan asesmen di sekolah. Dari asesmen diperoleh sebuah hasil diketahui bahwa TH telah mampu menyebutkan huruf abjad secara berurutan dan secara acak, dan TH telah mampu menunjukkan huruf vokal dan huruf konsonan. Pada membaca suku kata berpola KV (konsonan vokal), KVK (konsonan vokal konsonan), serta kata berpola KV-KV (konsonan vokal – konsonan vokal) anak sudah sanggup. Tetapi, pada membaca kata yang berpola KV-KVK (konsonan vokal – konsonan vokal konsonan) anak belum sanggup seperti kata tower dibaca menjadi tewer, pagar menjadi gelas, balon menjadi bola, jaket menjadi jakan, golok menjadi tolok, bedak menjadi bela, galon menjadi tolon, kasur menjadi kaser, gelas menjadi gewas, mobil menjadi topi, dan gitar menjadi kitar. Sehingga perihal ini tidak penuh ketercapaian yang seharusnya dicapai pada tingkat siswa kelas III SD yang cocok dengan kurikulum.

Berdasarkan data yang telah diperoleh, penulis maknai kalau anak bernama samaran TH membutuhkan intervensi yang lebih dikhususkan untuk tingkatkan keahlian membaca kata yang berpola KV-KVK. Solusi yang diberikan peneliti untuk membantu TH yaitu memakai media pembelajaran. Dimana media tersebut ialah seperangkat perlengkapan bantuan yang diterapkan oleh guru dalam berkomunikasi bersama siswa. Adapun media tersebut yang digunakan adalah multimedia interaktif ruba, yang sudah peneliti rancang sesuai dengan kebutuhan anak.

Multimedia interaktif ruba dipakai dalam penelitian ini bertujuan memanfaatkan media komputer atau laptop. Dimana komputer merupakan sebuah bentuk media yang dapat digunakan guna menolong anak dengan disleksia saat membaca (Anggara, 2013). Penggunaan multimedia interaktif pada penelitian ini dalam bentuk aplikasi yang dinamai dengan ruba (ruang baca anak), dengan penggunaan media ini yang diselaraskan dengan keahlian anak disleksia. Multimedia interaktif ruba ini dirancang untuk membantu anak disleksia yang sulit dalam membaca terkhusus dalam membaca permulaan. Multimedia interaktif ruba menggunakan Bahasa Indonesia dan multimedia interaktif ruba dalam penelitian ini terdiri dari gambar, suara dan animasi. Selain itu, multimedia interaktif ruba ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran sambil bermain, yang dimana multimedia interaktif ruba ini terdiri dari dua tab menu utama. Masing-masing tab menu memiliki menu belajar dan menu bermain yang berbeda.

Adapun langkah-langkah dalam penggunaan multimedia interaktif ruba ini untuk anak disleksia dapat dijelaskan dibawah ini:

1. Pastikan aplikasi multimedia interaktif ruba sudah tersedia di laptop dan berada di depan anak.
2. Mengaktifkan laptop dan membuka aplikasi multimedia interaktif ruba.
3. Setelah aplikasi multimedia interaktif ruba terbuka, klik menu play yang ada pada tampilan pertama multimedia interaktif ruba.
4. Kemudian minta anak untuk menekan menu gambar susun huruf sambil mendengarkan perintah pada multimedia interaktif ruba.
5. Mintalah anak untuk menyusun huruf acak yang ada pada menu tersebut menjadi sebuah kata yang benar sesuai dengan gambar yang ada pada multimedia interaktif ruba tersebut.

6. Setelah anak sudah berhasil menyusun huruf acak dengan benar, lalu minta anak untuk membaca kata yang telah disusun.
7. Lakukan seterusnya sampai anak mampu membaca kata dengan benar.

Atas dasar masalah yang telah dipaparkan maka penulis ingin memberikan intervensi membaca permulaan dengan menggunakan multimedia interaktif ruba untuk anak disleksia. Sehingga penelitian memiliki tujuan untuk membuktikan jikalau multimedia interaktif ruba bisa mengembangkan kemampuan serta peningkatan kemampuan membaca anak kelas III SD disleksia.

Metode

Metode yang dipakai dalam penelitian ini yaitu eksperimen dengan pendekatan subjek tunggal atau *single subject research* (SSR). Penggunaan metode ini digunakan untuk mencari pengaruh intervensi dalam keadaan yang tidak terkontrol (Sugiyono, 2014).

Salah satu penelitian eksperimen berupa *single subject research* (SSR) dimana analisis datanya tunggal dengan subjek 1 orang, 2 orang ataupun lebih. Penelitian ini menggunakan subjek secara perorangan. Adapun tujuannya agar data yang di dapat mengamati ada tidaknya keefektifan dari perlakuan dan pengukuran yang ditujukan untuk subjek secara berulang. Untuk itu, tujuannya lebih kepada mengamati apakah ada pengaruh multimedia interaktif ruba yang dilaksanakan secara berulang terhadap subjek yang diteliti (Fitriyanti, 2016).

Desain A-B-A, dimana (A1) ialah fase *baseline* ataupun keadaan sebelum diberikan intervensi, (B) ialah fase intervensi, serta (A2) merupakan fase sehabis diberikan intervensi. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini diantaranya variabel bebasnya multimedia interaktif ruba dan variabel terikatnya membaca permulaan. Subjeknya adalah siswa kelas III SD 153068 Pinangsori 1.

Adapun prosedur dalam penelitian ini merupakan perihal awal yang peneliti jalani dengan memilah subjek untuk eksperimen, setelah itu dicoba pengamatan untuk mengukur sikap secara berulang hingga diperoleh hasil yang normal serta tidak berubah-ubah dalam *baseline* (A1). Setelah itu perlakuan eksperimen kepada subjek dibagikan oleh peneliti serta dicoba penilaian sehingga didapatkan informasi dari cara mengamati sepanjang keadaan intervensi (B). Dalam penelitian ini fase (A1) yakni gimana kemampuan membaca kata benda berpola KV-KVK dikala saat sebelum diberikan intervensi, kebalikannya fase (B) yakni gimana membaca kata berpola KV-KVK melalui multimedia interaktif ruba. Setelah itu keahlian membaca kata benda berpola KV-KVK diukur lagi tanpa diberikan intervensi (A2), sehingga dari keadaan tersebut bisa diperhatikan sejauh mana penelitian ini sukses atau tidaknya.

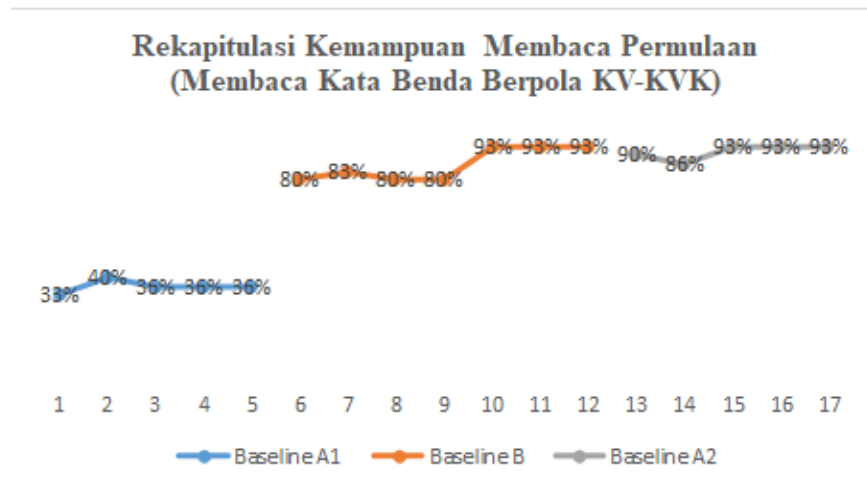
Instrumen yang digunakan ialah instrumen tes, berupa tes perilaku yang disandingkan dengan ceklis. Adapun tes yang dimaksud ialah sikap membaca dari yang tidak bisa menjadi bisa. instrumen dibuat berdasarkan kata benda berpola KV-KVK. Teknik pengumpulan datanya menggunakan tes dan studi dokumentasi. Peneliti melihat secara langsung berapa kali siswa bisa membaca kata benda berpola KV-KVK dan untuk pengukuran menggunakan persentase, kemudian data-data tersebut dianalisis dalam grafik.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada penelitian ini mengulas tentang pemakaian multimedia interaktif ruba untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan khususnya membaca kata benda berpola KV-KVK untuk anak kesulitan membaca. Multimedia interaktif adalah mengkombinasikan serta menyinkronkan media dari seluruh tipe yang terdiri dari bacaan, grafik, audio, video, animasi, serta interaktifitas yang diselenggarakan guna membolehkan orang mengakses media yang lebih bermakna untuk yang menggunakannya (Komalasari, 2019). Multimedia interaktif yang digunakan yang digunakan yaitu dengan memakai media komputer atau laptop dalam bentuk aplikasi yang dinamai ruba (ruang baca anak) yang diselenggarakan dengan kemampuan anak disleksia. Multimedia interaktif ruba pada penelitian ini terdiri dari beberapa tab menu yang di dalamnya terdapat gambar dan huruf acak yang dapat disusun menjadi kata yang benar sesuai dengan gambar. Multimedia interaktif ruba tersebut dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

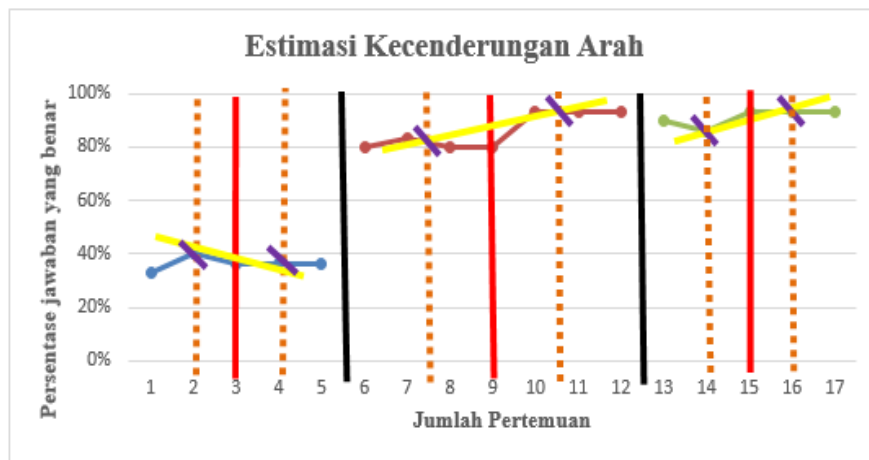
Membaca permulaan terletak dilangkah awal proses membaca. Membaca permulaan merupakan kemampuan seseorang dalam memahami huruf, membaca kata dua dan tiga suku kata ataupun kata yang sukar serta membaca kata secara keseluruhan dan apabila terdapat huruf yang hilang terlengkap dengan membaca kalimat simpel (Tjoe, 2013). Sehingga, dalam penelitian ini peneliti ingin meningkatkan kemampuan membaca permulaan khususnya dalam membaca kata benda berpola KV-KVK untuk anak disleksia.

Dalam penelitian dilaksanakan selama 17 kali pertemuan dengan penggunaan metode penelitian *single subject reseacrh* (SSR) dengan desain A-B-A. Adapun langkah pertama yaitu kondisi *baseline* (A1) dimana pengamatan dilaksanakan sebanyak 5 kali pertemuan untuk memberikan tes berupa perintah membacakan dan menunjukkan 15 kata benda. Perolehan skor yang didapatkan adalah 36% yang menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam membaca permulaan masih rendah sehingga diberi intervensi melalui multimedia interaktif ruba. Tahap kedua, kondisi intervensi (B) pemberian intervensi dengan menggunakan multimedia interaktif ruba berlangsung selama 7 kali pertemuan yang disetiap sesinya diakhiri dengan evaluasi berbentuk tes yaitu membaca dan menunjukkan 15 kata benda berpola KV-KVK sehingga diperoleh meningkatnya kemampuan membaca permulaan (membaca kata benda berpola KV-KVK) dengan skor stabil 93%. Selanjutnya, untuk mengetahui kemampuan anak setelah diberhentikan intervensi, peneliti melanjutkan pada tahap ketiga yaitu kondisi *baseline* (A2) dilaksanakan pengamatan dengan jumlah lima kali pertemuan serta diperoleh skor stabil yaitu 93% yang menunjukkan meningkatnya kemampuan membaca permulaan. Sehingga selama penelitian diperoleh hasil data direkapitulasi dalam grafik sebagai berikut:



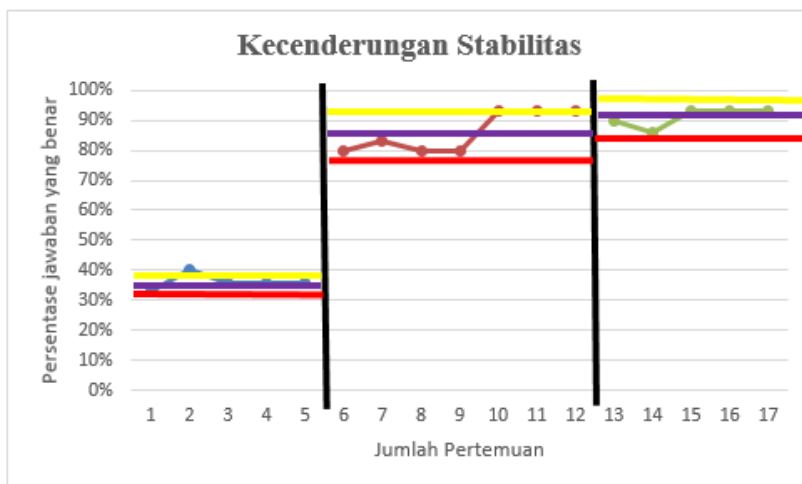
Gambar 1. Rekapitulasi kemampuan membaca permulaan (membaca kata benda berpola KV- KVK) dalam kondisi baseline (A1), intervensi (B), dan baseline (A2)

Berdasarkan pada data didapat selanjutnya melaksanakan analisis menggunakan teknik visual grafik yang di dalamnya terdapat kondisi dan antar kondisi data yang dianalisis. Dalam kondisi terdapat komponen analisis data ialah untuk mencari panjang kondisi pada setiap kondisi dan panjang kondisi merupakan lamanya kegiatan mengamati setiap kondisi yang dimana kondisi (A1) panjang kondisinya 5 kali pengamatan, kemudian kondisi intervensi dilaksanakan 7 kali pengamatan serta saat kondisi baseline (A2) pengamatan dilaksanakan sebanyak 5 kali. Kemudian tentukan estimasi kecenderungan arah memakai metode split middle yang bisa dilihat dalam grafik sebagai berikut:



Gambar 2. Grafik Estimasi Kecenderungan Arah

Selanjutnya, menentukan kecenderungan stabilitas yang bisa ditampilkan dalam sebagai berikut:



Gambar 3. Grafik Kecenderungan Stabilitas

Hasil analisis data dalam kondisi dirangkum pada tabel dibawah bawah ini:

No	Kondisi	A1	B	A2
1	Panjang kondisi	5	7	5
2	Etimasi kecenderungan arah			
3	Kecenderungan stabilitas	80% (tidak stabil)	100% (stabil)	100% (stabil)
4	Kecenderungan jejak data.			
5	Level kestabilan dan rentang	Tidak stabil 33 – 36	Tidak stabil 80 – 93	Tidak stabil 90 – 93
6	Level perubahan	36 – 33 = 3	93 – 80 = 13	93 – 90 = 3

Tabel 1. Rangkuman Hasil Analisis Dalam Keadaan Membaca Permulaan (Membaca Kata Benda Berpola KV-KVK) Memakai Multimedia Interaktif Ruba Untuk Anak Disleksia (TH)

Selanjutnya data analisis antar keadaan juga telah dirangkum pada tabel dibawah ini:

Kondisi	A1/B/A2
1. Jumlah variabel yang dirubah	1
2. Perubahan kecenderungan arah dan efeknya	
3. Perubahan kecenderungan stabilitas	Tidak stabil ke stabil ke stabil
4. Level perubahan	
a. Level perubahan pada kondisi B/A1	80% - 36% = 44%
b. Level perubahan pada kondisi B/A2	93% - 90% = 3%
5. Persentase <i>overlap</i>	
a. Pada kondisi <i>baseline</i> (A1) dengan kondisi intervensi (B)	0%
b. Pada kondisi <i>baseline</i> (A2) dengan kondisi intervensi (B)	42,85%

Tabel 2. Rangkuman Hasil Analisis Antar keadaan Membaca Permulaan (Membaca Kata Benda Berpola KV-KVK) Memakai Multimedia Interaktif Ruba Untuk Anak Disleksia (TH)

Kesimpulan

Berdasarkan informasi dan analisis data yang telah dilaksanakan cenderung disimpulkan bahwa melalui multimedia interaktif ruba dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan (membaca kata benda berpola KV-KVK). Hal tersebut dapat tunjukkan lewat grafik serta teknik analisis data dalam keadaan yang diperoleh berdasarkan hasil persentase ketika pelaksanaan intervensi pemberian intervensi dengan menggunakan multimedia interaktif ruba juga dapat berpengaruh terhadap ketertarikan subjek dalam belajar dengan menunjukkan peningkatan minat belajar subjek.

Daftar Rujukan

- Aliponga, J. (2013). Reading Journal: Its Benefits for Extensive Rreading. *International Journal of Humanities and Social Science*, 3(12), 73–80.
- Anggara, B. (2013). *Kunci mendidik dan mengasuh anak disleksia* (Familia).
- Fitriyanti, A. (2016). Efektivitas Penggunaan Media Big Books terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Tunarungu Kelas Dasar I di SLB Widya Mulia Pundong Bantul Yogyakarta. *WIDIA ORTODIDAKTIKA*, 5(4), 366–376.
- Irdamurni, I., Kasiyati, K., Zulmiyetri, Z., & Taufan, J. (2018). Meningkatkan Kemampuan Guru pada Pembelajaran Membaca Anak Disleksia. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 2(2), 29. <https://doi.org/10.24036/jpkk.v2i2.516>
- Komalasari, K. (2019). Living Values Based Interactive Multimedia in Civic Education Learning. *International Journal of Instruction*, 12(1), 113–126.

- Murtie, A. (2014). *Ensliklopedi Anak Berkebutuhan Khusus*. Maxima.
- Rikmasari, R., & Fernanda, S. H. (2018). Peningkatan Pemahaman Konsep dan Keaktifan Siswa dengan Menggunakan Metode Concept Mapping (Peta Konsep) Kelas IV SDN Kranji II Bekasi Barat. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(1), 124. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v2i1.14228>
- Sadiku, L. M. (2015). The Importance of Four Skills Reading, Speaking, Writing, Listening in A Lesson Hour. *European Journal of Language and Literature*, 1(1), 29–31.
- Simbolon, R., Kasiyati., & I. (2013). Fektifita Metode Cantol Roudhhoh Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Bagi Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 2.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Tjoe, J. L. (2013). Peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui pemanfaatan multimedia. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(1), 17–48.
- Widiastuti, N. L. G. K. (2019). Karakteristik Dan Model Layanan Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar. *Widya Accarya*, 10(1).