

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kata Benda Melalui Modifikasi Permainan Teka-Teki Silang Pada Anak Disleksia

Sarah Nabilah¹, Ardisal², Irdamurni³, Johandri Taufan⁴, Yosa Yulia Nasri⁵

¹²³⁴⁵Universitas Negeri Padang, Indonesia

Email: snabilah978@gmail.com

Kata kunci:

kata benda;
teka-teki silang,
disleksia

ABSTRACT

Artikel ini mangulas tentang meningkatkan kemampuan mengenal kata benda melalui modifikasi permainan teka-teki silang pada anak disleksia. Riset ini memakai tipe riset kuantitatif dengan pendekatan eksperimen dalam bentuk *single subject research* (SSR). Dengan desain A-B-A. Informasi dianalisis dengan analisis visual grafik. Metode dalam pengumpulan informasi berbentuk uji serta perlengkapan pengumpulan informasi. Dilatarbelakangi oleh permasalahan yang terjadi pada satu siswa disleksia yang belum mampu mengenal kata benda yang mengandung huruf b, p, m, w dan d sudah berada di kelas III. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal kata benda pada siswa disleksia dengan menggunakan modifikasi permainan teka-teki silang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan presentase mengenal kata benda pada siswa disleksia melalui modifikasi permainan teka-teki silang dibuktikan dengan kondisi A1 presentase 27%,27%,27%. Kondisi B presentase 40%,60%,66%,66%,85%,85%,85% dan kondisi A2 presentase 93%,93%,93%. Setelah dianalisis maka permainan teka-teki silang dapat meningkatkan mengenal kata benda bagi siswa disleksia.

ABSTRAK

This article reviews about improving the ability to recognize nouns through modification of crossword puzzle games in dyslexic children. This research uses a quantitative research type with an experimental approach in the form of single subject research (SSR). With an A-B-A design. Information is analyzed by graphic visual analysis. The problem that occurs in one dyslexic student who has not been able to recognize nouns containing the letters b,p,m,w and d is already in grade III. To overcome this, the researcher aims to improve the ability to recognize nouns in dyslexic students by using a modification of the crossword puzzle game. The results of the study showed that there was an increase in the percentage of recognizing nouns in dyslexic students as evidenced by condition A1 percentage of 27%,27%,27%. Condition B percentage of 40%,60%,66%,66%,85%,85%,85% and condition A2 percentage of 93%,93%,93%. After being analyzed, the crossword puzzle game can improve noun recognition for dyslexic students



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

Kemampuan mengenal kata yaitu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mengetahui kata dan mengenali tulisan yang dimaknai sebagai suatu lambang atau simbol dari Bahasa komunikasi. Tulisan akan memiliki makna tertentu dan membentuk pola kata tertentu (Aini, 2023). Anak akan mengenal kata dengan pembiasaan dalam pengenalan huruf demi huruf, huruf menjadi suku kata, suku kata menjadi kata yang memiliki makna, dan kata menjadi kalimat (Rismawati, 2020). Pada umumnya

anak akan dapat memahami kata sehingga memudahkan anak untuk mengembangkan kemampuan membaca dan menulis sesuai dengan perkembangan usianya. Berbeda dengan anak disleksia yang mengalami kesulitan dalam mengenal kata sehingga sulit bagi anak disleksia untuk memahami kata yang dibaca.

Anak disleksia adalah gangguan neurologis yang mempengaruhi kemampuan seseorang dalam membaca, mengeja, dan memahami kata-kata dengan lancar (Oktamarina, 2022). Disleksia mengalami kesulitan dalam mengenali, membedakan dan mengingat huruf-huruf abjad, sering melakukan salah pengucapan pada kata-kata yang terlihat sama sehingga diperlukan penanganan khusus melalui kegiatan ataupun strategi pembelajaran yang sesuai untuk anak disleksia (Haifa & Respati, 2020). Satu strategi pembelajaran yang sesuai untuk anak disleksia dalam mengenal kata benda yaitu melalui modifikasi permainan teka-teki silang. Teeka-teki silang merupakan sebuah permainan yang cara mainnya yaitu mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk. (Arsyad 2023). Pembelajaran menggunakan teka-teki silang memiliki kelebihan yaitu pembelajaran mengenal kata menjadi interaktif dan menyenangkan karena dilakukan dengan cara bermain permainan kreatif, dan aplikasi pembelajaran interaktif yang menarik (Ismawati, 2024). Anak disleksia akan lebih termotivasi untuk belajar mengenal kata melalui cara yang lebih aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti laksanakan di SDN 5 Kapalo Koto ada beberapa siswa yang mengalami kesulitan membaca. Salah satunya siswa di kelas III berusia 10 tahun yang berinisial "TA" mengalami kesulitan membaca. Berdasarkan identifikasi yang telah dilakukan, terlihat bahwa saat proses pembelajaran TA mengalami kesulitan saat membaca dan menulis. Saat anak diminta untuk membaca kata buku anak membaca duku, kata garam anak membaca garaw, kata wortel anak membaca mortel. Saat menulis kata buku ditulis duku, kata garam ditulis garaw, kata wortel ditulis mortel. Hal tersebut sejalan dengan pengertian anak disleksia yang mengalami permasalahan dalam proses belajar membaca, menulis, mengeja, mengenali huruf, mengenali kata, mengenali kalimat, kesusahan mengingagt huruf dan kata, kesusahan mengingat nomor dan urutan. TA mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran dikarenakan TA belum mampu membedakan huruf abjad b, p, m, w dan d. Dengan adanya permainan teka-teki silang peneliti berharap TA mampu mengenal kata benda. Sehingga peneliti tertarik untuk meneliti meningkatkan kemampuan mengenal kata benda melalui modifikasi permainan teka-teki silang pada anak disleksia di SD N 05 Kapalo Koto.

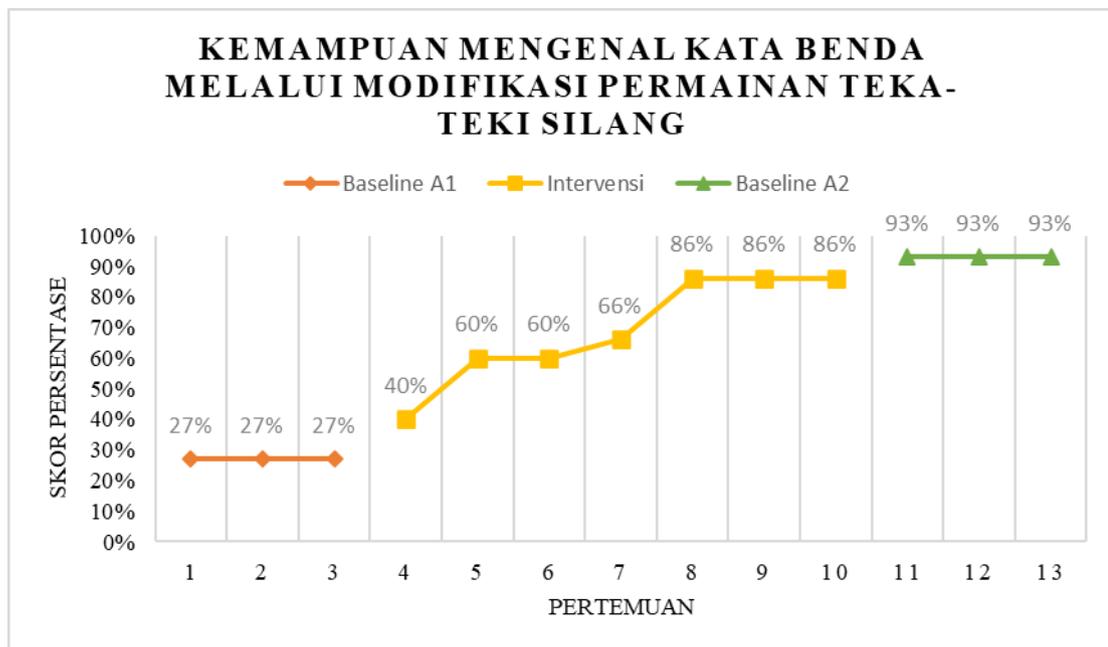
Manfaat penelitian ini dapat dilihat dari Langkah-langkah permainan teka-teki silang dalam mengenal kata benda yaitu, sebelum mengerjakan latihan permainan teka-teki silang terlebih dahulu lihatlah soal gambar-gambar benda yang telah disediakan untuk mengisi kotak-kotak kosong, setelah melihat gambar-gambar pada soal isilah huruf pada kotak kosong yang menurun maupun mendatar menjadi sebuah kata benda yang mengandung huruf b,p,m,w dan d yang terletak diawal, tengah dan akhir kata pada media teka-teki silang, dan setelah mengisi huruf-huruf menjadi sebuah kata benda pada kotak-kota kosong yang menurun maupun mendatar pada teka-teki silang bacalah sehingga menjadi kata benda seperti soal bergambar. Dapat kita lihat dari langkah-langkah permainan teka-teki silang dalam mengenal kata benda manfaatnya anak dapat membedakan huruf-huruf yang seperti b,p,m,w dan d, serta untuk menambah pengetahuan dan melatih keterampilan dalam mengenal kata benda.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan yaitu bentuk jenis penelitian eksperimen dalam bentuk *Single Subject Research* (SSR). Tujuan eksperimen ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh intervensi yang diberikan kepada individu dalam kurun waktu tertentu secara berulang-ulang (Marlina, 2021). Untuk penelitian ini, digunakan desain A-B-A. Desain ini terdiri dari tiga kondisi: kondisi awal (A1), kondisi saat intervensi diberikan (B), dan kondisi setelah intervensi (A2). Subjek penelitian adalah siswa lelaki kelas III yang berinisial TA dan bersekolah di SD N 05 Kapalo Koto. Peneliti mengumpulkan data melalui instrumen yang berisi tentang indikator mengenal kata benda yang diamati kemudian menghitung presentase. Pada penelitian tentang satu subjek, data dikumpulkan melalui penggunaan analisis statistik deskriptif. Penelitian ini menyajikan data dalam bentuk grafik yang menunjukkan perubahan pada semua beseline A-1 dan A-2 dan fase intervensi. Selain itu, penelitian ini menggunakan dua analisis untuk menganalisis data, yaitu analisis dalam.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 13 kali pengamatan. Pada *baseline* A1 dengan 3 kali pengamatan, pada fase intervensi (B) pengamatan sebanyak 7 kali, Pada fase ini dilakukan modifikasi permainan teka-teki silang dan fase *baseline* A2 sebanyak 3 kali pengamatan. Berdasarkan data dari ketiga fase tersebut akan divisualisasikan pada grafik berikut ini :



Grafik 1. Kemampuan Mengenal Kata Benda Fase A1 B A2

Grafik 1. menunjukkan Pada *baseline* A1 diperoleh data 27%,27%,27% kestabilan data didapatkan pada pertemuan ke-1 sampai ke-3 yang mana frekuensinya27%. Pada fase intervensi (B) perolehan data 40%,60%,66%,66%,85%,85%,85% kestabilan datanya pada pertemuan ke-5 sampai ke-7 dengan frekuensi 85%. Pada *baseline* A2 data diperoleh 93%,93%,93%.

Hasil analisis data dalam kondisi menunjukkan bahwa Panjang kondisi baseline (A1) = 3, B = 7, baseline (A2) =3. Estimasi kecenderungan arah meningkat dari fase baseline A1 dan baseline A2. Pada fase A-1 rentang stabilitas yang didapat sebanyak 100%. Fase B rentang stabilitas 14,28%, fase A-2 rentang stabilitas 100%. Tabel berikut memberikan gambaran lebih lanjut.

Tabel 1. Rangkuman Analisis Dalam Kondisi

NO	Kondisi	A1	B	A2
1	Panjang kondisi	3	7	3
2	Estimasi kecenderungan arah			
3	Kecenderungan stabilitas	Stabil (100%)	Tidak Stabil (14,28%)	Stabil (100%)
4	Kecenderungan jejak data			
5	Level stabilitas dan rentang	Variabel 27%-27%	Variabel 40%-86%	Variabel 93%-93%
6	Level perubahan data	27%-27% = 0	86%-40% = 46	93%-93% = 0

Berdasarkan data analisis antar kondisi variabel yang diubah satu, perubahan kecenderungan Arah: pada sesi baseline (A1) kecenderungan arah mendatar; pada keadaan intervensi (B), kecenderungan arah meningkat serta keadaan baseline (A2) kecenderungan arah Kembali mendatar, perubahan kecenderungan stabilitas baseline-1 stabil, intervensi tidak stabil, serta baseline- 2 stabil. Level perubahan, dalam menentukan perubahan level antar kondisi yaitu sebagai berikut: B/A1 13% dan B/A2 dan overlap pada kondisi baseline (A1) dengan intervensi 0% dan overlap pada kondisi intervensi dengan baseline (A2) 42,85%. Lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 2. Rangkuman Analisis Antar Kondisi

No	Kondisi	A1/B/A2		
1	Jumlah variabel yang dirubah	1		
2	Perubahan kecenderungan arah			
3	Perubahan kecenderungan stabilitas	Stabil – Tidak Stabil - Stabil		
4	Level Perubahan			
	Level Perubahan kondisi B/A1 Level	40%-27%=13%		
	Perubahan kondisi B/A2	93%-40%=53%		

5	Data Overlap	
	a. Percentage overlap pada A1 with B	0 %
	b. Percentage overlap pada A2 with B	42,85 %

Pembahasan

Penelitian dilakukan di SD N 5 Kapalo Koto, penelitian dilakukan setelah permasalahan yang ditemui oleh peneliti. Anak disleksia yang berada di kelas III saat pembelajaran kurikulum Merdeka pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia saat ini masih berada di fase A. Saat diamati, pembelajaran Bahasa Indonesia dalam tahap membaca anak mengalami kesalahan-kesalahan karena belum lancar membedakan huruf yang mirip. Padahal membaca merupakan kemampuan dasar dalam akademik untuk memperoleh informasi lebih lanjut. Kemudian, peneliti melakukan asesmen untuk mengetahui lebih lanjut dan ditemukan bahwa kemampuan anak dalam membaca huruf yang mirip seperti b, p, m, w dan d dalam sebuah kata benda masih rendah dan mesti ada peningkatan. Mengenal kata benda adalah proses memahami dan mengidentifikasi jenis kata yang digunakan untuk menamai objek, orang, tempat, hewan, atau konsep (Helina, 2014).

Maka untuk mempermudah anak dalam membedakan huruf yang tampak mirip dalam mengenal kata benda dicobalah modifikasi permainan teka-teki silang. Teka-teki silang merupakan sebuah permainan yang cara mainnya yaitu mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk menurut Wirahyuni (Arsyad 2023).

Pada pelaksanaannya penelitian ini dilakukan dengan 3 kondisi, yaitu kondisi A-B-A. Kondisi baseline (A1) ialah untuk mengamati kemampuan awal anak sebelum diberikan intervensi hingga data yang diperoleh menjadi stabil, dalam hal ini dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Selanjutnya dilakukan kondisi intervensi (B) yaitu dengan memberikan pembelajaran menggunakan modifikasi permainan teka-teki silang kepada anak yang dilakukan sebanyak 7 pertemuan hingga data yang didapatkan stabil. Pelaksanaan dilakukan dengan guru mengisi kotak-kota kosong yang mendarat dan menurun kata yang sudah disiapkan pada media dan anak diminta untuk membacanya dengan perlahan. Kemudian, kondisi baseline (A2) yaitu kondisi anak setelah lepas dari intervensi penggunaan teka-teki silang dalam mengenal kata benda. Pada kondisi ini dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan dan diperoleh data yang stabil.

Berdasarkan hasil analisis yang sudah dilakukan oleh peneliti, kemampuan mengenal kata benda anak setelah diberikan intervensi cenderung meningkat. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi. Pada analisis dalam kondisi yang terlihat pada tabel.1 rekapitulasi dari setiap kondisi menunjukkan bahwa pada estimasi kecenderungan arah dan kecenderungan jejak data menghasilkan grafik yang positif (+), yang artinya mengalami peningkatan. Begitupula pada level stabilitas pada kondisi baseline (A1) stabilitasnya 27%,27%,27%, fase intervensi level perubahan pada kemampuan mengela kata benda meningkat dengan stabilitasnya 40%,60%,60%66%86%,86%,86%. Serta pada kondisi baseline (A2) mengalami peningkatan pada level perubahan dengan level stabilitasnya ialah 93%,93%,93%, yang membuktikan bahwa adanya peningkatan dalam kemampuan mengenal kata benda yang mengandung huruf b, p, m, w dan d menggunakan modifikasi permainan teka-teki silang.

Berdasarkan pembahasan diatas modifikasi permainan teka-teki silang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal kata benda yang mengandung huruf b, p, m, w dan d bagi anak disleksia.

Kesimpulan

Penelitian ini mengkaji tentang modifikasi permainan teka-teki silang untuk meningkatkan kemampuan mengenal kata benda pada anak disleksia di kelas III SD N 05 Kapalo Koto. Dari analisis data terjadi peningkatan mengenal 15 kata benda yang mengandung huruf b,p,m,w dan d setelah menggunakan permainan teka-teki silang. Peningkatan tersebut sebesar 66% dimana kemampuan awal anak mendapat skor 27% dan asil akhir kempuan anak mendapat 93% setelah diberi intervensi.

Daftar rujukan .

- Aini, E. P. (2023). Penggunaan Media Papan Flanel Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Mengenal Kata. *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan, 13*(1), 128-139.
- Arsyad, F. A. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Teka-teki Silang untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Sumbe Kelas V SD Inpres Sanrangan Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Makassar.
- Haifa, N., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Pengenalan Ciri Anak Pengidap Disleksia. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 7*(2), 21-32
- Ismawati, D., Maylamirsyah, M. R., & Zulfiati, H. M. (2024). Implementasi Ajaran Tamansiswa Tri N (Niteni, Niroake, Nambahi) Dalam Pembelajaran IPS Menggunakan Media Teka-Teki Silang. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata, 5*(2), 236-241.
- Marlina, M. (2021). Single Subject Research: Penelitian Subjek Tunggal.
- Oktamarina, L., Rosalina, E., Utami, L. S., Duati, S. F. K., Dzakiyyah, C., Sari, R. P., & Julita, M. S. (2022). Gangguan gejala disleksia pada anak usia dini. *Jurnal Multidisipliner Bharasumba, 1*(02), 104-118.
- Rismawati, R., Andari, K. D. W., & Kartini, K. (2020). Perbandingan Kemampuan Membaca Permulaan Antara Metode Suku Kata Dengan Metode Eja Berbantuan Media Kartu Kata. *Pendas Mahakam: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 5*(1), 41-46.