

EFEKTIFITAS PERMAINAN SCRABBLE DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN BAGI ANAK KESULITAN MEMBACA

Oleh :

Nadya Yualdi¹, Ganda Sumekar², Tarmansyah³

ABSTRACT

The research was background by the problems that researchers found that a child in third grade elementary school of SDN 20 Padang Binuang. Children have difficulty in reading. The type of research is experimental research in the form of single subject research (SSR) using ABA design and data analysis techniques using visual analysis chart. Result of this study show that reading skills of children with reading difficulties increase by scrabble game. It is recommended that teachers use the scrabble game in teaching children to read.

Kata kunci: Anak kesulitan membaca; Permainan; Scrabble; Membaca Permulaan

Pendahuluan

Penelitian ini dilatar belakangi oleh temuan penulis terhadap kemampuan siswa kelas III SD yang mengalami kesulitan dalam belajar membaca. siswa sudah mengenal dan dapat menunjukkan serta menyebutkan huruf A sampai Z dengan benar. Namun pada proses membaca siswa tidak bisa. Pada proses membaca, siswa sering melupakan konsonan rangkap dan vokal rangkap, seperti ny ([punya dibaca paya]), ng ([pulang dibaca pala]), ua ([sesuai dibaca sesu]). Penggantian kata seperti kata [apel] dibaca [peel], [dini] dibaca [dani], [loli] dibaca [oli], [labu] dibaca [rabu]. Dalam aktifitas membaca, siswa masih kesulitan dalam mengeja terjadi penghilangan bunyi huruf dan kata serta terkadang anak menerka-nerka kata yang dibacanya. Dalam pemahaman isi bacaan, dalam hal ini siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan yang baru dibaca. Selain itu siswa juga mengalami kesulitan dalam mengungkapkan fikiran secara tertulis.

¹Nadya Yualdi (1), Mahasiswa Jurusan Pendidikan Luar Biasa, FIP UNP,

²Ganda Sumekar (2), Dosen Jurusan Pendidikan Luar Biasa, FIP UNP,

³Tarmansyah (3), Dosen Jurusan Pendidikan Luar Biasa, FIP UNP,

Siswa X juga sangat lambat dalam membaca akibat kesulitan dalam merangkai huruf menjadi kata bermakna serta kesulitan dalam mengingat ejaan yang telah dieja siswa sebelumnya sehingga ketika menggabungkan menjadi kata terjadi kesalahan dari kata yang seharusnya seperti ejaan kata [apel] dibaca [peel]. Dalam mengeja kata yang ditulis terjadi penambahan huruf yang tidak diperlukan serta pengurangan huruf yang seharusnya ditulis seperti, pada kata [papa] ditulis menjadi [pam].

Menurut BSNP (2006:121 dalam kurikulum satuan tingkat pendidikan (KTSP) pembelajaran tentang membaca permulaan sudah mulai terdapat pada kelas I semester 1 dengan standar kompetensi membaca suku kata dan kata dengan lafal yang tepat serta dapat membaca kalimat sederhana dengan intonasi yang tepat. Semakin tinggi tingkatan kelas, maka semakin kompleks keterampilan anak yang dituntut dalam membaca. Seperti pada kelas III, dalam kurikulum anak dituntut dapat membaca pemahaman dengan standar kompetensi dasar membaca intensif teks (100-150 kata) serta mampu menceritakannya kembali. Selain itu menurut Ritawati Mahyudi (1996:43) Membaca permulaan merupakan membaca awal yang diberikan kepada anak kelas I dan II sebagai dasar pengajaran selanjutnya.

Anak kesulitan membaca bukan berarti anak yang memiliki intelegensi dibawah rata-rata yang menyebabkan anak tidak dapat membaca. Tapi pada dasarnya anak dengan kesulitan membaca memiliki intelegensi sama dengan anak normal bahkan lebih dari anak normal, hanya saja kesulitan membaca mengalami gangguan pada sistem kerja otaknya pada syaraf neurologis. Hal ini di ungkapkan oleh T. L Harris dan R. E Hodges dalam M. Shadiq (1997:3) kesulitan membaca menunjuk pada anak yang tidak dapat membaca sekalipun penglihatan, pendengaran, intelegensinya normal dan keterampilan usia dan bahasanya sesuai. Kesulitan membaca sendiri diartikan oleh Nina Chaerani (2003:10) karena adanya hambatan dalam perkembangan kemampuan membaca seseorang.

Melihat permasalahan tersebut maka penulis mencoba menggunakan sebuah metode permainan yaitu permainan *scrabble*. Menurut Yusep Nurjatmika (2012:24) “*Game scrbble* merupakan sjenis permainan menyusun kata yang dapat dimainkan oleh 2 atau 4 orang anak”. Dimana pemain diberikan huruf kemudian menemukan sendiri kata yang sesuai berdasarkan kamus dengan jumlah huruf yang dimilikinya. Dalam proses pembelajaran, perlu memperhatikan cara, media dan metode pengajaran. Seperti halnya dengan permainan merupakan cara menyenangkan yang dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran.

Dengan permainan *scrabble* dapat meningkatkan daya pikir anak, daya ingat dan kreasi anak. Permainan ini menggunakan kepingan-kepingan huruf dan papan *scrabble* serta kamus. Permainan *scrabble* juga dapat meningkatkan gairah belajar siswa dalam membaca, karena penggunaan bahan yang menarik, dapat menyeimbangkan otak kanan dan otak kiri anak. Sehingga melalui permainan *scrabble* ini efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan bagi anak kesulitan membaca.

Metode Penelitian

Berdasarkan masalah yang diteliti yaitu efektivitas Permainan *Scrabble* dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan bagi anak Kesulitan Membaca di Kelas III SDN 20 Binuang Padang, maka jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen dalam bentuk *Single Subject Research* (SSR). Suharsimi Arikunto (2005:2006) mengemukakan bahwa, “penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari sesuatu yang dikenakan pada subjek yang diselidiki”.

Penelitian ini menggunakan desain A-B-A. Dimana (A₁) merupakan pengukuran awal pada kondisi *baseline* atau gambaran murni sebelum diberikan perlakuan, dan (B) merupakan fase *intervensi* yaitu gambaran mengenai kemampuan yang dimiliki subjek selama diberikan intervensi secara berulang-ulang dengan melihat hasil pada saat intervensi, serta (A₂) merupakan fase *baseline* setelah tidak lagi diberikan intervensi.

Pada penelitian ini yang menjadi fase *baseline* (A₁) yaitu kemampuan awal anak membaca permulaan sebelum menggunakan permainan *scrabble*. Dan yang menjadi fase *intervensi* (B) yaitu kemampuan membaca permulaan siswa setelah diberikan perlakuan permainan *scrabble* serta pada fase *baseline* (A₂) yaitu pengukuran kemampuan membaca permulaan anak tanpa diberikan intervensi untuk melihat apakah penelitian ini berhasil nantinya atau tidak.

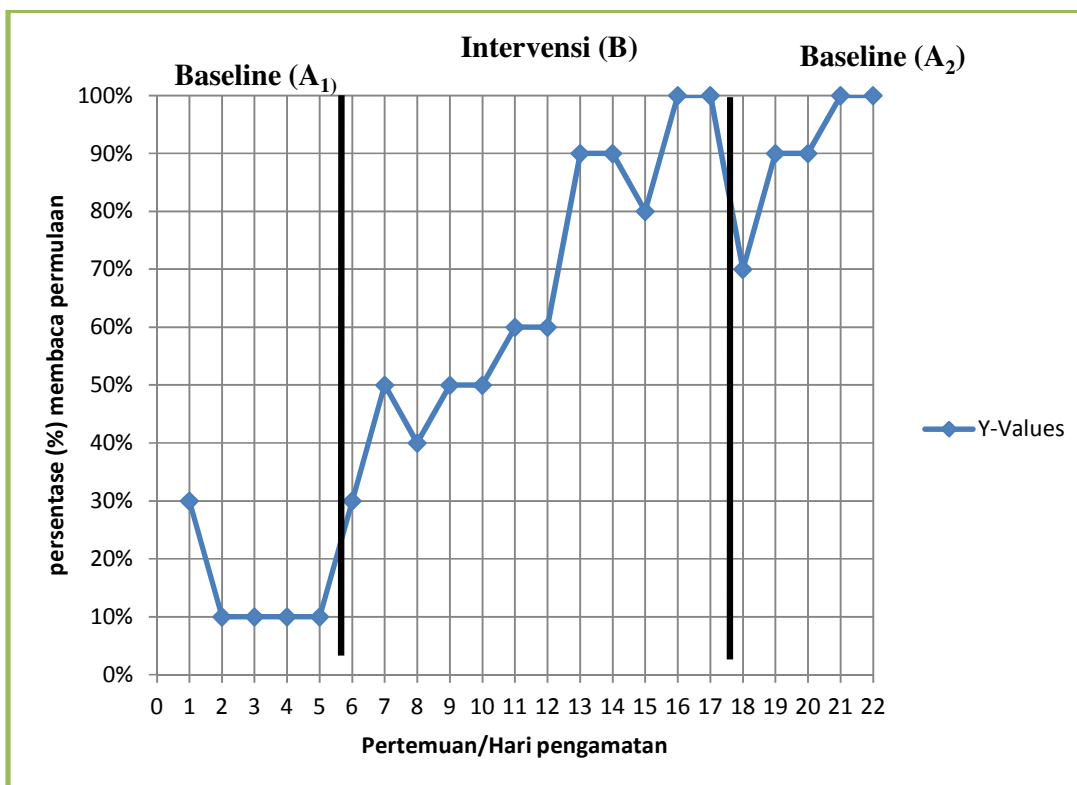
Dalam penelitian ini yang menjadi subjek seorang anak kesulitan membaca kelas III di SD Negeri 20 Binuang Pauh Padang, yang beridentitas X, berumur 10 tahun, jenis kelamin laki-laki dan telah mengalami tinggal kelas 2 kali. Secara fisik anak ini memiliki ciri-ciri fisi yaitu: berwajah biasa sama dengan anak normal dan memiliki kelainan pada mulut yaitu sumbing.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes. Tes dilakukan dengan anak disuruh merangkaikan huruf menjadi kalimat melalui permainan *scrabble* sesuai dengan jumlah huruf yang diberikan kemudian dijadikan kata dengan melihat kamus sehingga menjadi kata yang bermakna. Dan anak disuruh membaca kata yang telah dirangkainya sendiri. Kemudian peneliti melakukan penilaian dengan mencatat perolehan skor atau nilai dari setiap kata yang dibaca dan dirangkai dengan tepat.

Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah 1) analisa dalam kondisi yang mencakup, menentukan panjang kondisi, menentukan arah kecendrungan data, menentukan kecendrungan kestabilan (*trend stabilities*), menentukan kecendrungan Jejak data, menentukan level stabilitas dan rentang (*level stability*), menentukan tingkat level perubahan (*level Change*), 2) analisa antar kondisi yang didalamnya mencakup, menentukan banyak variabel yang berubah, menentukan perubahan kecenderungan arah, menentukan perubahan kecenderungan stabilitas, menentukan level perubahan, Menentukan persentase *overlap* data kondisi A dan B.

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan sebanyak dua puluh dua kali pertemuan. Pada tahap awal baseline (A_1) dilakukan lima kali pertemuan, anak dapat membaca item pada deskriptor dengan skor pada pertemuan pertama 30% hingga pertemuan kelima 10% dan mengalami penurunan, pada fase intervensi (B) dilaksanakn 12 kali pertemuan dimana pertemuan pertama skor perolehan anak 30% hingga pertemuan ke 12 skor perolehan anak 100% dan pada fase Baseline (A_2) pada pertemuan pertama 70% sampai pertemuan kelima sebesar 100%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik 1 dibawah ini :

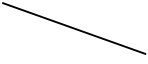


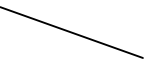




Grafik 1
Panjang Kondisi Baseline (A₁), Panjang Kondisi Intervensi (B) Dan Panjang Kondisi Baseline (A₂)

Pada grafik 1 dapat di jelaskan bahwa sebelum diberikan intervensi, data diambil sebanyak lima kali pertemuan. Diperoleh hasil pertemuan pertama sampai pertemuan kelima kemampuan anak mengalami penurunan. Pada pertemuan pertama kemampuan anak mencapai 30%, namun pada pertemuan kedua, kemampuan anak menurun menjadi 10% dan terus berlanjut sampai pada pertemuan kelima. Karena data anak telah stabil maka dilanjutkan dengan memberikan intervensi kepada anak yang dilakukan sebanyak dua belas kali pertemuan. Intervensi diberikan menggunakan permainan *scrabble* dan pada pertemuan pertama dilakukannya intervensi kemampuan anak mengalami peningkatan. Karena anak telah dapat mencapai target, maka intervensi dihentikan dan dilanjutkan dengan memberikan baseline (A₂) untuk melihat kemampuan anak tanpa diberikan lagi intervensi yaitu tanpa menggunakan permainan *scrabble*. Awalnya pada pertemuan kedelapan belas kemampuan anak menurun dari pertemuan ketujuh belas diberikan intervensi namun sampai pada pertemuan kedua puluh satu dan dua puluh dua. Akhirnya kemampuan anak meningkat sampai pada 100%.

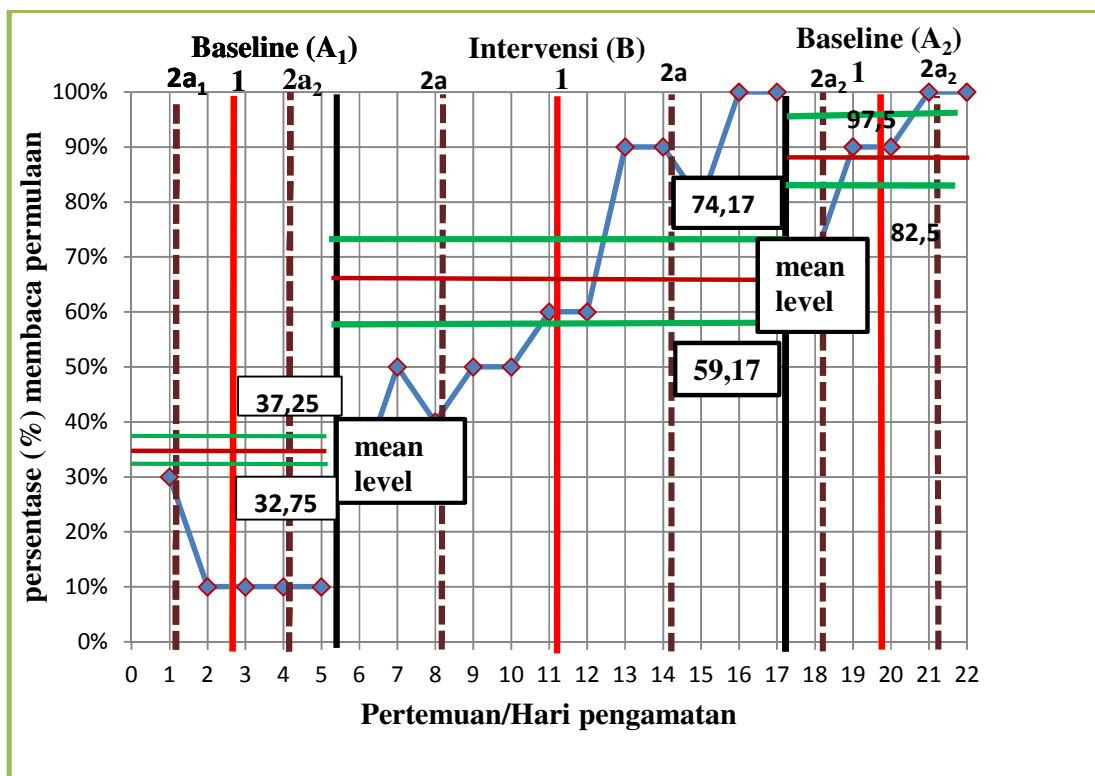
Hasil analisis data pada analisis data dalam kondisi dapat dilihat pada tabel 1 :

Tabel 1
Rangkuman Hasil Visual Dalam Kondisi

Kondisi	A₁	B	A₂
1. Panjang kondisi	5	12	5
2. Estimasi kecenderungan arah	(-) 	(+) 	(+) 
3. Kecenderungan stabilitas	Tidak stabil 0%	Tidak stabil 16,67%	Tidak stabil 40%
4. Jejak data	(-) 	(+) 	(+) 
5. Level stabilitas rentang	10% - 30%	30% - 100%	70% 100%
6. Level perubahan	30 - 10 (-20)	100 - 30 (+70)	100 - 70 (+30)

Dari tabel 1 diatas dapat dijelaskan bahwa pada kondisi baseline (A1) panjang kondisi 5 dan kecenderungan arah menurun serta tidak stabil dengan level perubahan 20. Pada kondisi intervensi (B), panjang kondisi baseline 12, mengalami kenaikan pada kecenderungan arah tapi data tidak stabil serta level perubahan 70. Selanjutnya pada kondisi baseline (A2) panjang kondisinya 5, keendrungan arah meningkat dan tidak stabil, pada level perubahan 30.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik 2 dibawah ini:

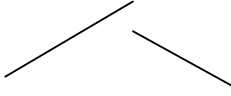
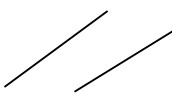


Grafik 2

Stabilitas Kecendrungan Kemampuan Anak Membaca Permulaan

Hasil analisa antar kondisi dapat dilihat pada tabel 2 :

Tabel 2
Rangkuman Hasil Analisis Antar Kondisi

Kondisi	B1/A1 2:1	B1/A2 2:1
Jumlah variabel yang berubah	1	1
Perubahan kecendrungan arah	 (+) (-)	 (+) (-)
Perubahan kecendrungan stabilitas	Tidak stabil ke tidak stabil	Tidak stabil ke tidak stabil
Perubahan level	+ 20%	+70%
Persentase overlape	0%	16,67%

Berdasarkan tabel 2 di atas dapat dijelaskan bahwa analisis antar kondisi terdiri dari jumlah variabel yang berubah, perubahan kecendrungan arah, perubahan kecendrungan stabilitas, perubahan level dan persentase overlape. Selain itu kemampuan anak dalam

membaca permulaan tidak stabil. Dan dapat juga dilihat pada tabel persentase overlape kecil, itu berarti pengaruh intervensi terhadap target *behaviour* baik.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dengan tiga kondisi selama dua puluh dua kali pertemuan. Pada kondisi baseline (A1) dilakukan dengan lima kali pertemuan untuk melihat kemampuan anak sebelum dilakukannya intervensi. Pada kondisi intervensi (B) dilakukan selama dua belas kali pertemuan. Intervensi dilakukan dengan menggunakan permainan yang dijadikan sebagai terapi dalam belajar. Terapi permainan yang digunakan sebagai suatu pendekatan yaitu terapi permainan *scrabble*. Pada kondisi baseline (A2) yaitu kondisi setelah tidak diberikan intervensi lagi dilakukan selama lima kali pertemuan.

Terapi permainan menurut Chalidah (2005:133) “ merupakan kegiatan belajar dalam bentuk terapi yang berfungsi untuk mengurangi atau menghilangkan hambatan-hambatan atau gangguan-gangguan dengan cara melakukan aktifitas gerak (seni tari), musik, vokal, seni lukis dan permainan”. Permainan *scrabble* merupakan permainan olah kata. Menurut Yusep Nurjatmika (2012:24) “*Game Scrabble* merupakan jenis permainan menyusun kata yang dapat dimainkan oleh 2-4 orang anak”. Selain itu Yusep Nurjatmika (2012:25) mengungkapkan “ manfaat dari permainan *scrabble* adalah untuk kognitif, motorik, logika dan sosial/emosional”. Permainan ini dilaksanakan dengan menyusun huruf sesuai kata yang telah disediakan kemudian anak membaca kata yang telah disusunnya. Kata yang benar dibaca anak akan mendapatkan nilai. Nilai tertinggi yang akan menang. Permainan *scrabble* yang dijadikan sebagai terapi dalam mengajarkan membaca permulaan dapat digunakan untuk membantu dalam membaca permulaan.

“Membaca permulaan merupakan membaca awal yang diberikan kepada anak kelas I dan II sebagai dasar pengajaran selanjutnya” (Ritawati Mahyudin 1996:43). Tahap membaca permulaan umumnya diberikan sejak anak masuk kelas satu SD, yaitu pada usia 6 tahun. Namun tidak semua anak dapat membaca permulaan pada kelas I dan II SD, diantaranya adalah anak SD yang telah duduk dikelas III SD dan telah beberapa kali mengalami tinggal kelas di SDN 20 Bnuang Padang.

Berdasarkan analisa data yang telah dipaparkan diatas dapat disimpulkan bahwa permainan *scrabble* efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan membaca

permulaan. Hal ini sesuai dengan data bahwa kemampuan anak meningkat dengan baik hingga mencapai 100%.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Pembelajaran pada anak dilakukan secara berulang-ulang dan terus menerus, dimana pada kondisi baseline (A_1) dilakukan sebanyak lima kali pertemuan, pada kondisi intervensi dilaksanakan sebanyak 12 kali pertemuan dan pada kondisi baseline (A_2) dilaksanakan sebanyak lima kali pertemuan. Dalam penelitian ini, kemampuan siswa mengalami peningkatan, hal ini dapat dibuktikan dari data yang diperoleh saat intervensi pada pertemuan keenam sampai pertemuan kedua belas dengan skor tertinggi 100% dan pada fase baseline (A_2) di pertemuan kedelapan belas sampai pertemuan kedua puluh dua anak dapat memperoleh skor tertinggi 100%.

Hasil ini terbukti setelah data dianalisa menggunakan grafik garis yang telah dibuat berdasarkan pengolahan data yang diperoleh dimana hasil data yang diperoleh menunjukkan bahwa (H_a) diterima : permainan *scrabble* dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan (kata benda) anak kesulitan membaca kelas III di SDN 20 Bjuang Padang dan H_0 ditolak.

Saran

Berdasarkan penelitian ini, peneliti memberikan masukan sebagai berikut :

1. Peneliti menyarankan agar guru tetap memberikan latihan membaca kepada anak, karena jika tidak maka anak, akan kesulitan lagi dalam membaca. Selain itu, dilihat dari daya tangkap anak dalam belajar, harus dilakukan secara terus menerus dan berulang-ulang.
2. Bagi peneliti selanjutnya agar dapat mencari ide yang lebih baru lagi demi mengembangkan penelitian ini.

Daftar Rujukan

Arikunto, Suharsimi. 2005. *Management Penelitian*. Jakarta: rineka Cipta

BSNP. 2006. *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta

- Chalidah, Ellah Siti. 2005. *Terapi Permainan Bagi Anak Yang Memerlukan Layanan Pendidikan Khusus*. Jakarta: Depdiknas
- Chaerani, Nina. 2003. *Biarkan Anak Bicara*. Jakarta: Republika
- Nurjatmika, Yusep. 2012. *Ragam Aktivitas Harian Untuk TK*. Jogjakarta: DIVA Press
- Ritawati Wahyudin, (1996). *Bahan Ajar Pendidikan Bahasa Indonesia di Kelas-kelas Rendah SD*. Padang: IKIP
- Shodiq, M. 1998. *Pendidikan Bagi Anak Dislexia*. Debdibud