

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF VOCAL MELAU
MEDIA PUZZLE BAGI ANAK KESULITAN BELAJAR
KELAS II DI SDN 18 KOTO LUAR**

Oleh

Genesa Vernanda¹, Markis Yunus², Rahmahtrisilvia³

Abstrak

The research on the back by the second grade Gifted students in SDN 18 Koto Luar, for proving *puzzle* media can improve children recognize letters for learning difficulties at 18 Koto SDN Luar. This research uses experimental approach in the form of Single Subject Research (SSR) with a research design using ABA design. Media *puzzle* can improve cognitive ability vowel learning difficulties for children second grade at SDN 18 Koto Luar.

Kata Kunci : Anak Kesulitan Belajar, Mengenal Huruf Vocal, Media *Puzzle*

PENDAHULUAN

Penelitian ini dilatar belakangi dengan ditemukannya seorang anak kesulitan belajar yang sudah duduk di II di SDN 18 Koto Luar yang masih belum bisa dalam kemampuan mengenal huruf. mengenal huruf merupakan langkah awal dari membaca. Membaca merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh semua anak karena melalui membaca anak dapat belajar banyak tentang berbagai bidang studi. Kemampuan membaca merupakan dasar untuk menguasai berbagai bidang studi. Jika anak pada usia sekolah permulaan tidak segera mempunyai kemampuan membaca, maka ia akan mengalami kesulitan dalam berbagai bidang studi pada kelas-kelas berikutnya. Oleh karena itu setiap anak harus mampu untuk membaca untuk menunjang mata pelajaran yang lainnya, dalam hal ini termasuk juga bagi anak kesulitan belajar. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia seharusnya anak kelas II sudah mampu membaca. Dimana anak kesulitan belajar X belum mampu mengenal huruf

¹Genesa Vernanda(1), Mahasiswa Jurusan Pendidikan Luar Biasa, FIP UNP,

²Markis Yunus (2), Dosen Jurusan Pendidikan Luar Biasa, FIP UNP,

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

Martini Jamaris (2009:4) Kesulitan belajar atau learning disability (LD) adalah suatu kelainan yang membuat individu yang bersangkutan sulit untuk melakukan kegiatan belajar secara efektif. Kesulitan belajar didefinisikan sebagai kelambatan atau penyimpangan dalam bidang akademik dasar, (seperti berhitung, membaca, menulis), serta gangguan berbicara dan bahasa. Anak kesulitan belajar berhitung disebut dengan diskalkulia, anak dengan kesulitan menulis disebut dengan disgrafia dan Kesulitan belajar membaca juga bisa disebut dengan disleksia.

Menurut Patmonodewo (Misbach, Muzamil, 2010) kata puzzle berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. *Puzzle* adalah sebuah permainan untuk menyatukan pecahan keping untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan. Media *puzzle* dapat digunakan untuk mengajarkan pengenalan huruf kepada anak. *Puzzle* yaitu suatu media berwarna warni yang bisa dibongkar pasang bisa berupa huruf, angka, binatang dan lain-lain yang dapat merangsang imajinasi. Tidak hanya itu Media *puzzle* juga memiliki keunggulan seperti : mudah diperoleh, tidak beresiko, cepat dikenal anak, memiliki warna yang bervariasi, serta memiliki gambar-gambar yang menarik bagi anak. Alasan peneliti memilih Media *puzzle* karna *puzzle* merupakan media yang menarik dengan warna dan bentuk yang menarik sehingga dapat menarik perhatian anak untuk mengikuti pelajaran. Selain itu media *puzzle* diharapkan dapat merangsang daya ingat anak untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan di SDN 18 Koto Luar, permasalahan yang peneliti temukan yaitu anak mengalami hambatan dalam kemampuan membaca, terutama untuk mengenal huruf. Indikator dari mengenal huruf yaitu menyebutkan huruf, menuliskan huruf, dan menunjukkan huruf. Anak yang berinisial D tersebut berada di kelas II. Pada saat pelajaran Bahasa Indonesia guru meminta anak membaca yang ditulis guru di papan tulis, anak hanya diam saja, karna anak belum bisa mengenal huruf. Seharusnya anak kelas II SD sudah bisa mengeja bacaan. Selanjutnya guru membuat sebuah kata yang menghilangkan satu buah huruf dan anak disuruh untuk mengisinya, namun anak hanya asal sebut saja.

Di sekolah anak didudukkan di bangku paling depan. Di kelasnya terdapat 12 orang anak yang mengalami gangguan membaca. Dalam hal ini peneliti melihat dalam proses pembelajaran guru menggunakan pendekatan klasikal dan individual. Pendekatan klasikal terlihat dari cara guru menerangkan didepan kelas pada semua siswa. Dan pendekatan individual terlihat dari guru menyuruh siswa untuk mendikte ke depan kelas. Kemudian

guru menanyakan apakah yang dibuat anak sudah benar atau belum. Kalau belum guru akan membantu anak memperbaiki kesalahan yang dibuat anak tersebut. Pada anak yang mengalami gangguan membaca. Guru lebih melakukan pendekatan kepada anak-anak tersebut. Dan sepulang sekolahpun anak-anak yang mengalami gangguan membaca diberikan pelajaran tambahan agar anak lebih cepat bisa membaca.

Setelah itu peneliti melakukan asesmen terhadap anak tersebut. Peneliti meminta anak menyebutkan huruf dari a sampai z anak mampu menyebutkannya secara keseuruhan, tetapi setelah pengujian meminta anak menuliskan huruf dari a sampai z anak hanya mampu menuliskan huruf b dan u. Begitu juga dengan menunjukkan huruf dari a sampai z anak hanya bisa menunjukkan huruf b dan u. Selain itu peneliti juga melakukan wawancara dengan orang tua. Orang tua mengatakan dirumah anak tidak pernah belajar, karna tidak ada yang bisa membimbing di rumah. Dan orang tuapun tidak bisa membantu untuk mengajar di rumah, karna orang tua sibuk dengan pekerjaannya. Bimbingan orang tua yang kurang menyebabkan anak jadi malas dalam belajar. Padahal belajar di rumah sangat diperlukan karena tidak cukup hanya di sekolah anak belajar. Dengan melakukan pengulangan belajar di rumah maka anak akan lebih mengerti dan lebih paham akan pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti tertarik mengadakan penelitian dengan judul “ Meningkatkan kemampuan mengenal huruf vocal melalui media *puzzle* bagi anak kesulitan belajar kelas II di SDN 18 Koto Luar”.

Secara garis besar penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf vocal bagi anak kesulitan belajar kelas II di SDN 18 Koto Lua dengan menggunakan media *Puzzle*.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian adalah eksperimen dalam bentuk *Single Subject Research* (SSR). Eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari sesuatu yang dikenakan pada subjek selidik.

Pada pada subjek tunggal ini, desain yang digunakan adalah desain A-B-A, dimana A1 merupakan *phase baseline* sebelum diberikan intervensi, B merupakan *phase treatment* pemberian intervensi dan A2 merupakan *phase baseline* setelah tidak lagi diberikan intervensi. *Phase Baseline* (A1) adalah suatu phase saat target behavior diukur secara

periodik sebelum diberikan perlakuan tertentu. *Phase Treatment* (B) adalah phase saat target behavior diukur selama perlakuan tertentu diberikan. *Phase Baseline* (A2) adalah suatu target behavior diukur secara periodik setelah intervensi diberikan.

Variabel adalah segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2010:61), variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun yang menjadi variabel terikat (target behavior) dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal huruf vocal.

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek adalah anak kesulitan belajar di SDN 18 Koto Luar. Anak ini berumur 8 tahun dengan jenis kelamin laki-laki. Secara fisik, anak memiliki ciri fisik sama dengan anak normal lainnya, dan yang menjadi permasalahan pada anak yaitu anak tidak mampu mengenal huruf, sedangkan anak sudah menginjak kelas II SD.

Teknik teknik pengumpulan data yang digunakan adalah pencatatan data produk permanen berupa pengamatan langsung, yaitu melihat bagaimana keberhasilan anak dalam memasang, menyebutkan dan menunjukkan huruf vocal. Selanjutnya mencatat berapa kali jumlah anak mampu melakukannya dengan benar. Dan alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa seperangkat tes lisan dan tes perbuatan dalam memasang, menyebutkan dan menunjukkan huruf vocal untuk mengetahui sejauh mana anak dapat melakukannya dengan benar dari kriteria yang telah ditentukan.

Data dianalisis dengan menggunakan teknik analisis visual grafik, yaitu dengan cara melampirkan data-data ke dalam grafik. Kemudian data tersebut dianalisis berdasarkan komponen-komponen pada setiap phase *Baseline* (A) dan intervensi (B), dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Analisis dalam kondisi

Analisis dalam kondisi adalah menganalisis perubahan data dalam suatu kondisi, misalnya: kondisi *baseline* atau *intervensi*. Dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menentukan panjangnya kondisi
- b. Menentukan estimasi kecenderungan arah
- c. Menentukan kecenderungan stabilitas
- d. Menentukan jejak data
- e. Menentukan level stabilitas dan rentang

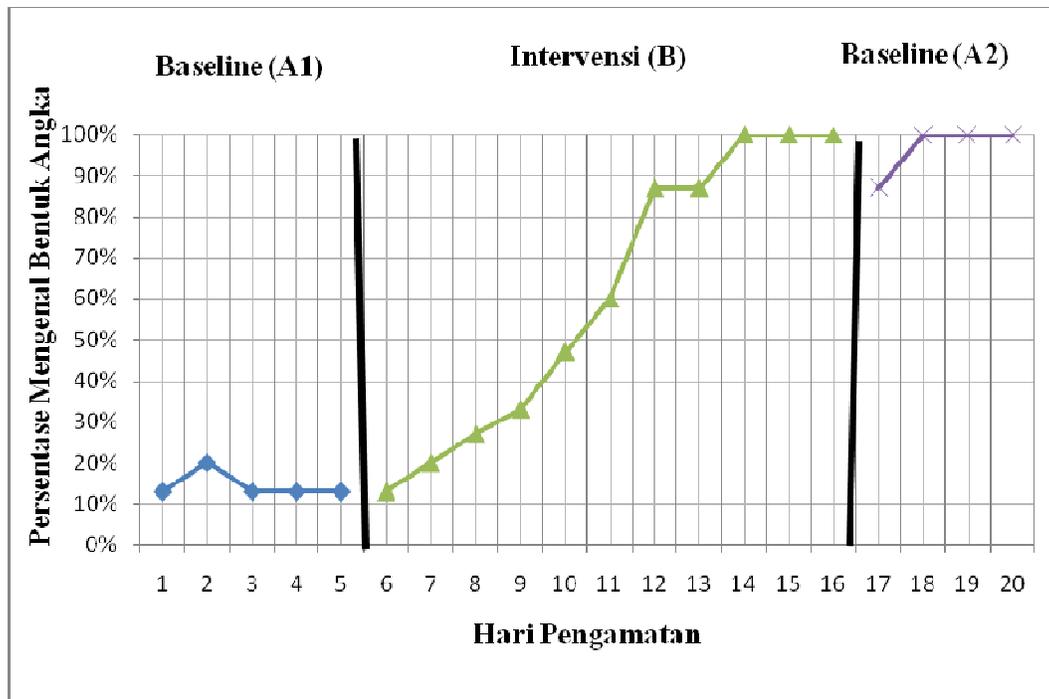
- f. Menentukan level perubahan
2. Analisis antar kondisi

Menurut Juang Sunanto (2005:100), untuk memulai menganalisa perubahan data antar kondisi, data yang stabil harus mendahului kondisi yang akan di analisis. Adapun komponen dalam analisis antar kondisi adalah:

- a. Menentukan banyak variabel yang dirubah
- b. Menemukan perubahan kecenderungan arah
- c. Menemukan perubahan kecenderungan stabilitas
- d. Menentukan level perubahan
- e. Menentukan persentase *overlape* data dalam kondisi *baseline* dan intervensi.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian Single Subject Research (SSR) ini dianalisis dengan menggunakan analisis visual data grafik (Visual Analysis of Graphic Data). Adapun data yang diperoleh data yang diperoleh pada pengamatan dalam kondisi *baseline* (A1), kondisi *intervensi* (B), dan kondisi *baseline* setelah tidak diberikan *intervensi* lagi (A2) dengan menggunakan teknik *Shaping* dapat dilihat berdasarkan grafik dibawah ini:



Grafik 1. Perbandingan data *Baseline* (A1) dengan Data *Intervensi* (B) dan Data *Baseline* Setelah tidak lagi Diberikan *Intervensi* (A2)

Kondisi A1 merupakan kondisi awal anak sebelum diberikan intervensi. Pengamatan dimulai pada tanggal Selasa/7 Mei 2013, kemampuan anak dalam mengenal huruf vocal hanya bisa menunjukkan dan menyebutkan huruf u saja. Hasil yang diperoleh yaitu 13%. Rabu/8 Mei 2013, kemampuan anak dalam mengenal huruf vocal meningkat anak hanya bisa memasangkan huruf o, menunjukkan huruf u dan menyebutkan huruf u. Hasil yang diperoleh yaitu 20%. Kamis/9 Mei 2013, kemampuan anak dalam mengenal huruf vocal hanya bisa menunjukkan dan menyebutkan huruf u saja. Hasil yang diperoleh yaitu 13%. Jum'at/10 Mei 2013, kemampuan anak dalam mengenal huruf vocal hanya bisa menunjukkan dan menyebutkan huruf u saja. Hasil yang diperoleh yaitu 13%. Sabtu/11 Mei 2013, kemampuan anak dalam mengenal huruf vocal hanya bisa menunjukkan dan menyebutkan huruf u saja. Hasil yang diperoleh yaitu 13%.

Pengamatan dilakukan sebanyak lima kali dengan hasil tersebut dapat dilihat anak belum bisa mengenal huruf vocal terlihat pada saat anak memasangkan, menyebutkan dan menunjukkan anak mengalami masalah. Pada penelitian ini data analisis dengan analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi.

Pada kondisi *intervensi* (B) dilakukan selama sebelas kali pengamatan. Dan pengamatan dimulai pada tanggal Minggu/12 Mei 2013 pengamatan pertama kali dilakukan. Dari hasil pengamatan setelah intervensi diberikan anak masih belum mengalami peningkatan dalam mengenal huruf vocal, anak hanya bisa menyebutkan dan menunjukkan huruf u. Hasil yang diperoleh yaitu 13%. Senin/13 Mei 2013 pengamatan selanjutnya. Dari hasil pengamatan setelah intervensi diberikan anak mengalami peningkatan dalam mengenal huruf vocal, anak mampu memasangkan huruf u, menyebutkan huruf u dan menunjukkan huruf u. Hasil yang diperoleh yaitu 20%. Selasa/14 Mei 2013 pengamatan berikutnya. Dari hasil pengamatan setelah intervensi diberikan anak mengalami peningkatan dalam mengenal huruf vocal, anak mampu memasangkan huruf a dan u, menyebutkan huruf u dan menunjukkan huruf u. Hasil yang diperoleh 27%. Kamis/16 Mei 2013 pengamatan selanjutnya. Dari hasil pengamatan setelah intervensi diberikan anak mengalami peningkatan dalam mengenal huruf vocal, anak mampu memasangkan huruf a, u dan o, menyebutkan huruf u dan menunjukkan huruf u. Hasil yang diperoleh 33%. Sabtu/18 Mei 2013 pengamatan berikutnya. Dari hasil pengamatan setelah intervensi diberikan anak mengalami peningkatan dalam mengenal huruf vocal, anak mampu memasangkan huruf a, i, u, e dan o, menyebutkan huruf u dan menunjukkan huruf u. Hasil yang diperoleh 47%. Minggu/19 Mei 2013 pengamatan berikutnya. Dari hasil pengamatan setelah intervensi

diberikan anak mengalami peningkatan dalam mengenal huruf vocal, anak mampu memasang huruf a, i, u, e dan o, menyebutkan huruf a dan u dan menunjukkan huruf a dan u. Hasil yang diperoleh 60%. Senin/20 Mei 2013 pengamatan selanjutnya. Dari hasil pengamatan setelah intervensi diberikan anak mengalami peningkatan dalam mengenal huruf vocal, anak mampu memasang huruf a, i, u, e dan o, menyebutkan huruf a, i, u dan o dan menunjukkan huruf a, i, u dan o. Hasil yang diperoleh yaitu 87%. Selasa/21 Mei 2013 pengamatan berikutnya. Dari hasil pengamatan setelah intervensi diberikan anak tidak mengalami peningkatan dalam mengenal huruf vocal, anak mampu memasang huruf a, i, u, e dan o, menyebutkan huruf a, u, e dan o menunjukkan a, u, e dan o. Hasil diperoleh yaitu 87%. Rabu/22 Mei 2013 pengamatan selanjutnya. Dari hasil pengamatan setelah intervensi diberikan dalam mengenal huruf vocal anak mengalami peningkatan, anak mampu memasang huruf a, i, u, e dan o, menyebutkan huruf a, i, u, e dan o dan menunjukkan huruf a, i, u, e dan o. Hasil yang diperoleh yaitu 100%. Kamis/23 Mei 2013 pengamatan berikutnya. Dari hasil pengamatan setelah intervensi yang diberikan kemampuan anak dalam mengenal huruf tetap, anak mampu memasang huruf a, i, u, e dan o, menyebutkan huruf a, i, u, e dan o dan menunjukkan huruf a, i, u, e dan o. Hasil yang diperoleh yaitu 100%. Jum'at/24 Mei 2013 pengamatan terakhir pada baseline B. Dari hasil pengamatan setelah intervensi diberikan kemampuan anak dalam mengenal huruf vocal masih stabil, anak mampu memasang huruf a, i, u, e dan o, menyebutkan huruf a, i, u, e dan o dan menunjukkan huruf a, i, u, e dan o. Hasil yang diperoleh yaitu 100%.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, pengamatan dihentikan pada hari ke sebelas. Karena pada hari ke sebelas kemampuan anak sudah menunjukkan stabil.

Kondisi A2 merupakan kondisi dimana Anak Kesulitan Belajar Membaca tidak lagi diberikan perlakuan. Kondisi A2 dilakukan selama empat kali pengamatan, dimulai pada tanggal minggu/2 Juni 2013 pengamatan pertama. Setelah Anak Kesulitan belajar tidak lagi diberikan intervensi dalam mengenal huruf vocal, kemampuan anak menurun, anak mampu memasang huruf a, i, u, e dan o, menyebutkan huruf a, i, u dan o dan menunjukkan huruf a, i, u, dan o. Hasil yang diperoleh yaitu 87%. Senin/3 Juni 2013 pengamatan selanjutnya. Setelah Anak Kesulitan belajar tidak lagi diberikan intervensi dalam mengenal huruf vocal, kemampuan anak meningkat kembali, anak mampu memasang huruf a, i, u, e dan o, menyebutkan huruf a, i, u, e dan o dan menunjukkan huruf a, i, u, e dan o. Hasil yang diperoleh yaitu 100%. Selasa/4 Juni 2013 pengamatan berikutnya. Setelah Anak Kesulitan belajar tidak lagi diberikan intervensi dalam mengenal huruf vocal, kemampuan

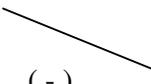
anak tetap, anak mampu memasang huruf a, i, u, e dan o, menyebutkan huruf a, i, u, e dan o menunjukkan huruf a, i, u, e dan o. Hasil yang diperoleh yaitu 100%. Rabu/5 Juni 2013 pengamatan terakhir. Setelah Anak Kesulitan belajar tidak lagi diberikan intervensi dalam mengenal huruf vocal, kemampuan anak tetap, anak mampu memasang huruf a, i, u, e dan o, menyebutkan huruf a, i, u, e dan o menunjukkan huruf a, i, u, e dan o. Hasil yang diperoleh yaitu 100%.

Pengamatan pada hari ke empat dihentikan, karena pada hari ke dua, tiga dan ke empat kemampuan anak sudah stabil.

1. Analisis dalam kondisi

Data analisis dalam kondisi dapat dilihat berdasarkan tabel dibawah ini:

Tabel 1. Rangkuman Analisis dalam Kondisi

No	Kondisi	A1	B	A2
1.	Panjang kondisi	5	11	4
2.	Estimasi kecenderungan arah	 (-)	 (+)	 (+)
3.	Kecenderungan stabilitas	Tidak stabil (80%)	Tidak stabil (9%)	Tidak Stabil (75%)
4.	Jejak data	 (-)	 (+)	 (+)
5.	Level stabilitas	80% (tidak stabil)	9% (tidak stabil)	75% (tidak stabil)
6.	Level perubahan	20% - 13% = 7%	100% - 13% = 87%	100% - 87% = 13%

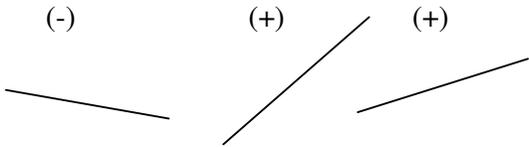
		(-)	(+)	(+)
--	--	-----	-----	-----

Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan panjang kondisi baseline (A1) adalah 5, kondisi baseline (B) adalah 11 dan panjang pada kondisi baseline yang tidak diberikan intervensi lagi (A2) adalah 4. Estimasi kecendrungan arah A1 adalah (-), B adalah (+) dan A2 adalah (+). Kecendrungan stabilitas pada kondisi A1 tidak stabil, kondisi B tidak stabil dan kondisi A2 mendapatkan hasil tidak stabil.

2. Analisis Antar Kondisi

Data analisis antar kondisi dapat dilihat berdasarkan tabel dibawah ini:

Tabel 2. Rangkuman Hasil Analisis Antar Kondisi

Kondisi	A2/B/A1
1. Jumlah variabel yang berubah	1
2. Perubahan kecenderungan arah	
3. Perubahan kecenderungan stabilitas	Tidak stabil secara negative ke tidak stabil secara positif dan ke stabil secara positif
4. Level perubahan <ul style="list-style-type: none"> a. Level perubahan (persentase) pada kondisi B/A1 b. Level perubahan (persentase) pada kondisi B/A2 	$(13\% - 13\%) = 0\%$ $(100\% - 13\%) = + 87\%$

5. Persentase overlape	
a. Pada kondisi <i>baseline</i> (A1) dengan kondisi <i>intervensi</i> (B)	36%
b. Pada kondisi <i>baseline</i> (A2) dengan kondisi <i>intervensi</i> (B)	27%

Berdasarkan tabel 2 diatas dapat dijelaskan bahwa variabel yang diubah dalam penelitian ini yaitu kemampuan mengenal huruf vocal anak kesulitan belajar (X) yang memiliki masalah dalam memasang, menyebutkan dan menunjukkan huruf vocal. Kemampuan anak dalam mengenal huruf vocal selama kondisi A1 cenderung arahnya menurun (-), sedangkan pada kondisi B kemampuan anak dalam mengenal nama-nama binatang terus meningkat (+) kecenderungan arahnya. Dan pada kondisi A2 kecenderungan arahnya meningkat (+). Sehingga pemberian *intervensi* berpengaruh positif terhadap variabel yang diubah. Perubahan kecendrungan stabilitas dari variabel ke variabel stabil. Level perubahan (persentase) juga menunjukkan arah perubahan yang baik (+), dengan persentase overlape 27%.

PEMBAHASAN

Penelitian ini membahas tentang pengenalan huruf vocal pada bidang studi bahasa indonesia yang diberikan pada anak kesulitan belajar.. Martini Jamaris (2009:4) Kesulitan belajar atau *learning disability* (LD) adalah suatu kelainan yang membuat individu yang bersangkutan sulit untuk melakukan kegiatan belajar secara efektif. Anak kesulitan belajar memiliki IQ tidak bermasalah mereka mampu mengikuti pelajaran akademik, hanya satu mata pelajaran yang mengalami kesulitan. Kesulitan belajar yang dialami anak adalah dalam bidang bahasa indonesia dalam mengenal huruf vokal. Hal ini terbukti pada hasil penelitian yang peneliti lakukan, adapun hasil penelitian ini adalah Pada kondisi *baseline* (A1) pengamatan pertama hingga ke lima kemampuan anak cenderung sedikit menurun, data berubah yaitu dengan kisaran 13%, 20% dan 13%. Sehingga peneliti menghentikan pengamatan pada kondisi ini. Sedangkan pada kondisi *intervensi* (B) dihentikan pada pengamatan yang ke sebelas karena data telah menunjukkan peningkatan yang stabil, pada *intervensi* ketiga persentase kemampuan anak mengenal huruf vocal terus meningkat dari

13% sampai 100%, dan pada pengamatan yang sembilan sampai seterusnya persentase kemampuan anak stabil yaitu 100% pengamatan dihentikan karena anak sudah dapat mengenal huruf vocal dengan benar. dan Pada kondisi baseline (A2) dilakukan sebanyak empat kali pengamatan, pada pengamatan pertama kemampuan anak mengenal huruf vocal 87%, dan pada pengamatan dua sampai empat kemampuan anak mengenal bentuk angka dan mencapai kestabilan yaitu dengan persentase 100%. Pengukuran variabel pada penelitian ini secara persentase.

Peningkatan dalam mengenal huruf vokal ini dapat ditingkatkan melalui media puzzle. Media puzzle merupakan media bongkar pasang yang dapat meningkatkan daya ingat anak. Dina Indriana (2011:23) mengemukakan bahwa *Puzzle* adalah sebuah permainan untuk menyatukan pecahan keping untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan. Sebagaimana dikemukakan oleh Dina Indriana (2011:54) puzzle memiliki keunggulan yakni memiliki bermacam-macam warna sehingga menarik minat anak untuk belajar dan meningkatkan daya tahan anak dalam belajar. Terlihat dengan kegiatan dan perlakuan yang diberikan dengan media puzzle anak bersemangat dan senang melakukannya.

Media *Puzzle* merupakan salah satu bentuk perlakuan yang diberikan kepada anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf vocal dalam penelitian ini bagi Anak Kesulitan Belajar. Huruf vocal itu sendiri adalah bunyi ujaran akibat adanya udara yang keluar dari paru-paru tidak terkena hambatan atau halangan. Jumlah huruf vokal ada 5, yaitu a, i, u, e, dan o. Sedangkan huruf vokal menurut Johh Lyons dalam (I. Soetikno 1995:101) adalah (secara artikulatoris) sebagai bunyi bersuara yang dalam pembentukannya, udara lewat melalui laring (*larynx*) dan mulut tanpa hambatan (oleh lidah, bibir, gigi, dan sebagainya).

Berdasarkan pembahasan yang dipaparkan di atas dapat dibuktikan bahwa pengaruh *intervensi* menggunakan media *Puzzle* dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf bagi Anak Kesulitan Belajar kelas II di SDN 18 Koto Lua.

SIMPULAN

Penelitian yang dilaksanakan yaitu meningkatkan kemampuan mengenal huruf vocal melalui media puzzle bagi anak kesulitan belajar di SDN 18 Koto Luar. Jenis penelitian yaitu *Single Subject Research* (SSR) dengan menggunakan desain A-B-A.

Pelaksanaan ini terdisri dari tiga phase, yaitu phase *baseline* sebelum *intervensi* (A1), phase *intervensi* (B) dan phase *baseline* setelah tidak lagi diberikan *intervensi* (A2). Phase *baseline* sebelum *intervensi* (A1) dilaksanakan selama lima kali pengamatan. Setelah data yang di peroleh stabil pengamatan pada *baseline* (A1) dihentikan. Peneliti melanjutkan ke phase *intervensi* (B). Phase *intervensi* (B) dilaksanakan selama sebelas kali pengamatan, setelah data yang di dapat stabil, pengamatan dihentikan. Dan dilanjutkan pada phase *baseline* setelah tidak lagi diberikan *intervensi* (A2). Pengamatan dilaksanakan selama empat kali pengamatan, setelah data yang di dapat stabil pada *baseline* (A2) pengamatan dihentikan. Dari analisis data yang peneliti lakukan, terlihat adanya peningkatan anak dalam mengenal huruf vocal.

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat di simpulkan bahwa kemampuan Anak Kesulitan Belajar Membaca dalam mengenal huruf vocal mengalami peningkatan. Jadi, dapat di ambil kesimpulan bahwa media *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf vocal bagi Anak Kesulitan Belajar Membaca kelas II di SDN 18 Koto Luar.

SARAN

Dari hasil penelitian yang dapat dilihat dari kesimpulan yang telah dikemukakan, maka ada beberapa saran yang dapat disampaikan melalui penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi guru, agar dapat mempertimbangkan penggunaan media *puzzle* dalam membaca permulaan, khususnya pembelajaran mengenal huruf.
2. Bagi orang tua, agar dapat membatu anak dalam belajar di luar jam sekolah dan dapat menggunakan media *puzzle* untuk membaca permulaan dan pengenalan huruf.
3. Kepada peneliti selanjutnya bisa menggunakan media *puzzle* untuk mengatasi permasalahan lain yang relevan

DAFTAR RUJUKAN

- Abdurahman, Mulyono. 2003. *Pendidikan Bagi Anak Kesulitan Belajar*. Jakarta: DEPDIKBUD.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Ayi. 2009 . “Huruf Dan Typografi”. *Pendidikan*. (online, [http//id.wikipedia.org.huruf. dan tipografi.com](http://id.wikipedia.org/huruf_dan_tipografi.com), diakses tanggal 12 desember 2012).
- Hurmali, Tarcy. 2011. *Seni & Srtategi Membaca Cepat Tanpa Lupa*. Yogyakarta: Shopia Timur Publisher.
- Ig. A. K. Wardani. 1995. *Pengajaran Bahasa Indonesia Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: DEPDIKBUD.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jokjakarta: Diva Press.
- Jumaris, Martini. 2009. *Kesulitan Belajar Perseptif, Asesmen, dan Penaggulangannya*. Jakarta:Yayasan Penamas Murni
- Nurjatmika, Yusep. 2012. *Ragam Aktivitas Harian Untuk TK*. Jogjakarta:Divya Press.
- Rahim, Farida. 2008. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta:PT Bumi Aksara.
- Shoding. 1995. *Pendidikan Bagi Anak Disleksia*. Jakarta: DEPDIKBUD.
- Sunanto, Juang . 2005. *Pengantar Penelitian dengan Subjek Tunggal*. Universitas of Tsukuba Jepang.
- Suryabrta, Sumadi. (2003). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Tim Pembina MKU Pengantar Pendidikan. 2006. *Bahan Ajar Pengantar Pendidikan*. Padang: Universitas Negeri Padang.