

EFEKTIVITAS PERMAINAN ENGGLEK UNTUK MENGENALKAN KONSEP HURUF VOKAL BAGI ANAK BERKESULITAN BELAJAR

(*Single Subject Research* Kelas II SDN 01 Alang Laweh Padang Padang)

Oleh

Dian Febriani¹, Tarmansyah², Damri³

Abstrack :*Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang ada dilapangan yaitu seorang anak kesulitan belajar membaca kelas II SDN 01 Alang Laweh Padang yang mengalami kesulitan dalam membaca permulaan yaitu mengenal huruf vokal [a][i][u][e][o]. Berdasarkan hal tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk membuktikan keefektifan permainan engklek untuk mengenalkan konsep huruf vokal bagi anak berkesulitan belajar kelas II SDN 01 Alang Laweh Padang.*

Penelitian ini menggunakan pendekatan Single Subject Research dengan desain A-B-A. Kondisi baseline (A1) yaitu kemampuan awal anak dalam mengenal huruf vokal sebelum diberikan perlakuan, kondisi intervensi (B) yaitu kondisi dimana anak diberikan perlakuan dengan permainan engklek, sedangkan kondisi baseline (A2) yaitu kemampuan anak setelah tidak diberikan perlakuan lagi. Target behavior dalam penelitian ini adalah anak mampu dalam mengenal huruf vokal dengan benar yang diukur dengan persentase. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis visual grafik.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan engklek efektif dalam mengenal huruf vokal bagi anak kesulitan belajar. Panjang kondisi baseline (A1) sebanyak enam kali, kondisi intervensi (B) sebanyak 12 kali, dan kondisi baseline (A2) sebanyak enam kali. Analisis dalam kondisi level perubahan kemampuan mengenal huruf vokal pada kondisi baseline (A1) meningkat (+20%), kondisi intervensi (B) meningkat (+80%), dan kondisi baseline (A2) meningkat (+20%). Pada analisis antar kondisi dengan jumlah variabel yang dianalisis satu variabel yaitu kemampuan mengenal huruf vokal, dengan level perubahan pada kondisi B/A1 +20%, dan B/A2 +80% artinya bahwa persentase kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal meningkat. Persentase overlape pada kondisi baseline (A1) dengan kondisi intervensi sebesar 0%, dan pada kondisi baseline setelah intervensi (A2) dengan kondisi intervensi sebesar 30%. Dengan demikian terbukti bahwa hipotesis diterima, berarti permainan engklek efektif dalam mengenalkan huruf vokal bagi anak kesulitan membaca kelas II di SDN 01 Alang Laweh Padang.

Kata-kata kunci : Anak Berkesulitan Belajar, Konsep Huruf Vokal, Permainan Engklek

Pendahuluan

Anak berkesulitan belajar adalah kondisi dimana anak dengan kemampuan intelegensi rata-rata atau di atas rata-rata, namun memiliki ketidakmampuan atau kegagalan dalam belajar yang berkaitan dengan hambatan dalam proses persepsi, konseptualisasi, berbahasa, memori, serta pemusatan perhatian, penguasaan diri, dan fungsi integrasi sensori motorik.

Penyebabnya timbul dari faktor internal dari dalam diri individu dan juga faktor eksternal yang berasal dari luar diri individu tersebut. Faktor penyebab kesulitan belajar ini sifatnya kompleks. Bahkan sulit diketahui sehingga mempengaruhi kemampuan otak dalam menerima, memproses informasi yang menjadi penting dalam penguasaan belajar, terutama bidang-bidang studi tertentu seperti bidang studi bahasa Indonesia yang menuntut pemahaman akan konsep huruf.

Berdasarkan studi pendahuluan yang penulis lakukan dalam bentuk observasi pada bulan Oktober sampai Desember 2013, ditemukan seorang anak yang duduk kelas II SDN 01 Alang Laweh, yang terdiri dari 21 orang siswa dan 17 siswi, semua siswa/i masuk pada awal tahun pembelajaran. kelas tersebut diajar oleh seorang guru kelas yang merangkap mengajar semua mata pelajaran kecuali pelajaran agama dan olahraga, terkait dengan pembelajaran bahasa Indonesia terutama dalam menguasai konsep huruf guru belum menggunakan permainan engklek tersebut padahal permainan tersebut bisa menjadi sarana dalam mengenalkan konsep huruf. Untuk mengkonfirmasi fakta diatas penulis melakukan wawancara dengan guru kelasnya dimana guru mengakui bahwa data diatas adalah benar, guru belum pernah berupaya mencari berbagai alternatif seperti mengajarkan permainan engklek dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk mengenalkan konsep huruf kepada siswa dikelas.

Selanjutnya guru mengakui bahwa ada beberapa orang anak mengalami kesulitan pada semua mata pelajaran dan mendapatkan nilai dibawah KKM (KKM bahasa indonesia), hal ini terjadi karena anak kesulitan dalam mengenal konsep huruf dengan benar, sehingga anak selalu sulit dalam menulis ataupun mendikte kata. Ini terlihat pada nilai hasil ujian murni dan rapor anak dalam pelajaran bahasa Indonesia yang berada dibawah KKM. kondisi diatas terjadi karena Guru memiliki keterbatasan untuk mengajarkannya sehingga

berdampak pada penguasaan pelajaran lainnya. hal ini disebabkan karena anak belum mampu mengenal huruf dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diatas tadi, penulis ingin memastikan kondisi diatas dalam bentuk memberikan tes awal pelajaran bahasa Indonesia dalam bentuk tertulis dan lisan. Setelah penulis melakukan tes awal berdasarkan tes soal kepada 38 siswa, terdapatlah empat orang anak yang mendapatkan nilai terendah yaitu MI, RD, RR dan LR. Setelah penulis melakukan identifikasi awal, selanjutnya penulis melakukan identifikasi lanjut kepada empat orang anak tersebut, identifikasi lanjut ini penulis dengan memberikan beberapa soal dari pelajaran bahasa indonesia yang telah disesuaikan berdasarkan pembelajaran anak dikelas dan buku sumber pegangan guru. Berdasarkan KKM yang telah ditentukan yaitu 75 dari hasil tes identifikasi lanjut tersebut, terdapat satu orang anak (x) yang mendapatkan nilai yang sangat rendah yaitu 40. artinya (x) belum bisa mengerjakan soal-soal yang sama yang telah diberikan oleh penulis.

Berdasarkan fakta diatas jelaslah, bahwa (x) mengalami kesulitan belajar membaca permulaan. karena kesulitan belajar membaca yang di miliki oleh (x), sehingga mengalami kesulitan dalam mengikuti pelajaran lainnya. Hal ini disebabkan karena (x) memiliki kemampuan membaca yang sangat minim. sehingga menyebabkan hasil belajar mengalami nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum.

Dari penjabaran diatas, (x) belum mampu mengerjakan soal-soal yang penulis berikan, (x) mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal dikarenakan (x) belum mampu membaca. (x) belum mampu membaca disebabkan (x) belum bisa mengenal semua huruf. Oleh sebab itu berdasarkan hasil tes dan asesmen tersebut, hasil nilai (x) masih dibawah rata-rata. Guru kelas mengakui, (x) belum mampu membaca dengan benar. Dikarenakan (x) belum mengenal semua huruf, seperti huruf vokal: [a][i][u] [e][o]. (x) hanya bisa mengenal mengenal huruf “a” saja, selebihnya (x) tidak mengenal huruf. Guru kelas juga menyebutkan (x) sering mengalami ketidak tuntas dalam mengerjakan ulangan harian ataupun ujian mid semester lalu, dikarenakan (x) belum mampu membaca soal dengan baik, hal ini disebabkan karena (x) belum bisa mengenal huruf dengan benar . Pada saat penulis melakukan asesmen mengenalkan huruf “a” sampai “z” kepada (x), (x) hanya mampu mengenal huruf “a” serta belum bisa mengenal bentuk huruf.

Berdasarkan fakta diatas jelaslah, diketemukan (x) yang duduk dikelas II di SDN 01 Alang Laweh, dengan permasalahan yang kurang sesuai antara harapan dengan kenyataan yang ada dilapangan. yakni kurang tercapainya tuntutan kurikulum bahasa indonesia kelas 1 semester 1 seperti yang tuntutan pada standar kompetensi (SK) bahwa anak harus Memahami teks pendek dengan membaca nyaring dengan kompetensi dasar (KD) Membaca nyaring suku kata dan kata dengan lafal yang tepat dan membaca nyaring kalimat sederhana dengan lafal dan intonasi yang tepat, sementara penulis menemukan fakta sebaliknya bahkan yang terjadi pada (x) tersebut ia masih kesulitan dalam membaca, terutama mengenal huruf vokal.

Mengenal konsep huruf adalah kemampuan anak untuk mengetahui setiap huruf. Memahami konsep huruf terutama huruf-huruf vokal memang tidak mudah untuk diajarkan bagi anak kesulitan belajar. Tetapi memerlukan berbagai upaya dan cara melatihnya. salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengenalkan konsep huruf adalah dengan permainan, Permainan tersebut terdiri dari beberapa jenis antara lain permainan sensorimotor/praktis, permainan social, permainan konstruktif, permainan tradisional, games, dll. Salah satu permainan yang dapat dilakukan dalam mengenalkan huruf vokal adalah permainan Engklek. Permainan engklek adalah permainan tradisional yang dimodifikasi untuk mengenalkan huruf vokal. Permainan ini dikenal sebagai permainan tradisional yang sangat dekat dengan dunia anak-anak. seperti yang diutarakan James Dananwijaya (1987) antara lain melatih kreativitas anak, mendekatkan anak-anak dalam alam, mengembangkan kemampuan motorik anak, mengoptimalkan kemampuan kognitif anak dan mengasah kepekaan seni anak dll. Keen Achroni (2012:51) permainan engklek ini termasuk jenis permainan tradisional, Permainan tradisional ini dikenal dan digemari rakyat dan sekaligus kegiatan rekreatif yang bertujuan untuk menghibur diri, sekaligus alat untuk memelihara hubungan, persatuan dan kenyamanan sosial. Permainan tradisional merupakan warisan budaya yang bermakna filosofis, kondisi tersebut dapat dimaknai melalui gerakan, ucapan, maupun alat-alat yang digunakan. Pesan-pesan yang terkandung dalam permainan tersebut bermanfaat dan dijadikan sarana pembelajaran sekaligus melatih perkembangan kognitif, emosi dan sosial anak. Tantangan nyata yang dihadapi permainan tradisional ini adalah pesatnya perkembangan permainan elektronik, membuat posisi permainan tradisional semakin tergerus dan nyaris terabaikan. Atas dasar kondisi tersebut menuntut berbagai usaha yang dilakukan oleh berbagai pihak untuk mengkaji dan melestarikan keberadaannya antara lain pewarisan budaya kepada generasi penerus melalui proses pembelajaran yang

disesuaikan dengan perkembangan dan kegemaran anak dalam bentuk modifikasi dengan tujuan anak gemar, senang dan mau melestarikannya.

Mengingat permainan engklek ini merupakan permainan tradisional sebagai salah satu warisan nilai budaya nyaris terabaikan pelaksanaannya oleh sebagian besar sekolah. Padahal permainan tersebut adalah permainan budaya yang mengandung rekreatif, kognitif, afektif dan juga kemampuan motorik anak, mengembangkan kecerdasan sosial dan emosi anak serta melatih kreativitas anak. Pada sisi lain kurikulum muatan lokal menuntut harus direalisasikan, sementara potensi anak memungkinkan untuk dilatih, oleh karena itu permainan engklek sangat tepat dianjurkan untuk dilakukan, terutama dimulai pada kelas dasar / kelas dua sebagai dasar untuk pengembangan permainan tersebut.

Untuk memenuhi harapan diatas, yakni terbebasnya anak dari kesulitan mengenal huruf vokal, dimana penguasaan itu menjadi dasar anak memiliki kemampuan memahami, membaca dan menguasai pembelajaran lebih lanjut, sesuai dengan tuntutan kurikulum dan potensi anak yang masih bisa dikembangkan, berdasarkan tuntutan diatas mendorong penulis untuk melakukan penelitian dalam bentuk eksperimen sehingga kelak hasil penelitian ini dapat membantu anak mengenal huruf vokal dengan judul **“Efektivitas Permainan Engklek Untuk Mengenalkan Huruf Vokal Bagi Anak Berkesulitan Belajar Kelas II SDN 01 Alang Laweh Padang”**.

Metode Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diteliti yaitu efektivitas permainan engklek untuk mengenalkan huruf vocal bagi anak berkesulitan belajar kelas II SDN 01 Alang Laweh maka peneliti memilih jenis penelitian yang berbentuk *single subject research* (SSR).

Suharsimi Arikunto (2010) mengemukakan bahwa “penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengatasi ada tidaknya akibat dari sesuatu yang dikenakan pada subjek yang diselidiki. Yang dengan kata lain penelitian eksperimen ini mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat.

Penelitian ini menggunakan bentuk desain A–B–A. Desain A–B–A merupakan pengembangan dari desain A–B. Desain A–B–A ini telah menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara variabel terikat dengan variabel bebas. .

Pada desain A–B–A ini terjadi pengulangan fase/kondisi baseline. Menurut Sunanto (2005: 45), kondisi baseline adalah kondisi dimana pengukuran perilaku sasaran dilakukan

pada keadaan natural sebelum diberikan intervensi apapun dan kondisi intervensi adalah kondisi ketika suatu intervensi telah diberikan dan perilaku sasaran diukur di bawah kondisi tersebut.

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan huruf vokal bagi anak berkesulitan belajar melalui permainan engklek dengan menggunakan metode *Single Subject Research* (SSR). Hasil Penelitian ini dianalisis dengan menggunakan analisis visual data grafik (*Visual Analysis of Graphic Data*).

A. Deskripsi Data

Adapun data yang diperoleh dari hasil pengamatan pada kondisi baseline A dan *Intervensi B* dapat dilihat sebagai berikut:

a. Kondisi Baseline (A1)

Kondisi A1 merupakan kondisi awal anak sebelum diberikan perlakuan, pengamatan pada kondisi A dilakukan sebanyak enam kali, dimulai pada hari senin tanggal 8 september 2014 sampai hari selasa tanggal 15 september 2014. Data *baseline* diperoleh melalui tes pada instrumen dengan banyak huruf yang terdiri dari lima huruf yaitu huruf a i u e o. Pengambilan data dilakukan setiap kali pengamatan dengan menggunakan ukuran target *behavior* persentase, berapa persen anak mampu mengenal huruf yang terdiri dari lima huruf diberikan dengan benar.

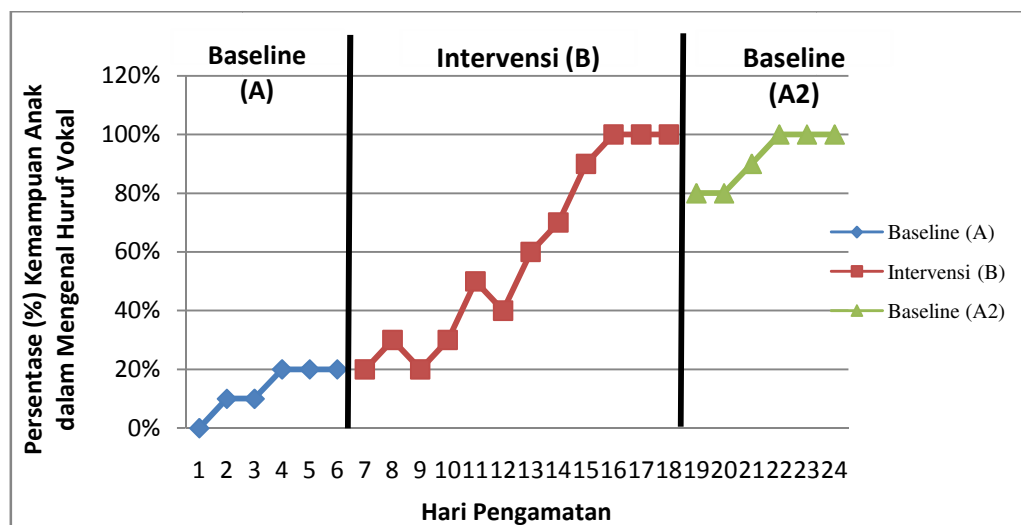
b. Kondisi Intervensi

Pada kondisi intervensi dilakukan sebanyak 12 kali pertemuan yaitu mulai pada hari Senin tanggal 29 September 2013 sampai hari Rabu tanggal 15 September 2014. Kondisi intervensi merupakan kondisi dimana peneliti memberikan perlakuan kepada anak kesulitan belajar, untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal yaitu menyebutkan dan menunjukkan huruf vokal yang terdiri dari lima huruf bagi anak kesulitan belajar (X) dengan cara menggunakan permainan engklek.

c. Kondisi Baseline (A2)

Kondisi A2 merupakan kondisi awal anak setelah diberikan intervensi atau setelah tidak diberikan perlakuan. Pengamatan pada kondisi A2 dilakukan sebanyak enam kali pertemuan dimulai hari Senin tanggal 20 Oktober 2014 sampai hari Sabtu tanggal 25 Oktober 2014. Data *baseline* diperoleh melalui tes lisan dalam bentuk mengenal huruf vokal yaitu menyebutkan dan menunjukkan lima huruf vokal [a][i][u][e][o].

Adapun data yang diperoleh dari hasil pengamatan pada kondisi A1 (*baseline* sebelum diberikan intervensi), kondisi B (intervensi), dan pada kondisi A2 (*baseline* setelah diberikan intervensi dan tidak lagi menggunakan permainan engklek dapat dilihat melalui grafik dibawah ini:









Grafik.1

Perbandingan Data *Baseline* (A) dengan Data Intervensi (B) dan Data *Baseline* Setelah Tidak Lagi Diberikan Intervensi (A2)

B. Analisis Data

Pada penelitian ini data dianalisis dengan analisis dalam kondisi dan antar kondisi, hasil data dalam kondisi dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini:



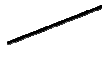
No	Kondisi	A1	B	A2
1	Panjang kondisi	6	12	6
2	Estimasi Kecenderungan arah	 (+)	 (+)	 (+)
3	Kecenderungan	Tidak stabil	Tidak stabil	Tidak Stabil

	stabilitas	(0%)	(16,67%)	(33,33%)
4	Jejak data	 (+)	 (+)	 (+)
5	Level stabilitas	0% (Tidak stabil)	16,67% (Tidak stabil)	33,33% (Tidak Stabil)
6	Level perubahan	20% - 0% = 20% (+)	100% - 20% =80% (+)	100% - 80% =20% (+)

Tabel. 1

Rangkuman Hasil Analisis dalam Kondisi

Rangkum analisis antar kondisi pada penelitian ini dirangkum pada tabel 2 berikut ini:

Kondisi	A2/B/A1
1. Jumlah variabel yang berubah	1
2. Perubahan kecenderungan arah	 (+)  (+)  (+)
3. Level perubahan	
a. Level perubahan (persentase) pada kondisi B/A1	20% - 0% = 20%
b. Level perubahan (persentase) pada kondisi B/A2	100% - 20% = 80%
4. Persentase <i>overlape</i>	
a. Pada kondisi <i>baseline</i> (A1) dengan kondisi intervensi (B)	0%
b. Pada kondisi kondisi intervensi (B) dengan <i>baseline</i> (A2)	30%

Tabel.2

Rangkuman Hasil Analisis Antar Kondisi

Pembahasan

Subjek dalam penelitian adalah anak kesulitan belajar membaca yang berinisial X, jenis kelamin laki-laki, anak duduk di kelas II SD N 01 Alang Laweh. Anak mengalami kesulitan dalam membaca permulaan yaitu mengenal huruf vokal. Hal ini sejalan dengan pendapat Abdurrahman (2003:204) mengemukakan bahwa “Anak kesulitan belajar membaca (*disleksia*) adalah sebagai suatu sindroma kesulitan dalam mempelajari komponen-komponen kata dan kalimat, mengintegrasikan komponen-komponen kata dan kalimat, dan dalam belajar segala sesuatu yang berkenaan dengan waktu, arah dan masa”. Karakteristik anak kesulitan membaca adalah mengalami kekeliruan dalam mengenal kata, mencakup penghilangan, penyisipan, penggantian, pembalikan, salah ucap, perubahan tempat dan tidak mengenal kata. Dari karakteristik diatas, anak yang penelitian peneliti termasuk anak kesulitan membaca yaitu pengenalan konsep huruf.

Mengenal konsep huruf adalah kemampuan anak untuk mengetahui setiap huruf. Memahami konsep huruf terutama huruf-huruf vokal memang tidak mudah untuk diajarkan bagi anak kesulitan belajar. Tetapi memerlukan berbagai upaya dan cara melatihnya. salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengenalkan konsep huruf adalah dengan permainan. Salah satu permainan yang dapat dilakukan dalam mengenalkan huruf vokal adalah permainan Engklek. Permainan engklek adalah permainan tradisional yang dimodifikasi untuk mengenalkan huruf vokal. Permainan ini dikenal sebagai permainan tradisional yang sangat dekat dengan dunia anak-anak. seperti yang diutarakan James Dananwijaya (1987) antara lain melatih kreativitas anak, mendekatkan anak-anak dalam alam, mengembangkan kemampuan motorik. permainan engklek pada penelitian ini dimodifikasi dengan cara menambahkan huruf vokal [a][i][u][e][o] pada kotak-kotak gambar permainan engklek. anak disuruh menyebutkan satu persatu huruf vokal yang telah digambar pada kotak engklek tersebut.

Namun berdasarkan penjabaran diatas kesulitan yang dialami anak dalam mengenal huruf vokal dapat diatasi, hal ini terbukti pada hasil penelitian peneliti, yang mana terjadi perubahan yang signifikan terhadap kemampuan membaca anak. Ini terlihat bahwa selisih level perubahan dari kondisi *baseline* (A1) sampai awal kondisi intervensi adalah meningkat +80%, sedangkan selisih level perubahan dari kondisi saat intervensi (B) sampai pada kondisi *baseline* setelah tidak lagi diberikan perlakuan (A2) dalam mengenal huruf vokal kemampuan anak meningkat +20%.

Hasil penelitian tentang kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal yaitu pada kondisi *baseline* (A) dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan, kemampuan anak pada pertemuan pertama 0%, pertemuan ke-2 yaitu 10%, pertemuan ke-3 yaitu 10%, pertemuan ke-4 sampai ke-6 yaitu 20%. Pada kondisi intervensi (B) dilaksanakan sebanyak 12 kali pertemuan dengan menggunakan metode permainan engklek. Hasil membuktikan bahwa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan metode permainan engklek, kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal meningkat. Hal ini terbukti setelah data di analisis dengan analisis dalam kondisi menggunakan grafik yang kecenderungan arahnya meningkat. Pada pertemuan pertama 20%, pertemuan ke-2 adalah 30%, pertemuan ke-3 adalah 20%, pertemuan ke-4 adalah 30%, pertemuan ke-5 adalah 50%, pertemuan ke-6 sedikit menurun menjadi 40%, pertemuan ke-7 menjadi 60%, pertemuan ke-8 meningkat menjadi 70%, pertemuan ke-9 meningkat menjadi 90%, pada pertemuan 10- 12 meningkat lagi menjadi 100%, Rentang data yang diperoleh 20 % - 100 % dan level perubahan meningkat (+80%). Sedangkan pada sesi *baseline* (A2) dilaksanakan sebanyak enam kali pertemuan. Pada pertemuan pertama 80%, pertemuan ke-2 dan ke-3 adalah 90 % dan pertemuan ke-4 sampai ke-6 meningkat lagi menjadi 100%.

Berdasarkan data diatas dapat dijelaskan bahwa sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan metode permainan engklek, kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal dapat dikatakan rendah. Namun setelah diberikan perlakuan (*intervensi*) dengan menggunakan permainan engklek, kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal meningkat. Hal ini membuktikan bahwa kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal dapat ditingkatkan dengan menggunakan permainan engklek.

Berdasarkan analisis data yang telah dipaparkan diatas menunjukkan bahwa permainan engklek efektivitas dalam mengenal konsep huruf vokal bagi anak kesulitan belajar membaca kelas II di SD N 01 Alang Laweh Padang.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan dalam bab IV, dapat diambil kesimpulan bahwa permainan engklek efektif dalam mengenal konsep huruf vokal bagi anak kesulitan belajar di kelas II SD N 01 Alang Laweh Padang. Pengamatan dan pencatatan data dalam penelitian ini berbentuk persentase, dari lima huruf vokal [a][i][u][e][o].

Berdasarkan dari data hasil penelitian, pengamatan pada kondisi *baseline* (A1) sebanyak enam kali dan terlihat bahwa anak masih salah dalam mengenal huruf vokal maka hasil persentasenya terlihat rendah. Pada kondisi intervensi (B) adalah kondisi anak dengan diberikan perlakuan menggunakan permainan engklek sebanyak 12 kali pengamatan. Pemberian perlakuan dapat membantu anak dalam mengenal huruf vokal dan terlihat persentase yang diperoleh anak meningkat. Selanjutnya pada kondisi *baseline* (A2) pengamatan dilakukan tanpa menggunakan permainan engklek, pengamatan dilakukan sebanyak enam kali. Kemampuan penjumlahan anak setelah tidak diberikan perlakuan dapat dipertahankan persentase yang diperoleh anak meningkat.

Berdasarkan analisis tersebut terbukti bahwa hipotesis pada penelitian ini diterima. Berarti telah diperoleh bukti yang cukup untuk menyatakan bahwa kemampuan mengenal huruf vokal anak kesulitan belajar membaca dapat ditingkatkan melalui permainan engklek. Dilihat dari hasil secara keseluruhan, analisis data dalam kondisi dan analisis antar kondisi terbukti bahwa terdapat perubahan kemampuan anak X dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep huruf vokal.

Saran

Setelah memperhatikan hasil temuan peneliti yang diperoleh dari kesimpulan yang telah dikemukakan, maka ada terdapat beberapa saran dalam penelitian ini yaitu: (1) Bagi peneliti, agar dapat mengembangkan lagi hasil penelitian ini, dan permainan ini juga dapat digunakan bagi anak berkebutuhan khusus lainnya. (2) Bagi guru, agar dapat menjadikan alternatif permainan engklek dalam mengenal huruf vokal agar timbulnya semangat anak dalam belajar dan bermanfaat juga saat belajar mengajar. (3) Bagi sekolah, agar dapat mendukung berbagai bentuk permainan yang nantinya dapat menunjang kemampuan anak dalam belajar. Agar anak lebih semangat lagi. (4) Bagi peneliti selanjutnya, peneliti berharap untuk dapat menggunakan permainan yang bervariasi agar anak termotivasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Chaer. 2006. *Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia*. Jakarta : Rineka Cipta
- Deded Koswara. 2013. *Pendidikan Anak berkebutuhan Khusus Berkesulitan Belajar Spesifik*. Jakarta : PT. Luxima Metro Media
- E Kokasih. 2012. *cara bijak memahami anak berkebutuhan khusus*. Bandung :
- Yrama Widya

- Elly Fajarwati. (2008). *Permainan tradisional yang tergerus zaman*. Artikel diambil pada tanggal 11 Agustus 2014 di www.nasimaedu.com
- Ganda Sumekar. 2009. *anak berkebutuhan khusus : cara membantu mereka agar berhasil dalam pendidikan inklusif*. Padang : UNP Press
- Hargio Santoso, 2012. *Cara Memahami & Mendidik Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta : Gosyen Publishing
- Keen Achroni. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jogjakarta : Perpustakaan Nasional
- Martini Jamaris. 2009. *Kesulitan Belajar, Perspektif, asesmen dan penanggulangannya*. Jakarta Pusat : Yayasan Penamas Murni
- Masnur Muslich. 2010. *Garis-garis Besar Tatabahasa Baku Bahasa Indonesia*. Bandung : PT. Refika Aditama
- Mulyono Abdurrahman. 2012. *Belajar teori Anak Berkesulitan, diagnosis dan remediasinya*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Sunanto Juang . 2005. *Pengantar Penelitian dengan Subjek Tunggal*. Universitas of Tsukuba Jepang.