

Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Permainan *Scrabble* bagi Anak Disabilitas Rungu

Maharani Eka Putri Suci Susandi¹, Zulmiyetri², Mega Iswari³, Johandri Taufan⁴,
Endang Sri Hadayani⁵

^{1,2,3,4,5} Pendidikan Luar Biasa, Universitas Negeri Padang

e-mail: maharaniepss501@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi pada masalah keterlambatan perkembangan kemampuan membaca permulaan anak dengan disabilitas rungu di SLB N 1 Lubuk Sikaping. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan tersebut dengan menggunakan permainan *scrabble*. Metode penelitian yang digunakan adalah *Single Subject Research* (SSR). Hasil analisis sebanyak 16 kali pengamatan, data yang didapatkan mengalami peningkatan yaitu kondisi baseline (A1) stabil pada persentase 33,33%, kondisi intervensi meningkat menjadi stabil diangka 80% dan kondisi baseline (A2) meningkat menjadi stabil di persentase 93,33%. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak disabilitas rungu dalam membaca permulaan meningkat setelah menggunakan permainan *scrabble*. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan dari kondisi baseline (A1) ke kondisi baseline (A2) setelah diberikan intervensi.

Kata kunci: *Membaca Permulaan, Permainan Scrabble, Disabilitas Rungu*

Abstract

This research was motivated by the problem of delays in the development of initial reading abilities of children with hearing disabilities at SLB N 1 Lubuk Sikaping. This research aims to improve these initial reading abilities by using the game *Scrabble*. The research method used is *Single Subject Research* (SSR). As a result of the analysis of 16 observations, the data obtained experienced an increase, namely the baseline condition (A1) was stable at a percentage of 33.33%, the intervention condition increased to stable at 80% and the baseline condition (A2) increased to stable at a percentage of 93.33%. Based on these results, it can be concluded that the ability of children with hearing disabilities in beginning reading increases after using the *Scrabble* game. This is proven by an increase in initial reading ability from baseline conditions (A1) to baseline conditions (A2) after being given the intervention.

Keywords : *Early Reading Skill, Scrabble Game, Hearing Disability*

PENDAHULUAN

Anak berkebutuhan khusus memiliki hak dan kewajiban dalam memperoleh pendidikan. Pendidikan ini mencakup banyak aspek salah satunya aspek bahasa. Dalam kurikulum merdeka, kemampuan berbahasa dimuat dalam pelajaran bahasa Indonesia yang dibagi menjadi empat elemen, diantaranya menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Membaca didefinisikan sebagai kemampuan peserta didik dalam pemahaman, pemaknaan, penginterpretasian, dan refleksi terhadap teks sesuai kepentingan dan tujuannya untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan potensinya. Membaca juga diartikan sebagai aktivitas audiovisual dalam pemerolehan makna dari simbol huruf atau kata (Afriani & Iswari, 2023).

Disabilitas rungu dibagi menjadi tuli total (*deaf*) dan kurang dengar (*hard of hearing*). Tidak mampu memperoleh informasi sama sekali melalui pendengaran disebut dengan ketulian total. Memiliki sisa pendengaran melalui alat bantu dengar disebut kurang dengar (*hard of hearing*) (Zulmiyetri, 2017). Anak dengan disabilitas rungu akan terhambatan dalam pendengaran sehingga penerimaan informasi dan komunikasinya terganggu. Hambatan-hambatan dalam berbahasa dan

berkomunikasi ini menyebabkan mereka membutuhkan pelayanan pendidikan yang khusus, khususnya dalam proses belajar membaca dan berbahasa yang sesuai dengan tingkatan disabilitas rungu yang dialami (Masteni & Azizah, 2023). Hal ini dikarenakan sejatinya membaca adalah alat yang tidak tergantikan dalam perkembangan bahasa anak tunarungu, karena kemampuan membaca merupakan dasar bagi mereka untuk memiliki kemampuan selanjutnya (Arumsari, 2021). Jika dibiarkan, anak tunarungu akan kesulitan mendapatkan informasi sehingga pengetahuan, keterampilan dan potensi mereka juga akan terlambat untuk berkembang. (Prastiwi, 2017).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SLB N 1 Lubuk Sikaping terdapat salah seorang anak dengan disabilitas rungu ringan yang berada di fase B kesulitan dalam mengikuti pelajaran membaca. Anak ini berinisial RA. Dalam pengamatan peneliti, RA tampak sudah bisa mengidentifikasi semua huruf. Namun, dalam pembelajaran RA tampak kurang bersemangat.

Peneliti kemudian melakukan wawancara dengan guru kelas terkait kemampuan RA ini. Berdasarkan keterangan guru kelas, RA merupakan anak dengan disabilitas rungu ringan dan juga memiliki permasalahan pada organ artikulasi sehingga juga mengalami kesulitan dalam berbicara. Guru kelas membenarkan bahwa RA memang sudah mampu mengidentifikasi semua huruf. Guru juga menambahkan bahwa RA juga sudah cukup mampu membaca suku kata tunggal berpola KV. Namun, dalam pembelajaran fase B, RA seharusnya sudah mampu membaca kata sederhana.

Asesmen peneliti lakukan untuk memastikan kemampuan membaca permulaan RA. Asesmen ini terkait membaca suku kata KV dan kata sederhana berpola KVKV. Peneliti melakukan asesmen dengan melakukan tes berupa soal yang terdiri dari lima belas butir. Dari ketiga asesmen RA memperoleh adalah skor 26,67%, 33, 33%, dan 33,33%. Berdasarkan asesmen yang telah dilaksanakan ini, kemampuan membaca permulaan RA berada direntang 26%-50% yaitu 26,67%-33,3% yang dapat diinterpretasikan kurang baik (Maulida et al., 2019)

Berdasarkan masalah yang diamati diatas, kemampuan membaca permulaan yang akan peneliti ajarkan adalah membaca kata benda dengan suku kata terbuka. Suku kata terbuka diakhiri huruf vokal. Oleh karena itu, kemampuan membaca permulaan yang akan diajarkan adalah membaca kata benda berpola KVKV.

Alternatif media pembelajaran yang ingin peneliti terapkan adalah permainan *scrabble*. Permainan *scrabble* adalah salah satu permainan edukatif yang selain dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan, permainan ini juga dapat memotivasi anak dalam belajar (Hardianti, 2019). Permainan *Scrabble* adalah permainan yang menggunakan 100 keping huruf untuk membentuk kata di papanyang terdiri dari 15 kolom dan 15 baris. Kepingan huruf ini disusun membentuk kata-kata baik keatas maupun kebawah, layaknya teka-teki silang (Imani et al., 2022). Aturan permainan *scrabble* sangat sederhana. Pemain diminta menyusun kata dari huruf yang didapatnya secara acak, kemudian menghitung skor dari huruf yang disusunnya (Widiyanto, 2017).

Permainan *scrabble* yang digunakan anak tunarungu untuk membaca permulaan adalah permainan *scrabble* yang sudah dimodifikasi aturan permainannya. Peraturan dalam permainannya akan lebih sederhana yaitu dengan menggunakan tambahan kartu kata. Dengan kartu bergambar ini anak hanya perlu menyusun keping huruf menjadi kata sesuai nama benda yang ada pada kartu tersebut. Penyederhanaan aturan ini bertujuan agar anak mudah memainkannya dan diharapkan mampu meningkatkan kemampuan membacanya.

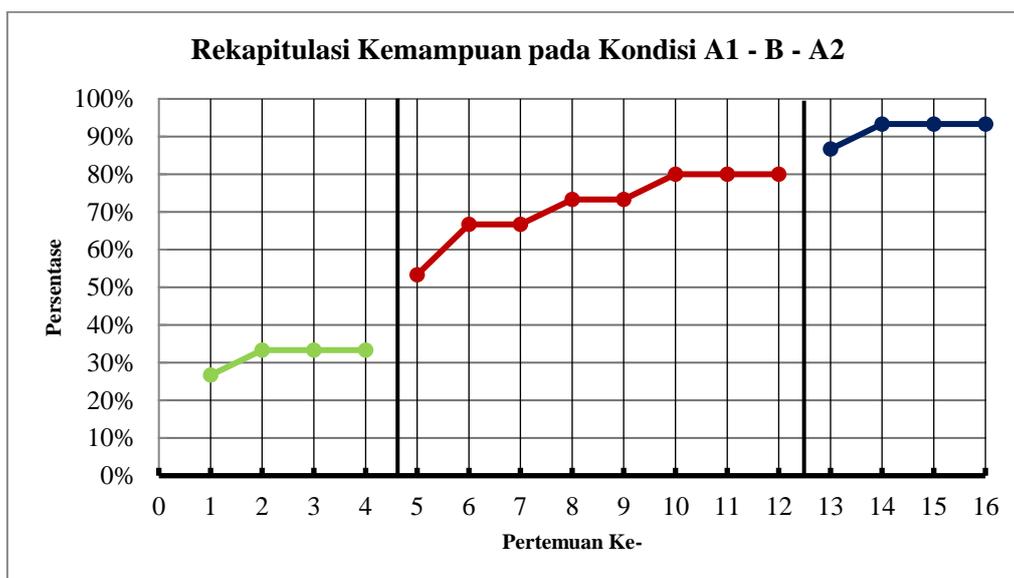
METODE

Metode penelitian penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Jenis penelitiannya adalah jenis penelitian eksperimen berbentuk *Single Subjek Research* (SSR). Menurut Herrera & Kratochwill dalam Prahmana (2021), SSR adalah metodologi penelitian dengan penilaian yang dilakukan berulang kali terhadap fenomena tertentu (seringkali perilaku) untuk mengevaluasi intervensi. Pada penelitian ini, penulis menggunakan desain ABA'. Kondisi A (Baseline 1) adalah fase awal sebelum diberikan perlakuan. Kondisi B (Intervensi) adalah fase saat mendapatkan suatu perlakuan. Terakhir Kondisi A' (Baseline 2) adalah suatu observasi setelah mendapatkan perlakuan.

Pada penelitian ini subjeknya terdiri dari satu orang anak tunarungu ringan berinisial RA yang bersekolah di SLB N 1 Lubuk Sikaping. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi dan tes (Prawiyogi et al., 2021). Dengan alat pengumpulan data berupa soal tes. Kriteria penilaian yang digunakan peneliti yaitu bisa atau tidak bisa, yang mana jika peserta didik mampu dan benar dalam menjawab soal itu termasuk kedalam kriteria bisa dan mendapatkan bobot nilai 1, namun jika peserta didik tidak bisa mendapatkan jawaban benar itu termasuk kriteria tidak bisa dan mendapatkan bobot nilai 0 (Riyanto, 2021). Dalam penelitian ini, metode analisis data digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai dampak variabel bebas pada variabel terikat yang dapat digambarkan melalui grafik data. Grafik ini digunakan dalam menganalisis dampak intervensi yang diberikan oleh peneliti selama dilakukannya penelitian (Marlina, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilakukan untuk membuktikan permainan *scrabble* dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak disabilitas rungu fase B di SLBN 1 Lubuk Sikaping. Metode verifikasinya adalah dengan melakukan tes yang mengamati kemampuan permulaan. Tes ini memiliki 15 pertanyaan yang akan dijawab oleh anak disetiap pertemuan. Penelitian ini dilakukan sebanyak 16 sesi pertemuan dengan menggunakan desain A-B-A. Fase baseline pertama (A1) dilakukan dalam 4 sesi dengan hasil 26,67%, 33,33%, 33,33%, 33,33%. Pada fase intervensi (B) diberikan perlakuan berupa permainan *scrabble* selama 8 sesi, maka data dari setiap pertemuannya yaitu 53,33%, 66,67%, 66,67%, 73,33%, 73,33%, 80%, 80%, 80%. Kemudian pada fase baseline (A2) yaitu fase yang tidak lagi diberikan perlakuan ketika mengamati kemampuan anak dalam membaca permulaan, yang dilaksanakan selama 4 sesi, data dari setiap pertemuan yaitu 86,67%, 93,33%, 93,33%, 93,33%. Berdasarkan data setiap pertemuan dalam setiap kondisi maka dapat dilihat melalui grafik berikut ini.



Grafik 1. Rekapitulasi kemampuan anak pada baseline pertama (A1), Intervensi (B), dan baseline kedua (A2)

Berdasarkan grafik diatas, *baseline* pertama (A1), yakni sebelum anak diberikan intervensi kemampuan anak stabil pada pertemuan ke-2 sampai pertemuan ke-4 dengan persentase 33,33%. Pada kondisi intervensi (B) kemampuan anak stabil pada pertemuan ke-10 hingga pertemuan ke-12 dengan persentase nilai 80%. Sedangkan pada kondisi setelah diberikan intervensi atau kondisi *baseline* kedua (A2) menunjukkan stabil pada pertemuan ke-14 sampai pertemuan ke-16 dengan nilai 93,33%.

Analisis hasil pada setiap kondisi, baik dalam maupun antara kondisi, diperlukan untuk menguji apakah intervensi tersebut berpengaruh terhadap kemampuan anak. Analisis dalam kondisi fase baseline pertama (A1) diperoleh panjang kondisi 4, estimasi kecenderungan arah (+),

kecenderungan stabilitas 75%, level stabilitas dan rentang 26,67-33,33 dan level perubahan 6,66. Pada kondisi intervensi (B), panjang kondisi 8, estimasi kecenderungan arah (+), kecenderungan stabilitas 50%, level stabilitas dan rentang 53,33-80 dan level perubahan 26,67. Sedangkan pada kondisi baseline kedua (A2), panjang kondisi 4, estimasi kecenderungan arah (+), kecenderungan stabilitas 100%, level stabilitas dan rentang 86,67-93,33 dan level perubahan 6,66. 7. Untuk penjelasan lebih lanjut, dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. 1 Rangkuman hasil analisis dalam kondisi kemampuan membaca permulaan

| No | Kondisi | A1 | B | A2 |
|----|------------------------------|--|---|--|
| 1. | Panjang kondisi | 4 | 8 | 4 |
| 2. | Estimasi kecenderungan arah |  (+) |  (+) |  (+) |
| 3. | Kecenderungan stabilitas | 75% (tidak stabil) | 50% (tidak stabil) | 100% (stabil) |
| 4. | Kecenderungan jejak data |  (+) |  (+) |  (+) |
| 5. | Level stabilitas dan rentang | Variabel 26,67 – 33,33 | Variabel 53,33 - 80 | Variabel 86,67-93,33 |
| 6. | Level perubahan | 33,33 – 26,67 = 6,66 | 80 – 53,33 = 26,67 | 93,33 – 86,67 = 6,66 |

Hasil analisis antar kondisi terlihat bahwa banyak variabel yang diubah hanya satu, yaitu kemampuan membaca permulaan. Perubahan kecenderungan arah pada baseline A1 menunjukkan peningkatan (+), begitu pula dengan kondisi intervensi dan baseline A2 yang juga mengalami peningkatan. Oleh karena itu, penggunaan permainan memiliki dampak positif dalam memberikan intervensi terhadap variabel yang diubah. Pada kondisi baseline pertama (A1) dapat diketahui bahwa anak memiliki kemampuan yang rendah yaitu, 26,67%, 33,33%, 33,33%, 33,33%. Pada kondisi intervensi (B) mengalami peningkatan menjadi 53,33%, 66,67%, 66,67%, 73,33%, 73,33%, 80%, 80%, 80%. Kemudian pada kondisi baseline (A2) juga mengalami peningkatan yaitu 86,67%, 93,33%, 93,33%, 93,33%. Level perubahan kondisi B/A1 sebesar 20% dengan overlap data 0%. Sedangkan untuk kondisi A2/B level perubahannya 40% dengan overlap data 0%. Persentase overlap yang kecil menunjukkan intervensi yang diberikan semakin baik (Taufan et al., 2020). Oleh karena itu intervensi yang diberikan berpengaruh baik pada target behavior. Untuk informasi lebih rinci, dapat diperiksa pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Kondisi Keseluruhan

| No | Kondisi | A1 | B | A2 |
|----|--|--|---|--|
| 1. | Jumlah variabel yang diubah | | 1 | |
| 2. | Perubahan kecenderungan arah dan efeknya |  (+) |  (+) |  (+) |
| 3. | Perubahan kecenderungan stabilitas | Tidak stabil | Tidak stabil | Stabil |

| | | |
|----|-----------------|-----------------------|
| 4. | Level perubahan | |
| | a.Kondisi B/A1 | 53,33% - 33,33% = 20% |
| | b.Kondisi B/A2 | 93,33% - 53,33% = 40% |
| 5. | Overlap data | |
| | a.Kondisi A1/B | 0% |
| | b.kondisi A2/B | 0% |

Hasil analisis data membuktikan bahwasannya kemampuan membaca permulaan pada anak disabilitas rungu meningkat akibat intervensi yang diberikan berupa permainan *scrabble*. Berdasarkan pembahasan ini maka permainan *scrabble* dapat dipertimbangkan menjadi media untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak dengan disabilitas rungu.

SIMPULAN

Hasil analisis data secara keseluruhan sebanyak 16 kali pengamatan, data yang didapatkan mengalami peningkatan yaitu fase baseline (A1) stabil pada nilai 33,33%, fase intervensi meningkat menjadi stabi diangka 80% dan fase baseline (A2) meningkat menjadi stabil di 93,33%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan anak disabilitas rungu meningkat setelah diberikan intervensi menggunakan permainan *scrabble*. Berdasarkan ini, dapat disimpulkan bahwa permainan *scrabble* dapat digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan bagi anak disabilitas rungu.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriani, R., & Iswari, M. (2023). Efektivitas Penggunaan Permainan Treasure Hunt untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Siswa Tunagrahita Kelas IV di SLB Wacana Asih Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2).
- Arumsari, A. (2021). Strategi Belajar Membaca Untuk Anak Tunarungu. In *Jurnal Ilmiah Kependidikan* (Vol. 12). <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE>
- Hardianti, F. (2019). Alat Permainan Edukatif Scrabble Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B. *Jurnal Golden Age*, 3(1), 17–29. <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/1354>
- Imani, I. C., Laely, K., & S, R. E. (2022). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Scrabble di Tk 'Aisyiyah Pituruh Kecamatan Pituruh Kabupaten Purworejo. *Prosiding 16th Urecol: Seri Mahasiswa Student Paper*, 393–408. <https://repository.urecol.org/index.php/proceeding/article/download/2335/2296>
- Marlina. (2021). *Single Subject Research: Penelitian Subjek Tunggal*. PT.Raja Grafindo Persada.
- Masteni, M., & Azizah, N. (2023). Media Busy Book untuk Kemampuan Membaca Permulaan Anak Tunarungu di SLB. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 904–914. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3494>
- Maulida, N. B., Fajriyah, K., & Yeni, M. A. B. (2019). Studi Kasus Penanganan Kesulitan Membaca Siswa ABK Kelas 3 SD Negeri Poncol 03 Pekalongan dengan Metode Struktural Analitik Sintetik (SAS). *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 547–552.
- Prahmana, R. C. I. (2021). *Single Subject Research Teori dan Implementasinya: Suatu Pengantar*. UAD Press.
- Prastiwi, L. (2017). Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Melalui Metode SQ3R Pada Siswa Tunarungu Kelas V. 620–628. <https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/plb/article/download/9730/9384>
- Prawiyogi, A. G., Sadiyah, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>
- Riyanto. (2021). *Metode Riset Penelitian Pendidikan Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan, dan Eksperimen*. Deepublish.

- Taufan, J., Ardisal, A., & Konitah, K. Y. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Make A Match dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan bagi Anak Disleksia di Sekolah Dasar Penyelenggara Pendidikan Inklusif. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1149–1159. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.521>
- Widiyanto, S. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Scrabble Terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas X, SMA Tugu Ibu, Depok, Jawa Barat. *Deiksis*, 9(3), 323–335.
- Zulmiyetri, Z. (2017). Metoda Maternal Reflektif (MMR) untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Lisan Anak Tunarungu. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 5(2), 62–67. <https://doi.org/10.29210/117500>