



Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan

Volume 5 Nomor 5 Bulan Oktober Tahun 2023 Halaman 2138 - 2147

<https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>

Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Loncat Abjad Bagi Anak Kesulitan Belajar di Sekolah Dasar

Luthfia Sabrina^{1✉}, Damri Damri²

Universitas Negeri Padang, Indonesia^{1,2}

e-mail : luthfiasabrina99@gmail.com¹, damrirjm@fip.unp.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masalah yang ditemukan peneliti di lapangan. Dimana peneliti menemukan masalah dua orang anak kesulitan belajar kelas II di SDN 31 Pasir Kandang yaitu saat proses pembelajaran berlangsung anak tidak konsentrasi dan tidak paham dengan materi yang diajarkan guru karena anak mengalami kesulitan dalam membaca permulaan, hal ini ditunjukkan dari hasil wawancara peneliti dengan guru kelas bahwa guru mengatakan ke dua anak sulit untuk mengenal huruf dan tes yang diberikan kepada anak, ke dua anak tidak bisa membaca soal yang diberikan oleh peneliti. Dari hasil pengamatan, peneliti tertarik untuk mengajarkan anak dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui permainan loncat abjad bagi anak kesulitan belajar di kelas II di SDN 31 Pasir Kandang. Subjek penelitian BT dan PM. Jenis penelitian ini berupa pendekatan kuantitatif menggunakan metode eksperimen berbentuk *Single Subject Research*(SSR) dengan desain A-B-A. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah analisis visual grafik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan ke dua anak meningkat setelah menggunakan permainan loncat abjad pada anak kesulitan belajar. Dibuktikan dengan meningkatnya kemampuan membaca permulaan dari kondisi *baseline A1*, *intervensi*, dan *baseline A2*.

KataKunci: Kemampuan Membaca Permulaan, Permainan Loncat Abjad, Anak Kesulitan Belajar

Abstract

This research was motivated by problems found by researchers in the field. Where the researcher found the problem of two children having difficulty learning in class II at SDN 31 Pasir Kandang, namely that during the learning process the children were not concentrating and did not understand the material taught by the teacher because the children had difficulty in reading at the beginning, this was shown from the results of the researcher's interview with the class teacher that the teacher said that the two children had difficulty recognizing letters and the test given to the children, the two children could not read the questions given by the researcher. From the results of observations, researchers are interested in teaching children to improve their initial reading skills through the alphabet jumping game for children with learning difficulties in class II at SDN 31 Pasir Kandang. BT and PM research subjects. This type of research is a quantitative approach using an experimental method in the form of a Single Subject Research (SSR) with an A-B-A design. The data collection technique used is visual graphic analysis. The results of the study showed that the two children's initial reading abilities improved after using the alphabet jumping game for children with learning difficulties, evidenced by the increase in initial reading ability from baseline A1, intervention, and baseline A2 conditions.

Keywords: Initial Reading Ability, Alphabet Jump Game, Children with Learning Difficulties

Copyright (c) 2023 Luthfia Sabrina, Damri Damri

✉ Corresponding author :

Email : luthfiasabrina99@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5656>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Setiap warga Negara yang memiliki kelainan fisik, emosional, mental , intelektual dan berkesulitan belajar berhak memperoleh pendidikan sesuai dengan jalur, jenis dan jenjang pendidikan yang bermutu, bukan saja untuk orang normal tetapi juga dengan anak-anak berkebutuhan khusus.

Anak berkebutuhan khusus dapat diartikan sebagai seorang anak yang memerlukan pendidikan yang disesuaikan dengan hambatan belajar dan kebutuhan masing-masing anak secara individual. Cakupan konsep anak berkebutuhan khusus dapat dikategorikan menjadi dua kelompok besar, yaitu anak berkebutuhan khusus yang bersifat sementara (temporer) dan anak berkebutuhan khusus yang bersifat menetap (permanen) (Marlina, 2019). Yang termasuk anak berkebutuhan khusus adalah tunanetra, tunarungu, tunagrahita, tunadaksa, autis, tunalaras, gangguan perilaku, anak berbakat dan anak kesulitan belajar.

Anak Kesulitan belajar merupakan suatu kondisi terjadinya penyimpangan antara kemampuan yang sebenarnya dimiliki dengan prestasi yang ditunjukkan yang termanifestasi pada tiga bidang akademik dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung (Marlina, 2019). Kesulitan belajar dapat diartikan sebagai ketidakmampuan seseorang dalam menerima materi pelajaran dengan baik. Seseorang yang mengalami kesulitan belajar berada dalam kondisi tidak mampu mencapai hasil belajar sesuai dengan standar yang telah ditetapkan, baik dalam pencapaian hasil akademik maupun aktivitas sehari-hari.

Disleksia atau kesulitan membaca adalah kesulitan untuk memaknai simbol, huruf, dan angka melalui persepsi visual seperti membaca huruf atau kata terbalik dan sulit membedakan karakter huruf dan auditoris seperti sulit mendengarkan ucapan huruf- huruf dengan baik. Belajar mengenal huruf sangat penting dilakukan untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan.

Membaca termasuk kegiatan yang kompleks dan melibatkan berbagai keterampilan. Proses yang dialami dalam membaca adalah berupa penyajian kembali dan penafsiran suatu kegiatan dimulai dari mengenali huruf, kata, ungkapan, frasa, kalimat dan wacana serta menghubungkannya dengan bunyi dan maknanya. Membaca permulaan adalah kemampuan membaca yang diprioritaskan pada kemampuan membaca tingkat dasar, yaitu kemampuan melek huruf yaitu siswa dapat mengubah dan melafalkan lambang bunyi tulis menjadi bunyi bermakna (Hapsari, 2019).

Kemampuan membaca permulaan berkaitan dengan kemampuan melek huruf dimana anak mengubah dan melafalkan lambang-lambang tertulis menjadi bunyi-bunyi yang bermakna seperti kemampuan mengenal huruf. Huruf terbagi dalam dua kelompok yaitu huruf vokal dan huruf konsonan. Huruf vokal adalah komponen utama yang dapat berdiri sendiri dan berbunyi seperti huruf a, i, u, e, o. Sedangkan huruf konsonan merupakan huruf sekunder yang berbunyi mati seperti huruf b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w, x, y dan z. Terkait dengan hal ini mengenal huruf sangatlah penting karena jika anak belum mengenal huruf, maka anak akan mengalami masalah pada tahap-tahap membaca. Seharusnya anak kelas II SD sudah dapat mengenal huruf, suku kata dan kata sehingga anak tidak mengalami keterlambatan pada proses pembelajaran.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh studi pendahuluan yang peneliti lakukan pada tanggal 03 Desember 2020 di SD Negeri 31 pasir kandang. Dari hasil studi pendahuluan yang telah di observasi, identifikasi, dan wawancara ditemukan beberapa permasalahan pada dua anak kesulitan belajar yang berinisial BT dan PM yaitu rendahnya kemampuan membaca permulaan, hal ini ditunjukkan dengan hasil wawancara penulis dengan guru kelas, dimana guru kelas menjelaskan bahwa BT dan PM tersebut belum bisa membaca, karena anak mengalami kekeliruan dalam mengenal huruf yaitu belum mampunya anak dalam mengenal bentuk huruf dan sering salah menyebutkan huruf yang dibaca anak. Lalu penulis mengidentifikasi anak dan masalah yang peneliti temukan adalah kemampuan membaca BT dan PM rendah. Minat anak dalam membaca sangat kurang, hasil dari membaca siswa yang belum mampu membaca dengan benar.

Untuk memastikan kondisi diatas penulis langsung melakukan tes akademik (Terlampir). Dimana pada hasil dari asesmen membaca level 1 tersebut siswa BT belum mampu mengenal huruf abjad secara keseluruhan,

huruf yang dapat disebutkan siswa tersebut (a, c, e, i, q, s, u, v, w, x, y) baik berurutan maupun acak. Siswa PM juga belum mampu mengenal abjad secara benar, hanya bisa menyebutkan huruf (a, c, e, i, o, s, u, v, w, x). Dari hasil tersebut sudah jelas bahwa siswa BT dan PM mengalami kekeliruan dalam mengenal bentuk huruf.

Berdasarkan fakta didapat, siswa tersebut mengalami kesulitan dalam membaca permulaan yaitu belum mampu mengenal bentuk huruf. Dapat dilihat dari kurikulum, seharusnya siswa sudah bisa membaca dan mengenal huruf dengan benar. Inilah yang mendorong penulis untuk mendalami dan mencari solusi dengan sebuah permainan loncat abjad untuk “Meningkatkan kemampuan membaca permulaan bagi anak kesulitan belajar kelas II di SDN 31 Pasir Kandang”.

Media pembelajaran adalah komponen yang sangat vital dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran menjadi salah satu faktor penentu berhasil atau tidaknya suatu nilai tersampaikan pada siswa. Media memberikan kontribusi positif dalam suatu proses pembelajaran. Pembelajaran yang menggunakan media yang tepat, akan memberikan hasil yang optimal bagi pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajarinya. Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapai siswa. Penggunaan media yang tepat dapat mengatasi sikap pasif siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. (Wasiyah., Mariati., Fitriana, Yeni., 2023).

Media adalah suatu alat yang digunakan untuk membantu guru dalam mengembangkan pelajaran, banyak media untuk membantu pelajaran salah satunya adalah media permainan, “media permainan merupakan suatu inovasi pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa dalam memahami teori secara mendalam melalui pengalaman-pengalaman belajar” permainan dijadikan media dan alat untuk mengembangkan pelajaran melalui kegiatan bermain. Media permainan merupakan suatu inovasi pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa dalam memahami teori secara mendalam melalui pengalaman-pengalaman belajar” permainan dijadikan media dan alat untuk mengembangkan pelajaran melalui kegiatan bermain.

Permainan sebagai media pembelajaran mempunyai kelebihan yaitu sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan dapat membuat partisipasi peserta didik aktif selama pembelajaran berlangsung sehingga mampu membantu perkembangan kognitif anak karena dengan media pembelajaran akan mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif. (Aulya et al., 2021). Permainan loncat abjad adalah suatu metode bermain dengan menggunakan simbol huruf- huruf dengan cara melompati setiap huruf yang diperintahkan guru (Yuniarni, 2013). Permainan “Loncat Abjad” merupakan permainan yang membutuhkan alat. Alat yang digunakan bisa bervariasi, bisa menggunakan tikar abjad atau bulatan abjad yang mudah dikenali oleh anak. Dalam hal ini peneliti menggunakan tikar abjad. Tikar abjad merupakan tikar yang didalamnya sudah terdapat berbagai huruf dan juga terdapat gambar yang akan mudah dikenali oleh anak. (Latifatu et al., 2015). Media tikar abjad ini terdapat huruf, gambar, dan kata hewan. Permainan loncat abjad menggunakan tikar abjad dilakukan ke dua anak secara bergantian, dimana ke dua anak meloncat pada tikar abjad misalnya peneliti memberikan instruksi “loncat ke huruf z dan sebutkan kata hewan yg terdapat pada tikar abjad” maka anak mencari huruf z yang ada pada tikar abjad dan menyebutkan gambar dan kata hewan yang ada pada tikar abjad.

Permainan loncat abjad memiliki banyak manfaat, diantaranya untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf, menambah pertambaharaan kosakata anak, dan melatih konsentrasi anak. Selain itu, manfaat permainan “Loncat Abjad” pada anak dapat mengembangkan aspek bahasa, serta mengembangkan aspek fisik motorik, yakni ketika anak melompat dari huruf satu ke huruf yang lain. Sehingga lebih menarik minat dan membuat anak mengingat huruf yang dilakukan dengan cara bermain. Pentinya penelitian ini dilakukan agar dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan bagi anak kesulitan belajar dengan menggunakan permainan loncat abjad kelas II di SDN 31 Pasir Kandang.

Hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa pemberian intervensi secara kontinu dan berulang bagi anak kesulitan belajar dapat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan anak. Hal ini juga sejalan dengan hasil penelitian Siti Latifatunaili Rislina (2015) yang berjudul “Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Loncat Abjad Pada Anak Kelompok A TK Kusuma Mulia II Banyakan

Tahun Ajaran 2014/2015” perbedaan dengan penulis yaitu pada subjeknya yaitu anak TK sedangkan penulis pada anak kesulitan belajar, persamaannya yaitu sama-sama menggunakan permainan loncat abjad. Penelitian Yuniarni yang berjudul “Peningkatan kemampuan Membaca Melalui Permainan Lompat Huruf Pada Anak Usia 5-6 tahun perbedaan dengan penulis yaitu pada subjeknya yaitu anak umur 5-6 tahun sedangkan penulis pada anak kesulitan belajar, persamaannya yaitu memiliki kesamaan variabel terikat dan variabel bebas. dan penelitian Sonia Triandani Yolanda (2022) yang berjudul Efektivitas Aplikasi Marbel Berbasis Android dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan bagi Anak Disleksia di Sekolah Dasar. Relevansinya dengan penelitian ini adalah memiliki kesamaan variabel terikat yaitu kemampuan membaca permulaan.

METODE

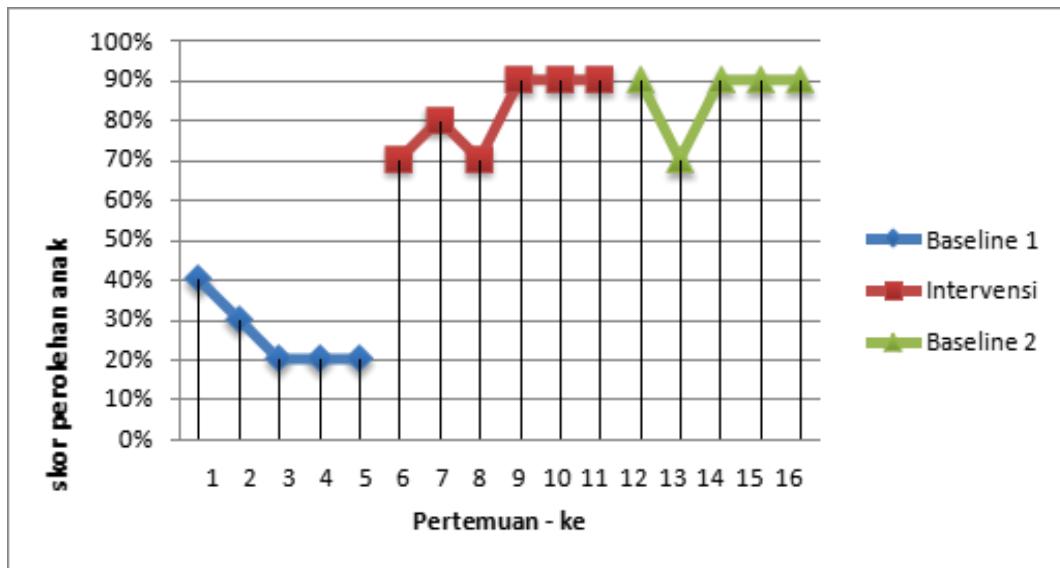
Berdasarkan permasalahan yang diteliti yaitu “meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui permainan loncat abjad bagi anak kesulitan belajar kelas II di SDN 31 Pasir Kandang, maka peneliti memilih jenis penelitian yang dipakai berupa pendekatan kuantitatif, jenis penelitian eksperimen untuk menganalisis sebab akibat antar variabel lalu dibandingkan perolehannya dengan yang tidak ada penindakan. eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada atau tidak adanya akibat antara dua variabel bebas terhadap variabel terikat (Marlina, 2021). Dalam jenis penelitian *Single Subject Research* (SSR) ini desain yang akan peneliti gunakan ialah A-B-A. desain A-B-A menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara variabel bebas dan variable terikat. Pada desain A-B-A terdapat pengulangan fase atau kondisi baseline, yang menggambarkan dua kondisi yaitu sebelum diberikan intervensi dan sesudah intervensi. (Sumanto et al., 2005). Pelaksanaan dalam penelitian ini menggunakan desain A-B-A, yaitu (A1) adalah *baseline* awal atau kemampuan awal subjek yang diukur secara continue dalam kurun waktu tertentu sebelum diterapkan intervensi. (B) ialah fase intervensi atau kemampuan subjek ketika diterapkan perlakuan atau intervensi. Pada intervensi ini peneliti menggunakan permainan loncat abjad. (A2) yaitu fase *baseline* kedua atau kemampuan subjek ketika diterapkan perlakuan atau intervensi sehingga dapat ditarik kesimpulan adanya hubungan fungsional antar variabel (Marlina, 2021). Variabel yang digunakan untuk variabel terikat yakni kemampuan membaca permulaan dan variabel bebas yaitu permainan loncat abjad. Subjek yang digunakan dua orang anak kesulitan belajar kelas II di SDN 31 Pasir Kandang (Setiono et al., 2019). Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai tolak ukur sejauh mana tingkat kemampuan membaca permulaan anak kesulitan belajar kelas II di SDN 31 Pasir Kandang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis data menunjukkan bahwa pelaksanaan intervensi melalui *Permainan Loncat Abjad* dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak kesulitan belajar. Hal ini dibuktikan dengan kecenderungan stabilitas dalam mean level pada kondisi *baseline* sebelum diberikannya intervensi. Setelah diberikannya intervensi, kemampuan membaca permulaan peserta didik BT dan PM dapat meningkat. Berikut hasil perolehan data siswa BT dan siswa PM :

Hasil perolehan data siswa BT sebelum diberikan intervensi yaitu kondisi *baseline* 1 (A1), data yang diperoleh saat diberikan perlakuan yakni intervensi (B). sedangkan data yang diperoleh setelah perlakuan dihentikan (A2). Pada kondisi *baseline* (A1) yang dilaksanakan selama 5 pertemuan, diperoleh data stabil mulai pada pertemuan ke-3 sampai pertemuan ke-5 dengan persentasenya yaitu 40% Pada kondisi intervensi (B) yang dilaksanakan selama 6 pertemuan diperoleh data stabil pada pertemuan ke-9 sampai pertemuan 11 dengan persentasenya yaitu 90%. Kemudian pada kondisi *baseline* (A2) yang dilaksanakan selama 5 pertemuan diperoleh data stabil pada pertemuan ke-14 sampai pertemuan ke-16 dengan persentasenya yaitu 90%. Adapun hasil perolehan data dapat dilihat pada grafik1. Berikut ini:

Kondisi baseline 1, intervensi, baseline 2 pada tahap meningkatkan kemampuan membaca permulaan



Grafik1. 1 Kondisi baseline 1 (A1), Intervensi (B), dan kondisi baseline 1 (A2) dalam kemampuan membaca permulaan Siswa BT

Keterangan:

Mean level batas atas



Batas bawah



Garis perubahan fase



Kondisi *baseline*



(A1) Kondisi intervensi (B) Kondisi *baseline* (A2)

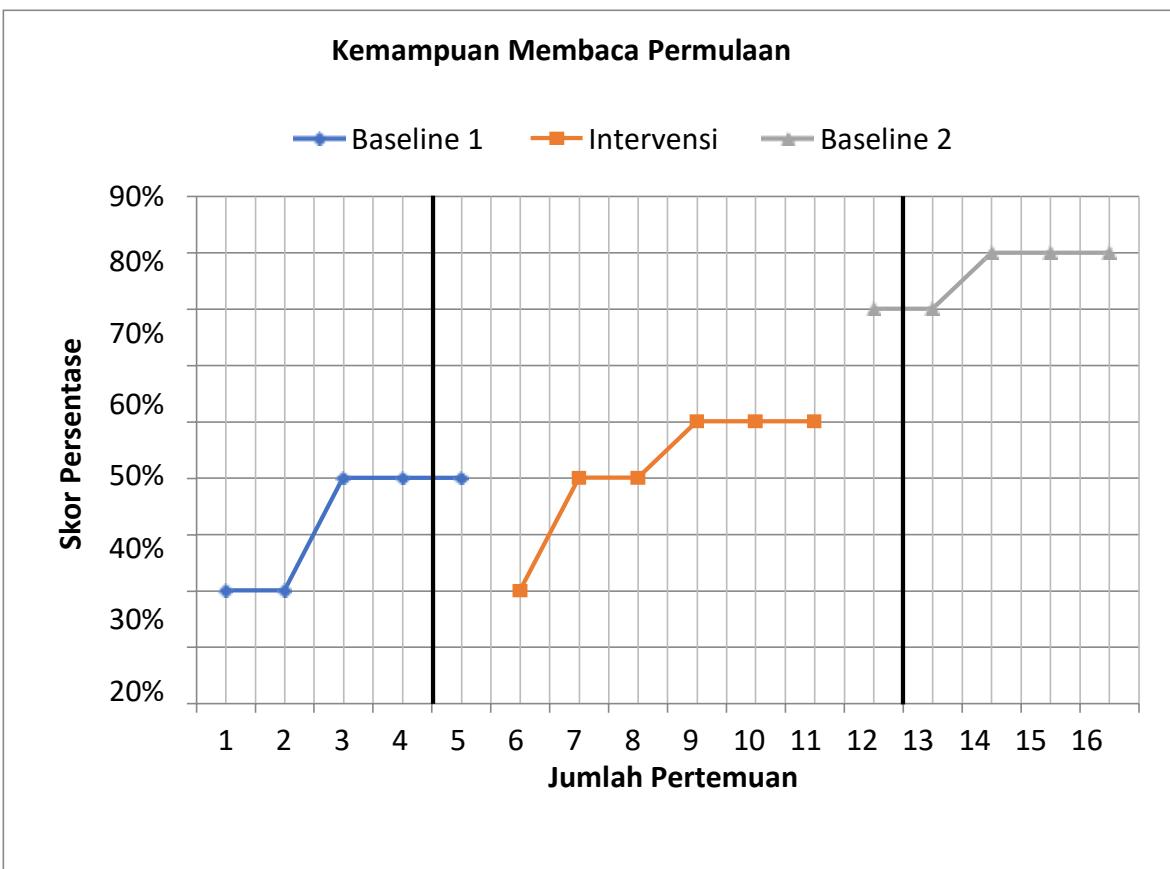
Tabel 1. Rekapitulasi hasil analisis kondisi A1, B, A2 Siswa BT

Kondisi	A1	B	A2
Panjang Kondisi	5	6	5
Kecenderungan Arah			
	(-)	(+)	(-)
Kecenderungan Stabilitas	0 % Tidak stabil	16,6% Tidak stabil	80% Tidak stabil
Jejak data			
	(-)	(+)	(=)
Level stabilitas dan Rentang	Variabel 40%-20%	Variabel 70%-90%	Variabel 90%-90%
Perubahan Level	$40 - 20 = 20$ (+)	$70 - 90 = 20$ (+)	$90 - 90 = 0$ (=)

Berdasarkan grafik 1 dan tabel 1 diatas dapat dilihat panjang kondisi tiap fase yaitu A1 5, Fase B yaitu 6, Fase A2 yaitu 5. Kecenderungan arah pada Fase A1 dengan hasil (-), Fase B dengan hasil (+), Fase A2 dengan hasil (+). Kecenderungan Stabilitas Fase A1 yaitu 0%, Fase B yaitu 16,6%, Fase A2 yaitu 80%. Kecenderungan jejak data fase A1 (-), fase B (+), fase A2 (=). Level stabilitas dan rentang Fase A1 40%-20%, fase B 70%-90%, fase A2 90%-90%. Dan perubahan level fase A1 (+), fase B (+), fase A2 (=).

Sementara siswa PM, Hasil perolehan data sebelum diberikan intervensi yaitu kondisi *baseline* 1 (A1), data yang diperoleh saat diberikan perlakuan yakni intervensi (B), sedangkan data yang diperoleh setelah

perlakuan dihentikan(A2). Pada kondisi *baseline* (A1) yang dilaksanakan selama 5 pertemuan diperoleh data stabil mulai pada pertemuan ke-3 sampai ke pertemuan ke-5 dengan persentasenya yaitu 40%. Pada kondisi intervensi (B) yang dilaksanakan selama 6 pertemuan dan memperoleh data sestabil pada pertemuan ke-9 sampai pertemuan 11 dengan persentasenya yaitu 50%. Kemudian pada kondisi *baseline* (A2) yang dilaksanakan selama 5 pertemuan dan memperoleh data stabil pada pertemuan ke-14 sampai pertemuan ke-16 dengan persentasenya yaitu 80%.Adapun hasil perolehan data dapat dilihat pada grafik 2. Berikut ini:



Grafik 2. Kondisi *baseline* 1 (A1), Intervensi (B), dan kondisi *baseline* 1 (A2) dalam kemampuan membaca permulaan Siswa PM

Keterangan:

- Data *Baseline* (A1) = _____
- Data Intervensi (B) = _____
- Data *Baseline* (A2) = _____
- Mean Level = _____
- Batas Atas = _____
- Batas Bawah = _____
- Garis Perubahan fase = _____

Tabel 2. Rekapitulasi hasil analisis dalam kondisi A1, B, A2 Siswa PM

Kondisi	A1	B	A2
Panjang Kondisi	5	6	5
Kecenderungan Arah	(+)	(+)	(+)
Kecenderungan Stabilitas	0 %	33,33%	100%

Jejak data	Tidak stabil	Tidak stabil	Data stabil
	(+)	(+)	(+)
Level stabilitas dan Rentang	20%-40%	20%-50%	70%-80%
Perubahan Level	$40 - 20 = 20$ (+)	$50 - 20 = 30$ (+)	$80 - 70 = 10\%$ (=)

Berdasarkan grafik 2 dan tabel 2 diatas dapat dilihat panjang kondisi tiap fase yaitu A1 5, Fase B yaitu 6, Fase A2 yaitu 5. Kecenderungan arah pada Fase A1 dengan hasil (+), Fase B dengan hasil (+), Fase A2 dengan hasil (+). Kecenderungan Stabilitas Fase A1 yaitu 0%, Fase B yaitu 33,33%, Fase A2 yaitu 100%. Kecenderungan jejak data fase A1 (+), fase B (+), fase A2 (+). Level stabilitas dan rentang Fase A1 20%-40%, fase B 20%-50%, fase A2 70%-80%. Dan perubahan level fase A1 (+), fase B (+), fase A2 (=).

Pembahasan

Pembahasan pada penelitian ini adalah tentang meningkat kemampuan membaca permulaan dengan memberikan intervensi menggunakan permainan loncat abjad kelas II di SDN 31 Pasir Kandang, Kota Padang. Anak berkebutuhan khusus merupakan anak dengan karakteristik khusus yang memiliki kelainan mental, emosi maupun fisik serta perilaku sosialnya. Secara singkat ABK adalah anak yang memiliki keterhambatan / keterlambatan sehingga membutuhkan pelayanan secara khusus sesuai dengan kebutuhannya. Salah satu hambatan ABK adalah anak kesulitan belajar yang dikelompokkan menjadi tiga disleksia, disgrafia dan diskalkulia. anak disleksia pada umumnya mengalami kesulitan dalam memproses pembelajaran baik dalam satu atau lebih kesulitan, terutama dalam hal membaca, mengeja dan melafalkan huruf. Akibatnya berpengaruh kepada prestasi akademiknya cenderung lebih rendah dari temannya. (Yolanda & Damri, 2022).

Kesulitan belajar merupakan suatu kondisi terjadinya penyimpangan antara kemampuan yang sebenarnya dimiliki dengan prestasi yang ditunjukkan yang termanifestasi pada tiga bidang akademik dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung (Marlina, 2019). Kesulitan belajar adalah kondisi dimana penderitanya mengalami gangguan pada proses belajarnya, ketidak mampuan dalam memahami apa yang mereka pelajari, lambat dalam merespon perintah dan mengingat apa yang telah mereka pelajari, gangguan tersebut mungkin menampakkan diri dalam bentuk kesulitan mendengarkan, berpikir, berbicara, membaca, menulis, mengeja atau berhitung. (Muhammad Syukri Ewin, 2023). Anak Kesulitan Belajar (AKB) merupakan anak yang menghadapi gangguan dalam bidang akademik yang diakibatkan oleh disfungsi neorologis, psikologis dasar, dan penyebab lainnya, sehingga mereka mendapatkan prestasi belajar yang rendah, dan mereka akan tinggal kela (Damri & Putri, 2019).

Kesulitan belajar memiliki masalah pada keterampilan dalam belajar dan tidak mampu menyelesaikan tugas-tugas yang spesifik seperti bahasa Indonesia dan matematika yang menuntut anak dapat membaca dan berhitung (Yanda et al., 2013). Peserta didik berkesulitan belajar dapat diartikan sebagai peserta didik yang mengalami gangguan pada satu atau lebih proses psikologis dasar yang melibatkan pemahaman atau penggunaan bahasa, lisan atau tulisan, sehingga menyebabkan anak sulit membaca, menulis, mengeja, dan berhitung. (Pendidikan, 2019). Kesulitan belajar dapat dilihat dari adanya siswa yang memperoleh nilai yang kurang baik dari beberapa mata pelajaran yang diikutinya atau juga dilihat dari semakin seringnya nilai anak dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan anak sering melakukan remedial dalam beberapa mata pelajaran, serta adanya siswa yang tinggal kelas sampai juga akhirnya putus sekolah. (Rina, 2015). Faktor penyebab kesulitan belajar peserta didik yang satu dengan yang lain ada yang sama dan ada yang berbeda. Selain faktor penyebab kesulitan belajar, guru juga perlu mengetahui jenis-jenis kesulitan belajar peserta didiknya. (Ummah, 2018)

Membaca merupakan suatu kegiatan terpadu yang mencakup pengenalan huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi dan maknanya, serta dapat menarik kesimpulan dari bacaan tersebut. Membaca permulaan merupakan tahapan awal belajar membaca di kelas rendah. Membaca permulaan adalah kemampuan membaca yang diprioritaskan pada kemampuan membaca tingkat dasar, yaitu kemampuan melek huruf yaitu siswa dapat mengubah dan melafalkan lambing bunyi tulis menjadi bunyi bermakna. (Hapsari, 2019). Membaca merupakan kegiatan pertama yang dilakukan peserta didik untuk mengenal dan membaca huruf. Pengenalan karakter huruf A sampai Z merupakan bagian awal dari proses membaca. Langkah berikutnya adalah mengeja huruf dan menghubungkan kata sehingga terdengar bunyi yang bermakna. Ada 2 (dua) bagian dalam keterampilan membaca yaitu membaca nyaring dan lanjutan. Di kelas rendah yaitu kelas 1 dan 2 merupakan tahap awal yaitu membaca nyaring memegang peran yang penting. Pengenalan (Susilowati et al., 2023)

Membaca permulaan merupakan tahapan awal belajar membaca di kelas rendah. Dalam membaca permulaan, siswa belajar mengenal huruf atau rangkaian huruf menjadi bunyi bahasa dengan menggunakan teknik-teknik tertentu dengan menitikberatkan pada aspek ketepatan menyuarakan tulisan, lafal dan intonasi yangwajar, kelancaran dan kejelasan suara sehingga siswa lebih siap dan lebih berani untuk memasuki tahap membaca lanjut atau membaca pemahaman di kelas tinggi.(Muammar, 2020). Tujuan dari membaca permulaan di sekolah adalah agar siswa mengenal huruf dan merangkai huruf tersebut menjadi suku kata dan kata sehingga anak dapat membaca dan menggunakannya (Susanti & Azwandi, 2013).

Disleksia merupakan kesalahan pada proses kognitif anak ketika menerima informasi saat membaca. Jika pada anak normal kemampuan membaca sudah muncul sejak usia enam atau tujuh tahun, tidak demikian halnya dengan anak dengan disleksia (Irdamurni et al., 2019).

Karakteristik umum anak dengan disleksia adalah kesulitan dalam memproses fonologi (manipulasi suara), ejaan, dan kecepatan merespon visual-auditori. Sehingga guru-guru di sekolah dasar mengalami kesulitan dalam mengajarkan anak dengan disleksia, menyebabkan hasil belajar anak disleksia rendah untuk semua mata pelajaran (Irdamurni et al., 2018).

Media pembelajaran adalah komponen yang sangat vital dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran menjadi salah satu faktor penentu berhasil atau tidaknya suatu nilai tersampaikan pada siswa. Media memberikan kontribusi positif dalam suatu proses pembelajaran. Pembelajaran yang menggunakan media yang tepat, akan memberikan hasil yang optimal bagi pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajarinya. Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapai siswa. Penggunaan media yang tepat dapat mengatasi sikap pasif siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. (Wasiyah., Mariati., Fitriana, Yeni., 2023).

Media permainan merupakan suatu inovasi pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa dalam memahami teori secara mendalam melalui pengalaman-pengalaman belajar” permainan dijadikan media dan alat untuk mengembangkan pelajaran melalui kegiatan bermain. Permainan “Loncat Abjad” merupakan permainan yang membutuhkan alat. Alat yang digunakan bisa bervariasi, bisa menggunakan tikar abjad atau bulatan abjad yang mudah dikenali oleh anak (Latifatu et al., 2015). Permainan lompat huruf adalah suatu metode bermain dengan menggunakan simbol huruf- huruf dengan cara melompati setiap huruf yang diperintahkan guru (Yuniarni, 2013).

Berdasarkan data hasil penelitian dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui permainan loncat abjad bagi anak kesulitan belajar kelas II di SDN 31 Pasir Kandang, Kota Padang. Penelitian ini dilakukan oleh dua orang siswa yaitu BT dan PM. Pada siswa BT penelitian dilaksanakan selama 16 kali pertemuan dengan 3 kondisi yaitu, 5 kali pertemuan untuk kondisi *baseline* (A1), 6 kali pertemuan untuk kondisi intervensi (B), dan 5 kali pertemuan untuk kondisi *baseline* (A2). Pada kondisi *baseline* (A1) kemampuan membaca permulaan anak stabil dari pertemuan ke-3 sampai pertemuan ke-5 dengan persentase 40%. Sedangkan pada kondisi intervensi (B) kemampuan membaca permulaan anak stabil dari pertemuan ke-9

sampai pertemuan 11 dengan persentase 90%. Pada kondisi *baseline* (A2) kemampuan membaca permulaan anak stabil dari pertemuan ke-14 sampai pertemuan ke-16 dengan persentase 90%.

Pada siswa PM penelitian dilaksanakan selama 16 kali pertemuan dengan 3 kondisi yaitu, 5 kali pertemuan untuk kondisi *baseline* (A1), 6 kali pertemuan untuk kondisi intervensi (B), dan 5 kali pertemuan untuk kondisi *baseline* (A2). Pada kondisi *baseline* (A1) kemampuan membaca permulaan anak stabil dari pertemuan ke-3 sampai pertemuan ke-5 dengan persentase 40%. Sedangkan pada kondisi intervensi (B) kemampuan membaca permulaan anak stabil dari pertemuan ke-9 sampai pertemuan 11 dengan persentase 50%. Pada kondisi *baseline* (A2) kemampuan membaca permulaan anak stabil dari pertemuan ke-14 sampai pertemuan ke-16 dengan persentase 80%.

Hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa pemberian intervensi secara kontinu dan berulang bagi anak kesulitan belajar dapat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan anak. Hal ini juga sejalan dengan hasil penelitian Siti Latifatunaili Rislina (2015) yang berjudul “Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Loncat Abjad Pada Anak Kelompok A TK Kusuma Mulia II Banyak Tahun Ajaran 2014/2015”. penelitian Yuniarni yang berjudul “Peningkatan kemampuan Membaca Melalui Permainan Lompat Huruf Pada Anak Usia 5-6 tahun, dan penelitian Sonia Triandani Yolanda (2022) yang berjudul Efektivitas Aplikasi Marbel Berbasis Android dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan bagi Anak Disleksia di Sekolah Dasar.

Berdasarkan pembahasan di atas maka kemampuan membaca permulaan meningkat setelah diberikan intervensi berupa permainan loncat abjad pada anak kesulitan belajar kelas II di SDN 31 Pasir Kandang, Kota Padang. Batasan dalam penelitian ini pada kemampuan membaca permulaan.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa permainan loncat abjad dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan bagi anak kesulitan belajar kelas II di SDN 31 Pasir Kandang. Hal ini dibuktikan dengan data-data perolehan terhadap kemampuan ke dua anak yaitu BT dan PM disetiap kondisi *baseline* 1 (A1), intervensi (B), dan *baseline* 2 (A2). Penelitian dilakukan sebanyak 16 kali pertemuan, A1 dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan, intervensi (B) dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan, dan A2 dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pembimbing, serta kepada pihak yang terkait dalam pembuatan artikel ini, sehingga dapat terselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulya, R., Zulyusri, Z., & Rahmawati, R. (2021). Media Pembelajaran Berbentuk Kartu dengan Metode Permainan UNO pada Materi Protista. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 421. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.34743>
- Damri & Putri, Y. (2019). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Gambar bagi Anak Kesulitan Belajar Kelas III di SD Negeri 33 Kalumbuk Padang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 7, 30–35.
- Hapsari, E. D. (2019). Penerapan Membaca Permulaan untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa. *AKSARA: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 20(1), 10–24. <https://doi.org/10.23960/aksara/v20i1.pp10-24>
- Irdamurni, I., Iswari, M., Sopandi, A. A., Taufan, J., & Hasan, Y. (2019). Inclusive Education Reform In Mentawai Islands Cooperation for Teachers. *Suluah Bendang: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 20(1), 54. <https://doi.org/10.24036/sb.0410>
- Irdamurni, I., Kasiyati, K., Zulmiyetri, Z., & Taufan, J. (2018). Meningkatkan Kemampuan Guru pada Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Vol 5 No 5 Bulan Oktober p-ISSN 2656-8063 e-ISSN 2656-8071

2147 *Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Loncat Abjad Bagi Anak Kesulitan Belajar di Sekolah Dasar - Luthfia Sabrina, Damri Damri*
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5656>

Pembelajaran Membaca Anak Disleksia. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 2(2), 29.
<https://doi.org/10.24036/jpkk.v2i2.516>

Latifatu, S., Rislina, N., & Khan, R. I. (2015). *Mengenalkan Huruf Melalui Loncat Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun*. 02, 2.

Marlina. (2019). *Asesmen Kesulitan Belajar*. PRENAMEDIA GROUP.

Marlina, M. (2021). *Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Khusus*. 1, 1–14.

Muammar. (2020). *Membaca Permulaan di Sekolah Dasar*.

Muhammad Syukri Ewin, L. H. (2023). *Analisis Rancangan Media Belajar Anak Berkesulitan Belajar (Learning Disabilities) di Lingkungan SLB Lumin Alisa Lubuk Minturun Kota Padang*. 2, 24–30.

Pendidikan, D. I. (2019). *Pelaksanaan Pembelajaran Inklusi di Sekolah* Disertasi Damri Program Studi Ilmu Pendidikan Program Doktor Pascasarjana.

Rina, Y. N. (2015). Prevalensi Anak Berkesulitan Belajar Di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Payakumbuh Kabupaten Lima Puluh Kota. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 4(September), 670–677.

Setiono, L., Marjohan, M., & Marlina, M. (2019). Implementation of Solutions-Focused Counseling (SFC) to Improve Student Motivation: A Single Subject Research. *Journal of ICSAR*, 3(1), 8–14.
<https://doi.org/10.17977/um005v3i12019p008>

Sumanto, J., Takeuchi, K., & Nakata, H. (2005). Pengantar Penelitian Dengan Subyek Tunggal. *CRICED University of Tsukuba*, 1–150.

Susanti, N., & Azwandi, Y. (2013). *Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Metode Abacaga bagi Anak Lambat Belajar Oleh: Nelfitri Susanti 1, Yosfan Azwandi 2, Damri 3*. 2(September), 328–339.

Susilowati, N., Hartini, S., & Sarafuddin, S. (2023). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Membaca Permulaan Pada Peserta Didik Kelas I Di Mim Bulak Kragan Karanganyar Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Sinektik*, 5(2), 155–162. <https://doi.org/10.33061/js.v5i2.8193>

Ummah, D. M. (2018). Analisis Kesulitan Belajar pada Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Di SMA Negeri 10 Kota Ternate. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Terapan*, 2(1), 32–40.
<https://doi.org/10.30598/jbkt.v2i1.233>

Wasiyah., Mariati., Fitriana, Yeni., et al. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Aktivitas Mengajar Guru di Kelas. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 205–212.
<http://www.jurnaledukasia.org/index.php/edukasia/article/view/227>

Yanda, A., Damri, & Efrina, E. (2013). Efektifitas Media Aplikasi Edukatif Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Bagi Anak Kesulitan Belajar. *E-JUPEKhu*, 1(September), 311–318.

Yolanda, S. T., & Damri, D. (2022). Efektivitas Aplikasi Marbel Berbasis Android dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan bagi Anak Disleksia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1563–1569. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2261>

Yuniarni, D. (2013). Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Permainan Lompat Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 3 (4). *Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Permainan Lompat Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 3 (4)., 3(1), 10–27. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>