

ABSTRAK

Efektifitas Permainan *Scrabble* Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Bagi Anak Kesulitan Membaca (*single subject research* di kelas III SDN 20 Binuang Padang).

OLEH : Nadya Yualdi (2013) :

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan yang peneliti temukan yaitu seorang anak di sekolah dasar kelas III SDN 20 Binuang Padang. Anak mengalami kesulitan dalam membaca, merangkai huruf menjadi kata yang tepat, merubah kata bermakna menjadi kata yang tidak bermakna dan menghilangkan serta menambahkan huruf yang tidak diperlukan.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dalam bentuk *single subject reseach* (SSR) menggunakan desain ABA dan teknik analisa datanya menggunakan *analisis visual grafik*. Subjek penelitian ini adalah anak kesulitan membaca. Penilaian dalam penelitian ini yaitu dengan mengukur persentase kemampuan anak dalam membaca permulaan.

Berdasarkan hasil penelitian, terlihat kemampuan membaca permulaan anak kesulitan membaca dapat meningkat dengan permainan *scrabble*. Pada kecendrungan arah data kondisi *baseline* (A_1) menurun (-), arah data kondisi *intervensi* (B) menaik (+) dan pada kondisi *baseline* (A_2) arah data juga menaik (+). Untuk perubahan level kondisi B/ A_1 dengan perolehan data (+20%) dan pada kondisi B/ A_2 dengan data (+70%). Selain itu pada persentase overlap B/ A_1 0% dan 16,67% pada B/ A_2 yang berarti pengaruh intervensi terhadap target behaviour sangat baik. Dengan demikian hipotesis (H_a) yang diajukan diterima, yaitu permainan *scrabble* dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak kesulitan membaca kelas III di SDN 20 Binuang Padang. Disarankan agar guru menggunakan permainan *scrabble* dalam mengajarkan anak membaca.

ABSTRACT

Efektifitas Scrabble Game To Improving Reading Skill Child With Reading Difficulties (single subject research In Class III SDN 20 Binuang Padang).

OLEH : Nadya Yualdi (2013) :

The research was background by the problems that researchers found that a child in third grade elementary school of SDN 20 Binuang Padang. Children have difficulty in reading, stringing letters into the right words, change word into meaningless word and eliminating or adding unnecessary letters.

The type of research is experimental research in the form of single subject research (SSR) using ABA design and data analysis techniques using visual analysis chart. The subject were a child with reading difficulties. Assessment in this study is to measure the percentage of children's ability to read.

Result of this study show that reading skills of children with reading difficulties increase by scrabble game. The tendency baseline data course (A1) is downward (-), data course in intervention condition (B) is upward (+) and in baseline condition (A2) the course of data is also upward (+). The change of condition level B/A1 with the score of data (+20) and in the condition level B/A2 the data is (+70%). In addition the overlap percentage B/A1 0% and 16,67% in B/A2 means the effect of interventions toward the target behaviour is excellent. Thus the proposed hypothesis (H_a) is acceptable, scrabble game can be used to improve the child's ability to read in third grade with reading difficulties in SDN 20 Binuang Padang. It is recommended that teachers use the scrabble game in teaching children to read.