

ABSTRAK

Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Disleksia (X) melalui Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Game Secil (Single Subject Research di Kelas IV SD N 01 Limau Manis Kota Padang).

Oleh: Adni Moraza

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang peneliti temukan pada seorang siswa disleksia yang belum bisa membaca kata yang menggunakan huruf konsonan rangkap “ng” dan “ny”. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan apakah media pembelajaran berbasis aplikasi game Secil dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak disleksia.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode SSR (Single Subject Research) dengan desain A-B-A dimana terdapat tiga kondisi, A1 kondisi anak sebelum diberikan intervensi berupa media pembelajaran, B kondisi anak saat diberikan intervensi dan A2 kondisi setelah tidak diberikan lagi intervensi.

Hasil akhir penelitian ini, anak mendapat skor pada kata yang mengandung huruf konsonan rangkap “ng” sebesar 97% dan pada kelompok kata dengan huruf konsonan rangkap “ny” sebesar 100%. Menunjukkan adanya perkembangan yang baik dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi game Secil mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak disleksia.

Kata Kunci : Membaca Permulaan, Anak Disleksia, Media Pembelajaran