

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA
ANAK DISLEKSIA (X) MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS APLIKASI GAME SECIL
(*Single Subject Research* di Kelas IV SD 01 Limau Manis Kota Padang)**

SKRIPSI



Oleh :

ADNI MORAZA

NIM/BP : 16003067/2016

JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2021

PERSETUJUAN SKRIPSI

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA ANAK
DISLEKSIA (X) MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS APLIKASI GAME SECIL
(*Single Subject Research di Kelas IV SD 01 Limau Manis Kota Padang*)

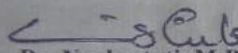
Nama : Adni Moraza
NIM/BP : 16003067/ 2016
Jurusan : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

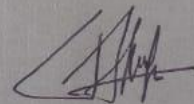
Padang, Februari 2021

Disetujui,

Pembimbing Akademik

Mahasiswa


Dr. Nurhastuti, M.Pd
NIP. 19681125 199702 2 001


Adni Moraza
NIM. 16003067

Ketua Jurusan PLB FIP UNP


Dr. Nurhastuti, M.Pd
NIP. 19681125 199702 2 001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada
Anak Disleksia (X) Melalui Media Pembelajaran Berbasis
Aplikasi Game Secil (*Single Subject Research* di Kelas IV
SD 01 Limau Manis Kota Padang)

Nama : Adni Moraza

NIM / BP : 16003067/ 2016

Jurusan/Prodi : Pendidikan Luar Biasa

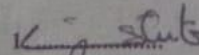
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2021

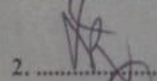
Tim Penguji

Tanda Tangan

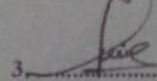
1. Ketua : Dr. Nurhastuti, M.Pd

1. 

2. Anggota : Dr. Irdamurni, M.Pd

2. 

3. Anggota : Drs. Ardisal, M.Pd

3. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Adni Moraza
NIM/BP : 16003067/2016
Jurusan/Prodi : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Disleksia (X) Melalui Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Game Secil (*Single Subject Research Kelas IV SD 01 Limau Manis Kota Padang*)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggungjawab, sekaligus menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Februari 2021

Saya yang menyatakan,



Adni Moraza

NIM.16003067

ABSTRACT

Adni Moraza (2020): Improving Early Reading Ability in Dyslexic Children (X)
Through Learning Media Based on Game Secil
Applications (Single Subject Research in Class IV SD N
01 Limau Manis, Padang) Pendidikan Luar Biasa.
Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang

This research is motivated by the problems that the researchers found in a dyslexic student who could not read words using the double consonant "ng" and "ny". This study aims to prove whether the learning media based on the secil game application can improve early reading skills in dyslexic children. This study uses a quantitative research type with the SSR (Single Subject Research) method with A-B-A design where there are three conditions, A1 the condition of the child before being given intervention in the form of learning media, B the condition of the child when given intervention and A2 the condition after no intervention is given. The final result of this study, the child got a score on words containing consonant double "ng" by 97% and on the word the group with containing consonant double "ny" by 100%. Shows that there is good development in improving reading skills. So it can be concluded that the learning media based on the secil game application can improve the ability to read early to dyslexic children.

Keywords: Beginner reading, dyslexic children, secil game application.

ABSTRAK

Adni Moraza (2020) : 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) Jurusan Pendidikan Luar Biasa. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang

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, aplikasi *game* Secil

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya dan tak lupa pula sholawat beserta salam penulis sampaikan kepada Nabi Muhammad Shallallahu'alaihi Wassalam yang telah membawa kita kealam yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Tujuan penulisan skripsi ini adalah sebagai syarat untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan pada jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Sistematika penyusunan skripsi ini terdiri dari lima bab. Bab I pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. Bab II kajian teori, penelitian yang relevan dan kerangka konseptual. Pada Bab III metode penelitian, yang terdiri dari jenis penelitian, subjek penelitian, variabel penelitian, definisi operasional tahapan intervensi, teknik dan alat pengumpulan data. Pada Bab IV hasil penelitian yang terdiri dari deskripsi data, analisis data, pembahasan hasil penelitian dan keterbatasan penelitian. Pada bab V penutup yang berisi kesimpulan dan saran.

Selama menyelesaikan skripsi ini, penulis mendapat banyak bimbingan, arahan dan bantuan dari berbagai pihak. Berkat dukungan dan dorongan tersebut akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Hormatku untuk orang tuaku papa Romizen, S.Pd dan (alm) mama Zuraida Aziz yang sangat aku sayangi dan paling mulia dimataku. Berkat dukungan

doa, materi, kasih sayang serta pengorbanan kalian aku bisa melewati masa perkuliahan ini dengan baik. Tak lupa aku ucapkan terima kasih untuk ibu sambung aku, ibu Siti Sholekhah Noto Pawiro yang melanjutkan peran mama merawat dan mendidik aku hingga menjadi seperti sekarang. Semoga Allah SWT senantiasa melindungi, meridhoi, serta menolongmu dalam segala situasi dan diberikan pahala berlipat ganda agar kita semua bisa berkumpul di surga kelak aamiin.

2. Uni Dian Moraza, Amd. KL dan Kak Inda Moraza, S.P terima kasih atas semangat dan waktu yang kalian berikan saat aku lelah untuk menyelesaikan skripsi ini. Untuk mba Nur May Saroh terima kasih atas perhatian serta bantuan kiriman dana saat aku menyelesaikan pendidikan ini. Jasa kalian tidak akan aku lupa, semoga kalian selalu bahagia dunia dan akhirat aamiin.
3. Adit, Nada, dan Hani selaku keponakan penulis yang memberikan hiburan serta semangat disela menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah Mengizinkan kalian untuk menempuh pendidikan tinggi serta sukses dikemudian hari aamiin.
4. Ketua jurusan ibu Dr. Nurhastuti, M.Pd dan sekretaris jurusan bapak Drs. Ardisal, M.Pd pada jurusan Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memudahkan segala urusan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Hormatku ibu Dr. Nurhastuti, M.Pd selaku dosen pembimbing yang saya segani. Terima kasih banyak Adni ucapkan, atas waktu yang ibu luangkan

dalam membimbing Adni, Nasehat ibu sangat berguna bagi Adni dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas kemurahan hati ibu, semua pengorbanan ibu tidak mampu Adni balas. Semoga ilmu yang ibu berikan akan menjadi ibadah dan cerminan seorang pendidik yang bertanggung jawab sebagaimana mestinya aamiin.

6. Drs. Ardisal, M.Pd dan ibu Dr. Irdamurni, M.Pd selaku tim penguji. Terima kasih atas pesan dan kesan yang bapak dan ibu berikan, itu semua akan terekam dan menjadi memori berarti bagi Adni dan menjadi motivasi dalam menjalani ke tahap selanjutnya. Semoga silaturahmi antara Adni dengan bapak dan ibu tidak terhenti sampai disini.
7. Seluruh staf tata usaha jurusan Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memudahkan segala urusan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Ibu kepala sekolah Yulizar, S.Ag dan ibu guru terima kasih banyak sudah membantu penulis sampai menyelesaikan skripsi ini.
9. Orang tua siswa dan siswa yang menjadi partisipan dalam penelitian ini, peneliti ucapkan terima kasih atas kesediaan serta waktu yang diberikan untuk penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian diskripsi ini.
10. Partner teklab dan penelitian saya Yolanda Ismudar, S.Pd terima kasih telah meluangkan waktumu untuk menemani aku saat penelitian serta memberikan semangat ketika aku lelah mengerjakan skripsi ini.

11. Rekan-rekan seperjuangan Bp 2016 terima kasih atas waktu kebersamaan kita, semoga silaturahmi kita tidak terhenti sampai disini. Untuk adik-adik Bp 2017 dan 2018 semangat kuliahnya, sampaikan salam saya untuk adik Bp 2019 dan 2020 yang tidak sempat bertemu karena *Covid 19* atau virus corona.
12. Penghuni Kos Pelangi, kucing kesayangan aku Kuro yang selalu aku ajak main ketika lelah mengerjakan skripsi. Untuk teman tidur aku Mimi. Serta tetangga-tetangga kamarku Wika, Nadiya Jambi, Kezia, Intan, Ii, Amak Liza, Nadia Aceh dan Indah yang menerimaku untuk mengerjakan skripsi dikamarnya karena dikamar sendiri selalu mengantuk hehe. Terima kasih atas canda tawa yang kita lewati bersama, semua sangat berkesan bagiku.
13. Terima kasih banyak untuk berbagai pihak yang membantu dalam penulisan skripsi ini, namun tidak dapat disebutkan satu persatu.

DAFTAR ISI

ABSTRACT	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GRAFIK	x
DAFTAR BAGAN.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Membaca Permulaan.....	9
1. Pengertian Membaca.....	9
2. Tahap Perkembangan Membaca.....	10
3. Membaca permulaan	11
B. Anak Disleksia	12
C. Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Game Secil.....	14
1. Pengertian Media Pembelajaran	14
2. Manfaat Media Pembelajaran	15

3. Fungsi Media Pembelajaran.....	17
D. Penelitian Relevan.....	23
E. Kerangka Berfikir.....	24
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	25
B. Variabel Penelitian	27
C. Definisi Operasional Variabel.....	27
D. Subjek Penelitian.....	28
E. Setting penelitian.....	28
F. Prosedur Pelaksanaan Intervensi.....	29
G. Teknik Dan Alat Pengumpulan Data	30
H. Teknik Analisis Data.....	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data.....	34
B. Analisis Data	455
C. Pembahasan Hasil Penelitian	788
D. Keterbatasan Penelitian.....	82
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	833
B. Saran.....	844
DAFTAR PUSTAKA.....	855

DAFTAR TABEL

1. Tabel Kriteria Penilaian	31
2. Tabel Instrumen Penelitian	35
3. Tabel <i>Persentase Baseline</i> (A1)	36
4. Tabel Intervensi (B)	41
5. Tabel <i>Persentase baseline</i> (A2)	44
6. Tabel Panjang Kondisi <i>Baseline</i> dan intervensi.....	45
7. Tabel Estimasi Kecenderungan Arah.....	52
8. Tabel Rekapitulasi Kecenderungan Arah.....	62
9. Tabel Kecenderungan Jejak Data.....	64
10. Tabel Level Stabilitas Dan Rentang.....	65
11. Tabel Perubahan.....	68
12. Tabel Rangkuman Analisis Dalam Kondisi.....	69
13. Tabel Variabel Yang Diubah	70
14. Tabel Perubahan Kecenderungan Arah.....	70
15. Tabel Perubahan Kecenderungan Stabilitas.....	71
16. Tabel Level Perubahan.....	74
17. Tabel <i>Persentase Overlape</i>	77
18. Kondisi Perubahan	77

DAFTAR GRAFIK

1. Grafik <i>Baseline</i> (A1)	37
2. Grafik Intervensi (B)	42
3. Grafik <i>Baseline</i> (A2)	44
4. Grafik Estimasi Kecenderungan Arah Kelompok Kata “ng”	50
5. Grafik Estimasi Kecenderungan Arah Kelompok Kata “ny”	51

DAFTAR BAGAN

1. Kerangka Berfikir	24
2. Desain A-B-A.....	26

DAFTAR GAMBAR

1. <i>Play store</i>	20
2. Kolom Pencarian.....	21
3. <i>Game</i> Secil	21
4. Pilihan <i>Game</i>	21
5. Pilihan Gambar Buku	22
6. Huruf Konsonan Rangkap.....	22
7. Kelompok Kata	23

DAFTAR LAMPIRAN

1. Asesmen Kesadaran Ruang	88
2. Asesmen Membaca	90
3. Kisi-kisi Penelitian	110
4. Instrumen Penelitian.....	112
5. RPP.....	114
6. PPI.....	123
7. Hasil Kemampuan Siswa Kondisi <i>Baseline</i> (A1)	127
8. Hasil Kemampuan Siswa Kondisi Intervensi (B)	131
9. Hasil Kemampuan Siswa Kondisi <i>Baseline</i> (A2)	135
10. LKS	139

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Membaca merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki setiap manusia. Kemampuan ini tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia, karena kemampuan membaca merupakan salah satu sarana untuk memperoleh ilmu serta sarana berkomunikasi. Membaca memegang peranan penting dalam meningkatkan kemampuan dasar disemua bidang ilmu yang merupakan tonggak dalam mengembangkan intelek serta potensi yang dimiliki anak. Semua yang diperoleh dari kegiatan membaca akan memungkinkan siswa tersebut mampu mempertinggi daya pikirnya, mempertajam pandangannya, dan memperluas wawasannya. Siswa yang kurang memiliki kemampuan membaca di sekolah sering mendapat masalah-masalah yang terkait dengan akademik dan kurikulum (Marlina, 2015). Oleh karena itu, penting bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan membaca agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Setiap siswa memiliki kemampuan membaca yang berbeda, ada siswa yang memiliki kemampuan membaca yang baik dan ada pula siswa yang memiliki kemampuan membaca yang kurang, sehingga mengalami kesalahan dalam membaca.

Terkait dengan masalah membaca diatas, anak yang sering melakukan kesalahan dalam membaca merupakan salah satu karakteristik dari

disleksia. Disleksia merupakan ketidakmampuan belajar spesifik yang ditandai oleh masalah dalam mengekspresikan atau penerimaan dalam pekerjaan lisan atau tertulis, yang mungkin muncul dalam membaca, berbicara, mendengarkan dan menulis (Irdamurni, Kasiyati, Zulmiyetri, & Taufan, 2018). Masalah gangguan belajar dalam hal membaca memang paling banyak dan sering ditemui dengan suatu proporsi yang besar, dimana anak-anak lebih dari 50% beresiko kesulitan belajar membaca. Anak-anak yang mengalami kesulitan membaca akan mengalami problem akademik dengan presentase sebesar 90%. Disleksia menduduki peringkat tertinggi di antara kesulitan belajar yang lain, presentase gangguan disleksia meliputi 80% dari jumlah anak yang berkesulitan belajar. Kejadian disleksia di dunia berkisar 5-10% pada anak usia sekolah (Susanto, 2017).

Terkait dengan masalah membaca ini, peneliti menemukan permasalahan yang serupa di salah satu sekolah dasar di kota Padang. Seorang siswa kelas IV SD dilaporkan oleh guru pendamping khusus belum lancar membaca dan sering mengalami kesalahan membaca sehingga menghambat proses pembelajaran di kelas. Oleh sebab itu, peneliti melakukan asesmen berupa asesmen kesadaran ruang dan asesmen membaca untuk mengetahui kemampuan siswa.

Berdasarkan hasil asesmen aspek kesadaran ruang yang telah dilakukan, didapatkan presentase 100%. Dimana merupakan nilai tertinggi. Siswa (X) dapat melakukan semua indikator yang diberikan seperti dapat menunjukkan tangan kiri dan tangan kanan, dapat menunjukkan arah atas dan

arah bawah, dapat melakukan gerakan tepuk tangan, dapat mengambil pensil dengan tangan kiri dan tangan kanan, serta dapat mengambil buku dengan tangan kiri dan tangan kanan. sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa (X) tidak memiliki kesulitan dalam kesadaran ruang. Namun pada aspek asesmen membaca yang berdasarkan hasil asesmen yang peneliti lakukan didapatkan bahwa pada aspek melafalkan huruf, siswa (X) tidak mengalami kesalahan. Siswa (X) bisa membaca semua huruf dengan baik dan mendapat skor 100%. Pada aspek membaca kata dengan satu suku kata, siswa (X) mendapat skor 80%. Pada aspek membaca dua suku kata berpola (v-kv) siswa (X) mendapat skor 63,33%. Pada aspek membaca dua suku kata berpola (kv-kv) siswa (X) mendapat skor 73,33%. Membaca dua suku kata berpola (kv-kvk) siswa mendapat skor 50%. pada aspek membaca dengan konsonan rangkap ng siswa (X) mendapat skor sebesar 0%. Pada aspek membaca dengan konsonan rangkap ny, siswa (X) mendapat skor sebesar 0%.

Berdasarkan pengamatan selama proses asesmen yang telah dilakukan, peneliti melihat bahwa siswa (X) sudah bisa mengenal huruf dan menyebutkan huruf dengan benar. Untuk membaca satu suku kata seperti (nga, ngi, ngu, nge, ngo) siswa (X) juga sudah mampu. Namun untuk merangkai suku kata menjadi kata, siswa (X) masih kebingungan. Seperti ketika diberikan kata dengan huruf konsonan rangkap seperti huruf “ng” dan “ny”, siswa (X) sering terjadi kesalahan dalam membacanya. Pendapat ini juga dapat diperkuat dari hasil skor terendah pada asesmen membaca yaitu pada aspek membaca kata dengan huruf konsonan rangkap “ng” sebesar 0%

dan aspek membaca dengan konsonan rangkap “ny” sebesar 0%. Siswa (X) belum mengerti cara merangkai suku kata menjadi kata yang menggunakan huruf konsonan rangkap “ng” dan “ny”.

Kesulitan siswa (X) dalam membaca akan berdampak kepada kemampuan dalam mengerjakan tugas pada materi-materi pembelajaran sekolahnya. Belajar membaca perlu dilatih secara terus menerus terutama bagi anak yang mengalami kesulitan membaca. Namun, jika diberikan pengajaran biasa yang berulang-ulang tentu akan membuat anak bosan dan tidak semangat untuk belajar membaca. Dari informasi ini, peneliti menyimpulkan bahwa siswa (X) perlu mendapat intervensi yang berbeda dari yang biasa didapat. Siswa (X) membutuhkan media belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga tujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca sehingga tujuan pembelajaran dapat terlaksana.

Untuk meningkatkan kemampuan membaca pada kasus tersebut, peneliti memanfaatkan teknologi pembelajaran berbasis aplikasi dalam bentuk *game* yang bernama Secil yang bisa diakses di *handphone* siswa. Media pembelajaran berbasis *game* Secil ini memiliki kelebihan berupa lebih menarik minat siswa dalam membaca dikarenakan media *game* Secil ini berada dalam *handphone*, seperti yang kita ketahui bahwa anak-anak lebih tertarik bermain *handphone* daripada membaca buku. Selain itu, *game* secil ini terdiri dari belajar membaca huruf vokal dan konsonan, belajar membaca satu suku kata, dua suku kata, membaca dengan konsonan rangkap “ng” dan

“ny”, membaca tiga suku kata serta dilengkapi suara pelafalan kata sehingga mudah dimengerti oleh siswa.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas, siswa (X) mendapat intervensi berupa latihan membaca dengan guru pendamping khusus hanya satu pertemuan dalam seminggu dan siswa (X) belum pernah mencoba media berbasis aplikasi *game* Secil ini sebelumnya. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menjadikan ini sebagai bahan penelitian dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Disleksia (X) Melalui Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Game* Secil”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, terdapat beberapa masalah yaitu :

1. Terdapat siswa kelas IV yang belum bisa membaca
2. Siswa (X) sering melakukan kesalahan membaca yaitu *omission*, *addition* dan *substitution* huruf ketika membaca
3. Siswa (X) sering salah membaca kata yang menggunakan huruf konsonan rangkap “ng” dan “ny”

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian menjadi lebih terarah, peneliti membatasi masalah sebagai berikut :

Siswa yang menjadi partisipan pada penelitian ini peneliti batasi pada satu orang anak yang duduk di kelas IV SDN 01 Limau Manis yang memiliki

kesalahan membaca permulaan berupa penghilangan huruf pada kelompok kata yang menggunakan huruf rangkap konsonan “ng” dan “ny”.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah media berbasis aplikasi *game* Secil efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada kelompok kata dengan konsonan rangkap “ng” pada siswa (X) ?
2. Apakah media berbasis aplikasi *game* Secil efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada kelompok kata dengan konsonan rangkap “ny” pada siswa (X) ?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan sebagai berikut :

1. Mengetahui keefektifan media aplikasi *game* Secil dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada kelompok kata dengan konsonan rangkap “ng” pada siswa (X).
2. Mengetahui keefektifan media aplikasi *game* Secil dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada kelompok kata dengan konsonan rangkap “ny” pada siswa (X).

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini menjadi tambahan dalam keilmuan yang dapat membantu menentukan program intervensi yang sesuai bagi anak dengan disleksia. Hasil temuan dalam penelitian ini nantinya dapat menjadi acuan dalam penerapan intervensi di masa yang akan datang.

2. Manfaat praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara praktis bagi beberapa pihak, yaitu :

a. Guru di sekolah

Guru memiliki pilihan intervensi lain yang bisa diberikan kepada siswa disleksia dengan memperkenalkan penggunaan aplikasi berbasis

game Secil untuk mengurangi kesalahan membaca sekaligus meningkatkan keterampilan membaca siswa.

b. Siswa dan orang tua

Melalui intervensi yang peneliti berikan dapat meningkatkan keterampilan membaca pada siswa sehingga siswa dapat menjalani proses pembelajaran dengan baik. Sedangkan bagi orang tua dapat menambah pengetahuan bahwa aplikasi *game* Secil ternyata bisa untuk mengembangkan keterampilan membaca anak.

c. Peneliti dan peneliti lainnya

Pelaksanaan penelitian ini akan memberikan pengalaman dan pengetahuan baru bagi peneliti dalam memberikan intervensi terutama bagi anak disleksia. Sementara itu, penelitian ini tentunya memiliki keterbatasan, baik dalam perencanaan, persiapan maupun dalam pelaksanaannya. Tidak menutup kemungkinan bagi peneliti lain untuk melanjutkan menerapkan intervensi ini dengan permasalahan, terutama permasalahan yang berkaitan dengan keterampilan membaca yang ditemukan pada siswa lain