

EFEKTIFITAS PERMAINAN *SCRABBLE*  
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN  
BAGI ANAK KESULITAN MEMBACA

*(Single Subject Research di kelas III SDN 20 Binuang Padang)*

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Strata Satu (S1)*



Oleh :

NADYA YUALDI  
95908/2009

JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2013

PERSETUJUAN SKRIPSI

EFEKTIFITAS PERMAINAN *SCRABBLE*  
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN  
BAGI ANAK KESULITAN MEMBACA  
(*Single Subject Research di Kelas III SDN 20 Binuang Padang*)

Nama : Nadya Yualdi

BP/ NIM : 95908/ 2009

Program Studi : Pendidikan Luar Biasa

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2013

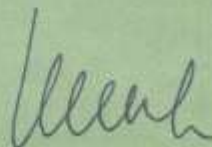
Disetujui oleh :

Pembimbing I



Drs. Ganda Sumekar  
NIP. 19600816 198803 1 003

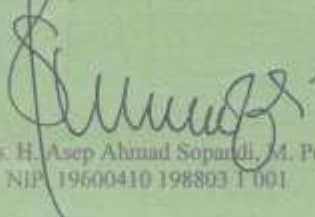
Pembimbing II



Drs. Tarmansyah, Sp. Th, M.Pd  
NIP. 19490423 197501 1 002

Mengetahui

Ketua jurusan PLB FIP UNP



Drs. H. Asep Ahmad Sopandi, M. Pd  
NIP. 19600410 198803 1 001


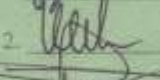
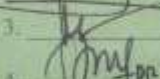
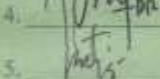

## PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi  
Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang

Judul : Efektifitas Permainan *Scrabble* Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan bagi Anak Kesulitan Membaca (*Single Subject Research* di Kelas III SDN 20 Binuang Padang)  
Nama : Nadya Yualdi  
BP/NIM : 2009/95908  
Jurusan : Pendidikan Luar Biasa  
Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Padang, Juli 2013

### Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Ganda Sumekar	1. 
2. Sekretaris	: Drs. Turmansyah, Sp.Th., M.Pd.	2. 
3. Anggota	: Prof. Dr. Hj. Mega Iswari, M.Pd.	3. 
4. Anggota	: Rahmahtrisilvia, S.Pd., M.Pd.	4. 
5. Anggota	: Dra. Fatmawati, M.Pd.	5. 

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim. Jika dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Padang, Juli 2013

Yang Menyatakan,



Nadya Yualdi

## ABSTRAK

**Nadya Yualdi (2013) : Efektifitas Permainan *Scrabble* Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Bagi Anak Kesulitan Membaca (*single subject research* di kelas III SDN 20 Binuang Padang).**

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**

**Nadya Yualdi (2013) : *Efektifitas Scrabble Game To Improving Reading Skill Child With Reading Difficulties (single subject research In Class III SDN 20 Binuang Padang).***

*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 reseach (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 tedency 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 overlape 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 (Ha) is acceptable, scrabble games can be used to improve the child 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.*

## **KATA PENGANTAR**

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektifitas Permainan *Scrabble* Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Bagi Anak Kesulitan Membaca”. Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana strata satu (SI) pada Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Skripsi ini dipaparkan ke dalam lima bab, yaitu Bab I berupa pendahuluan, yang berisi latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian. Bab II berisi kajian teori tentang hakikat permainan *scrabble*, hakikat membaca permulaan, kesulitan membaca, kerangka konseptual dan hipotesis. Bab III berisi jenis penelitian, desain penelitian, subjek penelitian, variabel penelitian, teknik dan alat pengumpul data, prosedur penelitian, instrumen penelitian, dan teknik analisis data. Bab IV berisi tentang hasil penelitian yang terdiri dari deskripsi data, analisis data, pembuktian hipotesis, pembahasan, dan keterbatasan penelitian. Dan Bab V penutup yaitu Kesimpulan dan Saran.

Bila dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, penulis mengharapkan saran dan kritik dari semua pihak untuk kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih.

Padang, Juli 2013

Nadya Yualdi

## UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari rasa cinta, kasih dan sayang, pengorbanan, perjuangan, motivasi dan segala bantuan yang tulus diberikan oleh berbagai pihak kepada penulis.

Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih yang setulusnya kepada Ayah (Mulyadi) dan Ibu (Yusnidar) yang telah mendidik peneliti hingga saat sekarang ini, walaupun sampai sekarang kakak masih anak kecil bagi ibu dan ayah. Tapi kakak bangga punya orang tua seperti ayah dan ibu. Kalian cahaya bagi nadya, terimakasih ayah, ibu untuk kasih sayang dan pengorbanan yang selama ini kalian berikan, karena tanpa restu ayah dan ibu, semua ini tidak akan berjalan lancar. Doamu ayah, ibu kekuatan terbesar bagiku. Selanjutnya terimakasih peneliti sampaikan kepada:

1. Bapak Drs. Ganda Sumekar selaku pembimbing I dan Bapak Drs. Tarmansyah, Sp. Th, M.Pd selaku pembimbing II, yang dengan penuh perhatian dan kesabaran telah membimbing dan mengarahkan peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Asep Ahmad Sopandi, M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Luar Biasa Universitas Negeri Padang.
3. Seluruh dosen-dosen Jurusan Pendidikan Luar Biasa Universitas Negeri Padang yang telah memberikan ilmu yang berdaya guna sebagai bekal pendidikan.
4. Terimakasih kepada SDN 20 Binjau Padang yang turut membantu peneliti dalam pengambilan data.



5. Abangku (Afri Yualdi, ST) yang selalu mengarahkan dan memberikan nasehat terbaik untuk Nadya. Terimakasih bang pi karena selalu menjadi kakak terbaik bagi adik-adikmu. Untuk adik-adikku Hesti Yualdi dan Disri Putri yualdi, belajarlah dengan giat, karena apa yang kita tanam sekarang akan menentukan apa yang akan kita petik esok.
6. Kepada sahabat terbaikku, Silvi, Fahmi, Ayu, Winda, Mimi, Heni, Iin, Mala, Ririn. Terimakasih karena selalu bersama dalam suka dan duka mengarungi bangku perkuliahan hingga akhir. Terimakasih Ami yang selalu memarahi Nadya agar cepat menyelesaikan skripsi ini. Teruntuk Icink, Heni, Yiyin yang selalu berjuang selama penyusunan skripsi ini dengan Nadya, saat keputusan menghampiri tetapi kita selalu bersama agar selalu dapat bangkit, belajar lebih dewasa dalam menyikapi setiap masalah yang datang. Pengorbanan, derai tangis tawa suka dan duka telah kita lalui tapi kita tetap mencoba optimis walau hati terkadang pesimis dan pada akhirnya impian itu teraih. Temanku Winda, Mimi kalian juga harus mengejar impian kalian, jangan biarkan sesuatu hal menghalanginya. Dan Ayu yang selalu super lelet tapi selalu ingin menyelesaikan sampai akhir, serta Iin dan Mala yang selalu setia mendengarkan Nadya. Terimakasih sahabat untuk waktu yang telah kita lalui.
7. Sahabat terbaikku Novia Juherta Amd yang selalu bersama walaupun kita jarang ketemu tapi kamu selalu memarahi aku kalau aku lelet menyelesaikan skripsi, yang hobinya cerewet dari zaman bahulak hingga sekarang tetap cerewet. Terimakasih untuk nasehat, inspirasi dan arahan selama ini.

8. Teruntuk temanku eluk, Elfi, Rita, Tiara, Dini, Mbak Ary, Safar, Yovi, mira, riana dan semuanya yang tak dapat nadya tuliskan satu persatu. Terimakasih Terimakasih Terimakasih untuk apapun selama ini.
9. Terimakasih untuk Febry, yang pernah bilang jangan lihat orang lain karena dengan begitu kita tidak akan pernah bersyukur dengan apa yang telah kita peroleh. Terimakasih by selalu menjadi sepupu terbaik. Dan untuk teman jauh Ary Putra, terimakasih selalu menginspirasi Nadya selama ini.
10. Terimakasih banyak-banyak untuk seluruh Rekan-rekan dan teman-teman angkatan 2009 yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.
11. Keluarga besar Pondokan Khairunnisa tempat kita berbagi canda tawa, tempat dimana menjadi naungan bagi nadya selama ini, tempat dimana nadya mengganggu lisa, menerima nasehat unang Vivi handayani, SP., Nindy, Naldia serta Anggit yang selalu setia menjadi pendengar terbaik untuk ocehan Nadya. Terimakasih lisa, unang, nindy, naldia, yana, nyuma, kak lia, anggi, rani.

Terima kasih untuk keluarga besar pendidikan luar biasa, seluruh dosen dan staff ketatausahaan Universitas Negeri Padang yang memberikan kemudahan dalam penyelesaian skripsi ini. Akhirnya dengan segala keterbatasan semoga penelitian ini dapat memberi manfaat bagi pengembangan ilmu pendidikan luar biasa. Amin

Padang, Juli 2013

Nadya Yualdi

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>UCAPAN TERIMAKASIH</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Batasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
A. Hakikat Permainan Scrabble .....	7
1. Pengertian Permainan .....	7
2. Permainan sebagai terapi .....	8

3. Fungsi Permainan .....	9
4. Pengelompokkan Jenis Permainan .....	11
5. <i>Scrabble</i> .....	12
B. Hakikat Membaca Permulaan .....	17
1. Pengertian Membaca Permulaan .....	17
2. Tujuan Membaca Permulaan .....	19
3. Langkah-Langkah Membaca Permulaan .....	20
4. Permainan scrabble dalam pembelajaran membaca permulaan	20
C. Kesulitan Membaca .....	21
1. Pengertian Kesulitan Membaca .....	21
2. Karakteristik kesulitan Membaca .....	24
3. Identifikasi Kesulitan Membaca .....	28
D. Kerangka Konseptual .....	30
E. Hipotesis .....	31

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	32
B. Subyek Penelitian .....	34
C. Variabel Penelitian .....	34
D. Defenisi Operasional Variabel .....	35
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data .....	36
1. Teknik Pengumpul Data .....	36
2. Alat Pengumpul Data .....	36

F. Teknik analisis data .....	37
1. Analisis Data dalam Kondisi .....	37
2. Analisis Antar Kondisi .....	42
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Data .....	44
B. Analisis Data .....	57
C. Pembuktian Hipotesis .....	73
D. Pembahasan .....	73
E. Keterbatasan penelitian .....	76
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	77
B. Saran .....	78
<b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>	<b>79</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>81</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Gambar scrabble yang sudah dimodifikasi .....	13

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-kisi penelitian .....	81
2. Program pembelajaran individual .....	82
3. Jadwal pelaksanaan dalam kondisi baseline (A1).....	86
4. Jadwal pelaksanaan dalam kondisi intervensi (B) .....	87
5. Jadwal pelaksanaan dalam kondisi baseline (A2) .....	89
6. Rangkuman pengumpulan data fase baseline (A1) .....	90
7. Rangkuman pengumpulan data fase intervensi (B) .....	91
8. Rangkuman pengumpulan data fase baseline (A2) .....	92
9. Dokumentasi penelitian .....	93

## DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Grafik kondisi baseline (A1) .....	44
2. Grafik kondisi intervensi (B) .....	48
3. Grafik kondisi baseline (A2) .....	53
4. Grafik perbandingan kondisi (A1), (B) dan (A2) .....	56
5. Grafik estimasi kecenderungan arah .....	59
6. Grafik stabilitas kecenderungan .....	66



## DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Bagan kerangka konseptual .....	30
2. Desain penelitian .....	33

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Instrumen tes .....	37
2. Level perubahan .....	41
3. Format rangkuman komponen analisis visual dalam kondisi .....	41
4. Format analisis antar kondisi .....	43
5. Menentukan panjang kondisi .....	58
6. Estimasi kecenderungan arah .....	60
7. Presentase stabilitas baseline (A1) .....	62
8. Presentase stabilitas intervensi (B) .....	63
9. Presentase stabilitas baseline (A2) .....	65
10. Kecenderungan stabilitas .....	65
11. Kecenderungan jejak data .....	67
12. Level stabilitas dan rentang .....	67
13. level perubahan .....	68
14. Rangkuman hasil visual dalam kondisi .....	68
15. Jumlah variabel yang diubah .....	69
16. Perubahan kecenderungan arah .....	69
17. Perubahan stabilitas kecenderungan arah .....	70
18. Level perubahan .....	70
19. Persentase overlap .....	72
20. Rangkuman hasil analisis antar kondisi .....	73

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Membaca merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh setiap individu, karena dengan membaca akan membuka cakrawala dunia sehingga individu dapat mengetahui hal-hal yang belum ia ketahui atau yang belum pernah ia dengar sebelumnya. Membaca tidak hanya akan berguna bagi para siswa, tapi untuk setiap orang. Manfaat dari membaca banyak sekali, dengan membaca kita tidak akan dibodohi oleh orang lain, dengan membaca kita akan mendapat pengetahuan baru. Dengan membaca kita tidak menjadi bodoh, sehingga tidak akan ada label buta aksara melekat pada diri individu.

Membaca merupakan kegiatan penerimaan informasi tersirat dari bahan yang tersurat. Membaca tidak hanya sekedar mengungkapkan apa yang dibaca, tetapi juga mengerti dengan apa yang telah dibaca. Membaca merupakan fungsi tertinggi dalam kehidupan, bisa dikatakan setiap proses pembelajaran didasarkan atas kemampuan membaca. Sehingga peran dari kemampuan membaca sangatlah penting. Setiap orang memiliki gaya penerimaan atau penyerapan informasi, pemahaman serta pengungkapan kembali yang berbeda, hal ini didasarkan atas kemampuan seseorang dalam menangkap informasi yang tersirat pada bahan bacaan yang tersurat serta dalam pengolahan lambang-lambang dan setiap tekanan intonasi bacaan yang dibacakan berbeda untuk setiap individunya.

Aktivitas membaca melibatkan kemampuan berfikir seseorang untuk dapat memaknai dan menganalisa tulisan-tulisan yang dibaca. Dengan demikian, informasi yang ditangkap dari bacaan dapat dipahami dan berguna sebagai informasi bagi individu dan orang lain. Apabila kita tidak bisa membaca, betapa kecil dan sempitnya pengetahuan kita tentang kehidupan, dunia dan betapa bodohnya kita ketika yang lain mampu maju seiring perkembangan teknologi yang canggih, tapi kita masih diam dan hanya dapat menatap kemajuan disekitar tanpa tahu apa yang telah terjadi.

Menurut BSNP (2006: 121) dalam kurikulum satuan tingkat pendidikan (KTSP) pembelajaran tentang membaca permulaan sudah mulai terdapat pada kelas I semester 1 dengan kompetensi dasarnya membaca suku kata dan kata dengan lafal yang tepat serta dapat membaca kalimat sederhana dengan intonasi yang tepat. Semakin tinggi tingkatan kelas, maka semakin kompleks keterampilan anak yang dituntut dalam membaca. Seperti pada kelas III, dalam kurikulum anak dituntut dapat membaca pemahaman dengan kompetensi dasar membaca intensif teks (100-150 kata) serta mampu menceritakannya kembali.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilaksanakan di SD 20 Binuang terdapat siswa kelas 3 SD berumur 10 tahun dan telah 2 kali tinggal kelas di kelas 1 dan kelas 3. Siswa X belum dapat membaca permulaan, padahal seharusnya untuk kelas III siswa sudah dituntut untuk dapat membaca pemahaman dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Konsep ruang dalam penentuan kiri dan kanan anak belum paham. Dalam kegiatan

membaca anak sudah bisa menyebutkan huruf [a] sampai [z], sedangkan dalam menuliskan huruf [a] sampai [z] terdapat beberapa huruf yang tertinggal dalam penulisannya, seperti huruf [n, m, p, q, x, w, y, z, k], namun pada proses membaca anak tidak bisa. Pada proses membaca, anak melupakan konsonan rangkap dan vokal rangkap, seperti ny ( [punya dibaca paya] ), ng ( [pulang dibaca pala] ), ua ( [sesuai dibaca sesu] ). Penggantian kata seperti kata [apel] dibaca [peel], [dini] dibaca [dani], [loli] dibaca [oli], [labu] dibaca [rabu]. Dalam aktifitas membaca, anak masih kesulitan dalam mengeja terjadi penghilangan bunyi huruf dan kata serta terkadang anak menerka-nerka kata yang dibacanya.

Dalam pemahaman isi bacaan, dalam hal ini anak mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan yang baru dibaca. Selain itu anak juga mengalami kesulitan dalam mengungkapkan pikiran secara tertulis. Anak X juga sangat lambat dalam membaca akibat kesulitan dalam merangkai huruf menjadi kata bermakna serta kesulitan dalam mengingat ejaan yang telah dieja anak sebelumnya sehingga ketika menggabungkan menjadi kata terjadi kesalahan dari kata yang seharusnya seperti ejaan kata [apel] dibaca [peel]. Dalam mengeja kata yang ditulis terjadi penambahan huruf yang tidak diperlukan serta pengurangan huruf yang seharusnya ditulis seperti, pada kata [papa] ditulis menjadi [pam].

Melihat permasalahan tersebut maka penulis mencoba menggunakan sebuah metode permainan yaitu permainan *scrabble*. *Game scrabble* merupakan sebuah permainan mengolah kata. Dimana pemain diberikan

huruf kemudian menemukan sendiri kata yang sesuai berdasarkan kamus dengan jumlah huruf yang dimilikinya. Dalam proses pembelajaran, perlu memperhatikan cara, media dan metode pengajaran. Seperti halnya dengan permainan merupakan cara menyenangkan yang dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran serta sebagai suatu terapi dalam pembelajaran. Dengan permainan *scrabble* dapat meningkatkan daya pikir anak, daya ingat dan kreasi anak. Permainan ini menggunakan kepingan-kepingan huruf dan papan *scrabble* serta kamus. Permainan *scrabble* juga dapat meningkatkan gairah belajar siswa dalam membaca, karena penggunaan bahan yang menarik, dapat menyeimbangkan otak kanan dan otak kiri anak. Meskipun penulis menggunakan permainan, tapi pilihan permainan yang akan digunakan sebagai salah satu cara membantu anak membaca yaitu melalui permainan *game scrabble*. Dalam pelaksanaan *game scrabble* dimodifikasi dengan menggunakan huruf kecil. Dengan *game scrabble* diharapkan dapat membantu peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran membaca.

Berdasarkan hal tersebut diatas penulis tertarik untuk mengangkat masalah ini menjadi sebuah penelitian dengan judul “ Efektifitas permainan *scrabble* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan bagi anak kesulitan membaca di kelas III SDN 20 Binuang Padang”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut :