

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA
PERMULAAN DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI
GAME EDUKASI SECIL BAGI ANAK DISABILITAS
INTELEKTUAL RINGAN**

(Classroom Action Research di Kelas 5 SLB Negeri Muaro Jambi)

SKRIPSI

Disusun untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

RETNO KURNIATI

NIM : 24003319

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2026

PERSETUJUAN SKRIPSI

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN
DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI GAME EDUKASI SECIL
BAGI ANAK DISABILITAS INTELEKTUAL RINGAN**
(Classroom Action Research di Kelas 5 SLB Negeri Muaro Jambi)

Nama : Retno Kurniati
NIM/BP : 24003319/2024
Departemen/Prodi : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan

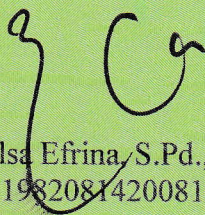
Padang, Mei 2026

Disetujui oleh
Pembimbing akademik



Prof. Dr. Damri, M. Pd.
NIP. 196208181981121001

Kepala Departemen
Pendidikan Luar Biasa FIP UNP



Dr. Elsa Efrina, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198208142008122005

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus Setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Departemen Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan
Menggunakan Aplikasi Game Edukasi Secil Bagi Anak Disabilitas
Intelektual Ringan (Classroom Action Research di Kelas V SLB Negeri
Muaro Jambi)

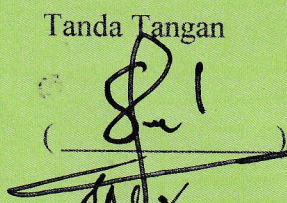
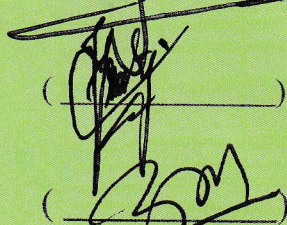
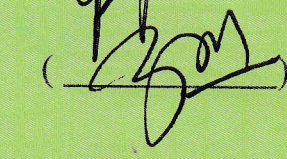
Nama : Retno Kurniati

NIM : 24003319

Departemen : Pendidikan Luar Biasa

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Mei 2026

Tim Penguji,	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Prof. Dr. Damri, M.Pd	()
2. Anggota	: Dra. Zulmiyetri, M.Pd	()
3. Anggota	: Endang Sri Handayani, M.Pd	()

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Retno Kurniati

NIM : 24003319

Departemen : Pendidikan Luar Biasa

Judul : Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Aplikasi Game Edukasi *Secil* Bagi Anak Disabilitas Intelektual Ringan (*Classroom Action Research* di Kelas V SLB Negeri Muaro Jambi)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar hasilnya. Apabila ternyata dikemudian hari penulis skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplak, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus menerima sanksi berdasarkan aturan berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan dari pihak manapun

Padang, Mei 2026

Saya yang menyatakan



Retno Kurniati

NIM. 24003319

ABSTRAK

Retno Kurniati, 2026. Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Aplikasi Game Edukasi Secil Bagi Anak Disabilitas Intelektual (*Classroom Action Research* di Kelas V SLB Negeri Muaro Jambi). Skripsi. Jurusan Pendidikan Luar Biasa. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini didasari oleh temuan di lapangan yang menunjukkan masih rendahnya keterampilan membaca permulaan pada peserta didik disabilitas intelektual ringan di kelas V SLB Negeri Muaro Jambi. Faktor utama rendahnya kemampuan ini adalah proses pembelajaran yang cenderung monoton dan kurangnya pemanfaatan media interaktif, sehingga partisipasi serta antusiasme siswa dalam belajar menjadi terbatas. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menguji efektivitas penggunaan aplikasi Game Edukasi *Secil* dalam mengoptimalkan kemampuan membaca permulaan bagi peserta didik tersebut.

Desain penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* yang bersifat reflektif dan kolaboratif. Prosedur penelitian dilaksanakan secara sistematis mengikuti siklus tindakan yang meliputi tahapan perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Subjek penelitian melibatkan dua orang peserta didik dengan hambatan intelektual berinisial **MR** dan **MD**. Implementasi tindakan dilakukan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus mencakup empat kali pertemuan tatap muka

Hasil penelitian menunjukkan adanya tren peningkatan kemampuan membaca yang signifikan. Berdasarkan data awal (pre-test), skor yang diperoleh **MR** sebesar 35% dan **MD** sebesar 30%. Setelah pemberian tindakan pada Siklus I, kemampuan membaca meningkat menjadi 63% untuk **MR** dan 55% untuk **MD**. Capaian ini terus berkembang pada Siklus II dengan hasil akhir mencapai 88% bagi **MR** dan 82% bagi **MD**. Secara akumulatif, kemampuan membaca **MR** meningkat sebesar 53% dan **MD** meningkat sebesar 52%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Game Edukasi *Secil* efektif dalam meningkatkan kompetensi membaca permulaan bagi anak disabilitas intelektual.

Kata kunci : Media *Game Secil*, Membaca Permulaan, Disabilitas Intelektual

ABSTRACT

Retno Kurniati, 2026. Improving Early Reading Skills Using Secil Education Game Application for Children with Intellectual Disabilities (Classroom Action Research in Grade V at SLB Negeri Muaro Jambi). Thesis. Department of Special Education. Faculty of Education. Universitas Negeri Padang.

This research was prompted by field findings indicating that early reading skills among students with mild intellectual disabilities in Grade V at SLB Negeri Muaro Jambi were still low. The primary factor contributing to this low ability is a learning process that tends to be monotonous and a lack of interactive media usage, which limits student participation and enthusiasm for learning. The main objective of this study was to evaluate the effectiveness of using the Secil Education Game application in optimizing the early reading abilities of these students.

The research design used was Classroom Action Research (CAR), which is reflective and collaborative. The research procedure was carried out systematically following action cycles consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The research subjects involved two students with intellectual disabilities with the initials MR and MD. The intervention was implemented in two cycles, with each cycle consisting of four face-to-face meetings.

The research results showed a significant upward trend in reading skills. Based on initial data (pre-test), the scores obtained by MR were 35% and MD were 30%. After the intervention in Cycle I, reading abilities increased to 63% for MR and 55% for MD. This achievement continued to develop in Cycle II, with the final results reaching 88% for MR and 82% for MD. Cumulatively, MR's reading ability improved by 53%, and MD's improved by 52%. Thus, it can be concluded that the use of Secil Education Game media is effective in improving early reading competence for children with intellectual disabilities.

Keywords : *Secil Game Media, Early Reading, Intellectual Disabilities*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI GAME EDUKASI SECIL BAGI ANAK DISABILITAS INTELEKTUAL RINGAN (Classroom Action Research di Kelas 5 SLB Negeri Muaro Jambi)" tepat pada waktunya. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Luar Biasa di Universitas Negeri Padang.

Skripsi ini terdiri dari lima bab. Bab I pendahuluan yang berisikan latar belakang masalah, rumusan dan pemecahan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian. Bab II berupa kajian teori mengenai konsep anak disabilitas intelektual ringan, konsep membaca, media pembelajaran berbasis aplikasi game *secil*, penelitian relevan dan kerangka berpikir. Bab III berupa metodologi penelitian terdiri dari jenis penelitian, setting penelitian, subjek penelitian, variabel penelitian. Penyelesaian skripsi ini tentu tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang membangun akan diterima dengan senang hati demi perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan praktik

pendidikan, khususnya dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan bagi anak disabilitas intelektual ringan.

Jambi, Penulis

Retno Kurniati

NIM. 24003319

UCAPAN TERIMAKASIH

Segala puji bagi Allah SWT yang menciptakan seisi alam ini, yang telah memberikan Rahmat dan hidayah yang tak kunjung habis-habisnya dan selalu tercurah kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik dan merupakan suatu kebanggaan tersendiri bagi penulis. Sholawat serta salam tak lupa penulis haturkan kepada nabi besar Muhammad SAW. Dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini, penulis berterima kasih kepada banyak pihak yang telah memberikan bimbingan serta bantuan baik itu secara moril maupun materil kepada penulis dari awal penulisan hingga terselesaikannya penulisan skripsi ini. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin memberikan ucapan terimakasih terutama kepada :

1. Teristimewa buat kedua orang tua. Terimakasih untuk Bapak dan Ibu, atas do'a yang tiada hentinya. Atas kasih sayang, pengorbanan, semangat, dukungan, dan motivasi yang selalu diberikan kepada penulis.
2. Ibu Dr. Elsa Efrina, S.Pd, M.Pd, selaku ketua jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. Damri, M.Pd selaku pembimbing akademik dan pembimbing skripsi. Terimakasih pak atas segala bimbingan, waktu, kesempatan, pikiran, gagasan dan kesabaran serta kemudahan yang bapak berikan dalam membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Setiap proses yang penulis jalani mulai dari perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini menjadi mudah berkat bimbingan dan masukan dari Bapak.
4. Ibu Dra.Zulmiyetri, M.Pd dan Ibu Endang Sri Handayani, M.Pd. selaku dosen kontributor, terimakasih telah meluangkan waktunya dalam memberikan saran dan masukan untuk kesempurnaan penulisan skripsi ini

5. Kepada seluruh Bapak dan ibu dosen PLB FIP UNP beserta staff pegawai. Terimakasih atas curahan ilmu yang begitu bermanfaat dan terimakasih untuk perhatian dan kasih sayang bapak dan ibu semuanya.
6. Kepada Bapak Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Jambi dan Ibu Kabid Pendidikan Khusus yang telah memberikan izin kepada kami untuk mengikuti program perkuliahan Pendidikan Luar Biasa di Universitas Negeri Padang.
7. Terimakasih kepada pihak SLB Negeri Muaro Jambi, Bapak Budi Prasetyo, S.Pd selaku kepala sekolah, terimakasih pak atas motivasi, dukungan dan bimbingan serta memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
8. Terimakasih kepada bapak/ibu guru, staff/pegawai SLB Negeri Muarao Jambi yang selalu memberikan motivasi dan semangat, atas bantuan, waktu, dukungan, serta masukan yang selalu diberikan sewaktu perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.
9. Untuk teman-teman seperjuangan di RPL Jambi yang sama-sama mengikuti perkuliahan ini terimakasih telah merajut kebersamaan yang mendalam selama satu tahun ini.

Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang secara tidak sengaja tidak tertulis di atas dan penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi semua.

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN	i
SURAT PERNYATAAN	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR GRAFIK	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Perumusan dan Pemecahan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II	10
KAJIAN TEORI	10
A. Konsep Anak Disabilitas Intelektual Ringan	10
1. Pengertian Anak Disabilitas Intelektual Ringan	10
2. Karakteristik Anak Disabilitas Intelektual Ringan.....	12
3. Prinsip Pembelajaran Anak Disabilitas Intelektual Ringan	14
4. Penyebab Anak Disabilitas Intelektual Ringan.....	15
B. Konsep Membaca	19
1. Pengertian Kemampuan Membaca.....	19
2. Tahapan Kemampuan Membaca	21
3. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca	23
C. Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Game Secil	24

1. Pengertian Media Pembelajaran.....	24
2. Macam-macam Media Pembelajaran	26
3. Prinsip-prinsip Media Pembelajaran	28
4. Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi	29
D. Penelitian Relevan	35
E. Kerangka Berpikir	37
BAB III	39
METODE PENELITIAN	39
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	39
B. Setting Penelitian.....	40
C. Subjek Penelitian.....	41
D. Prosedur Penelitian.....	42
F. Definisi Operasional Variabel.....	48
G. Instrumen Penelitian	49
H. Teknik Pengumpulan Data.....	50
KESIMPULAN DAN SARAN.....	88
DAFTAR PUSTAKA.....	91
LAMPIRAN	94

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berfikir.....	38
Bagan 3. 1 Alur Penelitian Tindakan Kelas.....	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Halaman Utama Aplikasi	33
Gambar 2. 2 Halaman Menu Pilihan Baca	33
Gambar 2. 3 Halaman Huruf	33
Gambar 2. 4 Halaman Membaca 1 Suku Kata	34
Gambar 2. 5 Halaman Membaca 2 Suku Kata	34
Gambar 2. 6 halaman Membaca 3 Suku Kata	34

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4. 1 Kemampuan awal siswa membaca permulaan	53
Grafik 4. 2 Kemampuan Awal Siswa	82
Grafik 4. 3 Hasil Siklus I.....	83
Grafik 4. 4 Hasil Siklus II	84
Grafik 4. 5 Hasil Akhir Siklus I dan Siklus I	85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	94
Lampiran 2	95
Lampiran 3	97
Lampiran 4	100
Lampiran 5	104
Lampiran 6	105
Lampiran 7	107
Lampiran 8	108
Lampiran 9	109
Lampiran 10.....	111
Lampiran 11.....	112

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemampuan membaca permulaan merupakan salah satu keterampilan dasar yang sangat penting dalam perkembangan akademik peserta didik, khususnya pada jenjang pendidikan dasar. Membaca tidak hanya sekadar mengenali huruf dan kata, tetapi merupakan proses kompleks yang melibatkan kemampuan kognitif, linguistik, dan pemahaman makna dari simbol-simbol tertulis (Snowling & Hulme, 2020). Kemampuan membaca permulaan menjadi fondasi bagi penguasaan keterampilan literasi yang lebih tinggi, sehingga keberhasilan dalam tahap ini akan sangat menentukan keberhasilan belajar siswa pada tahap selanjutnya. Oleh karena itu, penguasaan membaca permulaan menjadi aspek yang sangat krusial untuk dikembangkan sejak dini, termasuk pada anak berkebutuhan khusus seperti anak disabilitas intelektual.

Anak disabilitas intelektual ringan merupakan individu yang memiliki keterbatasan signifikan dalam fungsi intelektual dan perilaku adaptif yang muncul sebelum usia 18 tahun (Schalock et al., 2021). Keterbatasan ini berdampak pada kemampuan belajar, termasuk dalam memahami konsep abstrak seperti membaca. Namun demikian, anak disabilitas intelektual ringan masih memiliki potensi untuk mengembangkan kemampuan akademik dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung melalui pembelajaran yang tepat dan terstruktur (AAIDD, 2021). Dalam konteks pembelajaran membaca

permulaan, anak disabilitas intelektual memerlukan strategi pembelajaran yang lebih konkret, berulang, serta menggunakan media yang menarik agar dapat membantu mereka memahami hubungan antara huruf, bunyi, dan makna kata (Alnahdi, 2020).

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti melakukan studi pendahuluan di awal bulan Juni 2025 dikelas 5 SLB N Muaro Jambi dengan 2 subjek yaitu MR dan MD dalam studi pendahuluan melalui beerapa tahapan yaitu menganalisa hasil asesmen formatif, melakukan refleksi pembelajaran, dan melakukan wawancara dengan orang tua. Hasil asesmen menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa MR memperoleh hasil 35%, dan siswa MD memperoleh hasil 30 % hal ini menunjukkan bahwa siswa belum mampu membaca permulaan dengan hasil masih dibawah nilai KKM mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Ketidakmampuan MR danMD ini terlihat melalui siswa belum mampu menjawab benar dari pengamatan pertanyaan lisan yang diberikan guru. Dari lima pertanyaan lisan, siswa hanya mampu menunjukkan beberapa bacaan yang benar.

Melalui tahapan asesmen reflektif, peneliti menemukan adanya hambatan kognitif yang spesifik pada subjek MR dan MD dalam menyerap materi membaca permulaan. Meskipun guru telah mengupayakan penggunaan alat peraga visual dua dimensi guna menunjang penyampaian materi, media tersebut belum mampu membangun keterlibatan aktif subjek dalam proses belajar. Lemahnya rentang perhatian (attention span) mengakibatkan subjek, khususnya MD, sulit mempertahankan fokus pada materi yang diberikan.

Dampak dari rendahnya konsentrasi ini tercermin pada hasil asesmen identifikasi huruf alfabet, di mana subjek belum mampu menguasai simbol-simbol abjad secara utuh serta mengalami gangguan artikulasi pada kata-kata tertentu. Kondisi ini diperparah dengan lambatnya respon subjek dalam menindaklanjuti instruksi verbal dari pendidik, sehingga kompetensi membaca pada tingkat suku kata belum menunjukkan kemajuan yang berarti.

Ketika guru juga memberi instruksi kepada MR untuk menunjukkan mana kata (ba-be) yang ditulis dipapan tulis, anak akan menunjukkan kata (ma-mi). Guru juga sudah melakukan pendekatan dengan menyebut kata bersama serta guru menunjukkan kata yang ditulis di papan tulis, kemudian MR dan MD mengulang kembali apa yang telah diucapkan oleh guru saja, tanpa mampu menunjukkan kata yang telah diucapkan tersebut.

Guru dalam mengajarkan membaca kepada MR dan MD belum menggunakan media yang berbeda dan bervariasi. Guru hanya menggunakan papan tulis dan buku, yaitu dengan cara guru menuliskan kata di papan tulis serta membaca kata tersebut. Sebagai upaya mengoptimalkan kemampuan membaca permulaan, penggunaan perangkat lunak **Secil** menjadi pilihan media yang tepat karena menyajikan materi alfabet secara visual dan interaktif. Aplikasi ini membantu anak disabilitas intelektual ringan dalam menguasai keterampilan merangkai kata melalui metode belajar yang menyenangkan dan penuh warna. Cakupan materinya pun sangat sistematis, dimulai dari pengenalan simbol huruf hingga struktur dua dan tiga suku kata. Integrasi permainan di dalam aplikasi ini berperan penting dalam menguji

sekaligus memperkuat daya ingat anak terhadap kata-kata yang telah dipelajari.

Secara teoretis, pembelajaran membaca permulaan yang efektif bagi anak disabilitas intelektual harus bersifat multisensori, melibatkan aspek visual, auditori, dan kinestetik secara simultan (Mayer, 2021). Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan motivasi belajar, perhatian, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran berbasis teknologi juga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton, sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi secara lebih efektif (Hidayat et al., 2021).

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan (gap) antara teori dan praktik pembelajaran. Di satu sisi, teori menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran interaktif dan berbasis teknologi untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak disabilitas intelektual. Di sisi lain, praktik pembelajaran yang dilakukan di kelas masih menggunakan metode konvensional dengan media yang terbatas dan kurang variatif. Kesenjangan ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang optimal dan berdampak pada rendahnya kemampuan membaca permulaan siswa.

Apabila kondisi ini tidak segera ditangani, maka akan menimbulkan berbagai dampak negatif bagi perkembangan akademik dan sosial siswa. Rendahnya kemampuan membaca akan menghambat siswa dalam memahami

materi pelajaran lain, karena sebagian besar informasi dalam pembelajaran disampaikan dalam bentuk teks. Selain itu, keterbatasan kemampuan membaca juga dapat menurunkan rasa percaya diri siswa, mengurangi motivasi belajar, serta membatasi kemandirian dalam kehidupan sehari-hari (UNESCO, 2022). Dalam jangka panjang, hal ini dapat memengaruhi kualitas hidup siswa dan peluang mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam masyarakat.

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam pembelajaran membaca permulaan yang sesuai dengan karakteristik anak disabilitas intelektual. Salah satu alternatif solusi yang dapat digunakan adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis aplikasi game edukasi. Aplikasi game edukasi memiliki keunggulan dalam menyajikan pembelajaran secara interaktif, menarik, dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar. Selain itu, penggunaan game edukasi juga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa (Hidayat et al., 2021).

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan adalah aplikasi Secil (Serial Belajar Si Kecil). Aplikasi ini dirancang khusus untuk anak-anak dengan tampilan yang menarik, dilengkapi dengan animasi, suara, serta berbagai permainan edukatif yang mendukung pembelajaran membaca. Dalam aplikasi Secil terdapat materi pembelajaran mulai dari pengenalan huruf, suku kata, hingga membaca kata sederhana.

Fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri maupun dengan bimbingan guru melalui pendekatan visual dan auditori yang terintegrasi.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media game edukasi dapat memberikan dampak positif terhadap kemampuan membaca anak berkebutuhan khusus. Penelitian oleh Putri (2024) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi game edukasi dapat meningkatkan kemampuan membaca fungsional pada anak disabilitas intelektual ringan. Selain itu, penelitian lain juga menunjukkan bahwa game edukasi mampu meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi siswa dalam pembelajaran (Hidayat et al., 2021). Hal ini menunjukkan bahwa media berbasis teknologi memiliki potensi yang besar dalam mendukung pembelajaran membaca permulaan.

Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada penggunaan aplikasi game edukasi Secil sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak disabilitas intelektual ringan melalui pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini tidak hanya berfokus pada hasil peningkatan kemampuan membaca, tetapi juga pada proses pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Selain itu, penelitian ini dilakukan pada konteks SLB Negeri Muaro Jambi yang memiliki karakteristik subjek yang spesifik, sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan praktik pembelajaran pendidikan khusus.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan dengan Menggunakan Aplikasi Game Edukasi Secil bagi Anak Disabilitas Intelektual di SLB Negeri Muaro Jambi.”

B. Perumusan dan Pemecahan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penelitian ini dilakukan untuk menjawab masalah yang dirumuskan sebagai berikut:

1. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

- a. Bagaimanakah proses pelaksanaan meningkatkan kemampuan membaca permulaan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi game secil untuk anak disabilitas intelektual ringan SLB Negeri Muaro Jambi?
- b. Apakah media pembelajaran berbasis aplikasi game Secil dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan untuk anak disabilitas intelektual ringan di SLB Negeri Muaro Jambi?

2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka peneliti memberikan solusi terhadap pemecahan masalah tersebut melalui media game Secil dalam meningkatkan kemampuan membaca pada anak disabilitas intelektual ringan di SLB Negeri Muaro Jambi.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini memiliki tujuan yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimana proses pelaksanaan meningkatkan kemampuan membaca dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game aplikasi *secil* pada anak disabilitas intelektual ringan di SLB Negeri Muaro Jambi.
2. Untuk mengetahui apakah penggunaan game *secil* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan membaca pada anak disabilitas intelektual ringan di SLB Negeri Muaro Jambi.

D. Manfaat Penelitian

Hasil Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil Penelitian ini dapat digunakan untuk menambah wawasan tentang kajian lapangan dalam hal pembelajaran membaca melalui media *secil* pada anak disabilitas ringan.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi siswa SDLB di SLB Negeri Muaro Jambi, agar dapat membaca dengan lancar
 - b. Bagi guru SLB Negeri Muaro Jambi, untuk memberikan alternatif dalam proses pembelajaran dalam keperluan pendidikan khususnya bagi anak disabilitas intelektual ringan dalam pembelajaran membaca dengan lancar.

- c. Bagi kepala SLB Negeri Muaro Jambi, sebagai masukan untuk dasar pembuatan kebijakan terkait dengan media pembelajaran yang interaktif.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi terhadap pemahaman teoritis, tetapi juga memiliki implikasi praktis yang bermanfaat bagi praktisi pendidikan khusus, seperti guru dan kepala sekolah, serta bagi peneliti.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SLB Negeri Muaro Jambi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Game Edukasi Secil terbukti sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan bagi anak disabilitas intelektual ringan. Penelitian yang dilakukan selama dua siklus ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

Keberhasilan penelitian ini dibuktikan dengan peningkatan nilai yang signifikan pada kedua subjek penelitian, yaitu MR dan MD. Sebelum diberikan tindakan, kemampuan awal MR hanya sebesar 35% dan MD sebesar 30%. Setelah dilakukan intervensi pada Siklus I, nilai mereka meningkat menjadi 63% untuk MR dan 55% untuk MD. Puncaknya pada Siklus II, skor kemampuan membaca mereka kembali melonjak hingga mencapai 88% bagi MR dan 82% bagi MD. Capaian akhir ini dinyatakan berhasil karena telah melampaui kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan di sekolah.

Secara akumulatif, penggunaan media Game Secil memberikan dampak perubahan yang nyata bagi perkembangan literasi siswa. Kemampuan membaca permulaan pada peserta didik berinisial MR mengalami peningkatan total sebesar 53%, sedangkan peserta didik MD meningkat sebesar 52%. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa integrasi media game edukasi

dalam proses pembelajaran sangat membantu mengoptimalkan kompetensi membaca dasar bagi anak berkebutuhan khusus.

B. SARAN

1. Bagi Guru

Adanya peningkatan kemampuan dalam membaca permulaan pada anak Disabilitas Intelektual dengan menggunakan media *Game Secil* diharapkan mampu memberikan efek baik dan motivasi bagi guru dan membuka wawasan dalam penggunaan media pembelajaran dalam membantu Pendidikan anak Disabilitas Intelektual. Pemilihan media pembelajaran tentunya disesuaikan kebutuhan siswa dalam kegiatan pembelajaran agar anak semakin aktif turut serta antusias dalam kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

2. Bagi Siswa

Diharapkan kepada siswa untuk dapat terus berlatih dalam menggunakan media *Game Secil*, dan terus menerus tekun belajar sehingga peningkatan kemampuan pada penjumlahan dapat terus meningkat ke nilai yang lebih besar sehingga dapat mempermudah dan membantu dalam kehidupan.

3. Bagi Warga Sekolah

Diharapkan kepada seluruh warga sekolah terutama kepala sekolah dan guru-guru yang mengajar untuk dapat terus memperhatikan peningkatan kemampuan siswa dan menyediakan berbagai media pembelajaran lagi yang dapat mendukung siswa dalam belajar sehingga siswa mudah menerima Pelajaran dengan baik. Dan dengan adanya penelitian ini dapat menjadi referensi dalam penyesuaian penggunaan media pembelajaran dalam mengatasi gangguan belajar pada siswa.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti berharap jika ada peneliti selanjutnya diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran dengan cara inovatif dan cara-cara penyampaian materi yang menarik sehingga proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan mengundang antusias para siswa dalam belajar yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan siswa menjadi lebih baik dan dengan rentang angka yang lebih besar lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alnahdi, G. H. (2020). Instructional strategies for students with intellectual disabilities: A systematic review. *International Journal of Special Education*, 35(1), 1–14.
- American Association on Intellectual and Developmental Disabilities. (2021). *Intellectual disability: Definition, classification, and systems of supports* (12th ed.).
- Arikunto, S. (2015). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Revisi ed.). Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan* (Edisi revisi). Bumi Aksara.
- Castles, A., Rastle, K., & Nation, K. (2018). Ending the reading wars: Reading acquisition from novice to expert. *Psychological Science in the Public Interest*, 19(1), 5–51. <https://doi.org/10.1177/1529100618772271>
- Damri, D. (n.d.). *damri buku pengembangan kurikulum dan pembelajaran 2021*.
- Dianasari, E. L., Putri, Z. D., Khairiyah, K. Y., & Triswandari, R. (2022). Hubungan pola asuh orang tua terhadap tingkat agresivitas anak tunagrahita ringan kelas III SDLB YPPB Karimun. *JUDIKHU: Jurnal Pendidikan Khusus*, 1(2), 59–71.
- Ehri, L. C. (2017). Orthographic mapping in the acquisition of sight word reading, spelling memory, and vocabulary learning. *Scientific Studies of Reading*, 21(1), 5–21. <https://doi.org/10.1080/10888438.2016.1263311>
- Fauziyah, N., & Kurniawan, D. (2020). Perkembangan sosial anak disabilitas intelektual ringan. *Jurnal Pendidikan Khusus Indonesia*, 4(1), 34–41.
- Gee, J. P. (2017). *What video games have to teach us about learning and literacy* (2nd ed.). Palgrave Macmillan.
- Ginting, K. B., & Ardisal, A. (2021). Meningkatkan Keterampilan Vokasional Membuat Donat Kentang Bagi Anak Tunarungu Kelas XI Di SLB Perwari Padang. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 3787–3793. <https://www.ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/4246>

- Grabe, W., & Stoller, F. L. (2019). *Teaching and researching reading* (3rd ed.). Routledge.
- Hidayat, R., Suryani, N., & Wibowo, A. (2021). The effectiveness of educational games in improving students' learning motivation and outcomes. *Journal of Educational Technology*, 15(2), 123–131. <https://doi.org/10.xxxx/jet.v15i2.123>
- Hidayat, T., & Nurhastuti. (2020). Pendidikan bagi anak dengan disabilitas intelektual ringan. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 16(2), 87–95.
- Hoover, W. A., & Tunmer, W. E. (2018). The simple view of reading: Three assessments of its adequacy. *Remedial and Special Education*, 39(5), 304–312. <https://doi.org/10.1177/0741932518773154>
- Iswari, M., et al. (2017). Peningkatan kualitas pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 13(2), 45–53.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Miaz, Y. (2015). Penelitian tindakan kelas bagi guru dan tenaga kependidikan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 87–95.
- Muslich, M. (2014). *Melaksanakan PTK itu mudah: Classroom action research*. Bumi Aksara.
- Noveria, E. (2019). Penerapan penelitian tindakan kelas dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 10(1), 23–30.
- Prensky, M. (2016). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill.
- Putri, R., & Handayani, E. S. (2021). Faktor genetik dan lingkungan pada anak disabilitas intelektual. *Jurnal Pendidikan dan Kesehatan*, 10(2), 101–110.
- Putri, Z. Z. (2024). Implementasi aplikasi game edukasi ICANDO untuk meningkatkan membaca fungsional bagi siswa tunagrahita. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 19(4), 1–7.
- Rahmawati, I., Yuwono, J., & Damri, D. (2019). Strategi pembelajaran anak disabilitas intelektual ringan di sekolah luar biasa. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 15(1), 23–30.

- Sajewicz-Radtke, U., et al. (2022). Heterogeneity of cognitive profiles in children with mild intellectual disability. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(12), 7230.
- Sari, D. P., & Putra, A. (2020). Perkembangan kemampuan bahasa anak berkebutuhan khusus. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 45–52.
- Schalock, R. L., Luckasson, R., & Tassé, M. J. (2021). Intellectual disability: Definition, diagnosis, classification, and systems of supports (12th ed.). American Association on Intellectual and Developmental Disabilities (AAIDD).
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Mims, C. (2019). *Instructional technology and media for learning* (12th ed.). Pearson.
- Snowling, M. J., & Hulme, C. (2020). *The science of reading: A handbook*. Wiley Blackwell.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Susanto, H., Wibowo, A., & Lestari, S. (2018). Faktor risiko disabilitas intelektual pada anak. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 12(1), 75–82.
- Solite Kids. (2025). *Belajar membaca bersama Secil* (Versi terbaru) [Aplikasi mobile]. Google Play Store. <https://play.google.com/>
- Tarigan, E. (2019). Efektivitas Metode Pembelajaran pada Anak Tunagrahita di SLB Siborong-Borong. *Jurnal Pionir LPPM Universitas Asahan*, 5(0), 3.
- UNESCO. (2022). *Global education monitoring report 2022: Non-state actors in education*. UNESCO Publishing.
- Widodo, A., Nurhastuti, N., & Marlina, M. (2019). Karakteristik dan layanan pendidikan bagi anak tunagrahita ringan. *Jurnal Pendidikan Inklusi*, 6(1), 45–53.