

**PENERAPAN MEDIA PERMAINAN SCRABBLE UNTUK MENINGKATAN
KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA DISLEKSIA DI SDN MRUWAK
01 KECAMATAN DAGANGAN**

Rinti Pujiastuti, Moh. Nursamil²

^{1,2} Prodi S2 Pendidikan Luar Biasa Universitas Negeri Surabaya

¹24010915013@mhs.unesa.ac.id, ²mochamadnursalim@unesa.ac.id

ABSTRACT

Dyslexia is a disorder in the development of reading skills, which causes difficulty in processing written symbols. The problem in this study is the beginning reading ability of dyslexic children. The research was conducted at SDN Mruwak 01 with the research subjects being dyslexic students in grades 2, 3 and 4 consisting of 9 male students, 5 female students. The purpose of this research is to increase the motivation and ability of dyslexic children's beginning reading. The method used in the study was quasi-experimental with a pre-test and post-test approach to measure changes in reading motivation and beginning reading ability of dyslexic students before and after the use of scrabble games. The results of data analysis showed a significant improvement in beginning reading skills, especially in the aspects of letter recognition, basic vocabulary, and ability to distinguish sounds. Post-test scores showed an average increase of 25% compared to pre-test scores, indicating that the Scrabble game can be an effective tool in helping dyslexic children overcome barriers to beginning reading.

Keywords : *dyslexia, early reading, scrabble game*

ABSTRAK

Anak dengan kesulitan belajar menulis (Disgrafia) merupakan salah satu dari 'Learning Disorder'. Pada anak Disgrafia, proses menuliskan informasi merupakan hal sangat sulit. Anak Disgrafia dapat meningkatkan kemampuan menulis, dengan melakukan kegiatan menulis secara terus-menerus menggunakan media yang tepat dan menarik. Penelitian yang dilakukan di SDN Suluk 03 dengan subjek 7 siswa laki – laki, 3 siswa perempuan. Dalam penelitian penulis memilih media asistif, aplikasi Marbel menulis yang dikembangkan dalam pembelajaran. Tujuan dari penelitian yaitu meningkatkan motivasi dan keterampilan menulis anak disgrafia. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah quasi-eksperimental dengan pendekatan pre-test dan post-test untuk mengukur perubahan kemampuan menulis dan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi Marbel Menulis. Untuk teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi, dokumen dan wawancara dengan bantuan angket. Berdasarkan rekap respon anak disgrafia mendapat 80 % atau dikategorikan anak disgrafia sangat suka dan terjadi

perubahan untuk keterampilan menulis kata dan kalimat. Dengan demikian maka aplikasi Marbel Menulis dapat diterapkan dalam pembelajaran menulis untuk anak disgrafia.

Kata Kunci: disleksia, membaca permulaan, permainan scrabble

A. Pendahuluan

Disleksia adalah gangguan perkembangan dalam membaca yang mempengaruhi kemampuan anak untuk mengenali dan memahami kata-kata yang mereka baca. Anak-anak dengan disleksia seringkali mengalami kesulitan dalam mengenali huruf, menghubungkan bunyi dengan simbol huruf, dan membaca kata-kata sederhana (Irwanto, 2018). Disleksia dapat menyebabkan kesulitan dalam berbagai aspek kehidupan, khususnya dalam bidang akademik. Anak dengan disleksia sering mengalami keterlambatan dalam kemampuan membaca, yang berdampak pada kemampuan mereka untuk mengikuti pembelajaran di kelas (Lyon, 1998).

Membaca permulaan merupakan tahap awal dalam proses pembelajaran membaca yang sangat krusial bagi perkembangan literasi seorang anak. Pada siswa yang tidak memiliki gangguan pembelajaran, tahap ini berlangsung dengan

pengenalan huruf, suara, dan penggabungannya menjadi kata yang mudah dipahami. Namun, bagi siswa dengan disleksia, proses ini tidak semudah yang dibayangkan, karena mereka mengalami kesulitan dalam memahami hubungan antara huruf dan suara. Penelitian menunjukkan bahwa anak dengan disleksia seringkali kesulitan dalam mengingat urutan huruf, mengenali pola suara, serta membedakan kata yang serupa (Rief, 2013).

Media termasuk sebuah alat yang memiliki fungsi sebagai pengantar suatu informasi atau pesan. Dalam pembelajaran, media sering digunakan oleh guru untuk memudahkan proses transmisi pengetahuan. Menurut (Suparlan, 2020), penggunaan media pada tahap awal pembelajaran akan memberikan kontribusi terhadap efektivitas pengajaran dan penyampaian informasi pada saat itu. Selain itu, dapat menciptakan motivasi, minat, dan meningkatkan pemahaman ketika menerima informasi.

Di Indonesia, perhatian terhadap pendidikan anak dengan disleksia masih memerlukan peningkatan. Dalam konteks pendidikan inklusif, penting untuk menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak tersebut. Namun, kenyataannya, ketersediaan media pembelajaran yang dirancang khusus bagi anak disleksia masih terbatas. Guru sering menghadapi kesulitan dalam menyesuaikan materi ajar dengan kebutuhan individu siswa, terutama untuk membantu anak disleksia menguasai kemampuan membaca permulaan (Kusuma, 2018). Akibatnya anak-anak tersebut sering kali tidak mendapatkan intervensi yang optimal sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan mereka. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Dari data hasil wawancara dengan guru Kelas 2, 3, dan 4 SDN Mruwak 01, kesulitan membaca siswa disebabkan oleh faktor lingkungan keluarga yang tidak membantu meningkatkan kemampuan membaca siswa dan jika dibandingkan dengan

jenjang sekolah sebelumnya, siswa belum mampu memaksimalkan kemampuan membacanya. Guru juga sudah terbiasa dengan pembelajaran konvensional karena sebagian siswa belum maksimal menguasai keterampilan membaca permulaan, sehingga jika guru ingin menerapkan strategi atau model pembelajaran lain akan mengalami kesulitan.

Berdasarkan uraian di atas, guru harus membuat pembelajaran yang menyenangkan dan efektif supaya peserta didik termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu kegiatan agar dapat menciptakan pembelajaran yang efektif adalah dengan penggunaan media. Media dapat mendukung siswa agar berpikir lebih kritis yang tentunya dimulai dari tingkat awal. Terdapat banyak media yang dapat membantu siswa dalam menguasai beberapa kosa kata dalam hal keterampilan membaca dan menulis permulaannya salah satunya yaitu media scrabble. (Mubasyira & Widiyanto, 2017) menyatakan scrabble adalah media yang diciptakan dalam bentuk permainan yang memiliki tujuan dalam mengasah otak atau merangsang perkembangan otak. Media yang berbentuk papan ini dapat meningkatkan kemampuan

sosialisasi siswa karena dalam penggunaannya siswa dituntut untuk berkerja sama dalam kelompok dan secara tidak langsung siswa juga meningkatkan kemampuan membaca karena siswa diminta untuk menyusun berbagai kata. Penulis telah mewawancarai guru kelas 2, 3 dan 4 SDN Mruwak 01 bahwa sebelumnya tidak pernah menggunakan media scrabble.

Permainan Scrabble adalah salah satu permainan papan yang terkenal, yang melibatkan pembentukan kata dari huruf-huruf tertentu dengan nilai yang berbeda. Selain merupakan permainan yang menghibur, Scrabble juga memiliki potensi sebagai alat bantu pembelajaran, terutama dalam meningkatkan keterampilan literasi pada anak-anak. Dalam konteks ini, permainan edukatif seperti Scrabble dapat digunakan untuk meningkatkan minat dan keterampilan membaca permulaan (Nurhayati & Suryani, 2018). Scrabble dapat membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman mereka mengenai hubungan antara huruf dan suara (phonics), memperkaya kosakata mereka, serta melatih kemampuan mengeja dan mengenali kata.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Indriana Ruslan dan Nur Alim Amri (2021) "Pengaruh penggunaan permainan Scrabble dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini". Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada skor rata-rata kemampuan membaca anak dari 8,93 (pretest) menjadi 19 (posttest). Uji statistik Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan nilai $p=0,001$ yang menegaskan bahwa permainan Scrabble memiliki pengaruh signifikan dalam meningkatkan kemampuan membaca anak. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan permainan Scrabble dapat menjadi salah satu metode efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini. Selain memberikan suasana belajar yang menyenangkan, media ini juga membantu anak-anak lebih mudah mengenali dan mengingat bentuk huruf, sehingga keterampilan membaca dapat berkembang dengan lebih optimal.

Selain itu, Penelitian Batubara, Agussamd, Surbakt, (2022) "Pengaruh Penerapan Permainan Scrabble Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas

VI SD di Desa Bangun Rejo Tanjung Morawa”, menyatakan bahwa kesimpulan hasil belajar bahasa Inggris dapat untuk ditarik kesimpulan tentang reaksi dan sikap siswa. Eksperimen menggunakan Scrabble yang diukur dengan angket sangat baik. Siswa bersikap positif terhadap penggunaan Scrabble dan memperoleh nilai 86% yang tergolong “sangat baik”. Nilai rata-rata kelas yang menerima pembelajaran Scrabble dan siswa yang menggunakan kesempatan belajar di luar permainan Scrabble berbeda. Hasil analisis menggunakan SPSS v25 menunjukkan sig 0,000 < 0,05 atau Hi diterima. Hal ini menunjukkan aktivitas belajar yang dipengaruhi oleh penerapan permainan Scrabble secara signifikan membantu memperluas kosakata bahasa Inggris (Batubara et al., 2022).

Meskipun sejumlah penelitian di luar negeri dan beberapa studi lokal menunjukkan hasil yang menjanjikan terkait penerapan permainan scrabble untuk meningkatkan kemampuan membaca, namun penelitian yang mengkaji khususnya untuk anak-anak disleksia, masih terbatas. Oleh karena itu, pada penelitian terbaru yang dilakukan penulis memfokuskan

kepada penerapan media permainan scrabble untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa disleksia dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data yang berbentuk dokumentasi, wawancara dan observasi.

Berdasarkan uraian di atas, penggunaan media *scrabble* dapat membantu kemajuan hasil belajar siswa. Dari beberapa kesulitan yang ditemukan yaitu kurangnya kemampuan membaca permulaan pada siswa disleksia dan kurangnya penggunaan media, maka media scrabble menjadi salah satu media yang dipilih oleh peneliti dengan harapan dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan membaca permulaan siswa disleksia. Oleh karena itu, peneliti mempunyai gagasan untuk meneliti sebuah kasus dengan judul “Penerapan Media Permainan *Scrabble* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Disleksia di SDN Mruwak 01 Kecamatan Dagangan Kabupaten Madiun” dengan tujuan mendeskripsikan penggunaan media Scrabble pada keterampilan membaca permulaan siswa disleksia di SDN Mruwak 01 , mendeskripsikan

kemampuan membaca permulaan setelah menggunakan Media Scrabble serta mendeskripsikan kendala guru dalam pelaksanaan pembelajaran kemampuan membaca permulaan pada siswa disleksia memberikan manfaat berupa membantu siswa dalam memudahkan dalam belajar membacakosa kata baru melalui permainan, membantu guru dalam melaksanakan pengajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan subyek sejumlah 14 siswa yaitu 9 siswa laki-laki dan 5 siswa Perempuan. Penelitian ini dilakukan di SDN Mruwak 01 Kecamatan Dagangan Kabupaten Madiun pada siswa disleksia di kelas 2, 3 dan 4. Penelitian dilakukan pada bulan Oktober dan November 2024. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara tidak terstruktur, serta studi dokumentasi. . Metode observasi digunakan untuk meneliti penerapan media permainan scrabble, yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan pada anak-anak

dengan disleksia. Selain itu, wawancara tidak terstruktur dilakukan dengan guru dan orang tua siswa untuk mendapatkan informasi lebih lanjut terkait perkembangan anak-anak dalam proses pembelajaran. Teknik pengumpulan data lainnya adalah studi dokumentasi, yang berfungsi sebagai data pendukung dari observasi dan wawancara, sehingga dapat memastikan bahwa penelitian tetap fokus pada permasalahan yang akan diteliti (Shidiq & Choiri, 2019). Dokumentasi yang dikumpulkan mencakup kegiatan pelaksanaan pembelajaran, catatan perkembangan siswa, dan materi yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Proses kegiatan membaca permulaan di SDN Mruwak 01 untuk 14 anak disleksia kelas 2, 3 dan 4 dilakukan secara bertahap. Kegiatan tersebut dilakukan dua kali dalam seminggu setelah kegiatan pembelajaran secara bergantian selama empat minggu. Kegiatan dimulai memperkenalkan permainan Scrabble dengan cara yang santai, siswa diberi penjelasan bahwa mereka akan bermain untuk mengenal

huruf dan kata. Guru menunjukkan papan permainan Scrabble dan menjelaskan cara menggunakan potongan huruf. Anak-anak melihat dan memegang potongan huruf untuk merasakan teksturnya.

Selanjutnya guru mengambil beberapa potongan huruf dari permainan Scrabble dan ditunjukkan satu per satu kepada anak-anak dengan menyebutkan nama huruf serta bunyi huruf vokal (a, i, u, e, o) dan konsonan, yang dilakukan hingga anak-anak benar-benar memahami bentuk dan bunyi huruf tersebut. Setelah itu anak-anak diajak untuk mengucapkan huruf yang ditunjukkan guru. Langkah selanjutnya guru membagi anak-anak dalam kelompok kecil. Anak-anak diberikan potongan huruf dan diminta untuk mencoba menyusun satu atau dua huruf yang telah diajarkan. Jika anak merasa kesulitan, guru membantu mereka dengan memberikan contoh bagaimana cara menyusun huruf menjadi kata sederhana. Misalnya, susun "A" dan "B" untuk membentuk kata yang sangat sederhana. Guru memberikan pujian kepada anak-anak atas usaha mereka dalam bermain dan mengenal huruf. Pada hari kedua, fokus utama adalah memperkenalkan

kata-kata sederhana dengan menggunakan potongan huruf Scrabble. Setelah anak-anak mulai mengenal huruf pada hari pertama, mereka akan diajak untuk menyusun kata-kata sederhana dari huruf-huruf yang telah mereka pelajari. Dimulai dengan kata-kata yang mudah, seperti sapi, babi, ayam anak-anak akan diminta untuk menyusun kata-kata tersebut dengan potongan huruf yang ada. Guru dapat memberikan bantuan dengan memberi contoh terlebih dahulu, kemudian meminta anak-anak untuk mencoba sendiri. Selama aktivitas, guru memberi pujian untuk setiap usaha yang dilakukan oleh anak, untuk meningkatkan rasa percaya diri mereka. Aktivitas ini bertujuan untuk memperkuat kemampuan mereka dalam mengenal kombinasi huruf dan mengasosiasikan bentuk huruf dengan bunyi yang membentuk kata.

Pada **hari ketiga**, anak-anak mulai menyusun kata-kata yang lebih kompleks, terdiri dari tiga hingga empat huruf, untuk memperkuat kemampuan decoding mereka dan memperluas kosakata. **Hari keempat** menantang mereka untuk menyusun kata yang lebih panjang dan bervariasi, seperti nama benda atau

hewan, dengan menggunakan lebih banyak huruf. Pada **hari kelima**, dilakukan evaluasi melalui permainan mandiri, di mana anak-anak menunjukkan kemampuan mereka dalam menyusun kata, dan guru memberikan umpan balik. Hari-hari berikutnya akan fokus pada penguatan dan pembiasaan dengan variasi kata yang lebih banyak serta latihan bersama kelompok, memperbaiki kemampuan membaca dan keterampilan sosial anak-anak.

Setelah empat minggu intervensi, terjadi peningkatan signifikan pada kemampuan membaca permulaan siswa. Nilai rata-rata post-test menunjukkan peningkatan sebesar 25% dibandingkan nilai pre-test. Observasi selama permainan juga menunjukkan bahwa anak-anak lebih mampu mengenali dan menyusun kata.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media permainan **Scrabble** memiliki pengaruh signifikan dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak khususnya anak-anak dengan disleksia. Hasil penelitian memperlihatkan adanya peningkatan

yang jelas pada kemampuan anak dalam mengenali huruf, menyusun kata, dan memperluas kosakata setelah serangkaian sesi permainan. Dengan menggunakan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, permainan *Scrabble* tidak hanya membuat anak lebih tertarik untuk belajar, tetapi juga membantu mereka mengatasi tantangan dalam membaca dengan cara yang kreatif dan adaptif. Temuan ini memberikan bukti bahwa media pembelajaran berbasis permainan seperti *Scrabble* dapat menjadi alternatif yang efektif dalam mendukung perkembangan literasi anak-anak, sekaligus menjadi referensi untuk metode pembelajaran inklusif di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. (2012). *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Amalia, A., & Wardhani, P. (2020). "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Kemampuan Membaca Anak Disleksia." *Jurnal Pendidikan Khusus*, 7(1), 45-52.
- Apriyanti, S., & Nugroho, H. (2019). "Penggunaan Media Permainan Scrabble untuk Meningkatkan Kosakata pada Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 33-40.
- Batubara, A., Agussamd, & Surbakt. (2022). Pengaruh penerapan

permainan Scrabble untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa kelas VI SD di Desa Bangun Rejo Tanjung Morawa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 10(2), 123-135.