PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA ANAK KESULITAN BELAJAR MEMBACA KELAS VI DI SD NEGERI ROCEK 3

Nurkholisa

Jurusan Pendidikan Khusus Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

nurkholisa151@gmail.com

Abstract

This study aims to improve the initial reading ability of students with learning difficulties in reading in grade VI at SD Negeri Rocek 3 by using educational game application learning media. The research method used in this study uses a quantitative approach with an experimental research method with a single subject / Single Subject Research (SSR). The research design uses an A-B- A reversal design. The subjects of this study were grade VI students at SD Negeri Rocek 3 with the condition that students had difficulty in reading the beginning of capital consonants. The data collection technique used was a test. The data analysis used was descriptive statistics with a presentation presented in the form of graphs in this study. The results of the study were obtained at baseline-1 where the initial condition / natural condition of the subject obtained a result of 33.33%, then in the intervention phase (B) obtained a result of 84.16%, and in the final condition / baseline-2 (A2) obtained a result of 70%. The percentage of overlap data in the intervention phase (B) to the baseline-1 phase (A1) and in the baseline-2 phase (A2) to the intervention phase (B) is 0% and increases in the analysis between conditions in the intervention with Baseline-2, which is 20%. Overall, it can be concluded that the use of educational game application media can improve early reading skills in children with difficulty learning to read in grade VI at SD Negeri Rocek 3.

Article History

Submitted: 20 Februari 2025

Accepted: 25 Februari 2025

Published: 26 Februari 2025

Key Words

Early reading, difficulty learning to read, educational game application media.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kesulitan belajar membaca kelas VI di SD Negeri Rocek 3 dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi game edukasi. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen dengan subjek tunggal / Single Subjek Researc (SSR). Desain penelitian menggunakan desain reversal A-B-A. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas VI di SD Negeri Rocek 3 dengan kondisi siswa kesulitan dalam membaca permulaan pada huruf konsonan kapital. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes. Analisis data yang digunakan berupa statistik deskriptif dengan penyajian yang dituangkan dalam bentuk grafik pada penelitian ini. Hasil penelitian yang diperoleh pada baseline-1 dimana kondisi awal/kondisi alamiah subjek memperoleh hasil 33,33 %, kemudian pada fase intervensi (B) memperoleh hasil 84, 16%, dan pada kondisi akhir/baseline-2 (A2) memperoleh hasil sebesar 70%. Persentase data overlap pada fase intervensi (B) ke fase baseline-1 (A1) dan pada fase baseline-2 (A2) ke fase intervensi (B) yaitu 0% dan meningkat pada analisis antar kondisi pada intervensi dengan Baseline-2 yaitu 20%. Secara keseluruhan dapat disimpulkan penggunaan media aplikasi game edukasi dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak berkesulitan belajar membaca kelas VI di SD Negeri Rocek 3.

Sejarah Artikel

Submitted: 20 Februari 2025

Accepted: 25 Februari 2025

Published: 26 Februari 2025

Kata Kunci

Membaca permulaan, kesulitan belajar membaca, media aplikasi game edukasi

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses sadar dan terencana untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan mengarahkan segala kekuatan dalam diri manusia agar mencapai kebahagiaan hidup. Pendidikan juga merupakan usaha sadar yang dilakukan

keluarga, masyarakat, dan pemerintah guna membimbing serta melatih individu agar dapat berperan dalam kehidupan (Redja Mudyahardjo, 2013:11). Dalam UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 13 ayat 1, pendidikan diklasifikasikan menjadi pendidikan formal, nonformal, dan informal.

Anak berkebutuhan khusus (ABK) menghadapi hambatan dalam fisik, mental, perilaku, sosial, atau emosional yang memengaruhi proses belajarnya (Geniofam, 2010:11). Salah satu kategori ABK adalah anak dengan kesulitan belajar atau *learning disabilities*, yang mengalami gangguan perseptual, konseptual, memori, maupun ekspresif dalam proses belajar (Sutjihati Soemantri, 2018:193). Kesulitan belajar sering kali berkaitan dengan keterlambatan dalam kemampuan perseptual-motorik atau bahasa, terutama dalam mata pelajaran dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung.

Berdasarkan observasi dan asesmen awal di SD Negeri Rocek 3, ditemukan seorang siswa kelas VI, S, yang mengalami kesulitan membaca. Selama enam kali pertemuan, S menunjukkan hambatan dalam mengenali huruf alfabet seperti B, C, dan D. S tampak menghindari tes membaca dan kurang percaya diri saat diminta membaca oleh guru. Wawancara dengan orang tua dan guru menunjukkan bahwa S memiliki minat belajar yang rendah, sering menghindari sesi belajar, dan mengalami keterbatasan dalam memahami teks tertulis.

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game edukasi dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan anak dengan kesulitan belajar. Penelitian Siti Ni'mah (2016) menemukan bahwa penggunaan media game edukatif efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak cerebral palsy, dengan hasil analisis data yang menunjukkan peningkatan nilai tes membaca setelah intervensi. Selain itu, penelitian Anik Vega Vitianingsih (2016) menyatakan bahwa game edukasi dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman anak usia dini terhadap materi pelajaran. Sementara itu, penelitian Siti Dina Efendi (2017) menunjukkan bahwa media game edukasi berpengaruh terhadap kemampuan menulis permulaan anak autisme. Penelitian internasional oleh Adni Moraz dan Nurhastuti (2021) juga mendukung efektivitas media pembelajaran berbasis game dalam mengurangi kesalahan membaca pada anak disleksia.

Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meneliti penggunaan media pembelajaran aplikasi game edukasi berbasis Android dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak dengan kesulitan belajar membaca di kelas VI SD Negeri Rocek 3. Aplikasi ini dipilih karena memuat materi pengenalan huruf alfabet, angka, hewan, transportasi, dan buah-buahan dengan dukungan suara yang interaktif, sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan membaca siswa.

KAJIAN LITERATUR

Kajian Tentang Membaca Permulaan

Menurut Hugson (1960: 43-44) berpendapat bahwa membaca adalah proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis. Suatu proses yang menuntut agar kelompok kata yang merupakan suatu kesatuan akan terlihat dalam suatu pandangan sekilas dan makna kata-kata secara individual akan dapat diketahui. Kalau hal ini tidak terpenuhi, pesan yang tersurat dan proses membaca itu tidak terlaksana dengan baik.

Menurut Kartono (dalam Sritatutik Mustova, 2009:15), membaca permulaan adalah tahap awal pembelajaran membaca yang diajarkan di kelas I dan II, dengan fokus pada keterampilan mekanis. Tujuannya adalah agar anak mampu mengubah simbol-simbol tertulis menjadi bunyi yang memiliki makna. Kemampuan membaca yang didapat di kelas I dan II ini menjadi fondasi bagi pembelajaran membaca di jenjang-jenjang selanjutnya.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian membaca dan membaca permulaan secara umum merupakan suatu proses kegiatan belajar membaca pada tahap awal yaitu setelah tahap pra-baca, akan tetapi dalam pembelajaran membaca permulaan biasanya diberikan di kelas I dan II SD yang di dalamnya mencakup kegiatan menyuarakan lambang-lambang tertulis sampai pada memberikan makna pada tulisan dari sebuah bacaan.

Menurut Iskandarwassid dan Dadang Sunendar (2008:289) menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran membaca permulaan adalah:

- a. Mengetahui lambang-lambang (simbol-simbol)
- b. Mengetahui kata dan kalimat
- c. Menemukan ide pokok dan kata-kata kunci
- d. Menceritakan kembali isi bacaan pendek

Menurut Lamb dalam (Rachim, 2005:16) kemampuan membaca permulaan dipengaruhi oleh banyak faktor diantaranya:

- a. Faktor fisiologis
- b. Faktor intelektual
- c. Faktor lingkungan
- d. Faktor psikologis

Kajian Tentang Anak Kesulitan Belajar

Definisi kesulitan belajar pertama kali dikemukakan oleh The United States Office of Education (USOE) pada tahun 1977 yang dikenal dengan Public Law (PL) 94-142, yang hampir identik dengan definisi yang dikemukakan oleh The National Advisory Committee on Handicapped Children pada tahun 1967. Definisi tersebut seperti dikutip oleh Hallahan Kauffman dan Lloyd (1985:14) seperti berikut:

Kesulitan belajar adalah suatu gangguan dalam satu atau lebih dari proses psikologis dasar yang mencakup pemahaman dan gangguan bahasa ujaran atau tulisan. Gangguan tersebut mungkin menampakkan diri dalam bentuk kesulitan mendengarkan, berpikir, berbicara, membaca, menulis, mengeja atau berhitung. batasan tersebut mencakup kondisi-kondisi seperti gangguan perseptual luka pada otak, disleksia, dan afasia perkembangan. Batasan tersebut tidak mencakup anak-anak yang memiliki problema belajar yang penyebab utamanya berasal dari adanya hambatan dalam penglihatan, pendengaran, atau motoric, hambatan karena kemiskinan lingkungan, budaya, atau ekonomi.

Kesulitan belajar merupakan suatu hal yang dialami oleh sebagian siswa di sekolah dasar, bahkan dialami oleh siswa yang belajar di jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Kesulitan belajar secara operasional dapat dilihat dari kenyataan empirik adanya siswa yang tinggal kelas, atau siswa yang memperoleh nilai kurang baik dalam beberapa mata pelajaran yang diikutinya.

Reid (1986:12) mengemukakan pendapatnya bahwa kesulitan belajar biasanya tidak dapat didefinisikan sampai anak mengalami kegagalan dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik yang harus dilakukannya dimana siswa yang teridentifikasi mengalami kesulitan belajar memiliki ciri-ciri, antara lain seperti berikut ini:

- a. Memiliki tingkat intelegensi (IQ) normal, bahkan diatas normal, atau sedikit dibawah normal berdasarkan tes IQ
- b. Mengalami kesulitan dalam beberapa mata pelajaran, tetapi menunjukkan nilai yang baik pada nilai mata pelajaran yang lain.
- c. Kesulitan belajar yang dialami siswa yang berkesulitan belajar berpengaruh terhadap keberhasilan belajar yang dicapainya

Menurut howard dan orlansky (1984:121), Kick dan Callagher (1986:200), dan Lovit (1989:5) menjelaskan berbagai faktor yang menjadi penyebab kesulitan belajar. Uraian yang

diberikan oleh para ahli tersebut memberikan berbagai informasi tentang faktor-faktor penyebab, yaitu: (1) kerusakan yang terjadi pada susunan syaraf pusat, (2) ketidakseimbangan biokimia, (3) keturunan, (4) lingkungan, dan (5) pengaruh teratogenetic (zat kimia/obat-obatan).

Dalam buku Sutjihati Soemantri (2018: 203) sebab-sebab kesulitan belajar antara lain adalah:

- a. Ketidakberfungsian Minimal Otak (minimal brain dysfunction)
- b. Aphasia
- c. Dyslexia

Kajian Tentang Kesulitan Membaca

Dalam buku Mulyono Abdurrahman (2010:204) kesulitan belajar membaca sering disebut juga disleksia (dyslexia). Istilah disleksia banyak digunakan dalam dunia kedokteran dan dikaitkan dengan adanya gangguan neurofisiologis. Menurut Homsbay dan sodiq, disleksia merupakan bentuk kesulitan belajar membaca dan menulis terutama belajar mengeja dengan benar dan mengungkapkan pikiran secara tertulis, memanfaatkan kesempatan bersekolah dengan normal serta tidak memperlihatkan keterbelakangan dalam mata pelajaran lainnya.

Siswa yang mengalami kesulitan belajar membaca mengalami satu atau lebih kesulitan dalam memproses informasi, seperti kemampuan dalam menyampaikan dan menerima informasi. Di samping hal tersebut, ketidakmampuan dalam mengenal huruf dan mengucapkan bunyi huruf merupakan penyebab dyslexia dan kesulitan membaca.

Menurut Martini Jamaris(2002:137-139) faktor penyebab kesulitan membaca antara lain :

- a. Faktor fisik
- b. Faktor psikologi
- c. Faktor penyelenggaraan pendidikan yang kurang tepat

Menurut Martini Jamaris(2002:137-139) faktor penyebab kesulitan membaca antara lain :

- a. Kesulitan dalam mengenali, membedakan, dan mengingat huruf
- b. Kesulitan dalam memahami dan mengingat bacaan
- c. Kesulitan dalam menulis dan mengekspresikan pikiran
- d. Kesulitan dalam mengikuti perintah dan menentukan arah
- e. Kecepatan membaca yang sangat lambat

Kajian Tentang Media Pembelajaran

Menurut Gagne (dalam Arief S. Sadiman, 2009:6), media pembelajaran adalah segala sesuatu di sekitar anak yang bisa memotivasi mereka untuk belajar. Oemar Hamalik (1994:12) juga mengatakan bahwa media pembelajaran adalah cara dan teknik yang membantu memperlancar komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa selama proses belajar mengajar.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan prestasi siswa. Azhar Arsyad (2011:15) menyatakan bahwa fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu yang membantu guru menciptakan suasana, kondisi, dan lingkungan belajar yang lebih kondusif. Sementara itu, Oemar Hamalik (dalam Azhar Arsyad, 2011:15) menekankan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat memunculkan minat dan keinginan baru pada siswa, meningkatkan motivasi serta mendorong aktivitas belajar, bahkan memberikan pengaruh positif secara psikologis terhadap mereka.

Jika dilihat dari bentuk dan cara penyajiannya, jenis media pembelajaran dapat dikategorikan sebagai berikut:

1. Media grafis, bahan cetak, dan gambar diam
2. Media proyeksi diam
3. Media audio
4. Media gambar bergerak atau film
5. Media televisi
6. Multimedia.

Kajian Tentang Game Edukasi

Game atau permainan merupakan hasil dari pengembangan multimedia yang digunakan untuk hiburan, namun juga bisa berfungsi sebagai media pembelajaran. Kurnia Wening Sari (2014:17) mendefinisikan game edukasi sebagai permainan yang dirancang untuk mendukung proses belajar dengan tujuan membuat siswa tertarik belajar sambil bermain melalui berbagai misi dan tantangan yang disediakan dalam permainan tersebut.

Dalam konteks penelitian ini, game edukasi adalah sebuah aplikasi permainan edukatif yang dapat diunduh melalui Play Store pada perangkat layar sentuh (Android). Aplikasi ini tidak hanya menghibur, tetapi juga memberikan pengalaman belajar bagi anak-anak yang menggunakannya. Game edukasi termasuk dalam kategori media berbasis audio visual, yang merupakan kombinasi antara slide dan audio. Menurut Azhar Arsyad (2006:154), kombinasi slide dengan audio menciptakan sistem multimedia yang serba guna, mudah digunakan, dan efektif baik untuk pembelajaran kelompok maupun pembelajaran mandiri.

Sharon E. Smaldino (2011:173) menjelaskan bahwa penggunaan media berbasis Android dan multimedia sangat bermanfaat untuk kebutuhan khusus. Komputer dan multimedia dapat membantu siswa berisiko, siswa dari latar belakang budaya yang beragam, dan siswa dengan ketidakmampuan. Karakteristik khusus yang dimiliki oleh anak berkebutuhan khusus dapat diakomodasi dengan baik, dan proses pembelajaran dapat disesuaikan dengan kecepatan belajar masing-masing anak.

KERANGKA BERPIKIR

Membaca merupakan suatu kegiatan yang bersifat kompleks karena melibatkan kemampuan dalam mengingat simbol-simbol grafis berbentuk huruf, mengenali bunyi dari simbol-simbol tersebut, serta merangkainya menjadi kata dan kalimat yang bermakna (Jamaris, 2014:132). Oleh karena itu, kemampuan membaca sangat bergantung pada perkembangan kognitif individu. Namun, tidak semua anak memiliki kemampuan membaca yang berkembang dengan optimal. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mengenali huruf dan mengucapkan bunyi huruf dengan tepat, yang dapat disebabkan oleh gangguan persepsi visual maupun auditori.

Kesulitan belajar membaca pada anak sering kali dikaitkan dengan gangguan dalam memproses informasi, baik dalam menerima maupun menyampaikan informasi. Anak dengan kesulitan membaca, seperti disleksia, dapat mengalami hambatan dalam mengenal huruf alfabet, membaca suku kata, serta memahami teks secara keseluruhan. Observasi di SD Negeri Rocek 3 Pandeglang menunjukkan bahwa salah satu siswa kelas VI mengalami hambatan dalam membaca permulaan. Siswa tersebut belum mampu mengenali dan menghafal huruf alfabet secara keseluruhan, sehingga menyebabkan kesulitan dalam mengeja dan membaca suku kata. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan kurang menarik perhatian siswa, menyebabkan rendahnya motivasi dan minat dalam belajar membaca.

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang

menarik dan interaktif dapat membantu meningkatkan keterampilan membaca anak dengan kesulitan belajar. Media pembelajaran berbasis teknologi, seperti aplikasi game edukasi, telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pada anak dengan gangguan belajar (Ni'mah, 2016; Vitianingsih, 2016; Efendi, 2017). Aplikasi game edukasi berbasis Android memiliki fitur interaktif yang memungkinkan anak untuk belajar dengan lebih menyenangkan, seperti pengenalan huruf, angka, dan kata-kata sederhana melalui suara dan gambar yang menarik.

Di SD Negeri Rocek 3, media pembelajaran berbasis aplikasi game edukasi belum diterapkan dalam menangani kesulitan membaca permulaan. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, aplikasi game edukasi akan digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas VI yang mengalami kesulitan membaca. Penggunaan media ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi serta keterampilan membaca siswa.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan hipotesis sebagai berikut:

H Penggunaan media pembelajaran game edukasi berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas VI di SD Negeri Rocek 3 Pandeglang.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut sugiyono (2016: 77) 'metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan'. Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Single Subject Research (SSR). SSR atau disebut dengan penelitian subjek tunggal merupakan salah satu desain penelitian eksperimen yang dipakai apabila ukuran sampelnya satu.

Desain penelitian single subject research yang digunakan dalam penelitian ini adalah pola desain A1-B-A2, yaitu desain baseline-1 (A1) intervensi (B) baseline-2 (A2) diukur dengan periode waktu sebanyak tiga pertemuan atau hingga diperoleh data yang stabil. Kemudian anak diberikan intervensi (B) berupa penggunaan media Game edukasi untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan. intervensi ini dilakukan sebanyak enam pertemuan. Setelah dilakukan intervensi (B), peneliti mengukur baseline-2 (A2) dilakukan sebanyak tiga pertemuan atau hingga diperoleh data yang stabil. Baseline-2 (A2) dilakukan untuk mengukur kemampuan anak dalam membaca permulaan setelah dilakukan intervensi. Tujuan digunakannya pola desain A1-B-A2 yaitu untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan media game edukasi terhadap kemampuan membaca permulaan anak berkesulitan belajar kelas 6 SD di SD Negeri Rocek 3.

Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di rumah, yang beralamat di Kp. Bojong huni Rt 015/Rw 005. Desa Rocek. Kecamatan Cimanuk. Kabupaten Pandeglang Banten. Penelitian terbagi kedalam 16 sesi dalam 16 hari pertemuan yang terdiri dari 4 sesi *baseline-1* (A1), 8 sesi intervensi (B) dan 4 sesi *baseline-2* (A2).

Populasi dan Sampel Penelitian

Subjek dalam penelitian ini yaitu satu orang siswa hambatan dalam membaca kelas 6

di SD Negeri Rocek 3 Pandeglang yang berumur 13 tahun dan beralamat di Kp. Bojonghuni RT15 RW005 desa rocek kecamatan cimanuk. Kabupaten pandeglang Banten.

Pengukuran Variabel

Pada variabel penelitian yang dikemukakan oleh Juang Sunanto dkk (2005:12) variabel dalam penelitian eksperimen sekurang-kurangnya dibedakan menjadi variabel bebas dan variabel terikat. Variabel adalah aspek yang penting dari penelitian, karena dengan adanya variabel peneliti dapat melakukan pengolahan sebuah data yang bertujuan untuk memecahkan sebuah masalah dalam penelitian. Aspek yang diteliti dalam penelitian ini meliputi variabel bebas dan variabel terikat. Variabel-variabel tersebut kemudian di nyatakan berdasarkan indicator, dimensi, ukuran, dan skala penelitian. Berikut adalah penjelasan dari variabel penelitian yang akan dilakukan:

Adapun variabel yang terdapat dalam penelitian ini sebagai berikut:

- Variabel bebas atau independen variabel X (dalam penelitian subjek tunggal dikenal dengan nama intervensi atau perlakuan) yaitu penggunaan media game edukasi.
- Variabel terikat atau dependent variabel Y (dalam penelitian subjek tunggal dikenal dengan nama target behavior atau perlakuan sasaran) yaitu: kemampuan dalam membaca permulaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SD Negeri Rocek 3 Pandeglang, peneliti mendeskripsikan data yang diperoleh dari anak berkesulitan membaca permulaan dalam aspek mengenal huruf konsonan menggunakan media game edukasi berbasis Android. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen Single Subject Research (SSR) dengan desain A-B-A. Penelitian dilakukan dalam 16 sesi, terdiri dari 4 sesi baseline-1 (A1), 8 sesi intervensi (B), dan 4 sesi baseline-2 (A2).

Tabel 1 Hasil Pengukuran Baseline-1 (A1)

Target Behavior	No	Indikator	Fase Baseline-1 (A1)			
			Sesi			
			I	II	III	IV
Kemampuan Meunjukkan Huruf Konsonan	1	Anak dapat menunjukkan huruf konsonan B	1	1	1	1
	2	Anak dapat menunjukkan huruf konsonan C	1	1	1	1
	3	Anak dapat menunjukkan huruf konsonan D	1	1	1	1
	4	Anak dapat menunjukkan huruf konsonan F	1	1	1	1
	5	Anak dapat menunjukkan huruf konsonan G	1	1	1	1
	6	Anak dapat menunjukkan huruf konsonan H	1	1	1	1
	7	Anak dapat menunjukkan huruf konsonan J	1	1	1	1
	8	Anak dapat menunjukkan huruf konsonan K	1	1	1	1

	9	Anak dapat menunjukkan huruf konsonan L	1	1	1	1
	10	Anak dapat menunjukkan huruf konsonan M	1	1	1	1
Jumlah			10	10	10	10
Persentase			33,33%	33,33%	33,33%	33,33%

Berdasarkan data diatas, pada fase A1 sebelum diberikan intervensi, kemampuan awal subjek dalam menunjukkan huruf konsonan kapital masih rendah. Skor yang diperoleh tetap stabil di 33,33% selama empat sesi, sehingga intervensi dapat dilanjutkan.

Tabel 2 Intervensi B Menunjukkan Huruf Konsonan Kapital

Target Behavior	No	Indikator	Baseline-2 (A2)							
			Sesi							
			I	II	III	IV	V	VI	VII	VII
Kemampuan Menunjukkan Huruf Konsonan	1	Anak dapat menunjukkan huruf konsonan B	2	3	3	3	3	3	3	3
	2	Anak dapat menunjukkan huruf konsonan C	2	3	3	3	3	3	3	3
	3	Anak dapat menunjukkan huruf konsonan D	2	2	2	2	2	3	3	3
	4	Anak dapat menunjukkan huruf konsonan F	2	2	2	3	3	3	3	3
	5	Anak dapat menunjukkan huruf konsonan G	2	2	2	2	2	2	2	2
	6	Anak dapat menunjukkan huruf konsonan H	2	2	2	2	2	3	3	3
	7	Anak dapat menunjukkan huruf konsonan J	2	2	2	2	2	3	3	3
	8	Anak dapat menunjukkan huruf konsonan K	2	3	3	3	3	3	3	3

Jumlah Persentase	9	Anak dapat menunjukkan huruf konsonan L	2	2	2	3	3	3	3	3
	10	Anak dapat menunjukkan huruf konsonan M	3	3	3	3	3	3	3	3
			21	24	24	26	26	27	27	27
			70%	80%	80%	86,67%	86,67%	90%	90%	90%

Berdasarkan data diatas, pada fase intervensi B, terjadi peningkatan kemampuan menunjukkan huruf konsonan kapital. Persentase skor meningkat dari 70% pada sesi pertama menjadi 90% pada sesi keenam hingga kedelapan, menunjukkan efektivitas intervensi.

Tabel 3 Fase Baseline-2 (A2)

Target Behavior	No	Indikator	Fase Baseline-1 (A1)			
			Sesi			
			I	II	III	IV
Kemampuan Meunjukkan Huruf Konsonan	1	Anak dapat menunjukkan huruf konsonan B	2	2	2	2
	2	Anak dapat menunjukkan huruf konsonan C	3	3	3	3
	3	Anak dapat menunjukkan huruf konsonan D	2	2	2	2
	4	Anak dapat menunjukkan huruf konsonan F	2	2	2	2
	5	Anak dapat menunjukkan huruf konsonan G	1	1	1	1
	6	Anak dapat menunjukkan huruf konsonan H	1	1	1	1
	7	Anak dapat menunjukkan huruf konsonan J	2	2	2	2
	8	Anak dapat menunjukkan huruf konsonan K	3	3	3	3
	9	Anak dapat menunjukkan huruf konsonan L	2	2	2	2
	10	Anak dapat menunjukkan huruf konsonan M	3	3	3	3
Jumlah			21	21	21	21
Persentase			70%	70%	70%	70%

Berdasarkan data diatas, pada fase A2 setelah intervensi dihentikan, kemampuan anak dalam menunjukkan huruf konsonan kapital tetap stabil. Hal ini menunjukkan bahwa intervensi dengan media game edukasi berbasis Android memiliki efek yang bertahan pada anak.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis efektivitas game edukasi dalam meningkatkan kemampuan menunjukkan huruf konsonan kapital pada siswa yang mengalami kesulitan belajar membaca di SD Negeri 3 Rocek Pandeglang. Subjek penelitian, yang berinisial S, merupakan siswa kelas VI yang mengalami keterlambatan dalam mengenali huruf dibandingkan dengan anak seusianya. Kesulitan utama yang dihadapi subjek adalah pengenalan huruf-huruf konsonan kapital tertentu, seperti B, C, D, F, G, H, J, K, L, dan M. Salah satu faktor yang menyebabkan kesulitan ini adalah kurangnya metode pembelajaran khusus yang dirancang untuk menangani siswa dengan hambatan belajar membaca.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, intervensi dalam bentuk game edukasi berbasis audio-visual diterapkan. Media pembelajaran ini dirancang untuk menarik perhatian siswa, memudahkan pemahaman, serta meningkatkan efektivitas proses belajar. Menurut Apriansyah et al. (2020), pengalaman belajar yang diperoleh melalui indera penglihatan mencapai 75%, sedangkan melalui pendengaran hanya 13%, sehingga penggunaan media berbasis audio-visual dapat mengoptimalkan pembelajaran. Game edukasi yang digunakan dalam penelitian ini menyajikan huruf konsonan kapital dengan tampilan visual yang menarik serta audio yang mendukung, yang sesuai dengan konsep game edukasi sebagaimana dikemukakan oleh Prensky (2006), bahwa game edukasi dirancang untuk pembelajaran namun tetap memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan.

Penelitian ini dilakukan dalam 16 sesi yang dibagi ke dalam tiga kondisi, yaitu baseline-1 (A1), intervensi (B), dan baseline-2 (A2). Pada kondisi baseline-1 (A1), subjek memperoleh skor stabil sebesar 10 dari skor maksimal 30, atau dengan persentase 33,33% dalam tiap sesi. Hasil ini menunjukkan bahwa subjek mengalami kesulitan yang cukup signifikan dalam mengenali huruf konsonan kapital, sehingga intervensi dengan game edukasi dinilai perlu untuk dilanjutkan.

Pada kondisi intervensi (B), terjadi peningkatan skor secara bertahap pada setiap sesi, dengan skor yang diperoleh berturut-turut sebesar 19, 23, 23, 26, 26, 27, 27, dan 27, atau dengan persentase antara 70% hingga 90%. Jika dibandingkan dengan kondisi baseline-1 (A1), terdapat peningkatan skor yang cukup signifikan sejak sesi pertama intervensi, menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi memberikan dampak positif dalam membantu subjek mengenali huruf konsonan kapital dengan lebih baik.

Pada kondisi baseline-2 (A2), skor yang diperoleh subjek tetap stabil dengan nilai 21 atau sebesar 70%. Meskipun skor ini sedikit lebih rendah dibandingkan dengan skor tertinggi pada kondisi intervensi, hasil ini tetap lebih tinggi dibandingkan dengan skor yang diperoleh pada kondisi baseline-1 (A1). Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan subjek dalam mengenali huruf konsonan kapital dapat bertahan setelah intervensi dihentikan, menandakan adanya efek jangka panjang dari penggunaan game edukasi.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dian Afriyanti dan Ardisal (2019), yang menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi dapat meningkatkan kemampuan membaca anak tunagrahita. Selain itu, Maghfi (2019) juga menemukan bahwa media berbasis audio-visual terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak. Temuan ini memperkuat hasil penelitian yang dilakukan, bahwa game edukasi dapat menjadi metode pembelajaran alternatif yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan, khususnya dalam mengenal huruf konsonan kapital.

Terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan dalam penelitian ini. Kelebihannya adalah bahwa penelitian ini menggunakan metode pembelajaran yang sistematis dengan skenario penelitian yang telah ditetapkan dan dieksekusi dengan baik. Pengenalan huruf sebagai pondasi awal dalam membaca permulaan menjadi langkah yang tepat untuk membantu subjek dalam memahami bentuk serta bunyi huruf dengan lebih baik. Namun, penelitian ini juga memiliki kekurangan, salah satunya adalah keterbatasan alat bantu seperti

smartphone atau laptop yang memadai, yang diperlukan agar proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal tanpa hambatan teknis.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi berbasis audio-visual dapat meningkatkan kemampuan menunjukkan huruf konsonan kapital pada siswa dengan kesulitan belajar membaca. Dengan adanya intervensi ini, diharapkan metode pembelajaran berbasis teknologi dapat lebih banyak diterapkan dalam lingkungan pendidikan untuk membantu siswa dengan berbagai tingkat kesulitan belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media game edukasi berbasis Android memiliki efektivitas dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada materi menunjukkan huruf konsonan kapital pada anak berkesulitan belajar membaca di kelas VII SD Negeri Rocek 3 Pandeglang. Intervensi yang diberikan melalui pembelajaran dengan media game edukasi berbasis Android menunjukkan peningkatan kemampuan membaca permulaan yang signifikan, dengan persentase skor pada fase baseline-2 (A2) mencapai 70% dari skor maksimal 100%, melampaui batas tingkat stabilitas 50%.

Peningkatan ini ditunjukkan melalui perbandingan rata-rata persentase atau mean level dari setiap fase penelitian. Pada fase baseline-1 (A1), sebelum diberikan intervensi, rata-rata persentase yang diperoleh adalah 33,33%. Setelah diberikan intervensi (fase B), terjadi peningkatan yang cukup signifikan dengan persentase sebesar 84,16%. Kemudian, pada fase baseline-2 (A2), terjadi penurunan sedikit tetapi tetap menunjukkan peningkatan dibandingkan kondisi awal, yaitu sebesar 70%. Analisis data dalam kondisi dan antar kondisi menunjukkan bahwa intervensi yang dilakukan berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan membaca permulaan pada anak berkesulitan belajar membaca. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media game edukasi berbasis Android dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan bagi siswa dengan kesulitan belajar membaca.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, berikut beberapa saran yang dapat dipertimbangkan:

1. Bagi Guru

Disarankan kepada guru untuk menggunakan berbagai model, metode, dan media pembelajaran yang sesuai guna meningkatkan kemampuan membaca siswa, terutama bagi mereka yang mengalami kesulitan dalam membaca. Media game edukasi berbasis Android dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran agar lebih menarik dan interaktif.

2. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media game edukasi berbasis Android dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada anak dengan kesulitan membaca. Oleh karena itu, kepala sekolah dapat mempertimbangkan penerapan media ini sebagai bagian dari inovasi pembelajaran di sekolah, serta menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung penggunaannya.

3. Bagi Orang Tua

Orang tua diharapkan dapat mendukung pembelajaran anak dengan menerapkan media game edukasi berbasis Android di rumah. Dengan demikian, anak dapat terus

melatih keterampilan membaca mereka secara berkelanjutan dan mendapatkan bimbingan langsung dari orang tua.

4. Bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih giat dan termotivasi dalam belajar membaca, terutama dengan memanfaatkan media game edukasi berbasis Android sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji lebih dalam mengenai efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Peneliti selanjutnya juga dapat mengeksplorasi metode lain yang dapat dikombinasikan dengan media game edukasi berbasis Android untuk mengoptimalkan hasil pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriani, D., & Halmawati, H. (2019). Pengaruh Cognitive Dissonance Bias, Overconfidence Bias Dan Herding Bias Terhadap Pengambilan Keputusan Investasi. *Jurnal Eksplorasi Akuntansi*, 1(4), 1650-1665.
- Afriyanti, D. (2019). Meningkatkan Kemampuan Membaca Kata Melalui Media Game Edukasi Untuk Anak Tunagrahita Di Slb Perwari Padang. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 2(1), 154-161.
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>.
- Azhar, Arsyad. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Jamaris, Martini. (2015). *Kesulitan Belajar*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia
- Maghfi, U. N. (2019). Penerapan Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Di PAUD Tsabita Kalianda Lampung Selatan (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Soemantri, Sutjihati. (2007). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sunanto. (2005). *Pengantar Penelitian Dengan Subjek Tunggal*. Bandung: UPI Press.