

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *GAME* EDUKATIF TERHADAP
KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK *CEREBRAL PALSY*
KELAS DASAR II DI SLB WIDYA MULIA PUNDONG BANTUL
YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Siti Ni'mah
NIM 12103241014

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN LUAR BIASA
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JULI 2016**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *GAME* EDUKATIF TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK *CEREBRAL PALSY* KELAS DASAR II DI SLB WIDYA MULIA PUNDONG BANTUL YOGYAKARTA” yang disusun oleh Siti Ni'mah, NIM 1210324014 telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, Juni 2016
Dosen Pembimbing

Prof. Dr. Edi Purwanta, M. Pd.
NIP 196011051984031001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Siti Ni'mah

NIM : 12103241014

Jurusan : Pendidikan Luar Biasa

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *GAME* EDUKATIF
TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK
CEREBRAL PALSY KELAS DASAR II DI SLB WIDYA MULIA
PUNDONG BANTUL YOGYAKARTA

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 telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam lembar pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, Juli 2016
Yang menyatakan,



Siti Ni'mah
12103241014

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *GAME* EDUKATIF TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK *CEREBRAL PALSY* KELAS DASAR II DI SLB WIDYA MULIA PUNDONG BANTUL YOGYAKARTA” yang disusun oleh Siti Ni'mah, NIM 12103241014 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 14 Juli 2016 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Edi Purwanta, M. Pd.	Ketua Penguji		21/7-16
dr. Atien Nur Chamidah, M. Dis. St.	Sekretaris Penguji		22/7-16
Suyantiningsih, M. Ed.	Penguji Utama		25/7-16

Yogyakarta, 27 JUL 2016
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan



Dr. Maryanto, M. Pd.
NIP 19600902 198702 1 001

MOTTO

“Belajar membaca bagaikan menyalakan api. Setiap suku kata yang dieja akan menjadi percik yang menerangi.”

(Victor Hugo)

“Dengan sering membaca seseorang dapat mengembangkan kemampuannya, baik untuk mendapat dan merespon ilmu pengetahuan maupun untuk mempelajari disiplin ilmu dan aplikasi di dalam hidup.”

(‘Aidh bin Abdullah Al Qarni)

PERSEMBAHAN

Seiring rasa hormat dan kerendahan hati,

Sebuah karya ini kupersembahkan untuk:

1. Kedua orangtuaku Ibu Poniwati dan Bapak Samsudiharjo yang telah memberikan doa, kasih sayang, dukungan, serta mengiringi langkah putrinya selama ini.
2. Almamaterku tercinta, Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Agama, Nusa, dan Bangsa.

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *GAME* EDUKATIF TERHADAP
KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK *CEREBRAL PALSY*
KELAS DASAR II DI SLB WIDYA MULIA PUNDONG BANTUL
YOGYAKARTA**

Oleh
Siti Ni'mah
NIM 12103241014

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *game* edukatif terhadap kemampuan membaca permulaan anak *cerebral palsy* kelas Dasar II di SLB Widya Mulia Pundong Bantul Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan penelitian subjek tunggal (*Single Subject Research*). Subjek penelitian yaitu satu orang anak *cerebral palsy* kelas Dasar II di SLB Widya Mulia Pundong Yogyakarta. Penelitian dilakukan dengan menggunakan desain penelitian A_1-B-A_2 . Pengambilan data dilaksanakan dengan menggunakan tes kemampuan membaca permulaan dan observasi. Analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif melalui pengamatan langsung pada grafik dan tabel. Data yang diperoleh di analisis melalui tahap analisis meliputi analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *game* edukatif efektif terhadap kemampuan membaca permulaan anak *cerebral palsy* kelas Dasar II di SLB Widya Mulia. Efektivitas penggunaan media *game* edukatif dapat dilihat dari perolehan rata-rata nilai tes membaca permulaan subjek selama fase *baseline* 1 (A_1), intervensi (B), dan *baseline* 2 (A_2) serta persentase data tumpang tindih pada analisis data antar kondisi $(B)/(A_1)$, $(A_2)/(B)$, dan $(A_2)/(A_1)$. Pada fase (A_1) subjek mendapatkan rata-rata nilai 52, pada fase (B) rata-rata nilai 85,67 dan pada fase (A_2) rata-rata nilai 93,33. Perubahan secara positif kemampuan membaca permulaan ditunjukkan dengan subjek mampu mengucapkan bunyi huruf diftong (ai,au), membaca suku kata berpola K-V-K, dan membaca kata berpola K-V-K-V-K dengan bantuan gambar. Persentase data *overlap* pada analisis data antar kondisi $(B)/(A_1)$, $(A_2)/(B)$, dan $(A_2)/(A_1)$ sebesar 0% yang berarti semakin kecil persentase data *overlap* menunjukkan semakin besar pengaruh media *game* edukatif sebagai intervensi terhadap kemampuan membaca permulaan sebagai perilaku sasaran.

Kata kunci : *kemampuan membaca permulaan, media game edukatif, anak cerebral palsy*

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Alhamdulillahirobbil'alamiin, penulis panjatkan puji dan syukur kehadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga penulisan skripsi yang berjudul "Efektivitas Penggunaan Media *Game* Edukatif terhadap Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak *Cerebral Palsy* Kelas Dasar II Di SLB Widya Mulia" dapat diselesaikan dengan baik.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk menambah wawasan keilmuan terutama dalam bidang Pendidikan Luar Biasa dan dilakukan untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar kesarjanaan di bidang Pendidikan Luar Biasa. Penulis sadar bahwa penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan dengan lancar berkat bantuan dan kerjasama dari berbagai pihak. Oleh karena itu, sebagai wujud rasa bahagia perkenankanlah penulis menyampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan rekomendasi izin penelitian kepada Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Ketua Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan dorongan untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
3. Prof. Dr. Edi Purwanta, M. Pd. selaku pembimbing yang telah menyediakan waktu serta memberikan kesempatan, arahan, solusi, motivasi, dan bimbingan, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

4. Kepala SLB Widya Mulia Pundong yang telah memberikan kesempatan dan tempat untuk mengadakan penelitian.
5. Guru kelas dasar II SLB Widya Mulia Pundong yang telah bekerja sama membantu peneliti mengkondisikan siswa di kelas sehingga penelitian dapat berjalan dengan lancar.
6. Bapak dan Ibu tercinta (Bapak Samsudiharjo dan Ibu Poniwati) yang selalu memberikan doa, kasih sayang, serta dukungan kepada penulis.
7. Teman-temanku (Anna, Ardina, Denis, Latifa Garnisti, Khusni, Kinanthi, Rizta, dan Rynda) yang selalu mengingatkan tentang skripsi dan memberikan semangat kepada penulis.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah ikut membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dari semua pihak, penulis tidak akan dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik dan dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat diharapkan. Akhir kata, semoga skripsi ini bermanfaat, atas segala kekurangan yang ada dalam penyusunan skripsi ini penulis mohon maaf.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, Juli 2016
Penulis,



Siti Ni'mah
NIM. 12103241014

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GRAFIK	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
G. Batasan Istilah	11
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kajian tentang Anak <i>Cerebral Palsy</i>	13
1. Pengertian Anak <i>Cerebral Palsy</i>	13
2. Karakteristik Anak <i>Cerebral Palsy</i>	14
3. Tujuan Pendidikan Anak <i>Cerebral Palsy</i>	22
B. Kajian tentang Kemampuan Membaca Permulaan	23
1. Pengertian Membaca Permulaan	23

2. Tujuan Membaca Permulaan	25
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca	28
C. Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak <i>Cerebral Palsy</i>	32
D. Kajian tentang Media Pembelajaran	34
1. Pengertian Media Pembelajaran	34
2. Fungsi Media Pembelajaran	35
3. Jenis Media Pembelajaran	36
E. Kajian tentang <i>Game</i> Edukatif	38
1. Pengertian <i>Game</i> Edukatif	38
2. Manfaat dan Fungsi <i>Game</i> Edukatif	40
3. Media <i>Game</i> Edukatif dalam Pembelajaran Membaca Permulaan ...	43
F. Kerangka Pikir	45
G. Hipotesis	48

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	49
B. Desain Penelitian	50
C. Subyek Penelitian	51
D. Tempat dan Waktu Penelitian	52
E. Variabel Penelitian	53
F. Prosedur Penelitian	54
G. Teknik Pengumpulan Data	55
H. Instrumen Penelitian	56
I. Validitas Instrumen	61
J. Analisis Data	62

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian	65
B. Deskripsi Subyek Penelitian	66
C. Deskripsi Data Kemampuan Membaca Permulaan	68
1. Kemampuan Membaca Permulaan Fase <i>Baseline</i> 1 (A1)	65

2. Kemampuan Membaca Permulaan Fase Intervensi (B)	71
3. Kemampuan Membaca Permulaan Fase <i>Baseline 2</i> (A2)	79
D. Data Perbandingan Hasil Tes Membaca Permulaan Setiap Fase	82
1. Perbandingan Fase <i>Baseline 1</i> (A1) dengan Fase Intervensi (B)	82
2. Perbandingan Fase Intervensi (B) dengan Fase <i>Baseline 2</i> (A2)	83
3. Perbandingan Fase <i>Baseline 1</i> (A1) dengan Fase <i>Baseline 2</i> (A2)....	84
E. Analisis Data	85
1. Analisis Dalam Kondisi	86
2. Analisis Antar Kondisi	91
F. Uji Hipotesis	96
G. Pembahasan Hasil Penelitian	98
H. Keterbatasan Penelitian	100
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	101
B. Saran	101
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN	106

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Alokasi waktu penelitian dengan subyek tunggal menggunakan pola desain A1-B-A2	53
Tabel 2. Kisi- kisi instrumen penelitian tes kemampuan membaca permulaan	58
Tabel 3. Kisi-kisi instrumen penelitian pedoman observasi pembelajaran membaca permulaan menggunakan media <i>game</i> edukatif	61
Tabel 4. Hasil Tes Kemampuan Membaca Permulaan Subjek pada Setiap Sesi di Fase <i>Baseline 1</i> (A1).....	70
Tabel 5. Hasil Tes Kemampuan Membaca Permulaan Subjek pada Setiap Sesi di Fase Intervensi (B)	79
Tabel 6. Hasil Tes Kemampuan Membaca Permulaan Subjek pada Setiap Sesi di Fase <i>Baseline 2</i> (A2).....	82
Tabel 7. Perbandingan Hasil Tes Membaca Pemulaan Fase <i>Baseline 1</i> (A1) dan Fase Intervensi (B)	83
Tabel 8. Perbandingan Hasil Tes Membaca Permulaan Fase Intervensi (B) dan Fase <i>Baseline 2</i> (A2)	84
Tabel 9. Perbandingan Hasil Tes Membaca Permulaan Fase <i>Baseline 1</i> (A1) dan Fase <i>Baseline 2</i> (A2)	85
Tabel 10. Rangkuman Hasil Analisis Data Dalam Kondisi	91
Tabel 11. Rangkuman Hasil Analisis Data Antar Kondisi	95
Tabel 12. Persentase Data <i>Overlap</i> Hasil Perhitungan dari Analisis Data Antarkondisi	97

DAFTAR GRAFIK

	hal
Grafik 1. Hasil Perkembangan Kemampuan Membaca Permulaan Subjek Berdasarkan Nilai Tes Membaca Permulaan yang Diperoleh Subjek VK pada Fase <i>Baseline 1</i> (A1), Fase Intervensi (B), dan Fase <i>Baseline 2</i> (A2).....	85
Grafik 2. Estimasi Kecenderungan Arah Kemampuan Membaca Permulaan	87
Grafik 3. Perkembangan Kemampuan Membaca Permulaan Subjek Berdasarkan Nilai Tes Membaca Permulaan yang Diperoleh Subjek VK pada Fase <i>Baseline 1</i> (A1), Fase Intervensi (B), dan Fase <i>Baseline 2</i> (A2).....	96
Grafik 4. Perolehan Nilai Tes Membaca Permulaan Pada Fase <i>Baseline 1</i> (A1).....	151
Grafik 5. Perolehan Nilai Tes Membaca Permulaan Pada Fase Intervensi (B)	153
Grafik 6. Perolehan Nilai Tes Membaca Permulaan Pada Fase <i>Baseline 2</i> (A2)	155

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	107
Lampiran 2. Instrumen Tes Kemampuan Membaca Permulaan	116
Lampiran 3. Instrumen Observasi Kemampuan Membaca Permulaan Selama Fase Intervensi Menggunakan Media <i>Game</i> Edukatif	124
Lampiran 4. Bentuk Materi Membaca Permulaan Pada <i>Game</i> Edukatif ...	125
Lampiran 5. Hasil Tes Kemampuan Membaca Permulaan	126
Lampiran 6. Hasil Observasi Kemampuan Membaca Permulaan Selama Fase Intervensi Menggunakan Media <i>Game</i> Edukatif	149
Lampiran 7. Perhitungan Analisis Data Hasil Penelitian	151
Lampiran 8. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	158
Lampiran 9. Surat Keterangan Validasi Instrumen	159
Lampiran 10. Surat Izin Penelitian	160
Lampiran 11. Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian	162

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang berperan sangat penting dalam proses perkembangan dan kemajuan kehidupan. Pada dasarnya pendidikan merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan untuk menciptakan suasana belajar agar dapat mempengaruhi seseorang yang mulanya tidak tahu menjadi tahu. Menurut Dwi Siswoyo (2011:53), pendidikan merupakan suatu kekuatan yang dinamis dalam kehidupan setiap individu, yang mempengaruhi perkembangan fisiknya, daya jiwanya (akal, rasa dan kehendak), sosialnya dan moralitasnya. Pernyataan yang dikemukakan ahli tersebut memiliki makna bahwa pendidikan akan memungkinkan manusia untuk mengembangkan potensi-potensi yang ada dalam dirinya sehingga memiliki kecerdasan dan wawasan yang luas. Pendidikan juga dapat merubah perilaku seorang individu menjadi lebih baik serta memiliki derajat yang lebih tinggi apabila dibandingkan dengan orang yang tidak memiliki pendidikan.

Undang - Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU RI Sisdiknas) Pasal 5 ayat (1) menjelaskan mengenai pendidikan bahwa “setiap warga Negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu.” Berdasarkan penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa semua warga Negara berhak memperoleh pendidikan yang bermutu, tak terkecuali dengan anak berkebutuhan khusus. Anak berkebutuhan khusus merupakan mereka yang mengalami gangguan atau

kelainan baik pada fisik, mental, sosial, intelektual, maupun emosional, sehingga memerlukan kebutuhan dan pelayanan khusus dalam hal kegiatan sehari-hari maupun dalam pendidikan. Anak berkebutuhan khusus memiliki kesempatan dan hak yang sama dengan anak normal untuk mengembangkan kemampuan dan potensi diri secara optimal melalui pendidikan.

Setiap anak berkebutuhan khusus memiliki karakteristik dan keunikan masing-masing sesuai dengan jenis kelainan yang mereka miliki. Salah satu jenis anak berkebutuhan khusus yaitu anak dengan hambatan fisik atau yang biasa disebut dengan istilah anak tunadaksa. Menurut Ahmad Toha Muslim dan M. Sugiarmun (1996:6), istilah tunadaksa merupakan istilah lain dari cacat tubuh yang mengakibatkan kelainan fungsi dari tubuh untuk melakukan gerakan-gerakan yang dibutuhkan. Anak tunadaksa mengalami kelainan maupun ketunaan pada bagian anggota tubuhnya sehingga fungsi dari tubuh tersebut tidak dapat menjalankan tugasnya secara normal. Fungsi tubuh yang tidak berjalan normal tersebut mengakibatkan anak kesulitan dalam melakukan kontrol gerakan-gerakan yang dibutuhkan untuk aktifitas sehari-hari.

Terdapat beberapa jenis anak tunadaksa yang diklasifikasikan berdasarkan berat-ringan tingkat ketunaan, jumlah anggota tubuh yang mengalami ketunaan dan faktor penyebab terjadinya ketunadaksaan. Salah satu jenis anak tunadaksa yaitu anak tunadaksa jenis *cerebral palsy*. Pengertian *cerebral palsy* dikemukakan oleh Soeharso (dalam A. Salim, 1996:13) yang memberikan definisi *cerebral palsy* sebagai cacat yang sifatnya gangguan-gangguan atau kelainan-kelainan dari fungsi otot dan urat saraf (*neuromuscular*

disorder) dan yang disebabkan oleh karena sebab-sebab yang terletak di dalam otak. Artinya anak tunadaksa jenis *cerebral palsy* termasuk dalam kategori anak tunadaksa yang diklasifikasikan berdasarkan faktor penyebab. Anak *cerebral palsy* mengalami kelainan bentuk tubuh yang disebabkan oleh kerusakan sistem persarafan di otak. Penyebab dan kelainan tersebut membuat anak *cerebral palsy* memiliki karakteristik kesulitan mengontrol gerakan akibat kelainan fungsi mobilitas.

Karakteristik lain yang dimiliki anak *cerebral palsy* selain kelainan fungsi mobilitas yaitu kelainan fungsi mental dan kelainan fungsi komunikasi. Sebagian besar anak *cerebral palsy* mengalami kelainan fungsi mental khususnya pada tingkat kecerdasan dan gangguan kemampuan kognisi. Akibat kelainan tersebut anak *cerebral palsy* juga mengalami hambatan intelektual. Hardman (dalam Musjafak Assjari, 1995:68) menerangkan bahwa “sekitar 45% anak *cerebral palsy* mengalami keterbelakangan mental dan 35% lagi mempunyai tingkat kecerdasan normal dan di atas rata-rata, sedangkan sisanya berkecerdasan sedikit di bawah rata-rata.” Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat dimaknai bahwa sebagian besar anak *cerebral palsy* memiliki karakteristik penyerta yaitu hambatan intelektual. Adanya hambatan intelektual merupakan akibat dari kelainan otak yang mengganggu fungsi kecerdasan sehingga berpengaruh pada kemampuan akademik. Hambatan intelektual pada anak *cerebral palsy* tersebut mempengaruhi kemampuan akademik yaitu termasuk dalam kemampuan bahasa yang dimiliki anak khususnya pada kemampuan membaca.

Membaca adalah aktivitas yang kompleks dengan mengerahkan sejumlah besar tindakan yang terpisah-pisah. Dalam membaca, anak harus menggunakan pengertian dan khayalan, mengamati, dan mengingat-ingat bentuk huruf (Soedarso, 1998:4). Membaca merupakan hal yang sangat penting sebagai bekal dasar seseorang untuk memulai pembelajaran yang akan dilakukan. Melalui membaca seseorang juga akan memperoleh informasi baru, ilmu pengetahuan serta pengalaman-pengalaman baru. Sama halnya dengan anak *cerebral palsy* yang juga memerlukan pembelajaran membaca sebagai bekal dasar untuk mempelajari dan memulai suatu pembelajaran lainnya.

Pemberian pembelajaran membaca pada tahap awal yang dapat dilakukan adalah membaca permulaan, dengan membaca permulaan anak mampu untuk mengenali huruf maupun mengolah kata menjadi kalimat. Menurut M. Shodiq (1996:119) membaca permulaan adalah tahap membaca setelah tahap prabaca, di mana anak mampu untuk membaca beberapa suku kata dan beberapa kata, yang dikonkretkan. Pendapat tersebut artinya, pada tahap membaca permulaan anak dibimbing sampai anak menguasai kemampuan membaca suku kata dan beberapa kata dengan bantuan benda-benda konkret.

Berdasarkan hasil observasi di SLB Widya Mulia Pundong, terdapat salah satu siswa kelas Dasar II mengalami hambatan dalam kemampuan membaca. Siswa tersebut adalah kategori anak *cerebral palsy*. Kemampuan awal berkaitan dengan kemampuan membaca yang dimiliki subjek yaitu sudah mengenal huruf alfabet a-z. Subjek juga sudah mampu membaca beberapa suku kata sederhana berpola konsonan – vokal. Beberapa masalah yang

dihadapi oleh subjek yaitu anak belum mampu membaca suatu kata yang mengandung suku kata berpola K-V-K maupun suku kata berpola V-K. Selain itu anak juga belum mampu membaca kata yang mengandung huruf diftong serta kata yang mengandung huruf konsonan rangkap. Meskipun subjek sudah mengenal alfabet a-z, namun terkadang masih mengalami kesalahan dalam membedakan dan mengucapkan beberapa huruf seperti huruf /b/,/d/,/g/,e/.

Berdasarkan masalah tersebut diduga kemampuan membaca permulaan subjek masih rendah. Sementara di dalam kelas ketika mengikuti pembelajaran membaca maupun menulis anak selalu menulis/menyalin bacaan dalam satu kalimat dan bahkan satu paragraf. Hal tersebut mengakibatkan anak kesulitan mengikuti pembelajaran membaca, bahkan cenderung menghindari kegiatan membaca maupun menulis. Media yang digunakan dalam pembelajaran masih kurang menarik perhatian subjek. Hal tersebut mengakibatkan subjek menjadi mudah bosan dan kurang tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran di dalam kelas terutama pembelajaran membaca.

Masalah dalam penelitian ini difokuskan mengenai belum ada penggunaan media yang menarik dalam pembelajaran dikelas khususnya untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan bagi anak *cerebral palsy* kelas Dasar IIdi SLB Widya Mulia Pundong. Masalah ini diteliti karena dianggap penting untuk diatasi, sebab kemampuan membaca terutama pada tahap awal yaitu membaca permulaan erat kaitannya untuk menunjang kelancaran pembelajaran yang akan diterima oleh anak dan sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan permasalahan diatas, terdapat beberapa alternatif media yang dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa dalam mengikuti kegiatan belajar di dalam kelas. Yosfan Azwandi (2007: 90) berpendapat bahwa “media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.” Beberapa alternatif media yang dapat digunakan yaitu, media berbasis manusia, media berbasis cetakan, media berbasis visual, media berbasis audio-visual, sampai media berbasis komputer.

Media berbasis komputer dapat diartikan sebagai teknologi yang mengoptimalkan peran komputer sebagai sarana untuk menampilkan dan merekayasa teks, grafik, dan suara dalam sebuah tampilan yang terintegrasi (Dina Indriana, 2011:100). Adapun beberapa kelebihan media pengajaran berbasis komputer yaitu, dapat menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih banyak, dapat dimanfaatkan sebagai sarana simulasi untuk melatih ketrampilan dan kompetensi tertentu, membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar, serta adanya variasi langkah yang tergantung pada pengetahuan peserta didik. Media berbasis komputer juga memiliki kekurangan, yaitu pengadaan atau pembuatan media cukup memakan waktu, selain itu mode komunikasi murid dan komputer itu terbatas. Beberapa contoh bentuk aplikasi yang terdapat dalam media pengajaran berbasis komputer yaitu, seperti latihan dan praktik, *videodisk*, serta permainan yang mengandung materi pengajaran (*game* edukatif).

Pada penelitian ini, alternatif media yang digunakan adalah *game* edukatif berupa multimedia berbasis android. Media *game* edukatif berbentuk aplikasi permainan bernama “Ayo Belajar membaca” yang dikembangkan oleh Annisa Cipta Informatika. Aplikasi *game* tersebut mengandung materi pengajaran membaca yang dapat diunduh salah satunya melalui layanan *play store* pada *handphone* layar sentuh (android). Adapun alasan peneliti memilih media *game* edukatif, dikarenakan subjek masih usia anak-anak cenderung memiliki ketertarikan dengan sebuah *game*. Ketertarikan yang dimaksud yaitu subjek menyukai hal-hal yang tidak monoton dan akan lebih merasa senang dengan hal-hal menarik yang dapat diperoleh melalui sebuah *game*. Melalui media *game* edukatif diharapkan siswa dapat memiliki ketertarikan dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran membaca khususnya membaca permulaan dengan senang. Selain itu penggunaan media *game* edukatif memakai perangkat layar sentuh dapat memudahkan siswa *cerebral palsy* yang sedikit terhambat pada kemampuan motorik dalam menerima informasi dan memahami materi pembelajaran membaca yang diberikan.

Berdasarkan alasan tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian eksperimen dengan subjek tunggal atau *single subyek research* (SSR) menggunakan media *game* edukatif sebagai sarana pembelajaran membaca permulaan anak *cerebral palsy* kelas Dasar II di SLB Widya. Belum adanya penggunaan media yang menarik siswa dalam pembelajaran membaca permulaan, mengakibatkan kegiatan pembelajaran tersebut belum mengembangkan kemampuan membaca permulaan subjek secara optimal.

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *game* edukatif terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak *cerebral palsy* kelas Dasar II di SLB Widya Mulia Pundong Bantul Yogyakarta.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Anak tunadaksa *cerebral palsy* di SLB Widya Mulia Pundong mengalami hambatan dalam kemampuan akademik yaitu pada kemampuan membaca permulaan. Anak kesulitan membaca suatu kata yang mengandung huruf diftong, huruf konsonan rangkap, serta suku kata berpola KVK dan suku kata berpola VK. Terkadang anak juga mengalami kesalahan dalam membedakan dan mengucapkan beberapa huruf seperti huruf /b/,/d/,/g/,e/.
2. Anak mudah bosan, tidak tertarik dengan materi yang disampaikan di kelas terutama pada saat kegiatan membaca maupun menulis.
3. Minat membaca yang kurang pada anak mengakibatkan hasil prestasi akademik yang dicapai anak menjadi rendah.
4. Belum ada penggunaan media yang menarik seperti *game* edukatif dalam pembelajaran dikelas khususnya pembelajaran membaca permulaan bagi anak kelas Dasar IIdi SLB Widya Mulia Pundong.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas peneliti membatasi pada satu masalah pada poin 4 yaitu belum ada penggunaan media yang menarik seperti

media *game* edukatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada pembelajaran membaca permulaan untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan bagi anak kelas Dasar II di SLB Widya Mulia Pundong.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah yang akan dijawab dalam penelitian ini adalah “Apakah penggunaan media *game* edukatif efektif terhadap kemampuan membaca permulaan anak *cerebral palsy* kelas Dasar II di SLB Widya Mulia Pundong?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, peneliti ingin melakukan penelitian ini dengan tujuan untuk mengetahui dan memaparkan keefektifan penggunaan media *game* edukatif terhadap kemampuan membaca permulaan anak *cerebral palsy* kelas Dasar II di SLB Widya Mulia Pundong.

F. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian mengenai efektifitas penggunaan media *game* edukatif terhadap kemampuan membaca permulaan ini, diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat secara teoritis dan praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dipergunakan sebagai salah satu informasi awal untuk masukan terhadap pengembangan keilmuan terutama dalam bidang Pendidikan Luar Biasa, khususnya yang

berhubungan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia yang berkaitan dengan kemampuan membaca permulaan pada anak *cerebral palsy*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Subjek

Manfaat bagi subjek, diharapkan subjek dapat termotivasi mengikuti pembelajaran khususnya pembelajaran membaca permulaan. Subjek diharapkan mengembangkan kemampuan membaca permulaan dengan baik dan optimal. Kemampuan membaca permulaan subjek yang berkembang optimal diharapkan mampu meningkatkan kemampuan membaca subjek sebagai bekal dasar mengikuti keseluruhan pembelajaran selanjutnya.

b. Bagi Guru

Manfaat bagi guru dengan adanya penelitian ini diharapkan guru dapat menerapkan alternatif media *game* edukatif sebagai sebagai alat bantu pendukung kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan kemampuan membaca permulaan subjek *cerebral palsy* kelas Dasar II SLB Widya Mulia Pundong.

c. Bagi Kepala Sekolah

Manfaat bagi kepala sekolah diharapkan dapat menggunakannya sebagai bahan penetapan kebijakan pelaksanaan kurikulum oleh guru untuk peningkatan mutu penanganan anak *cerebral palsy* dengan memanfaatkan media yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan anak.

d. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti, diharapkan peneliti dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya membaca permulaan pada anak *cerebral palsy* melalui media *game* edukatif yang dapat digunakan sebagai bekal suatu saat menjadi pengajar.

G. Batasan Istilah

1. Media *Game* Edukatif

Media *game* edukatif merupakan salah satu bentuk aplikasi yang terdapat dalam media pengajaran berbasis multimedia komputer. Media *game* edukatif dalam penelitian ini berbentuk sebuah aplikasi permainan bernama “Ayo Belajar Membaca” yang dikembangkan oleh Annisa Cipta Informatika. Aplikasi tersebut mengandung materi pengajaran yang sudah tersedia dan dapat diunduh salah satunya melalui layanan *play store* yang terdapat pada *handphone* layar sentuh (android). Media *game* edukatif dapat digunakan untuk bermain namun juga dapat menambah pengalaman belajar bagi anak yang memainkannya. Aplikasi *game* edukatif memuat metode pembelajaran membaca permulaan yaitu mulai dari belajar huruf konsonan, huruf vokal, suku kata, mengeja, membaca kata sampai membaca kalimat. Sebagai contoh, pada bagian pembelajaran suku kata, disajikan beberapa kelompok suku kata sesuai dengan pola konsonan-vokal (K-V) ataupun vokal-konsonan (V-K) dan seterusnya. Aplikasi *game* edukatif ini juga dilengkapi dengan gambar pada beberapa kata serta suara yang sesuai

dengan bunyi suku kata yang terdapat di dalamnya. Media *game* edukatif digunakan sebagai alat penyaji materi yang akan dipelajari dalam pembelajaran membaca permulaan di kelas.

2. Kemampuan Membaca Permulaan

Kemampuan membaca permulaan merupakan kemampuan yang dimiliki seorang anak dalam proses belajar membaca pada tahap permulaan. Kemampuan membaca pada tahap permulaan yaitu kemampuan melakukan kegiatan menyuarakan tulisan serta memahami makna tulisan dari bacaan. Membaca permulaan merupakan pembelajaran membaca tahap awal yang diberikan di kelas I dan II dengan mengutamakan pada keterampilan segi mekanisnya dengan tujuan agar anak dapat mengubah lambang-lambang tertulis menjadi bunyi-bunyi yang bermakna. Dalam penelitian ini kemampuan membaca permulaan difokuskan pada kemampuan anak dalam mengenal dan mengucapkan bunyi huruf alfabet yaitu huruf diftong (ai, au) dan huruf konsonan rangkap (sy, ny, ng), membaca suku kata dan kata berpola KVK & VK, membaca suku kata dan kata yang mengandung huruf konsonan rangkap (sy, ny, ng), dan huruf diftong (ai, au).

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kajian tentang Anak *Cerebral palsy*

1. Pengertian Anak *Cerebral palsy*

Pandangan mengenai istilah *cerebral palsy* dari beberapa ahli memang memiliki keberagaman, namun pada dasarnya dari beberapa pengertian yang beragam tersebut memiliki makna atau inti yang sama. Istilah kata *cerebral palsy* dikenalkan sejak tahun 1957 oleh Dr. Winthrop Phelp, yang berpendapat bahwa *cerebral palsy* adalah suatu kelainan pada gerak tubuh yang ada hubungannya dengan kerusakan otak yang menetap yang mengakibatkan otak tidak berkembang, tetapi bukan suatu penyakit yang progresif (Ahmad Toha Muslim dan M. Sugiartin, 1996: 68). Pendapat tersebut menjelaskan istilah *cerebral palsy* digunakan bagi seseorang yang mengalami kelainan pada anggota gerak tubuh, penyebab terjadinya kelainan terletak pada sistem persarafan yang ada di otak.

Ditinjau dari segi etiologis pengertian *cerebral palsy* berasal dari dua kata yaitu "*cerebral*" yang berasal dari "*cerebrum*" yang berarti "otak", dan perkataan "*palsy*" yang berarti "kekakuan" (Viola E. Cardwell t.th dan Soeharso; dalam A. Salim, 1996: 12). Tinjauan segi etiologis dari ahli tersebut menjelaskan istilah kata *cerebral palsy* sebagai bentuk kekakuan otak. Maksud dari kekakuan otak tersebut bisa diartikan sebagai bentuk-bentuk gangguan atau kelainan yang terjadi pada sistem persarafan di otak.

Pengertian *cerebral palsy* juga dikemukakan oleh Mumpuniarti (2001:93) yang mengartikan *cerebral palsy* sebagai suatu kelainan yang dapat berakibat ketunaan yang begitu kompleks, sebab yang mengalami ketunaan adalah syaraf, sehingga fungsi-fungsi lain pada bagian tubuh kemungkinan dapat terganggu. Pengertian dari ahli tersebut tersebut menjelaskan bahwa *cerebral palsy* adalah gangguan atau kelainan yang terdapat dalam sistem persarafan, sehingga dari kelainan tersebut mengakibatkan ketunaan yang kompleks serta gangguan pada fungsi-fungsi lain pada bagian tubuh.

Berdasarkan pendapat ketiga ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *cerebral palsy* adalah istilah yang digunakan untuk menyebut seseorang yang mengalami kelainan pada anggota tubuh dan gerakannya, di mana penyebab terjadinya kelainan pada anggota tubuh dan gerakannya tersebut berhubungan dengan kerusakan yang terjadi pada sistem persarafan di otak. Kerusakan yang terjadi pada sistem persarafan di otak mengakibatkan otak kesulitan mengendalikan gerak anggota tubuh dan atau anggota tubuh tidak berfungsi secara normal.

2. Karakteristik Anak *Cerebral Palsy*

Karakteristik anak *cerebral palsy* yang dimaksud adalah ciri-ciri atau gejala-gejala yang tampak pada diri anak *cerebral palsy*. Anak *cerebral palsy* memiliki kelainan yang beragam tergantung dari luas tidaknya kerusakan jaringan di otak atau letak kelainan di dalam otak. Anak dengan *cerebral palsy* menunjukkan karakteristik adanya kekakuan dalam satu

anggota gerak, tetapi ada juga anak *cerebral palsy* yang menunjukkan karakteristik adanya gangguan gerak pada beberapa anggota gerak. Karakteristik yang ada dalam diri anak *cerebral palsy* sangat bermacam-macam sesuai dengan pengklasifikasiannya. Klasifikasi karakteristik *cerebral palsy* (CP) oleh A. Salim (1996:20-27) yaitu: ditinjau dari jumlah anggota badan yang berkelainan, ditinjau dari gejala pergerakan otot, dan karakteristik penyerta pada CP.

a. Karakteristik *Cerebral Palsy* ditinjau dari Jumlah Anggota Badan yang Berkelainan

Ditinjau dari jumlah anggota badan yang berkelainan karakteristik kelainan pada jaringan otak penyangg CP dapat dibedakan menjadi empat, yaitu: kelumpuhan pada satu anggota gerak (*monoplegia*), kelumpuhan pada dua anggota gerak (*diplegia* atau *hemiplegia* atau *paraplegia*), kelumpuhan pada tiga anggota gerak (*trilegia*), dan kelumpuhan pada empat anggota gerak (*tetraplegia* atau *quadriplegia*).

b. Karakteristik *Cerebral Palsy* ditinjau dari Gejala Pergerakan Otot

1) Adanya kekejangan otot (spastisitas)

David Werner (2002:111) menjelaskan bahwa “anak spastik mengalami kekakuan otot, atau ketegangan otot yang menyebabkan sebagian tubuh menjadi kaku”. Gerakan-gerakan lambat dan canggung, sering kali kepala memicu atau menyebabkan posisi-posisi seluruh tubuh yang abnormal. Kekakuan tersebut semakin bertambah apabila anak marah atau cemas, atau bila tubuhnya berada dalam posisi tertentu.

2) Adanya gerakan-gerakan tidak terkontrol (*athetoid*)

Penyandang *cerebral palsy* menunjukkan gerakan-gerakan yang tidak terkontrol atau dibawah kendali sadar. David Werner (2002:112) menjelaskan bahwa “gerakan-gerakan lengan dan tangan athetoid yang khas mungkin merupakan guncangan-guncangan yang teratur atau kejang-kejang yang tiba-tiba”. Sama halnya dengan karakteristik spastik, gerakan-gerakan athetoid juga sering kali lebih parah apabila anak bergairah atau harap-harap cemas atau mencoba melakukan sesuatu.

3) Adanya gangguan koordinasi dan keseimbangan (*ataxia*)

Penyandang *cerebral palsy* juga menunjukkan karakteristik seakan-akan anak kehilangan perasaan keseimbangan dan tidak adanya koordinasi. David Werner (2002:112) menjelaskan bahwa “anak yang mengalami ataxia atau keseimbangan buruk, mengalami kesulitan untuk mulai duduk dan berdiri. Dia sering jatuh, dan sangat canggung menggunakan tangannya”. Dari penjelasan tersebut diketahui bahwa anak *cerebral palsy* tipe ataxia menunjukkan gejala gangguan dalam koordinasi dan keseimbangan, sehingga meskipun otot-ototnya tidak kaku, namun anak kadang-kadang tidak dapat berdiri maupun berjalan.

4) Adanya gerakan otot yang kaku (*rigid*)

Penyandang *cerebral palsy* memiliki gerakan otot yang sangat kaku. Seperti dijelaskan oleh A. Salim (1996:22) “anak

cerebral palsy apabila sedang berjalan, maka gerakannya menunjukkan seperti gerakan robot, geraknya lambat, tertahan-tahan dan kelihatan sangat sulit”. Dari penjelasan tersebut diketahui gambaran mengenai otot-otot yang kaku, yaitu seolah-olah bukan merupakan daging, tetapi sebagai benda kaku. Apabila diseumpamakan ialah seperti seperti mesin yang tidak ada oli atau gemuknya. Sehingga ketika digerakkan tampak seperti selalu ada remnya, tidak bisa bergerak halus dan tidak dapat bergerak cepat.

5) Adanya gerakan gemetar (*tremor*)

Penyandang *cerebral palsy* juga mengalami gerakan gemetar atau yang biasa disebut dengan istilah tremor. Ahmad Toha Muslim dan M. Sugiarmun (1996:76) menjelaskan bahwa “jenis ini ditandai dengan gerakan kecil-kecil tanpa disadari, dengan irama tetap, lebih mirip dengan getaran”. Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa anak penyandang *cerebral palsy* menunjukkan gerakan kecil-kecil yang tidak disadari oleh anak dan gerakan tersebut sulit dikendalikan oleh anak. Sehingga anak mengalami kesulitan dalam setiap melakukan kegiatan.

6) Adanya gejala gerak campuran (*mixed*)

Selain kelima karakteristik penyandang *cerebral palsy* yang telah dijelaskan diatas, tidak jarang juga terdapat penyandang *cerebral palsy* yang menunjukkan karakteristik gangguan gerak campuran. A. Salim (1996:25) menjelaskan “anak penyandang *cerebral palsy*

menunjukkan gerakan yang kaku (rigid), tetapi kadang juga menunjukkan gerakan kejang-kejang (spastik)”. Artinya karakteristik yang menunjukkan gejala gerak campuran tersebut berupa kombinasi antara salah satu dari kelima karakteristik penyandang *cerebral palsy* yang telah dijelaskan sebelumnya.

Karakteristik yang dimiliki oleh anak *cerebral palsy* sebagai subjek dalam penelitian ini yang pertama ditinjau dari jumlah anggota badan yang berkelainan. Subjek mengalami kelainan pada semua anggota gerakannya yaitu kedua tangan dan kedua kaki, namun kelainan lebih berat pada kedua kaki. Karakteristik kedua ditinjau dari gejala pergerakan otot subjek mengalami spastisitas yaitu kekakuan atau kekejangan otot pada kedua tangan dan kedua kaki. Tingkat spastisitas yang dialami subjek pada kedua kaki lebih berat daripada spastisitas yang dialami pada kedua tangan. Spastisitas dikatakan lebih berat pada kedua kaki dapat dilihat dari cara berjalan subjek yang sering jatuh ketika berjalan akibat kekakuan kakinya. Subjek lebih sering jatuh terutama ketika subjek terkejut atau merasa terlalu semangat. Sementara kedua tangan subjek masih dapat digunakan untuk kegiatan motorik halus seperti makan sendiri menggunakan sendok.

c. Karakteristik Penyerta Pada Anak *Cerebral Palsy*

Selain karakteristik yang telah dijelaskan sebelumnya, sebagian besar penyandang *cerebral palsy* juga mengalami kerusakan yang mengenai pada daerah pusat-pusat fungsi kecerdasan dan mental, serta pusat-pusat fungsi panca indera. Hal tersebut yang menyebabkan adanya karakteristik penyerta yang dimiliki oleh penyandang *cerebral palsy*.

Karakteristik penyerta penyandang *cerebral palsy* diantaranya adalah sebagai berikut.

1) Karakteristik Kecerdasan

Karakteristik kecerdasan pada anak *cerebral palsy* memiliki tingkat yang berentang. Hardman (dalam Musjafak Assjari, 1995:68) berpendapat bahwa “sebagian *cerebral palsy*, sekitar 45% mengalami keterbelakangan mental dan 35% mempunyai tingkat kecerdasan normal dan diatas rata-rata, sedangkan sisanya berkecerdasan sedikit dibawah rata-rata.” Berdasarkan pernyataan tersebut dapat dinyatakan bahwa sebagian besar anak *cerebral palsy* memiliki tingkat kecerdasan dibawah normal, dan sebagian yang lain termasuk kelompok anak *cerebral palsy* yang memiliki kecerdasan normal dan diatas normal. Karakteristik kecerdasan dibawah rata-rata tersebut yang mengakibatkan sebagian besar anak *cerebral palsy* berpotensi mengalami hambatan dalam kemampuan membaca.

2) Karakteristik Kemampuan Bicara

Sebagian anak *cerebral palsy* mengalami gangguan pada kemampuan bicara akibat adanya kerusakan pada daerah sistem saraf pusat bicara di otak. Musjafak Assjari (1995:70) berpendapat bahwa “gangguan bicara pada anak *cerebral palsy* disebabkan oleh kelainan motorik otot-otot bicara dan ada pula yang terjadi karena kurang dan tidak terjadinya proses interaksi dengan lingkungan.” Dari pendapat tersebut dapat diartikan bahwa gangguan bicara pada anak *cerebral*

palsy bukan hanya terjadi karena adanya kekakuan atau kelayuhan otot-otot motorik pada area bicara. Gangguan bicara tersebut juga bisa disebabkan karena ketidakampuannya dalam menirukan bicara orang lain dalam suatu proses interaksi. Akibatnya, sebagian anak *cerebral palsy* mengalami hambatan dalam bahasa dan gangguan bicara.

3) Karakteristik Kemampuan Mendengar

Soeharso (dalam A. Salim, 1996:34) berpendapat bahwa “kelainan pendengaran pada anak *cerebral palsy* umumnya dialami oleh mereka sebagai akibat dari seringnya mengalami kejang-kejang, sehingga syaraf-syaraf pendengarannya kurang berfungsi secara wajar.” Karakteristik penyerta berupa gangguan pendengaran pada anak *cerebral palsy* tentu memperparah keadaan anak. Gangguan pendengaran pada anak tersebut terutama akan menghambat anak dalam berkomunikasi dan menerima pelajaran di sekolah.

4) Karakteristik Kemampuan Penglihatan

Adanya kerusakan pada daerah otak, mengakibatkan beberapa anak *cerebral palsy* juga mengalami gangguan pada penglihatannya. Menurut Musjafak Assjari (1995:67) gangguan penglihatan pada anak *cerebral palsy* terjadi karena ketidak seimbangan otot-otot mata sebagai akibat kerusakan otak. Beberapa bentuk gangguan penglihatan yang terjadi pada anak *cerebral palsy* yaitu seperti mata juling, kekurangan lantang penglihatan, pandangan jauh, dan atau pandangan

dekat. Selain itu juga ada gangguan penglihatan akibat dari tremor pada bola mata, sehingga mata tidak dapat melihat dengan jelas.

5) Karakteristik pada Aspek Persepsi

Menurut Sidiarto Kusumoputro (dalam A. Salim, 1996:35) karakteristik penyerta anak *cerebral palsy* pada aspek persepsi adalah sebagai berikut.

“anak cerebral palsy, tidak sedikit yang menunjukkan karakteristik seperti mengalami kesulitan dalam mengolah rangsangan visual, auditori, dan taktil yang diterima. Anak *cerebral palsy* juga mengalami kesulitan dalam konsep bentuk, keseimbangan posisi, ruang, warna, bunyi, dan rasa. Hal tersebut kemungkinan dikarenakan adanya kerusakan pada area *posterior cerebral* dan batang otaknya.”

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat dikatakan dengan kata lain bahwa karakteristik penyerta anak *cerebral palsy* pada aspek persepsi kemungkinan terjadi akibat adanya kerusakan pada otak belakang dan batang otak. Seperti yang telah diketahui bahwa otak belakang memiliki fungsi untuk menerima, memproses dan menyimpan informasi, sedangkan batang otak memiliki fungsi untuk mengatur kesadaran dan kewaspadaan. Apabila pada salah satu bagian otak tersebut mengalami kerusakan, maka fungsi dari masing-masing tidak akan berjalan secara normal, sehingga salah satu dampaknya yaitu mengalami gangguan pada aspek persepsi.

Karakteristik penyerta yang dialami oleh anak *cerebral palsy* sebagai subjek dalam penelitian ini yaitu yang pertama subjek diduga mengalami gangguan pada karakteristik kecerdasannya. Hal tersebut dapat dibuktikan

dari hasil prestasi akademik subjek yang rendah. Karakteristik kemampuan bicara pada subjek *cerebral palsy* dalam penelitian ini tidak terlalu mengalami gangguan. Hal tersebut dapat dibuktikan dari kemampuan bicara subjek yang masih bisa dipahami oleh orang lain. Karakteristik kemampuan melihat dan mendengar subjek dalam penelitian ini baik dan tidak mengalami gangguan.

3. Tujuan Pendidikan Anak *Cerebral Palsy*

Menurut A. Salim (1996:183), tujuan Pendidikan Luar Biasa, termasuk di dalamnya untuk anak *cerebral palsy*, adalah agar peserta didik mampu mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan, sebagai pribadi maupun anggota masyarakat dalam mengadakan hubungan timbal balik dengan lingkungan sosial, budaya, dan alam sekitar serta dapat mengembangkan kemampuan dalam dunia kerja atau mengikuti pendidikan lanjutan. Salah satu hal penting yang dikaji dalam tujuan tersebut yaitu, pada bidang pengetahuan, pendidikan anak *cerebral palsy* dimaksudkan untuk menanamkan pengetahuan dasar yang fungsional. Beberapa contoh pengetahuan dasar fungsional tersebut adalah yang berkaitan dengan bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi, prinsip-prinsip dasar matematika, gejala dan peristiwa sosial berbagai unsur budaya dan tradisi secara sederhana, pengetahuan tentang kesejahteraan keluarga, kesehatan dan kependudukan, serta berbagai bidang pekerjaan yang terdapat di masyarakat sekitarnya.

Berdasarkan tujuan Pendidikan Luar Biasa termasuk bagi anak *cerebral palsy* tersebut, salah satu tujuannya adalah menanamkan

pengetahuan dasar fungsional. Pengetahuan dasar fungsional termasuk berkaitan dengan pelajaran bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi. Salah satu materi dalam pelajaran bahasa Indonesia yaitu materi membaca. Kegiatan pembelajaran membaca diberikan melalui beberapa tahap salah satunya yaitu pembelajaran membaca pada tahap awal yang disebut membaca permulaan. Sehingga salah satu tujuan pendidikan bagi anak *cerebral palsy* yaitu memberikan pengetahuan dasar fungsional melalui bidang bahasa Indonesia meliputi beberapa materi termasuk membaca permulaan.

B. Kajian tentang Kemampuan Membaca Permulaan

1. Pengertian Membaca Permulaan

Berbicara mengenai membaca permulaan tentu tidak dapat terlepas dari pengkajian tentang membaca itu sendiri, karena membaca permulaan merupakan salah satu tahapan dalam proses belajar membaca setelah tahap pra-baca. Meninjau dari pengertian membaca, Sabarti Akhadiah, (1993:22) berpendapat bahwa “membaca merupakan suatu kesatuan kegiatan yang terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, memaknai kata-kata, dan mengambil kesimpulan dari bacaan.” Berdasarkan pendapat tersebut maka bagi seseorang untuk dapat memiliki kemampuan membaca diperlukan beberapa proses atau tahapan. Beberapa tahapan tersebut diantaranya yaitu tahap pra baca yaitu dengan mengenali simbol atau huruf, dan selanjutnya yaitu tahap membaca permulaan dengan

mengenali kata-kata dan memahaminya, sampai tahap mengambil kesimpulan dari bacaan.

Sejalan dengan pendapat ahli di atas, Wardani (1995:56) berpendapat bahwa “membaca permulaan merupakan kegiatan menyuarakan tulisan dengan memberikan makna pada tulisan dari bacaan.” Pendapat tersebut dapat diartikan bahwa dalam tahap membaca permulaan terlebih dahulu seseorang perlu menguasai kemampuan mengenali huruf atau simbol, sebelum selanjutnya melakukan kegiatan menyuarakan huruf atau simbol tersebut serta memberikan pemaknaan.

Pendapat lain diungkapkan oleh Kartono (dalam Sritatutik Mustova, 2009:15) bahwa “membaca permulaan merupakan pembelajaran membaca tahap awal yang diberikan di kelas I dan II dengan mengutamakan pada keterampilan segi mekanisnya dengan tujuan agar anak dapat mengubah lambang-lambang tertulis menjadi bunyi-bunyi yang bermakna.” Kemampuan membaca yang diperoleh di kelas I dan II tersebut akan menjadi dasar pembelajaran membaca di kelas berikutnya.

Berdasarkan pendapat ketiga ahli yang menjelaskan pengertian dari membaca serta membaca permulaan, dapat dikathui bahwa membaca permulaan secara umum merupakan suatu proses kegiatan belajar membaca pada tahap awal yaitu setelah tahap pra baca. 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.

2. Tujuan Membaca Permulaan

Tujuan membaca permulaan erat kaitannya dengan tujuan membaca, karena membaca permulaan merupakan bagian dari proses belajar membaca. Berbicara mengenai tujuan membaca permulaan, maka tak bisa lepas dari tujuan membaca itu sendiri. Blankton dan Irwin (dalam Farida Rahim, 2008:11) berpendapat bahwa,

“tujuan membaca antara lain : kesenangan, menyempurnakan membaca nyaring, menggunakan strategi tertentu, memperbarui pengetahuannya tentang suatu topik, mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahuinya, memperoleh informasi untuk laporan lisan atau tertulis, mengkonfirmasi atau menolak prediksi, dan menampilkan suatu eksperimen atau mengaksikan informasi yang diperoleh dari suatu teks dalam beberapa cara lain dan mempelajari tentang struktur teks.”

Tujuan membaca dengan kata lain yaitu selain untuk menambah pengalaman belajar dan memberikan informasi baru, membaca juga memiliki tujuan yang sifatnya untuk kesenangan. Seseorang bisa mendapatkan hiburan salah satunya dengan membaca, sebagai contoh yaitu dengan membaca karya sastra, selain mendapat hiburan juga tentu bisa menambah wawasan dan ilmu pengetahuan.

Pemberian kegiatan pembelajaran membaca khususnya pada tahap membaca permulaan juga perlu adanya tujuan karena kegiatan membaca permulaan bukanlah sekedar membaca, namun juga untuk memperoleh sejumlah informasi baru. Beberapa pendapat dari ahli memiliki keberagaman mengenai tujuan membaca permulaan, namun pada dasarnya makna dan inti tujuan tersebut tetap sama. Berikut adalah beberapa pendapat para ahli mengenai tujuan membaca permulaan.

Sabarti Akhadiah (1993:31) mengemukakan tujuan membaca permulaan adalah agar siswa memiliki kemampuan memahami dan menyuarakan tulisan dengan intonasi yang wajar, sebagai dasar untuk dapat membaca lanjut. Pendapat tersebut dapat dikatakan dengan kata lain bahwa tujuan membaca permulaan diberikan bagi siswa pada kelas bawah untuk membekali siswa dengan kemampuan dasar membaca untuk dapat membaca lanjut yaitu dengan menyuarakan tulisan serta memahami makna dari tulisan tersebut.

Sejalan dengan pendapat ahli diatas, Saleh Abbas (2006:103) mengemukakan pendapatnya mengenai tujuan membaca permulaan yaitu agar peserta didik mampu memahami dan menyuarakan kalimat sederhana yang ditulis dengan intonasi yang wajar, peserta didik dapat membaca kata-kata dan kalimat sederhana dengan lancar dan tepat dalam waktu yang relatif singkat. Pendapat tersebut memberikan tambahan tujuan membaca permulaan selain menyuarakan tulisan dan memaknainya juga perlu kesesuaian intonasi, kelancaran, ketepatan dan relatifitas waktu yang digunakan pada saat membaca.

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Iskandarwassid & Dadang Sunendar (2008:289) yang menjelaskan bahwa:

“tujuan pembelajaran membaca permulaan bagi peserta didik ke dalam beberapa poin sebagai berikut:

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

Pendapat tersebut dapat dikatakan dengan kata lain bahwa tujuan membaca permulaan yang pertama adalah agar peserta didik memiliki kemampuan mengenal huruf, menyusun menjadi kata sampai kalimat. Selanjutnya adalah agar peserta didik memahami tulisan yang dibaca kemudian menceritakan kembali tulisan dari bacaan.

Berdasarkan keempat pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan mengenai tujuan membaca dan tujuan membaca permulaan. Tujuan membaca dapat dibagi menjadi dua yaitu tujuan membaca umum dan tujuan membaca khusus. Maksud dari tujuan umum yaitu aktivitas membaca tersebut untuk memperoleh kesenangan semata, sedangkan maksud dari tujuan khusus yaitu aktivitas membaca tersebut untuk memperoleh informasi sebagai tugas yang berkaitan dengan akademik. Membaca permulaan merupakan bagian dari proses belajar membaca pada tahap awal. Tujuan membaca permulaan yaitu untuk memberikan bekal dasar kemampuan membaca kepada peserta didik. Pemberian bekal dasar kemampuan membaca tersebut untuk mengenalkan kata-kata sederhana agar peserta didik mampu memahami maknanya kemudian peserta didik juga mampu menyuarakan tulisan dari bacaan dengan intonasi yang wajar dan waktu yang relatif singkat.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca

Kemampuan membaca tidak semata-mata bisa didapat dengan cepat, namun ada tahapan proses membaca agar dapat membaca dan memahami isi dari sebuah bacaan. Selain adanya tahapan adapula faktor yang

mempengaruhi kemampuan membaca seseorang. Menurut Sabarti Akhadiah (1991:25) ada beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca seseorang, yaitu:

a. Motivasi

Motivasi merupakan salah satu faktor yang cukup kuat pengaruhnya bagi seseorang untuk mendorong dirinya melakukan kegiatan membaca. Seseorang yang memiliki motivasi membaca yang tinggi, tentu akan giat membaca walaupun tanpa disuruh. Bagi seseorang yang memiliki kebutuhan khusus termasuk *cerebral palsy* dengan motivasi membaca yang rendah, maka ia harus diberikan motivasi terlebih dahulu untuk dapat melakukan kegiatan membaca. Motivasi membaca tersebut dapat ditingkatkan salah satunya dengan memberikan stimulus yang menarik untuk melakukan kegiatan membaca.

b. Lingkungan Keluarga

Kemampuan membaca seseorang juga erat kaitannya dengan lingkungan keluarga, khususnya orang tua. Keluarga khususnya orang tua, harus memiliki kesadaran akan pentingnya kemampuan membaca. Selain itu, orang tua juga dapat menumbuhkan kesadaran akan pentingnya kemampuan membaca kepada anaknya misalnya dengan membacakan cerita maupun dongeng kepada anak. Hal tersebut selain dapat menumbuhkan minat baca seorang anak juga dapat memperluas pengalaman serta pengetahuan anak.

Anak dengan kebutuhan khusus seperti *cerebral palsy* yang memiliki gangguan penyerta pada kecerdasannya tentu memerlukan

dukungan yang lebih dari lingkungan keluarga khususnya kedua orangtua. Dukungan yang lebih dapat diberikan melalui perhatian, kasih sayang dan bimbingan yang lebih serta berulang-ulang. Hal tersebut dimaksudkan agar anak dengan kebutuhan khusus terutama *cerebral palsy* tidak minder untuk terus belajar membaca dan tumbuh semangat untuk mengembangkan potensi yang ada di dalam dirinya.

c. Bahan Bacaan

Pemilihan bahan bacaan yang tepat juga perlu diperhatikan yaitu dengan memilih topik yang menarik untuk dibaca akan menumbuhkan rasa senang bagi anak untuk membaca. Selain itu juga keterbacaan bahan, keterbacaan bahan erat kaitannya dengan taraf kesulitan bacaan. Keterbacaan bahan sangat berbeda-beda, ada tingkatan yang mudah hingga tingkatan yang sulit, sehingga dalam pemilihan keterbacaan bahan harus disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik anak. Anak dengan kebutuhan khusus yang mengalami *cerebral palsy* serta gangguan pada kecerdasan, bahan bacaan tentu harus memperhatikan kemenarikan serta tingkat kesulitan. Sehingga bagi anak *cerebral palsy* yang mengalami gangguan kecerdasan perlu dipikirkan bahan bacaan yang semenarik mungkin serta dengan taraf bacaan yang mudah.

Pendapat lain tentang faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca, yaitu terdapat dua faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca yaitu faktor dari dalam diri si pembaca itu sendiri (intrinsik) dan faktor yang berasal dari luar diri si pembaca (ekstrinsik). Farida Rahim,

(2007:16) mengemukakan pendapatnya bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca adalah sebagai berikut:

a. Fisiologis

Faktor fisiologis merupakan faktor yang berasal dari dalam diri si pembaca (intrinsic). Faktor fisiologis meliputi kesehatan fisik, pertimbangan neurologis, dan jenis kelamin. Menurut beberapa ahli keterbatasan neurologis seperti adanya kerusakan pada sistem saraf pada otak dan kurang matangan secara fisik merupakan salah satu faktor yang dapat menyebabkan peserta didik tidak berhasil dalam meningkatkan kemampuan membaca mereka.

b. Faktor Intelektual

Faktor intelektual juga merupakan salah satu faktor intrinsik. Intelektual atau IQ siswa memiliki hubungan positif dengan rata-rata peningkatan remedial membaca seorang siswa. Meskipun begitu tidak semua siswa yang mempunyai kemampuan intelegensi (IQ) tinggi kemudian menjadi pembaca yang baik.

c. Faktor Lingkungan

Lingkungan merupakan faktor ekstrinsik, meliputi latar belakang dan pengalaman peserta didik yang tentu mempengaruhi kemampuan membacanya. Peserta didik tidak akan menemukan kendala membaca yang berarti, jika mereka tumbuh dan berkembang di dalam rumah tangga yang harmonis, penuh dengan cinta kasih, serta anggota seisi rumah memahami anak-anaknya, dan mempersiapkan mereka dengan rasa harga diri yang tinggi.

d. Faktor Sosial Ekonomi Siswa

Status sosial ekonomi berpengaruh pada kemampuan verbal anak, dikarenakan anak yang tinggal di keluarga bertaraf sosial ekonomi tinggi, kemampuan verbalnya juga akan tinggi. Anak tersebut mendapat dukungan dan fasilitas penuh dari orang tuanya. Lain halnya dengan anak yang tinggal di keluarga bertaraf sosial ekonomi rendah. Orang tua mereka tidak dapat memenuhi kebutuhan anaknya dan anaknya cenderung kurang percaya diri.

e. Faktor Psikologis

Faktor psikologis merupakan faktor yang berasal dari dalam diri si pembaca (intrinsik). Faktor psikologis yang dimaksud disini meliputi motivasi, minat dan kematangan sosial, emosi, serta penyesuaian diri. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi tinggi rendahnya kemampuan membaca anak, diantaranya kesulitan mengartikan simbol dalam tulisan, kurangnya motivasi pribadi dan terutama juga motivasi dari keluarga. Jika seorang anak tidak mau belajar atau diajari membaca, hendaknya tidak langsung mengklaim bahwa anak tersebut malas atau bodoh. Perlu mencari penyebab utama permasalahan yang dihadapi anak dahulu. Bisa jadi keengganan anak karena faktor neurologis banyak tekanan dari luar.

C. Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak *Cerebral Palsy*

Kemampuan membaca permulaan anak *cerebral palsy* erat kaitannya dengan karakteristik pada anak *cerebral palsy* itu sendiri. Telah dijelaskan

pada tinjauan sebelumnya bahwa anak *cerebral palsy* memiliki karakteristik yaitu mengalami kelainan yang diakibatkan oleh adanya kerusakan pada sistem saraf pusat di otak (otak dan sumsum tulang belakang). Menurut Musjafak Assjari (1995:66) sumsum tulang belakang berfungsi menyampaikan pesan antara otak dan bagian tubuh lainnya, sedangkan otak berfungsi menerima balikan rangsang melalui saluran sumsum tulang belakang dan menilai balikan tersebut. Hubungannya dengan kemampuan membaca pada anak *cerebral palsy* yaitu otak anak *cerebral palsy* yang tidak dapat melakukan kerja sesuai fungsinya, salah satunya yaitu fungsi kecerdasan yang didalamnya meliputi kemampuan membaca permulaan.

Ahmad Toha Muslim dan M. Sugiarmun (1996:78) berpendapat bahwa “kelainan fungsi akibat dari *cerebral palsy* tidak saja masalah gangguan fungsi yang berhubungan dengan gerak, namun bisa juga masalah gangguan fungsi komunikasi dan masalah gangguan fungsi mental.” Ketiga bentuk gangguan atau kelainan fungsi tersebut dapat berpengaruh terhadap kemampuan-kemampuan lainnya, seperti kemampuan yang berhubungan dengan kegiatan merawat diri. Apabila anak *cerebral palsy* kerusakannya pada otak itu cukup meluas, maka dapat juga menimbulkan kerusakan pada fungsi panca indera. Gangguan tersebut dapat menyertai pula pada gangguan fungsi sensoris seperti; penglihatan, pendengaran, bicara sampai pada fungsi kecerdasan.

Sejalan dengan pendapat ahli diatas, menurut Zainal Alimin, (2014:194) *cerebral palsy* dengan gangguan *spastic* menunjukkan kepada suatu kondisi yang disebabkan oleh kegagalan otot dalam melakukan relaksasi sehingga

gerakan-gerakan mereka menjadi kaku. Anak yang mengalami *cerebral palsy* pada umumnya juga mengalami masalah dalam persepsi penglihatan (*visio perceptual*) yang berhubungan dengan kerusakan neurologis. Akibat adanya masalah-masalah yang muncul, anak seperti ini mengalami kesulitan dalam meniru bentuk, kesulitan menghubungkan dua garis yang bertemu pada satu titik menjadi sebuah sudut. Selain itu, masalah lain yang bisa juga ditimbulkan yaitu anak *cerebral palsy* akan kesulitan dalam melakukan kegiatan belajar membaca khususnya pada tahap awal yaitu membaca permulaan, karena untuk mengenal kata dan memahaminya anak juga memerlukan persepsi penglihatan.

Hardman (dalam Musjafak Assjari, 1995:68) berpendapat bahwa “sebagian *cerebral palsy*, sekitar 45% mengalami keterbelakangan mental dan 35% mempunyai tingkat kecerdasan normal dan diatas rata-rata, sedangkan sisanya berkecerdasan sedikit dibawah rata-rata.” Artinya bahwa sebagian besar anak *cerebral palsy* memiliki tingkat kecerdasan dibawah normal, dan sebagian yang lain termasuk kelompok anak *cerebral palsy* yang memiliki kecerdasan normal dan diatas normal. Karakteristik kecerdasan dibawah rata-rata tersebut yang mengakibatkan sebagian besar anak *cerebral palsy* berpotensi mengalami hambatan dalam mengikuti kegiatan belajar membaca, khususnya pada tahap awal yaitu membaca permulaan.

Sebagian anak *cerebral palsy* juga mengalami gangguan pada kemampuan bicara akibat kerusakan pada daerah sistem saraf pusat bicara di otak. Musjafak Assjari (1995:70) berpendapat bahwa “gangguan bicara pada anak *cerebral palsy* disebabkan oleh kelainan motorik otot-otot bicara dan ada

pula yang terjadi karena kurang dan tidak terjadinya proses interaksi dengan lingkungan.” Artinya bahwa gangguan bicara pada anak *cerebral palsy* bukan hanya terjadi karena adanya kekakuan atau kelayuhan otot-otot motorik pada area bicara. Gangguan bicara tersebut juga bisa disebabkan karena ketidakampuannya dalam menirukan (imitasi) bicara orang lain dalam suatu proses interaksi. Sebagian anak *cerebral palsy* mengalami hambatan dalam bahasa dan gangguan bicara. Akibatnya, dengan gangguan dari fungsi komunikasi sebagian besar anak *cerebral palsy* mengalami hambatan dalam kemampuan membaca.

D. Kajian tentang Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Pengertian mengenai media pembelajaran memiliki banyak keberagaman, sesuai dengan sudut pandang dari para ahli yang mengemukakan pendapatnya. Meskipun begitu, pengertian mengenai media pembelajaran yang berbeda-beda pada dasarnya memiliki makna atau inti yang sama. Adapun beberapa pengertian mengenai media pembelajaran yang dijelaskan oleh para ahli tersebut adalah sebagai berikut.

Gagne (dalam Arief S. Sadiman, 2009:6) berpendapat bahwa “media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak yang dapat merangsangnya untuk belajar.” Pendapat lain dari *Association for Educational Communications Technology* (AECT) di Amerika (dalam Azhar Arsyad, 2002:3) menerangkan bahwa “media pendidikan ialah segala

bentuk saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.” Sementara itu, Oemar Hamalik (1994:12), berpendapat bahwa “media pembelajaran adalah metode dan teknik yang digunakan untuk mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran.”

Berdasarkan ketiga pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru ke siswa. Tujuan dari adanya media pembelajaran agar dapat memberikan rangsangan pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa, sehingga proses pembelajaran dapat terjadi dan berlangsung secara efisien.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Menurut Arief S. Sadiman (2009:17-18), secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan sebagai berikut:

- “a. memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra seperti misalnya : obyek terlalu besar bisa digantikan dengan realitas gambar, film bingkai, film, dan model.
- c. Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik, sehingga dalam hal ini media berguna untuk:
 - 1) Menimbulkan kegairahan belajar.
 - 2) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan.
 - 3) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
 - 4) Dengan sifat yang unik pada setiap subjek ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum, dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap subjek, maka

guru akan banyak mengalami kesulitan bilamana latar belakang guru dan subjek sangat berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan.”

Pendapat lain dipaparkan oleh Azhar Arsyad (2011:15), fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar ditata dan diciptakan oleh guru. Sementara itu, Oemar Hamalik (dalam Azhar Arsyad, 2011:15) berpendapat mengenai fungsi pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

3. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki jenis yang bermacam-macam sesuai dengan fungsi media pembelajaran pada tinjauan sebelumnya. Fungsi media tidak hanya membantu dalam memberikan penjelasan mengenai informasi yang dibicarakan namun juga dapat memudahkan subjek dalam mengorganisasikan informasi yang diperoleh. Pemilihan media harus disesuaikan dengan teknik yang digunakan guru dan karakteristik serta kebutuhan subjek.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2000:7) mengklasifikasikan media sebagai berikut: “beberapa jenis media yang biasa digunakan dalam kegiatan pendidikan dan pengajaran dapat digolongkan menjadi media gambar atau grafis, media fotografi, media tiga dimensi, media proyeksi, media audio dan media lingkungan sebagai media pengajaran.” Jenis-jenis media menurut para ahli lain adalah sebagai berikut.

Gagne (dalam Arief S. Sadiman, 2009:23) mengelompokkan media menjadi 7 golongan yaitu: benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, media gambar diam, gambar gerak, film bersuara, dan mesin belajar. Sementara Dina Indriana (2011:55), mengklasifikasikan jenis media pembelajaran ke dalam dua jenis. Pertama, aspek bentuk fisik, terdiri atas media elektronik dan non-elektronik. Kedua, aspek pancaindra, mencakup media audio, media visual, media audio-visual, dan grafis. Apabila dilihat melalui bentuk dan cara penyajiannya, jenis media pembelajaran terdiri dari: a. grafis, bahan cetak, dan gambar diam; b. media proyeksi diam, c. media audio; d. media gambar hidup/film; e. media tv; dan f. multimedia.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, maka dapat dikatakan media *game* edukatif dalam penelitian ini termasuk dalam jenis media berbasis komputer dan multimedia. Dikatakan sebagai golongan multimedia berbasis komputer karena *game* edukatif ini memuat tampilan dan rekayasa teks, gambar, serta suara yang disajikan terintegrasi pada sebuah komputer yang telah diprogram. Komputer yang dimaksud dalam hal ini yaitu *handphone* jenis layar sentuh atau yang biasa disebut *android*, dan *game* edukasi berupa aplikasi yang terdapat didalamnya.

Adapun kelebihan dan keuntungan media *game* edukatif sebagai salah satu media berbasis komputer dan multimedia adalah efektif digunakan bagi anak berkebutuhan khusus. Menurut Sharon E. Smaldino (2011:173), keuntungan penggunaan media berbasis komputer dan multimedia bagi

kebutuhan khusus adalah komputer dan multimedia efektif untuk pemelajar khusus yaitu siswa beresiko, siswa dengan latar belakang budaya beragam, dan siswa dengan ketidakmampuan. Kebutuhan atau karakteristik khusus yang dimiliki oleh anak berkebutuhan khusus dapat diakomodasi. Selain itu pengajaran dapat berlangsung dalam kecepatan yang disesuaikan dengan kemampuan anak berkebutuhan khusus.

E. Kajian tentang *Game* Edukatif

1. Pengertian *Game* Edukatif

Pandangan mengenai pengertian *game* edukatif dari beberapa ahli memang memiliki keberagaman, namun pada dasarnya memiliki makna atau inti yang sama. Apabila dilihat dari makna kata secara harafiah, *game* edukatif terdiri dari dua kata yang berasal dari bahasa Inggris yaitu “*game*” dan “edukatif atau *education*”. *Game* dalam bahasa Indonesia artinya yaitu permainan, sedangkan edukatif yang berasal dari kata *education* dalam bahasa Indonesia artinya yaitu pendidikan. Berdasarkan arti kata tersebut, maka *game* edukatif dapat diartikan sebagai suatu bentuk permainan yang di dalam permainan tersebut selain untuk bersenang-senang juga mengandung unsur hal yang bersifat mendidik. Pandangan mengenai *game* edukatif selanjutnya dari pendapat para ahli akan diuraikan sebagai berikut.

Game atau permainan adalah suatu hasil dari proses multimedia berupa alat untuk bersenang-senang dan dapat digunakan sebagai media untuk pembelajaran. Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan secara terus

menerus yang dilakukan pemerintah, keluarga, dan masyarakat untuk tujuan mengubah seorang individu menjadi berarah dan lebih baik, dalam segala aspek kehidupannya. Singgih Prabowo (2014:12), memberikan pendapat bahwa “*game* edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media unik dan menarik.” Jenis media *game* edukatif ditujukan untuk anak-anak, sehingga cenderung *game* edukatif yang dipentingkan bukan masalah pada tingkat kesulitan, namun perlu lebih memperhatikan pada penggunaan warna. Hal tersebut bertujuan untuk menarik perhatian siswa dengan penampilan *game* yang menyenangkan.

Menurut Andang Ismail (dalam Dwi Saputro, 2015:6) permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan, dapat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berfikir serta bergaul anak dengan lingkungan. Permainan edukatif juga dapat digunakan untuk menguatkan dan memberikan keterampilan pada anggota badan anak yang menggunakan permainan tersebut, serta mengembangkan kemampuan kepribadian anak. Pendapat lain, Kurnia Wening Sari (2014:17), mengartikan *game* edukasi sebagai game yang dibuat untuk mendukung proses pembelajaran dengan tujuan menarik minat siswa untuk belajar sambil bermain dengan berbagai misi dan tantangan yang ada di dalamnya.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli yang diuraikan di atas, dapat disimpulkan pengertian *game* edukatif merupakan salah satu bentuk media pembelajaran berbentuk permainan yang di dalam permainan tersebut

selain untuk bersenang-senang juga mengandung unsur hal yang mendidik. Program permainan dalam *game* edukatif dirancang sedemikian rupa untuk mendukung proses pembelajaran dengan tujuan menarik minat dan memotivasi siswa untuk belajar.

Dalam penelitian ini media *game* edukatif berbentuk sebuah aplikasi permainan edukasi yang sudah tersedia dan dapat diunduh melalui layanan *play store* yang terdapat pada *handphone* layar sentuh (android). Media *game* edukatif dapat digunakan untuk bermain namun juga dapat menambah pengalaman belajar bagi anak yang memainkannya. Aplikasi *game* edukatif memuat metode pembelajaran membaca permulaan yaitu mulai dari belajar huruf konsonan, huruf vokal, suku kata, mengeja, membaca kata sampai membaca kalimat. Sebagai contoh, pada bagian pembelajaran suku kata, disajikan beberapa kelompok suku kata sesuai dengan pola konsonan-vokal (K-V) ataupun vokal-konsonan (V-K) dan seterusnya. Aplikasi *game* edukatif ini juga dilengkapi dengan gambar pada beberapa kata serta suara yang sesuai dengan bunyi suku kata yang terdapat di dalamnya. Media *game* edukatif digunakan sebagai alat penyaji materi yang akan dipelajari dalam pembelajaran membaca permulaan, sehingga mempermudah proses kegiatan pembelajaran di kelas, khususnya pembelajaran membaca permulaan.

2. Manfaat dan Fungsi *Game* Edukatif

Manfaat dan fungsi *game edukatif* dapat diketahui berdasarkan uraian penjelasan mengenai pengertian *game* edukatif di atas. *Game* edukatif merupakan suatu bentuk permainan yang di dalam permainan tersebut

memiliki unsur yang dapat membuat pemainnya merasa senang dan mendapat pembelajaran. Beberapa ahli berpendapat mengenai manfaat dan fungsi *game* edukatif adalah sebagai berikut.

Game edukatif merupakan salah media berbasis audio visual atau gabungan slide dan audio. Menurut Azhar Arsyad (2006: 154), gabungan slide dengan audio adalah jenis sistem multimedia yang serba guna, mudah digunakan, dan cukup efektif untuk pembelajaran kelompok atau pembelajaran perorangan dan belajar mandiri. Pendapat lain dikatakan oleh Singgih Prabowo (2014:13), bahwa “*game edukasi* dapat berguna untuk menunjang proses belajar mengajar secara lebih menyenangkan dan lebih kreatif, dan digunakan untuk memberikan pengajaran atau menambah pengetahuan penggunanya.” Sementara Kemp dan Dayton (dalam Kurnia Wening Sari, 2014:19) membuat poin-poin mengenai manfaat *game* sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. penyeragaman penyampaian materi,
- b. proses pembelajaran menjadi lebih menarik,
- c. proses pembelajaran siswa menjadi lebih interaktif,
- d. jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi,
- e. kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan,
- f. proses belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja, serta
- g. meningkatkan sikap positif siswa terhadap proses belajar.”

Salah satu keuntungan lain dari penggunaan media komputer dan multimedia menurut Sharon E. Smaldino (2011:174), adalah berkaitan dengan partisipasi pembelajar yaitu mengharuskan para pembelajar untuk terlibat langsung dalam kegiatan. Materi-materi yang terdapat dalam media juga dapat membantu mempertahankan perhatian siswa.

Menurut Sharon E. Smaldino (2011:173), keuntungan penggunaan media berbasis komputer dan multimedia bagi kebutuhan khusus adalah komputer dan multimedia efektif untuk pemelajar khusus yaitu siswa beresiko, siswa dengan latar belakang budaya beragam, dan siswa dengan ketidakmampuan. Kebutuhan atau karakteristik khusus yang dimiliki oleh anak berkebutuhan khusus dapat diakomodasi. Selain itu pengajaran dapat berlangsung dalam kecepatan yang disesuaikan dengan kemampuan anak berkebutuhan khusus.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat diketahui bahwa sebagai media pembelajaran, media *game* edukatif memiliki beberapa kelebihan. Adapun beberapa kelebihan media *game* edukatif yaitu, dalam penggunaannya murah dan terjangkau, penggunaannya cukup mudah, dapat menarik serta memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih banyak, dan dapat digunakan dalam pembelajaran kelompok maupun mandiri.

Sesuai dengan kelebihan yang dimiliki oleh media *game* edukatif sebagai media pembelajaran juga memiliki manfaat dan fungsi. Adapun manfaat dan fungsi media *game* edukatif yaitu menunjang dan mengakomodasi pembelajaran anak berkebutuhan khusus sesuai dengan kebutuhan masing-masing anak. Selain itu juga menunjang proses belajar mengajar secara lebih menyenangkan dan lebih kreatif, menambah pengetahuan penggunanya, serta proses pembelajaran yang dilakukan dapat menjadi lebih menarik.

3. Media *Game* Edukatif dalam Pembelajaran Membaca Permulaan

Pembelajaran membaca khususnya membaca permulaan seperti yang telah diuraikan pada penjelasan sebelumnya, biasanya diberikan di kelas I dan II SD yang di dalamnya mencakup kegiatan menyuarakan huruf tertulis sampai pada memberikan makna pada tulisan dari sebuah bacaan. Pembelajaran membaca permulaan penting diperhatikan lebih khususnya pada anak *cerebral palsy* dengan hambatan atau gangguan kognitif sebagai bekal dasar anak untuk mengikuti pembelajaran lain selanjutnya. Pada anak *cerebral palsy* dengan hambatan kognitif biasanya mereka mengalami kesulitan membaca yang disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu kurangnya motivasi dalam diri anak untuk melakukan kegiatan membaca.

Dalam penelitian ini pembelajaran membaca permulaan dilakukan dengan media *game* edukatif. Media *game* edukatif yang digunakan berupa aplikasi permainan yang mengandung materi pengajaran yang sudah tersedia dan dapat diunduh salah satunya melalui layanan *play store* yang terdapat pada *handphone* layar sentuh (android). Media aplikasi *game* edukatif memuat metode dan materi pembelajaran membaca permulaan yaitu mulai dari belajar huruf konsonan, huruf vokal, suku kata, mengeja, membaca kata sampai membaca kalimat. Sebagai contoh, pada bagian pembelajaran suku kata, disajikan beberapa kelompok suku kata sesuai dengan pola konsonan-vokal (K-V) ataupun vokal-konsonan (V-K) dan seterusnya. Aplikasi *game* edukatif ini juga dilengkapi dengan gambar pada

beberapa kata serta suara yang sesuai dengan bunyi suku kata yang terdapat di dalamnya.

Melalui media *game* edukatif diharapkan siswa dapat memiliki ketertarikan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan motivasi untuk mengikuti pembelajaran membaca khususnya membaca permulaan dengan senang. Selain itu juga diharapkan dapat memudahkan siswa dalam menerima informasi dan memahami materi pembelajaran membaca permulaan yang diberikan di kelas.

Adapun pembelajaran membaca permulaan dengan media *game* edukatif adalah sebagai berikut:

- a. Guru mengkondisikan siswa, sementara siswa melaksanakan dan merespon instruksi dari guru sebelum pembelajaran membaca berlangsung.
- b. Guru memberi informasi mengenai materi pembelajaran yang akan dipelajari serta media yang akan digunakan.
- c. Siswa memberikan respon dan memperhatikan penjelasan dari guru mengenai materi dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- d. Guru menyajikan media *game* edukatif dan memberikan pengertian bagaimana cara mengoperasikan *game* edukatif.
- e. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai *game* edukatif, misalnya dengan guru menanyakan kepada siswa “apakah siswa sudah memahami atau mampu menangkap informasi yang diberikan gurur mengenai *game* edukatif tersebut?”

- f. Guru membimbing siswa membaca huruf, suku kata dan kata berpola (K-V-K), (V-K) dan kata yang mengandung huruf konsonan rangkap serta huruf diftong yang terdapat dalam media *game* edukatif.
- g. Siswa diminta menggunakan media *game* edukatif secara mandiri, mulai dari membaca huruf sampai membaca suku kata dan kata berpola.
- h. Guru mendampingi siswa untuk melakukan koreksi dan memberikan pengulangan bimbingan apabila siswa melakukan kesalahan.
- i. Guru memberikan pujian dan motivasi setelah siswa selesai mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media *game* edukatif.

F. Kerangka Pikir

Cerebral palsy adalah suatu kelainan pada gerak tubuh yang ada hubungannya dengan kerusakan otak yang menetap yang mengakibatkan otak tidak berkembang, tetapi bukan suatu penyakit yang progresif (Ahmad Toha Muslim dan M. Sugiarmun, 1996: 68). *Cerebral palsy* juga dikemukakan oleh Mumpuniarti (2001:93) sebagai suatu kelainan yang dapat berakibat ketunaan yang begitu kompleks, sebab yang mengalami ketunaan adalah syaraf, sehingga fungsi-fungsi lain pada bagian tubuh kemungkinan dapat terganggu. Jadi, yang disebut sebagai anak *cerebral palsy* ialah ia yang mengalami kelainan pada anggota tubuh dan geraknya. Penyebab terjadinya kelainan berhubungan dengan kerusakan yang terjadi pada sistem persarafan di otak. Kerusakan yang terjadi pada sistem persarafan di otak mengakibatkan otak

kesulitan mengendalikan gerak anggota tubuh dan atau anggota tubuh tidak berfungsi secara normal.

Sebagian besar anak *cerebral palsy* memiliki karakteristik penyerta yaitu gangguan pada kemampuan kognisi. Gangguan tersebut berpengaruh terhadap kemampuan membaca. Soedarso (1998:4) berpendapat bahwa “membaca adalah aktivitas yang kompleks dengan mengerahkan sejumlah besar tindakan yang terpisah-pisah. Anak harus menggunakan pengertian dan khayalan, mengamati, dan mengingat-ingat bentuk huruf.” Anak *cerebral palsy* dengan hambatan intelektual mengalami kesulitan khususnya pada kemampuan mengingat-ingat, sehingga anak tersebut cenderung memiliki kemampuan akademik rendah, karena terhambat dalam kemampuan membaca, khususnya pada tahap awal yaitu membaca permulaan.

Berdasarkan hasil observasi di SLB Widya Mulia Pundong, diketahui bahwa salah satu siswa kelas Dasar II mengalami hambatan dalam kemampuan membaca. Siswa tersebut adalah kategori anak *cerebral palsy* yang mengalami hambatan dalam kemampuan akademik. Anak belum mampu membaca suatu kata yang mengandung suku kata berpola konsonan-vokal-konsonan maupun suku kata berpola vokal-konsonan. Anak belum menguasai kemampuan membaca suku kata maupun kata yang mengandung huruf konsonan rangkap dan huruf diftong, serta terkadang anak mengalami kesalahan dalam membedakan dan membaca beberapa huruf. Diduga bahwa kemampuan membaca pada tahap membaca permulaan anak masih rendah. Sementara itu, media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, khususnya membaca

permulaan masih kurang menarik perhatian anak. Hal tersebut mengakibatkan anak mudah bosan dan kurang tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, terutama pembelajaran membaca.

Terdapat beberapa alternatif media yang dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa dan membantu kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Beberapa alternatif media yang dapat digunakan yaitu, media berbasis manusia, media berbasis cetakan, media berbasis visual, media berbasis audio-visual, sampai media berbasis komputer. Media berbasis komputer atau multimedia komputer ini mengoptimalkan peran komputer untuk menampilkan dan merekayasa teks, grafik, dan suara dalam sebuah tampilan yang terintegrasi. Beberapa bentuk aplikasi yang terdapat dalam media pengajaran berbasis komputer yaitu, seperti latihan dan praktik, *videodisk*, serta permainan yang mengandung materi pengajaran (*game* edukatif). Media *game* edukatif memiliki keunggulan dan manfaat untuk menunjang proses belajar mengajar secara lebih menyenangkan dan lebih kreatif, menambah pengetahuan penggunaannya, serta proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Di SLB Widya Mulia Pundong, khususnya pada kelas Dasar II belum ada penggunaan media *game* edukatif untuk memberikan penanganan hambatan dalam kemampuan membaca, khususnya membaca permulaan bagi siswa. Hal tersebut mengakibatkan kemampuan membaca permulaan siswakurang bisa dikembangkan secara optimal. Oleh karena itu, peneliti memilih menggunakan media *game* edukatif yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran membaca permulaan. Media *game* edukatif diharapkan

dapat memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak *cerebral palsy* kelas Dasar II di SLB Widya Mulia Pundong Bantul Yogyakarta.

G. Hipotesis

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berfikir yang telah diuraikan diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah, “media *game* edukatif efektif terhadap kemampuan membaca permulaan anak *cerebral palsy* kelas Dasar II di SLB Widya Mulia Pundong Bantul Yogyakarta.”

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2013:13), pendekatan kuantitatif ini disebut kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Menurut Purwanto (2007:39), pendekatan kuantitatif ini digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang bersifat hasil dari proses yang dihentikan. Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif karena data yang digunakan dalam penelitian adalah data yang berupa angka-angka dan digunakan untuk menguji hipotesis dari pertanyaan penelitian yang bersifat hasil dari proses yang dihentikan.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2013:107), metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Jenis penelitian eksperimen ini merupakan jenis penelitian eksperimen dengan subjek tunggal atau disebut *single subjek research* (SSR). Nana Syaodih Sukmadinata (2006:209) menyebutkan maksud dari penelitian subjek tunggal (*Single Subject Research*) merupakan suatu penelitian yang meneliti individu dalam kondisi tanpa perlakuan dan kemudian dengan perlakuan dan akibatnya terhadap variabel akibat diukur dalam kedua kondisi tersebut. Penggunaan metode penelitian *Single Subject Research* (SSR)

ini bertujuan untuk memperoleh data dengan melihat dampak serta menguji efektivitas dari suatu *treatment* atau perlakuan berupa penggunaan media *Game* Edukatif terhadap kemampuan membaca permulaan anak *cerebral palsy* kelas dasar II di SLB Widya Mulia Pundong Bantul Yogyakarta.

Hasil dari penelitian dapat dilihat dari kemampuan membaca permulaan yang dikuasai oleh subjek. Peneliti akan melakukan penelitian untuk mengetahui kondisi subjek sebelum diberi intervensi atau perlakuan, ketika diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan. Peneliti akan melakukan pencatatan mengenai keadaan yang terjadi ketika melaksanakan penelitian yaitu berupa persentase keberhasilan subjek dalam mengerjakan tes kemampuan membaca permulaan. Pengaruh penggunaan media *game* edukatif akan terlihat dari kemampuan membaca permulaan pada subjek setelah diberikan perlakuan.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian eksperimen secara garis besar dapat dibedakan menjadi dua kelompok yaitu (1) desain kelompok (*group design*) dan (2) desain subjek tunggal (*single subject design*) (Juang Sunanto, 2005:54). Berdasarkan pendapat tersebut, berarti penelitian ini termasuk dalam kelompok desain subjek tunggal. Pengukuran variabel terikat dalam penelitian subjek tunggal dilakukan secara berulang-ulang dengan periode waktu tertentu misalnya perminggu, perhari atau perjam. Perbandingan ini tidak dilakukan baik antar individu maupun kelompok, namun perbandingan dilakukan terhadap subjek

yang sama dalam kondisi yang berbeda. Kondisi yang dimaksud adalah kondisi *baseline* dan intervensi.

Pola desain penelitian *single subject research* yang digunakan dalam penelitian ini adalah pola desain A_1 -B- A_2 , yaitu desain *baseline* 1 (A_1) – intervensi (B) – *baseline* 2 (A_2). *Baseline* 1 (A_1) diukur dengan periode waktu sebanyak tiga pertemuan atau hingga diperoleh data yang stabil. Kemudian anak diberikan intervensi (B) berupa penggunaan media *Game* Edukatif dalam pembelajaran membaca permulaan. Intervensi dilakukan sebanyak enam pertemuan. Setelah dilakukan intervensi (B), peneliti mengukur *Baseline* 2 (A_2) dilakukan sebanyak tiga pertemuan atau hingga diperoleh data yang stabil. *Baseline* 2 (A_2) dilakukan untuk mengukur kemampuan anak dalam membaca permulaan setelah diberikan intervensi. Tujuan digunakannya pola desain A_1 -B- A_2 yaitu untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan media *game* edukatif terhadap kemampuan membaca permulaan anak *cerebral palsy* kelas Dasar II di SLB Widya Mulia Pundong.

C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini yaitu satu orang siswa *cerebral palsy* kelas Dasar II di SLB Widya Mulia Pundong. Berikut adalah data singkat mengenai subjek :

Nama : VK
Kelas : II SD
Jenis Kelamin : Perempuan

Dalam penelitian ini penentuan subjek penelitian dilakukan dengan melihat beberapa kriteria diantaranya :

1. Subjek penelitian merupakan siswa tunadaksa *cerebral palsy* kelas Dasar II di SLB Widya Mulia dengan jenis kelamin perempuan dan berusia 9 tahun.
2. Subjek merupakan siswa tunadaksa yang mengalami kelainan fisik akibat *cerebral palsy*. Selain mengalami hambatan motorik subjek juga mengalami hambatan dalam bidang akademik pada kemampuan membaca.
3. Subjek memiliki kemampuan membaca yang rendah dan mengalami kesulitan pada tahap membaca permulaan. Subjek mengalami kesulitan membaca suku kata berpola konsonan-vokal-konsonan dan vokal-konsonan, terkadang mengalami kesalahan membedakan dan mengucapkan beberapa huruf alfabet, serta belum menguasai huruf diftong dan konsonan rangkap.

D. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SLB Widya Mulia yang beralamat di Baran, Srihardono, Pundong, Bantul, Yogyakarta. Adapun pertimbangan peneliti dalam menentukan lokasi penelitian ini adalah :

1. Di SLB Widya Mulia Pundong terdapat siswa tunadaksa *cerebral palsy* kelas Dasar II yang mengalami hambatan membaca pada tahap membaca permulaan.
2. Belum ada variasi media seperti *game edukatif* yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran membaca di kelas untuk siswa tunadaksa *cerebral palsy* di kelas Dasar II SLB Widya Mulia.

Waktu penelitian selama satu setengah bulan yaitu pada bulan April-Mei 2016 untuk pelaksanaan tahap *baseline* (A1), tahap intervensi (B), dan tahap *baseline* (A2). Alokasi waktu selama satu setengah bulan tersebut dengan jam kunjung dua sampai tiga kali pertemuan dalam satu minggu. Adapun perencanaan alokasi waktu dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Alokasi waktu penelitian dengan subjek tunggal menggunakan pola desain A1-B-A2

No.	Rencana Kegiatan	Alokasi Waktu
1.	Pengukuran dan pencatatan data kemampuan membaca permulaan pada fase <i>baseline</i> (A1).	Minggu ke-1 dan minggu ke-2
2.	Penerapan media <i>game edukatif</i> pada fase intervensi.	Minggu ke-3 dan minggu ke-4
3.	Pengukuran dan pencatatan data kemampuan membaca permulaan pada fase intervensi.	Minggu ke-3 dan minggu ke-4
4.	Pengukuran dan pencatatan data kemampuan membaca permulaan pada fase <i>baseline</i> (A2).	Minggu ke-5 dan minggu ke-6

E. Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel terikat dan variabel bebas. Dalam penelitian eksperimen subjek tunggal variabel terikat dikenal dengan nama perilaku sasaran, sedangkan variabel bebas dikenal dengan istilah intervensi atau perlakuan (Juang Sunanta, 2005:12). Adapun variabel tersebut adalah sebagai berikut:

1. Perilaku Sasaran / Varibel Terikat

“Variabel terikat dalam penelitian subjek tunggal dikenal dengan nama *target behavior* (perilaku sasaran) yang ingin diubah dengan memberikan intervensi (*intervension*) tertentu” (Juang Sunanto, 2005:13). Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu kemampuan membaca permulaan.

2. Intervensi / Variabel Bebas

“Variabel bebas (*independent*) adalah variabel yang mempengaruhi variabel terikat” (Juang Sunanto, 2005:12). Variabel bebas dalam penelitian subjek tunggal dikenal dengan nama intervensi atau perlakuan. Pada penelitian ini yang menjadi variabel bebas yaitu media *game* edukatif.

F. Prosedur Penelitian

Pada penelitian dengan subjek tunggal ini, prosedur penelitian terdiri dari tahap awal, tahap perlakuan dan tahap akhir yang meliputi fase *baseline* 1 – fase perlakuan – fase *baseline* 2. Pada tahap awal meliputi tahap persiapan dan fase *baseline* 1. Pada tahap perlakuan (Fase Intervensi) meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti perlakuan, dan kegiatan penutup. Tahap terakhir penelitian dengan subjek tunggal yaitu pada fase *baseline* 2.

Pada desain A1-B-A2, prosedur dasar yang dapat dilakukan oleh peneliti yaitu mengukur kemampuan awal yang menjadi perilaku atau kemampuan sasaran sebelum diberikan intervensi pada fase atau kondisi *baseline* 1 (A1). Kemudian pada fase intervensi (B), peneliti memberikan intervensi atau perlakuan kepada subjek (siswa *cerebral palsy*) dengan menggunakan media *game* edukatif untuk melakukan pengukuran pada kemampuan sasaran atau kondisi subjek. Setelah itu, peneliti melakukan pengukuran kemampuan sasaran pada fase *baseline* 2 (A2) tanpa memberikan perlakuan. Hal tersebut dilakukan dengan maksud untuk mengontrol kondisi intervensi, sehingga keyakinan untuk menarik kesimpulan adanya hubungan fungsional antara variabel bebas dan variabel terikat lebih kuat.

G. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2013:308) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu melalui tes, dan observasi.

1. Metode Tes

Menurut Suharsimi Arikunto (2006:223) metode tes digunakan untuk mengukur ada tidaknya serta besarnya kemampuan objek yang diteliti. Metode tes yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal maupun kemampuan setelah diberikan tindakan terhadap kemampuan membaca permulaan melalui media *game* edukatif. Tes yang diberikan adalah tes kemampuan membaca permulaan dan dilakukan pada setiap fase. Masing-masing fase tersebut adalah fase *baseline* 1 (A1) untuk mengetahui kemampuan awal membaca permulaan; fase intervensi (B) untuk mengetahui ketercapaian keterampilan selama fase perlakuan; dan fase *baseline* 2 (A2) untuk mengetahui kemampuan membaca permulaan setelah diberikan perlakuan.

2. Metode Observasi

Menurut Moh. Nazir (2005:175) pengumpulan data dengan metode observasi langsung atau dengan pengamatan langsung adalah cara pengambilan data dengan menggunakan mata tanpa ada pertolongan alat standar lain untuk keperluan tersebut. Observasi langsung dilaksanakan terhadap subjek di lapangan, atau dalam suatu percobaan di lapangan.

Observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap objek dalam suatu periode tertentu dan mengadakan pencatatan secara sistematis tentang hal-hal tertentu yang diamati.

Metode observasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode observasi partisipan, sehingga peneliti terlibat langsung dengan aktivitas yang sedang diamati (saat proses pembelajaran berlangsung). Observasi bertujuan untuk mengamati subjek belajar membaca dan mencatat semua data perilaku belajar subjek selama proses intervensi berlangsung. Pedoman observasi menggunakan lembar pengamatan, sekaligus lembar kosong yang digunakan untuk mencatat hal-hal selama observasi.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat untuk memperoleh atau mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Menurut Sugiyono (2013:148) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur baik fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen penelitian sangatlah penting karena berfungsi untuk mengumpulkan data yang akan menentukan keberhasilan suatu penelitian. Penyusunan instrumen berpedoman pada pendekatan yang digunakan agar data yang terkumpul dapat dijadikan dasar untuk menguji hipotesis serta dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Instrumen dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan membaca permulaan subjek. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, tes kemampuan membaca permulaan, dan pedoman observasi.

Penjelasan mengenai pengembangan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tes Kemampuan Membaca Permulaan

Instrumen pertama yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrumen tes, berupa tes kemampuan membaca permulaan. Tes kemampuan membaca permulaan diberikan kepada subjek di setiap fase *baseline* dan intervensi. Tes dilakukan pada semua fase untuk mengetahui kemampuan awal subjek sebelum diberikan intervensi, kemampuan subjek saat diberikan intervensi, dan kemampuan subjek saat setelah diberikan intervensi menggunakan media *game* edukatif. Sasaran tes dalam penelitian ini adalah siswa tunadaksa *cerebral palsy* yang mengalami hambatan dalam kemampuan membaca terutama membaca permulaan.

Membaca permulaan dalam hal ini meliputi kemampuan mengenal dan mengucapkan bunyi huruf alfabet yaitu huruf diftong (ai, au) dan huruf konsonan rangkap (sy, ny, ng), membaca suku kata dan kata berpola KVK & VK, membaca suku kata dan kata yang mengandung huruf konsonan rangkap (sy, ny, ng), dan huruf diftong (ai, au). Tes kemampuan membaca diberikan kepada subjek secara lisan dan tes tertulis melalui menjodohkan. Penjelasan mengenai tes membaca permulaan serta penilaian yang diberikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Membuat kisi-kisi instrumen

Kisi-kisi soal instrumen tes dalam penelitian ini dibuat berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dicapai

peserta didik dan dikembangkan oleh peneliti. Kisi-kisi itu sendiri itu merupakan indikator yang akan dijadikan tes untuk subjek dan ditetapkan pada butir-butir soal yang disesuaikan dengan variabel penelitian. Adapun indikator yang digunakan dalam kisi-kisi instrument tes membaca permulaan dalam penelitian ini adalah mengacu pada standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas I semester 1 SDLB-D1 (Depdiknas, 2006:67). Kisi-kisi instrumen tes membaca permulaan tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi- kisi instrumen penelitian tes kemampuan membaca permulaan

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	No.item	Jumlah Butir
Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan bertanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.	Mengenal teks cerita narasi sederhana kegiatan dan bermain di lingkungan rumah dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman.	Mengenal dan mengucapkan bunyi huruf alfabet yaitu huruf diftong (ai, au) dan huruf konsonan rangkap (sy, ny, ng)	1,2,3,4,5	5
		Siswa mampu membaca suku kata dan kata berpola KVK & VK	6,7,8,9,10, 16,17, 19,21	9
		Membaca suku kata dan kata yang mengandung huruf konsonan rangkap (sy, ny, ng)	11,12,13, 22,23, 25,27, 28,30	9
		Membaca suku kata dan kata yang mengandung huruf diftong (ai, au)	14,15, 18,20, 24,26, 29	7

b. Pembuatan butir soal

Butir soal dibuat berdasarkan indikator yang dibuat pada kisi-kisi instrument penelitian. Jumlah soal 30 item, terbagi dalam indikator, yaitu; 1) 5 soal untuk mengetahui kemampuan mengenal dan mengucapkan bunyi huruf alfabet yaitu huruf diftong (ai,au) dan huruf konsonan rangkap (sy, ny, ng); 2) 9 soal untuk mengetahui kemampuan membaca suku kata dan kata berpola KVK dan VK; 3) 9 soal untuk mengetahui kemampuan membaca gabungan huruf alfabet dalam bentuk suku kata dan kata yang mengandung huruf konsonan rangkap (sy, ny, ng); 4) 7 soal untuk mengetahui kemampuan membaca suku kata dan kata yang mengandung huruf diftong (ai, au).

c. Menentukan kriteria penilaian butir soal

Kriteria penilaian dibuat untuk menetapkan skor atau hasil belajar, sehingga dapat diketahui seberapa besar hasil atau nilai yang dicapai oleh peserta didik dalam penelitian yang dilakukan. Menurut Caca Rahmat (2001:93) “tes lisan digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar berupa kemampuan untuk mengemukakan pendapat-pendapat atau gagasan-gagasan secara lisan.” Dalam buku yang sama, Caca Rahmat juga mengemukakan bahwa cara pemberian nilai pada tes lisan adalah dengan menggunakan pedoman penyekoran. Adapun pedoman berdasarkan pengembangan dari pendapat Caca Rahmat (2001:94) adalah sebagai berikut:

Skor 1: anak tidak dapat membaca sama sekali

Skor 2: anak dapat membaca, tetapi dengan bantuan guru/peneliti dan ada kesalahan

Skor 3 : anak dapat membaca, tetapi dengan bantuan guru/peneliti dan tidak ada kesalahan

Skor 4 : anak dapat membaca sendiri tetapi masih ada kesalahan

Skor 5 : anak dapat membaca secara mandiri dengan benar

Jumlah total item soal adalah 30 item soal, dengan jumlah skor terendah yaitu 30 dan jumlah skor tertinggi yaitu 150. Perhitungan nilai dilakukan dengan menjumlahkan keseluruhan skor tes yang didapat oleh subjek selanjutnya dibagi 15 (diperoleh dari skor tertinggi dibagi 10) dan kemudian dikali 10 (diperoleh dari nilai tetap dibagi 10). Perhitungan tersebut akan menghasilkan nilai tertinggi yaitu 100 dan nilai terendah yaitu 20. Perolehan nilai hasil tes membaca permulaan subjek diubah dalam bentuk presentase keberhasilan dengan cara mengalikan 100%. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung perolehan skor menjadi nilai dan persentase keberhasilan yaitu sebagai berikut:

$$S = \frac{R}{N} \times 100 \text{ atau } S = \frac{R}{10} \times 100$$

$$P = S \times 100\%$$

Keterangan:

S : Nilai pencapaian hasil subjek

R : Skor hasil tes subjek yang diperoleh

N : Skor maksimal (150)

100 : Nilai tetap

P : Persentase keberhasilan

2. Pedoman Observasi

Pedoman observasi ini digunakan untuk memonitoring pelaksanaan pembelajaran. Hal-hal yang diamati pada penelitian ini adalah partisipasi siswa serta perkembangan perilaku subjek di lapangan selama intervensi membaca permulaan dengan media *game* edukatif berlangsung. Panduan observasi ini berisi sebuah daftar jenis kegiatan yang akan diamati ketika intervensi berlangsung. Instrumen ini juga berfungsi sebagai instrumen pelengkap dan dijadikan sebagai penguat dalam membuat kesimpulan. Adapun kisi-kisi instrumen observasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Kisi-kisi instrumen penelitian pedoman observasi pembelajaran membaca permulaan menggunakan media *game* edukatif.

No.	Indikator Pedoman Observasi	Jumlah Item	Nomor Item
1.	Kesalahan dalam membaca kata (pembedaan bentuk huruf, pengucapan, dan pelompatan bagian kata)	3	1,2,3
2.	Suasana belajar saat pembelajaran membaca permulaan menggunakan media <i>game</i> edukatif	1	4
3.	Konsentrasi subjek selama pembelajaran membaca permulaan	1	5
4.	Ketertarikan subjek terhadap media <i>game</i> edukatif (antusias dan kemampuan menggunakan media)	1	6
5.	Respon subjek mengikuti pembelajaran (keaktifan dan cara menyimak)	1	7

I. Validitas Instrumen

Validitas merupakan salah satu syarat dalam membuat instrumen. Sugiyono (2013:121) berpendapat bahwa “instrumen yang valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya

diukur.” Dalam penelitian ini peneliti menggunakan validitas isi yang dilakukan terhadap instrumen tes kemampuan membaca permulaan. Uji validitas isi yaitu menguji instrumen penelitian dengan penalaran, memenuhi persyaratan valid dan dirancang sesuai teori dan ketentuan yang berlaku. Sugiyono (2013:129) pengujian validitas isi instrumen berbentuk tes dapat dilakukan dengan membandingkan antara kesesuaian isi instrumen dengan materi pelajaran yang telah diajarkan.

Instrumen tes kemampuan membaca permulaan dan pedoman observasi dalam penelitian ini divalidasi menggunakan validasi isi melalui penilaian dari profesional. Cara validasinya yaitu melalui diskusi dan saran tertulis ataupun lisan mengenai isi dan kejelasan instrumen serta kerelevanan instrumen dengan materi pelajaran yang diajarkan di sekolah. Apabila instrumen telah divalidasi, maka selanjutnya instrumen direvisi berdasarkan saran, kritik, dan pendapat dari validator. Pada penelitian ini instrumen tes membaca permulaan yang digunakan divalidasi oleh pakar atau ahli yaitu guru kelas II di SLB Widya Mulia Pundong.

J. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian eksperimen dengan subjek tunggal ini dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Muhammad Nisfiannoor (2009:4), menjelaskan mengenai statistika deskriptif yaitu metode statistik yang digunakan untuk mengumpulkan, meringkas, menyajikan, dan mendeskripsikan data, sehingga dapat memberikan informasi yang berguna.”

Sugiyono (2013:208), menjelaskan mengenai penyajian data yang dianalisis menggunakan statistik deskriptif dapat disajikan melalui tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, pengukuran tendensi sentral, dan perhitungan persentase. Dalam penelitian ini analisis data dengan statistik deskriptif disajikan melalui grafik dan tabel dengan tujuan untuk menunjukkan perubahan data pada setiap fase, yaitu pada fase *baseline* dan pada fase intervensi.

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dilakukan dengan cara mengamati secara langsung data yang telah ditampilkan dalam grafik. Pengamatan secara langsung tersebut memerlukan perhitungan tertentu agar dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Perhitungan yang dimaksud yaitu analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi. Menurut Juang Sunanto (2005:96), yang dimaksud dengan analisis dalam kondisi adalah melakukan analisis perubahan data dalam suatu kondisi, misalnya kondisi *baseline* atau kondisi intervensi. Komponen analisis data dalam kondisi meliputi panjang kondisi, kecenderungan arah, tingkat stabilitas, tingkat perubahan jejak data, dan rentang. Sementara komponen analisis data antar kondisi meliputi variabel yang diubah, perubahan kecenderungan arah dan efeknya, perubahan stabilitas, perubahan level data, serta data *overlap* atau data tumpang tindih.

Data observasi selama fase intervensi merupakan data deskriptif yang diharapkan dapat menjadi bukti penunjang dalam analisis data mengenai kemampuan membaca permulaan menggunakan media *game* edukatif. Hasil dari analisis data tersebut dapat digunakan untuk mengetahui adanya perubahan perilaku akademik pada subjek yang berupa presentase keberhasilan

membaca permulaan. Melalui olah dan penyajian data diharapkan dapat diketahui efektivitas penggunaan media *game* edukatif terhadap kemampuan membaca permulaan pada subjek anak *cerebral palsy* kelas Dasar II di SLB Widya Mulia pondong. Efektivitas media dapat dilihat dari perubahan perilaku akademik subjek yang berupa presentase frekuensi ketepatan atau keberhasilan yang bertambah dalam mengerjakan tes membaca permulaan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yaitu di Sekolah Luar Biasa (SLB) Widya Mulia Pundong Bantul. SLB Widya Mulia merupakan lembaga pendidikan swasta yang beralamat di Baran, Srihardono, Pundong, Bantul, Yogyakarta. Penyelenggaraan pendidikan di SLB Widya Mulia terdiri atas 3 jenjang, yaitu jenjang SDLB, SMPLB, dan SMALB. Layanan pendidikan yang diberikan di SLB Widya Mulia diperuntukkan bagi anak yang menyandang tunanetra, tunarungu, tunagrahita, tunadaksa dan tunaganda. Siswa tunanetra di SLB Widya Mulia sejumlah 4 siswa, tunarungu 13 siswa, tunagrahita sejumlah 55 siswa, tunagrahita ringan sejumlah 9 siswa, tunadaksa sejumlah 8 siswa, dan tunaganda sejumlah 2 siswa. Keseluruhan siswa yang terdaftar dan mengikuti kegiatan belajar mengajar di SLB Widya Mulia berjumlah 91 siswa dengan 16 orang pengajar serta 4 orang staff karyawan.

Kegiatan pembelajaran di SLB Widya Mulia diselenggarakan setiap hari Senin sampai dengan hari Jumat. Hari Sabtu libur bagi semua siswa, namun guru dan staff karyawan tetap masuk. Kegiatan pembelajaran setiap hari dimulai pukul 07.30 WIB sampai dengan pukul 11.00 WIB bagi siswa kelas kecil. Bagi siswa kelas besar kegiatan pembelajaran setiap hari dimulai pukul 07.30 WIB sampai dengan pukul 14.00 WIB. Kegiatan belajar selain akademik juga diselenggarakan di SLB Widya Mulia yaitu keterampilan. Keterampilan-keterampilan tersebut mulai dari kegiatan keterampilan membuat emping,

keterampilan membuat aksesoris, keterampilan membatik, keterampilan menjahit, karawitan, menari, pramuka, dan pertanian.

SLB Widya Mulia memiliki 5 gedung bangunan dengan 1 pintu gerbang masuk menghadap selatan. Gedung – gedung sekolah tersusun mengelilingi 1 halaman yang berada di tengah-tengah sekolah. Gedung – gedung sekolah terdiri dari 1 gedung untuk ruang guru, perpustakaan dan ruang BP, 1 gedung untuk ruang kepala sekolah, dan 3 gedung untuk ruang kelas dan ruang keterampilan. SLB Widya Mulia juga menyediakan beberapa fasilitas yaitu terdapat 1 aula, 4 kamar mandi untuk siswa, 1 kamar mandi untuk guru, 1 ruang UKS, 1 ruang fisioterapi, 1 gudang dan 1 dapur. Terdapat 5 ruang kelas dalam 1 gedung, setiap ruang kelas disekat menjadi 2-3 atau 4 kelas untuk kegiatan belajar mengajar. Kelas yang digunakan untuk penelitian yaitu ruang kelas II, dimana satu ruang disekat menjadi dua untuk kelas II dan III SDLB.

B. Deskripsi Subjek Penelitian

Penelitian ini menggunakan subjek tunggal yaitu satu orang siswa yang merupakan anak tunadaksa *cerebral palsy*. Adapun identitas dan deskripsi karakteristik subjek dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Identitas Subjek

Nama : VK
Usia : 9 tahun
Jenis kelamin : Perempuan
Kelas : II SDLB

2. Karakteristik Subjek

Subjek mengalami kelainan fisik akibat *cerebral palsy*, sehingga mengalami hambatan motorik dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Hambatan lain yang dialami subjek yaitu hambatan dalam bidang akademik terutama pada area membaca. Subjek memiliki kemampuan membaca yang rendah dan masih mengalami kesulitan pada tahap membaca permulaan. Subjek masih mengalami kesulitan membaca suku kata berpola konsonan-vokal-konsonan maupun vokal-konsonan. Subjek terkadang salah membedakan dan membaca beberapa huruf konsonan, serta mengalami kesulitan membaca huruf diftong dan huruf konsonan rangkap.

Kemampuan awal yang dimiliki subjek berkaitan dengan kemampuan membacanya antara lain sebagai berikut:

4. Mengenal dan mampu mengucapkan huruf vokal dan konsonan a-z
5. Mampu dibimbing membaca suku kata berpola KV
6. Mampu dibimbing untuk membaca kata sederhana berpola KVKV dengan bantuan gambar

Karakteristik subjek pada masalah sosial dapat dikatakan tidak memiliki masalah. Subjek mampu berinteraksi dengan baik, mudah bergaul dengan orang yang baru dikenal. Karakteristik emosi subjek dapat dikatakan sama dengan anak normal lainnya. Subjek kadang-kadang masih berubah-ubah sikapnya dikarenakan suasana hati yang belum stabil. Suasana hati yang belum stabil tersebut membuat subjek mudah bosan dan kurang tertarik dengan materi yang disampaikan secara monoton di kelas.

C. Deskripsi Data Kemampuan Membaca Permulaan

1. Kemampuan Membaca Permulaan Fase *Baseline 1* (A1)

Fase *baseline 1* (A1) dalam penelitian ini dilaksanakan selama tiga kali pertemuan. Setiap pertemuan berlangsung selama 30-40 menit. Fase *baseline 1* (A1) ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan membaca permulaan yang dimiliki oleh subjek sebelum diberikan intervensi berupa media *game edukatif*. Kemampuan membaca permulaan yang dimaksud yaitu : kemampuan mengenal dan mengucapkan bunyi huruf alfabet yaitu huruf diftong (ai,au) dan huruf konsonan rangkap (sy,ny,ng) serta kemampuan membaca beberapa huruf yang digabungkan menjadi suku kata dan kata berpola K-V-K, V-K, maupun K-V-K-V-K.

Fase *baseline 1* (A1) dilakukan dengan memberikan tes kemampuan membaca permulaan kepada subjek. Tes yang diujikan terdiri dari 2 kategori yaitu tes lisan dan tes tertulis. Subjek diminta untuk membaca teks pada tes lisan, dan pada tes tertulis subjek diminta untuk menjodohkan teks dengan gambar yang sesuai. Tes yang disajikan berjumlah 30 item soal, terdiri dari 15 item soal membaca dan 15 item soal menjodohkan. Kegiatan pada fase ini, peneliti memberikan instruksi kepada subjek untuk membaca beberapa huruf dan gabungan huruf dalam bentuk suku kata. Peneliti juga memberikan instruksi kepada subjek untuk menjodohkan beberapa kata dengan gambar yang sesuai dengan kata yang telah tersedia. Adapun hasil dari tes kemampuan membaca yang dilakukan pada fase *baseline 1* (A1) dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

a. Pertemuan Pertama / *Baseline 1 (A1) Pertama*

Fase *baseline 1 (A1)* pada pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 11 April 2016. Berdasarkan 30 item soal yang diujikan, subjek memperoleh total skor 81. Skor 16 untuk indikator mengenal dan mengucapkan bunyi huruf alfabet yaitu huruf diftong (ai, au) dan huruf konsonan rangkap (sy, ny, ng). Skor 22 untuk indikator membaca suku kata dan kata berpola KVK & VK. Skor 23 untuk indikator membaca suku kata dan kata yang mengandung huruf konsonan rangkap (sy, ny, ng). Skor 20 untuk indikator membaca suku kata dan kata yang mengandung huruf diftong (ai, au). Total skor yang diperoleh subjek pada fase *baseline 1 (A1)* pertemuan pertama yaitu 81, sehingga nilai tes membaca permulaan yang diperoleh subjek adalah 54.

b. Pertemuan Kedua / *Baseline 1 (A1) Kedua*

Fase *baseline 1 (A1)* pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 12 April 2016. Berdasarkan 30 item soal yang diujikan, subjek memperoleh total skor 81. Skor 16 untuk indikator mengenal dan mengucapkan bunyi huruf diftong (ai, au) dan huruf konsonan rangkap (sy, ny, ng). Skor 23 untuk indikator membaca suku kata dan kata berpola KVK & VK. Skor 24 untuk indikator membaca suku kata dan kata yang mengandung huruf konsonan rangkap. Skor 18 untuk indikator membaca suku kata dan kata yang mengandung huruf diftong. Total skor yang diperoleh pada fase *baseline 1 (A1)* pertemuan kedua yaitu 81, sehingga nilai tes membaca permulaan yang diperoleh subjek adalah 54.

c. Pertemuan Ketiga / *Baseline 1 (A1) Ketiga*

Fase *baseline 1 (A1)* pada pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 13 April 2016. Berdasarkan 30 item soal yang diujikan, subjek memperoleh total skor 72. Skor 11 untuk indikator mengenal dan mengucapkan bunyi huruf alfabet yaitu huruf diftong (ai, au) dan huruf konsonan rangkap (sy, ny, ng). Skor 21 untuk indikator membaca suku kata dan kata berpola KVK & VK. Skor 23 untuk indikator membaca suku kata dan kata yang mengandung huruf konsonan rangkap (sy, ny, ng). Skor 17 untuk indikator membaca suku kata dan kata yang mengandung huruf diftong (ai, au). Total skor yang diperoleh subjek pada fase *baseline 1 (A1)* pertemuan pertama yaitu 72, sehingga nilai tes membaca permulaan yang diperoleh subjek adalah 48.

Berdasarkan uraian secara deskripsi mengenai kemampuan membaca permulaan subjek pada fase *baseline 1* di atas, peneliti merangkumnya dalam sebuah tabel. Adapun tabel rangkuman hasil kemampuan membaca permulaan pada fase *baseline 1 (A1)* adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Tes Kemampuan Membaca Permulaan Subjek pada Setiap Sesi di Fase *Baseline 1 (A1)*

Sesi ke -	Tanggal Pelaksanaan	Skor Tes Membaca Permulaan	Nilai	Persentase Kemampuan Membaca Permulaan
1	11-04-2016	81	54	54%
2	12-04-2016	81	54	54%
3	13-04-2016	71	48	48%

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa subjek mengalami penurunan perolehan nilai tes membaca permulaan yaitu pada pertemuan ketiga. Pada fase *baseline* 1 (A1) pertemuan ketiga ini subjek mengalami penurunan nilai yang diduga karena subjek mulai merasa bosan dengan soal yang sama. Selain, merasa bosan, diduga subjek juga merasa kelelahan dikarenakan tes membaca permulaan pada fase *baseline* 1 pertemuan ketiga dilakukan setelah subjek mengikuti kegiatan olahraga. Hal lain yang menyebabkan penurunan perolehan nilai tes membaca permulaan diduga karena subjek belum menguasai soal tes, sehingga subjek merasa kesulitan mengerjakan soal dan tidak mau membaca ataupun mengerjakan pada beberapa soal tes yang telah disediakan.

2. Kemampuan Membaca Permulaan Fase Intervensi (B)

Fase intervensi (B) dalam penelitian ini dilaksanakan selama 6 kali pertemuan dengan durasi waktu setiap pertemuan yaitu selama 40-60 menit. Pada fase ini, dilakukan pembelajaran membaca permulaan dengan menggunakan media *game* edukatif. Kegiatan pembelajaran pada fase intervensi ini berbeda dengan kegiatan pembelajaran biasanya karena dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan media *game* edukatif.

Langkah pelaksanaan penelitian pada fase intervensi secara umum yakni peneliti membuka kegiatan pembelajaran dengan menjelaskan mengenai kegiatan yang akan dilakukan. Peneliti selanjutnya menjelaskan mengenai media *game* edukatif yang digunakan termasuk materi yang dipelajari yang terdapat dalam aplikasi *game* edukatif. Penggunaan media

game edukatif dibatasi waktu selama 15-25 menit. Selanjutnya subjek dibimbing dan diarahkan oleh peneliti untuk mengamati, membaca serta menyesuaikan bunyi bacaan dengan bacaan yang tersedia dalam aplikasi *game* edukatif.

Setelah itu dilanjutkan dengan memberikan tes membaca permulaan kepada subjek. Item soal yang diujikan sama dengan item soal yang diberikan pada fase *baseline* (A1). Pada fase ini, tes membaca permulaan dilakukan dengan cara peneliti memberikan instruksi kepada subjek. Instruksi pertama yaitu untuk membaca beberapa huruf dan gabungan huruf yang digabungkan menjadi suku kata. Instruksi kedua yaitu untuk menjodohkan beberapa kata dengan gambar yang sesuai dengan kata yang telah tersedia.

Adapun hasil dari tes kemampuan membaca yang dilakukan pada fase *baseline* 1 (A1) dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

a. Pertemuan Pertama

Intervensi pada sesi pertama dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 18 April 2016. Intervensi sesi pertama menggunakan media *game* edukatif menarik perhatian subjek dengan adanya bacaan yang disertai gambar dan suara. Pada intervensi sesi pertama peneliti mengulas semua materi yaitu membaca kata/suku kata yang mengandung huruf diftong dan konsonan rangkap, serta membaca kata yang mengandung suku kata berpola k-v-k dan v-k. Peneliti membimbing dan mengarahkan subjek bagaimana cara menggunakan media *game* edukatif dengan benar.

Subjek menunjukkan sikapnya dengan lebih mampu memperhatikan dan mengikuti kegiatan pembelajaran membaca. Namun, pada intervensi sesi pertama ini, subjek masih terpacu pada gambar-gambar yang terdapat dalam *game* edukatif. Subjek juga masih kesulitan memahami materi yaitu pada materi huruf konsonan rangkap, huruf diftong, serta suku kata berpola v-k. Setelah selesai pemberian materi menggunakan media *game* edukatif, peneliti menyimpan media dan selanjutnya memberikan soal tes membaca permulaan untuk dikerjakan subjek.

Berdasarkan 30 item soal yang diujikan, subjek memperoleh total skor 114. Skor yang diperoleh subjek untuk indikator mengenal dan mengucapkan bunyi huruf alfabet yaitu huruf diftong (ai, au) dan huruf konsonan rangkap (sy, ny, ng) adalah 19. Skor yang diperoleh subjek untuk indikator membaca suku kata dan kata berpola KVK & VK adalah 32. Pada indikator untuk mengetahui kemampuan membaca suku kata dan kata yang mengandung huruf konsonan rangkap (sy, ny, ng) subjek memperoleh skor 37. Skor 26 untuk indikator membaca suku kata dan kata yang mengandung huruf diftong (ai, au). Total skor yang diperoleh subjek pada fase intervensi (B) pertemuan pertama yaitu 114, sehingga nilai tes membaca permulaan yang diperoleh subjek adalah 76.

b. Pertemuan Kedua

Fase intervensi (B) pada pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 20 April 2016. Pada sesi kedua peneliti membimbing subjek untuk lebih memperhatikan penjelasan mengenai materi membaca

yang terdapat dalam *game*. Subjek mampu memperhatikan dan mengikuti kegiatan pembelajaran, namun masih sama dengan sesi pertama yaitu terpacu pada gambar gambar yang terdapat dalam *game* edukatif. Hal tersebut mengakibatkan subjek masih mengalami kesalahan dalam membaca pada materi huruf konsonan rangkap. Selanjutnya peneliti memberikan soal tes membaca permulaan untuk dikerjakan subjek.

Berdasarkan 30 item soal yang diujikan, subjek memperoleh total skor 117. Skor 21 untuk indikator mengenal dan mengucapkan bunyi huruf alfabet yaitu huruf diftong (ai, au) dan huruf konsonan rangkap (sy, ny, ng). Skor 34 untuk indikator membaca suku kata dan kata berpola KVK & VK. Skor 36 untuk indikator membaca suku kata dan kata yang mengandung huruf konsonan rangkap (sy, ny, ng). Skor 26 untuk indikator membaca suku kata dan kata yang mengandung huruf diftong (ai, au). Total skor yang diperoleh subjek pada fase intervensi (B) pertemuan kedua yaitu 117, sehingga nilai tes membaca permulaan yang diperoleh subjek adalah 78.

c. Pertemuan Ketiga

Fase intervensi (B) pada pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Jum'at, tanggal 22 April 2016. Pada sesi ketiga peneliti membimbing subjek untuk lebih memperhatikan penjelasan mengenai materi membaca yang terdapat dalam *game*. Subjek dibimbing pada materi mengenal dan membaca huruf konsonan rangkap. Subjek mampu memperhatikan dan mengikuti kegiatan pembelajaran, namun masih sama dengan sesi

pertama dan kedua. Subjek masih terpacu pada gambar gambar yang terdapat dalam *game* edukatif, sehingga untuk membaca huruf konsonan rangkap dan kata yang mengandung huruf konsonan rangkap subjek masih memerlukan bantuan dari peneliti. Setelah selesai menggunakan media *game* edukatif subjek diminta untuk mengerjakan soal tes membaca permulaan.

Berdasarkan 30 item soal yang diujikan, subjek memperoleh total skor 129. Skor 21 untuk indikator mengenal dan mengucapkan bunyi huruf alfabet yaitu huruf diftong (ai, au) dan huruf konsonan rangkap (sy, ny, ng). Skor 39 untuk indikator membaca suku kata dan kata berpola KVK & VK. Skor 41 untuk indikator membaca suku kata dan kata yang mengandung huruf konsonan rangkap (sy, ny, ng). Skor 28 untuk indikator membaca suku kata dan kata yang mengandung huruf diftong (ai, au). Total skor yang diperoleh subjek pada fase intervensi (B) pertemuan ketiga yaitu 129, sehingga nilai tes membaca permulaan yang diperoleh subjek adalah 86.

d. Pertemuan Keempat

Fase intervensi (B) pada pertemuan keempat dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 25 April 2016. Peneliti mengulas kembali materi sebelumnya dan lebih menekankan pada materi membaca huruf konsonan rangkap dan kata yang mengandung huruf konsonan rangkap. Pada sesi keempat subjek nampak sudah mampu menggunakan media *game* secara mandiri. Respon subjek ditunjukkan dengan antusias subjek

mengikuti kegiatan pembelajaran. Sebelum peneliti memberikan instruksi subjek sudah membaca materi bacaan yang terdapat dalam aplikasi *game* edukatif. Namun, ketika membaca beberapa huruf dan kata subjek masih mengalami kesalahan yaitu pada membaca kata berpola k-v-k-v-k dan membaca huruf konsonan rangkap. Setelah selesai menggunakan media *game* edukatif subjek mengerjakan soal tes membaca permulaan.

Berdasarkan 30 item soal yang diujikan, subjek memperoleh total skor 129. Skor 21 untuk indikator mengenal dan mengucapkan bunyi huruf alfabet yaitu huruf diftong (ai, au) dan huruf konsonan rangkap (sy, ny, ng). Skor 37 untuk indikator membaca suku kata dan kata berpola KVK & VK. Skor 43 untuk indikator membaca suku kata dan kata yang mengandung huruf konsonan rangkap (sy, ny, ng). Skor 28 untuk indikator membaca suku kata dan kata yang mengandung huruf diftong (ai, au). Total skor yang diperoleh subjek pada fase intervensi (B) pertemuan keempat yaitu 129, sehingga nilai tes membaca permulaan yang diperoleh subjek adalah 86.

e. Pertemuan Kelima

Fase intervensi (B) pada pertemuan kelima dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 26 April 2016. Pada sesi kelima peneliti mengulas semua materi yaitu materi membaca huruf diftong, konsonan rangkap dan kata berpola yang mengandung suku kata berpola k-v-k dan v-k. Pada sesi kelima subjek nampak sudah mampu menggunakan media *game* secara mandiri. Respon yang ditunjukkan subjek yaitu subjek antusias dalam

membaca setiap materi yang terdapat dalam aplikasi *game* edukatif. Hal tersebut dikarenakan adanya bantuan gambar yang juga disertai suara pada setiap teks bacaan pada aplikasi *game* edukatif. Selanjutnya setelah selesai menggunakan media *game* edukatif peneliti memberikan soal tes membaca untuk dikerjakan oleh subjek.

Berdasarkan 30 item soal yang diujikan, subjek memperoleh total skor 141. Skor 23 untuk indikator mengenal dan mengucapkan bunyi huruf alfabet yaitu huruf diftong (ai, au) dan huruf konsonan rangkap (sy, ny, ng). Skor 42 untuk indikator membaca suku kata dan kata berpola KVK & VK. Skor 45 untuk indikator membaca suku kata dan kata yang mengandung huruf konsonan rangkap (sy, ny, ng). Skor 31 untuk indikator membaca suku kata dan kata yang mengandung huruf diftong (ai, au). Total skor yang diperoleh subjek pada fase intervensi (B) pertemuan kelima yaitu 141, sehingga nilai tes membaca permulaan yang diperoleh subjek adalah 94.

f. Pertemuan Keenam

Fase intervensi (B) pada pertemuan keenam dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 27 April 2016. Intervensi sesi keenam peneliti mengulas kembali semua materi yang dipelajari. Subjek sudah mampu menggunakan media *game* secara mandiri dan nampak antusias menggunakan media *game* edukatif. Sebelum peneliti memberikan instruksi subjek sudah membaca materi bacaan yang terdapat dalam aplikasi *game* edukatif. Setelah selesai menggunakan media *game*

edukatif, peneliti menyimpan media *game* edukatif selanjutnya memberikan subjek soal tes membaca permulaan untuk dikerjakan.

Berdasarkan 30 item soal yang diujikan, subjek memperoleh total skor 141. Subjek mendapatkan skor 23 pada indikator untuk mengetahui kemampuan subjek dalam mengenal dan mengucapkan bunyi huruf alfabet yaitu huruf diftong (ai, au) dan huruf konsonan rangkap (sy, ny, ng). Skor 42 diperoleh subjek untuk indikator membaca suku kata dan kata berpola KVK & VK. Skor 45 diperoleh subjek di indikator untuk mengetahui kemampuan membaca suku kata dan kata yang mengandung huruf konsonan rangkap (sy, ny, ng). Skor 31 untuk indikator membaca suku kata dan kata yang mengandung huruf diftong (ai, au). Total skor subjek pada fase intervensi (B) pertemuan keenam yaitu 141, sehingga nilai tes membaca permulaan yang diperoleh subjek adalah 94.

Data deskripsi mengenai keterlaksanaan pemberian intervensi menggunakan media *game* edukatif terhadap kemampuan membaca permulaan subjek mulai dari sesi pertama sampai sesi keenam telah diuraikan di atas. Berdasarkan uraian deskripsi tersebut peneliti membuat rangkuman keseluruhan skor dan nilai tes membaca permulaan yang diperoleh subjek setiap sesi pada fase intervensi dalam sebuah tabel. Adapun tabel hasil perolehan skor dan nilai tes kemampuan membaca permulaan subjek pada fase intervensi adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Tes Kemampuan Membaca Permulaan Subjek pada Setiap Sesi di Fase Intervensi (B)

Sesi ke-	Tanggal Pelaksanaan	Skor Tes Membaca Permulaan	Nilai	Persentase Kemampuan Membaca Permulaan
1	18-04-2016	114	76	76 %
2	20-04-2016	117	78	78 %
3	22-04-2016	129	86	86 %
4	25-04-2016	129	86	86 %
5	26-04-2016	141	94	94 %
6	27-04-2016	141	94	94 %

3. Kemampuan Membaca Permulaan Fase *Baseline 2* (A2)

Fase *baseline 2* (A2) dalam penelitian ini dilaksanakan selama 3 kali pertemuan. Setiap pertemuan berlangsung selama 30-40 menit. Fase *baseline 2* (A2) dilakukan untuk mengetahui kemampuan membaca permulaan pada subjek setelah diberikan intervensi atau perlakuan menggunakan media *game edukatif*. Kemampuan membaca permulaan yang dimaksud yaitu huruf diftong (ai,au), kemampuan mengenal dan mengucapkan bunyi huruf alfabet yaitu huruf konsonan rangkap (sy,ny,ng), kemampuan membaca beberapa huruf yang digabungkan menjadi suku kata berpola K-V-K, dan V-K, serta kemampuan membaca beberapa huruf yang digabungkan menjadi kata berpola K-V-K-V-K.

Kegiatan yang dilakukan pada fase *baseline 2* (A2) sama dengan kegiatan yang dilakukan pada fase *baseline 1* (A1). Kejadiannya yaitu memberikan tes kemampuan membaca permulaan kepada subjek. Tes yang diujikan terdiri dari 2 kategori yaitu tes lisan dan tes tertulis. Subjek diminta

untuk membaca teks pada tes lisan, dan pada tes tertulis subjek diminta untuk menjodohkan teks dengan gambar yang sesuai. Tes yang disajikan berjumlah 30 item soal, terdiri dari 15 item soal membaca dan 15 item soal menjodohkan. Kegiatan pada fase ini, peneliti memberikan instruksi kepada subjek untuk membaca beberapa suku kata. Peneliti juga memberikan instruksi kepada subjek untuk menjodohkan kata dengan gambar yang sesuai. Adapun hasil dari tes kemampuan membaca yang dilakukan pada fase *baseline 2* (A2) dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

a. Pertemuan Pertama

Fase *baseline 2* (A2) pada pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 03 Mei 2016. Berdasarkan 30 item soal yang diujikan, subjek memperoleh total skor 141. Skor 23 diperoleh subjek pada indikator untuk mengetahui kemampuan mengenal dan mengucapkan bunyi huruf alfabet yaitu huruf diftong (ai, au) dan huruf konsonan rangkap (sy, ny, ng). Indikator membaca suku kata dan kata berpola KVK & VK subjek mendapat skor sejumlah 43. Pada indikator membaca suku kata dan kata yang mengandung huruf konsonan rangkap (sy, ny, ng) subjek memperoleh skor sejumlah 43. Skor 32 untuk indikator membaca suku kata dan kata yang mengandung huruf diftong (ai, au). Total skor yang diperoleh subjek pada fase *baseline 2* (A2) pertemuan pertama yaitu 141, sehingga nilai tes membaca permulaan yang diperoleh subjek adalah 94.

b. Pertemuan Kedua

Fase *baseline 2* (A2) sesi kedua dilaksanakan pada tanggal 09 Mei 2016. Berdasarkan 30 item soal yang diujikan, subjek memperoleh total skor 138. Skor 23 diperoleh subjek dalam indikator untuk mengathau kemampuan mengenal dan mengucapkan bunyi huruf alfabet yaitu huruf diftong (ai, au) dan konsonan rangkap (sy, ny, ng). Skor 41 diperoleh subjek di indikator untuk mengetahui kemampuan membaca suku kata dan kata berpola KVK & VK. Skor 41 untuk indikator membaca suku kata dan kata yang mengandung huruf konsonan rangkap (sy, ny, ng). Skor 33 diperoleh subjek di indikator untuk mengetahui kemampuan membaca suku kata dan kata yang mengandung huruf diftong (ai, au). Total skor fase *baseline 2* (A2) pertemuan kedua yaitu 138, sehingga nilai tes membaca permulaan yang diperoleh subjek adalah 92.

c. Pertemuan Ketiga

Fase *baseline 2* (A2) pada pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 11 Mei 2016. Berdasarkan 30 item soal yang diujikan, subjek memperoleh total skor 141. Skor 22 untuk indikator mengenal dan mengucapkan bunyi huruf alfabet yaitu huruf diftong (ai, au) dan huruf konsonan rangkap (sy, ny, ng). Skor 44 untuk indikator membaca suku kata dan kata berpola KVK & VK. Skor 42 untuk indikator membaca suku kata dan kata yang mengandung huruf konsonan rangkap (sy, ny, ng). Skor 33 untuk indikator membaca suku kata dan kata yang mengandung huruf diftong (ai, au). Total skor yang diperoleh subjek

pada fase *baseline 2* (A2) pertemuan ketiga yaitu 141, sehingga nilai tes membaca permulaan yang diperoleh subjek adalah 94.

Data deskripsi mengenai kemampuan membaca permulaan subjek pada fase *baseline 2* (A2) telah diuraikan di atas. Berdasarkan uraian deskripsi tersebut peneliti membuat rangkuman keseluruhan skor dan nilai tes membaca permulaan pada fase *baseline 2*(A2) dalam sebuah tabel. Adapun tabel hasil kemampuan membaca permulaan subjek pada fase *baseline 2* adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Tes Kemampuan Membaca Permulaan Subjek pada Setiap Sesi di Fase *Baseline 2* (A2)

Sesi ke	Tanggal Pelaksanaan	Skor Tes Membaca Permulaan	Nilai	Persentase Kemampuan Membaca Permulaan
1	03-05-2016	141	94	94 %
2	09-05-2016	138	92	92 %
3	11-05-2016	141	94	94 %

D. Data Perbandingan Hasil Tes Membaca Permulaan Setiap Fase

1. Perbandingan Fase *Baseline 1* (A1) dengan Fase Intervensi (B)

Berdasarkan data yang diperoleh pada fase *baseline 1* (A1) dan fase intervensi (B), dapat diketahui bahwa terdapat perubahan nilai tes membaca permulaan secara positif. Nilai tes yang diperoleh subjek pada fase *baseline 1* (A1) menunjukkan hasil yang menurun, sedangkan nilai hasil tes kemampuan membaca permulaan pada fase intervensi mengalami kenaikan. Adapun data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Perbandingan Hasil Tes Membaca Permulaan Fase *Baseline* 1 (A1) dan Fase Intervensi (B)

Perilaku Sasaran	Sesi ke-	Nilai Tes Membaca Permulaan	
		Fase <i>Baseline</i> 1 (A1)	Fase Intervensi (B)
Kemampuan membaca permulaan	1	54	-
	2	54	-
	3	48	-
	4	-	76
	5	-	78
	6	-	86
	7	-	86
	8	-	94
	9	-	94

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui nilai rata-rata yang diperoleh dari tes membaca permulaan fase *baseline* 1 (A1) dan fase intervensi (B). Nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil tes membaca permulaan pada fase *baseline* 1 (A1) adalah 52. Nilai rata-rata yang diperoleh dari tes membaca permulaan pada fase intervensi (B) adalah 85,67. Berdasarkan nilai rata-rata hasil tes pada fase *baseline* 1 (A1) dan intervensi tersebut, maka rata-rata peningkatan nilai tes membaca permulaan dari fase *baseline* 1 (A1) ke fase intervensi (B) adalah sebesar 33,67.

2. Perbandingan Fase Intervensi (B) dengan Fase *Baseline* 2 (A2)

Berdasarkan data yang diperoleh pada fase intervensi (B) dan fase *baseline* 2 (A2), dapat diketahui perubahan pada nilai tes membaca permulaan yang diperoleh subjek. Pada fase intervensi (B) nilai tes membaca permulaan mengalami peningkatan, begitu juga dengan fase *baseline* 2 (A2) nilai tes membaca permulaan juga mengalami peningkatan. Adapun data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Perbandingan Hasil Tes Membaca Permulaan Fase Intervensi (B) dan Fase *Baseline 2* (A2)

Perilaku Sasaran	Sesi ke-	Nilai Tes Membaca Permulaan	
		Fase Intervensi (B)	Fase <i>Baseline 2</i> (A2)
Kemampuan membaca permulaan	4	76	-
	5	78	-
	6	86	-
	7	86	-
	8	94	-
	9	94	-
	10	-	94
	11	-	92
	12	-	94

Berdasarkan data tersebut, dapat diketahui nilai rata-rata yang diperoleh subjek dari tes membaca permulaan fase intervensi (B) dan fase *baseline 2* (A2). Nilai rata-rata yang diperoleh dari tes membaca permulaan pada fase intervensi (B) adalah 85,67. Nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil tes membaca permulaan pada fase *baseline 2* (A2) adalah 93,33. Berdasarkan nilai rata-rata hasil tes pada fase intervensi (B) dan fase *baseline 2* (A2) tersebut, maka rata-rata peningkatan nilai tes membaca permulaan dari fase intervensi (B) ke fase *baseline 2* (A2) adalah 7,67.

3. Perbandingan Fase *Baseline 1* (A1) dengan Fase *Baseline 2* (A2)

Berdasarkan data yang diperoleh pada fase *baseline 1* (A1) dan fase *baseline 2* (A2), dapat diketahui bahwa terdapat perubahan nilai tes membaca permulaan. Nilai tes membaca permulaan pada kedua fase di setiap pertemuan adalah tidak stabil dan terjadi peningkatan yang positif dari fase *baseline 1* (A1) ke fase *baseline 2* (A2). Adapun data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

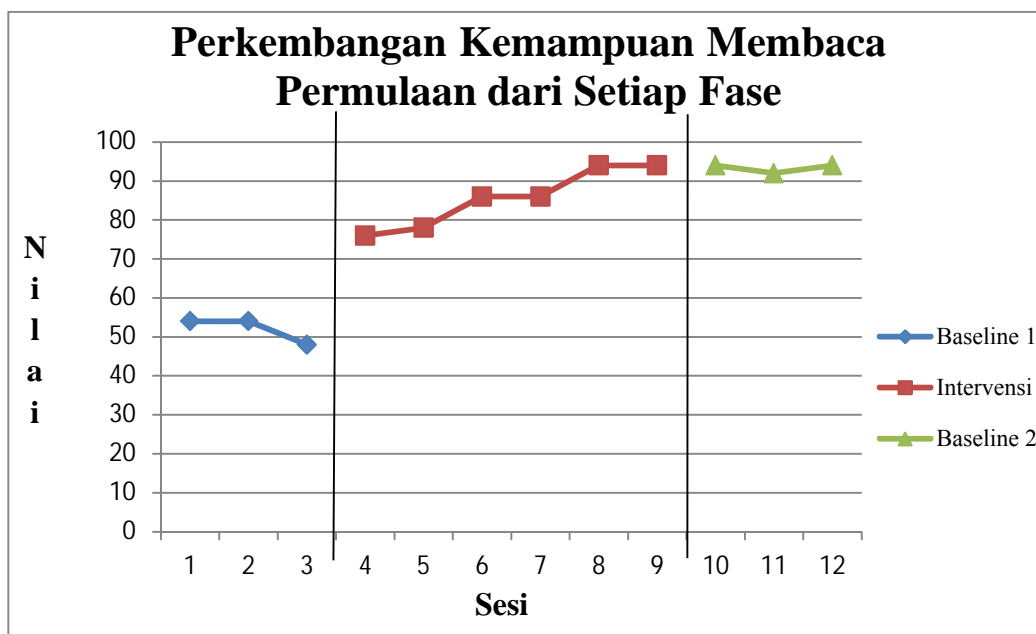
Tabel 9. Perbandingan Hasil Tes Membaca Permulaan Fase *Baseline 1* (A1) dan Fase *Baseline 2* (A2)

Perilaku Sasaran	Sesi ke-	Nilai Tes Membaca Permulaan	
		Fase <i>Baseline 1</i> (A1)	Fase <i>Baseline 2</i> (A2)
Kemampuan membaca permulaan	1	54	-
	2	54	-
	3	48	-
	10	-	94
	11	-	92
	12	-	94

Berdasarkan data tersebut, dapat diketahui rata-rata nilai tes membaca permulaan yang diperoleh pada fase *baseline 1* (A1) dan *baseline 2* (A2). Rata-rata nilai tes membaca permulaan yang diperoleh pada fase *baseline 1* (A1) adalah 52. Rata-rata nilai tes membaca permulaan yang diperoleh pada fase *baseline 2* (A2) adalah 93,33. Berdasarkan nilai rata-rata hasil tes pada fase *baseline 1* (A1) dan fase *baseline 2* (A2) tersebut, maka rata-rata peningkatan nilai tes membaca permulaan dari fase *baseline 1* (A1) ke fase *baseline 2* (A2) adalah 41,33.

E. Analisis Data

Perkembangan kemampuan membaca permulaan subjek dapat diketahui dari perolehan nilai tes membaca permulaan yang diperoleh subjek pada setiap fase. Nilai tes membaca permulaan yang diperoleh pada fase *baseline 1* (A1), fase intervensi (B), dan fase *baseline 2* (A2) dapat dilihat secara visual melalui grafik sebagai berikut:



Grafik 1. Hasil Perkembangan Kemampuan Membaca Permulaan Subjek Berdasarkan Nilai Tes Membaca Permulaan yang Diperoleh Subjek VK pada Fase *Baseline 1* (A1), Fase Intervensi (B), dan Fase *Baseline 2* (A2)

Berdasarkan grafik diatas, dapat diketahui bahwa media *game edukatif* efektif terhadap kemampuan membaca permulaan pada subjek VK. Adapun penjelasan lebih rinci mengenai hasil analisis adalah sebagai berikut:

1. Analisis Dalam Kondisi

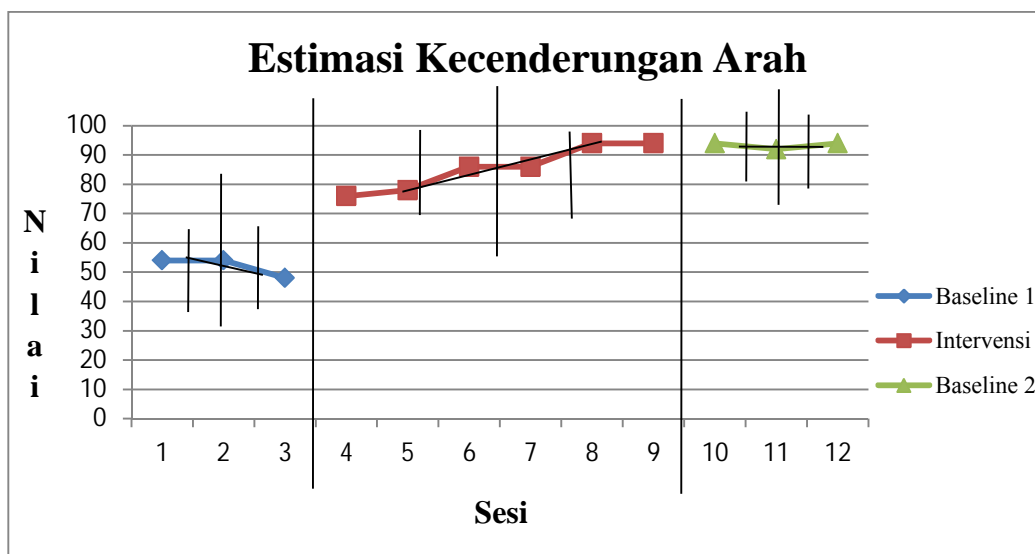
a. Panjang Kondisi

Panjang kondisi menunjukkan banyaknya jumlah sesi dalam setiap fase. Dalam penelitian ini terdapat 3 fase yaitu fase *baseline 1* (A1), fase intervensi (B), dan fase *baseline 2* (A2). Fase *baseline 1* (A1) dilakukan selama 3 sesi pertemuan, fase intervensi (B) dilakukan selama 6 sesi pertemuan, dan fase *baseline 2* (A2) dilakukan selama 3 sesi pertemuan. Berdasarkan keterangan tersebut, sehingga panjang kondisi pada fase *baseline 1* (A1) = 3, fase intervensi (B) = 6, dan fase *baseline 2* (A2) = 3.

Panjang kondisi pada setiap fase tersebut ditentukan dengan melihat perhitungan tingkat stabilitas. Apabila panjang kondisi selama misalnya tiga kali pertemuan belum menunjukkan kestabilan maka belum bisa diberikan intervensi. Apabila perhitungan data sudah menunjukkan stabil maka fase dapat dihentikan kemudian diberikan intervensi. Dalam penelitian ini panjang kondisi *baseline 1* = 3, intervensi = 6, dan *baseline 2* = 3. Panjang kondisi tersebut menunjukkan pada sesi setiap fase tersebut data yang diperoleh sudah menunjukkan kestabilan, sehingga dapat diberikan intervensi dan dihentikan perlakuan maupun pengukurannya.

b. Estimasi Kecenderungan Arah

Estimasi kecenderungan arah adalah gambaran perkembangan kemampuan membaca permulaan subjek yang diteliti dengan menggunakan garis meningkat, mendatar atau menurun. Peneliti menggunakan metode belah dua (*split middle*) untuk mengetahui estimasi kecenderungan arah. Kecenderungan arah garis apakah menaik, menurun atau mendatar pada kondisi *baseline 1* (A1), intervensi (B), dan *baseline 2* (A2) dapat dilihat dalam tampilan grafik sebagai berikut:



Grafik 2. Estimasi Kecenderungan Arah Kemampuan Membaca Permulaan

Berdasarkan grafik estimasi kecenderungan arah diatas dapat diketahui arah kecenderungan perkembangan kemampuan membaca permulaan pada setiap fase. Fase *baseline 1* (A1) menunjukkan arah kecenderungan menurun, artinya sebelum diberikan pembelajaran menggunakan media *game* edukatif kemampuan membaca permulaan subjek masih rendah. Fase *intervensi* (B) menunjukkan arah kecenderungan meningkat, artinya ketika subjek diberikan pembelajaran membaca permulaan menggunakan media *game* edukatif kemampuan membaca permulaan subjek mengalami perubahan secara positif. Fase *baseline 2* (A2) menunjukkan arah kecenderungan mendatar, yang artinya kemampuan membaca permulaan subjek tidak mengalami perubahan. Meskipun begitu kemampuan membaca permulaan subjek mengalami perubahan secara positif dari sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan menggunakan media *game* edukatif.

c. Kecenderungan Stabilitas

Tingkat kecenderungan stabilitas dalam kondisi *baseline 1* (A1), intervensi (B) maupun *baseline 2* (A2) dihitung menggunakan kriteria stabilitas 15%. Hasil perhitungan dari kecenderungan stabilitas pada fase *baseline 1* (A1) adalah 100% yang berarti stabil. Kestabilan tersebut diduga karena subjek mampu berproses dan beradaptasi dengan pembelajaran, sehingga pengukuran kemampuan awal subjek dapat dihentikan untuk selanjutnya dapat diberikan perlakuan atau intervensi menggunakan media *game* edukatif. Hasil perhitungan dari kecenderungan stabilitas pada fase *baseline 2* (A2) adalah 100% yang berarti stabil. Kestabilan tersebut menunjukkan subjek telah mampu berproses dan beradaptasi dengan pembelajaran setelah diberikan perlakuan menggunakan media *game* edukatif. Oleh karena itu pengukuran kemampuan membaca permulaan subjek dapat dihentikan.

d. Kecenderungan Jejak Data

Menentukan kecenderungan jejak sama halnya dengan menentukan kecenderungan arah. Hasil pada kecenderungan arah yang telah diketahui dapat digunakan untuk kecenderungan jejak data.

Hasil kecenderungan jejak data fase *baseline 1* (A1) adalah menurun, artinya sebelum diberikan pembelajaran menggunakan media *game* edukatif kemampuan membaca permulaan subjek masih rendah. Hasil kecenderungan jejak data pada fase intervensi (B) adalah menaik, artinya ketika subjek diberikan pembelajaran membaca permulaan

menggunakan media *game* edukatif kemampuan membaca permulaan subjek mengalami perubahan secara positif. Hasil kecenderungan jejak data pada fase *baseline 2* (A2) adalah mendatar, artinya kemampuan membaca permulaan subjek tidak mengalami perubahan. Meskipun begitu kemampuan membaca permulaan subjek mengalami perubahan secara positif dari sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan menggunakan media *game* edukatif.

e. Level Stabilitas dan Rentang


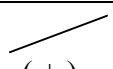
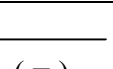
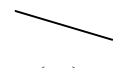
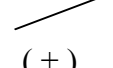
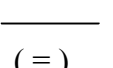
Level stabilitas dan rentang dapat diketahui dengan melihat kembali perhitungan penentuan kecenderungan stabilitas yang telah dihitung sebelumnya. Level stabilitas dan rentang pada fase *baseline 1* (A1) adalah stabil dengan rentang antara 48-54. Rentang data yang diperoleh tersebut menurun, yang artinya kemampuan membaca permulaan subjek sebelum diberikan media *game* edukatif adalah buruk atau rendah. Level stabilitas dan rentang pada fase intervensi (B) adalah tidak stabil dengan rentang antara 76-94. Rentang data yang diperoleh tersebut tidak stabil namun mengalami peningkatan skor pada setiap sesi, sehingga artinya pemberian media *game* edukatif memberikan pengaruh positif pada subjek. Level stabilitas dan rentang pada fase *baseline 2* (A2) adalah stabil dengan rentang antara 92-94. Rentang data yang diperoleh tersebut menaik, yang artinya kemampuan membaca permulaan subjek mengalami perubahan secara positif setelah diberikan intervensi menggunakan media *game* edukatif.

f. Level Perubahan

Level perubahan dapat diketahui dengan cara menandai data pertama dan terakhir di setiap fase. Data pertama dan terakhir di setiap fase selanjutnya dihitung selisih antara kedua data tersebut dan ditentukan level perubahannya. Fase *baseline* 1 (A1) memiliki rentang nilai 48-54 dengan hasil selisih adalah -6 karena mengalami penurunan. Fase intervensi (B) memiliki rentang nilai 76-94 dengan selisih adalah +18 karena mengalami kenaikan. Fase *baseline* 2 (A2) memiliki rentang nilai 92-94 dengan selisih adalah +2 karena mengalami kenaikan.

Rangkuman hasil keseluruhan analisis data dalam kondisi yang telah dijelaskan di atas dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 10. Rangkuman Hasil Analisis Data Dalam Kondisi

No.	Komponen	<i>Baseline</i> 1 (A1)	Intervensi (B)	<i>Baseline</i> 2 (A2)
1	Panjang Kondisi	3	6	3
2	Estimasi Keenderungan Arah	 (-)	 (+)	 (=)
3	Kecenderungan Stabilitas Data	Stabil	Tidak Stabil	Stabil
4	Jejak Data	 (-)	 (+)	 (=)
5	Level Stabilitas dan Rentang	Stabil (48-54)	Tidak Stabil (76-94)	Stabil (92-94)
6	Perubahan Level	(48-54) (- 6)	(76-94) (+ 18)	(92-94) (+ 2)

2. Analisis Antar Kondisi

Komponen analisis antar kondisi meliputi jumlah variabel yang diubah, perubahan arah dan efeknya, perubahan stabilitas, perubahan level, serta persentase data overlap. Pada analisis ini, dilakukan analisis antara fase

baseline 1 (A1) dengan fase intervensi (B), fase intervensi (B) dengan fase *baseline* 2 (A2), dan fase *baseline* 1 (A1) dengan fase *baseline* 2 (A2).

a. Jumlah Variabel yang diubah

Jumlah variabel yang diubah yaitu menentukan banyaknya variabel yang diubah antara fase *baseline* 1 (A1) ke intervensi (B), fase intervensi (B) ke fase *baseline* 2 (A2), dan fase *baseline* 1 (A1) ke fase *baseline* 2 (A2). Jumlah variabel yang diubah dari fase *baseline* 1 (A1) ke fase intervensi (B) dalam penelitian ini adalah satu. Jumlah variabel yang diubah dari fase intervensi (B) ke fase *baseline* 2 (A2) adalah satu. Jumlah variabel yang diubah dari fase *baseline* 1 (A1) ke fase *baseline* 2 (A2) adalah satu.

b. Perubahan Kecenderungan Arah dan Efeknya

Perubahan kecenderungan arah dan efeknya dapat diketahui dengan cara melihat data analisis dalam kondisi yang telah dijelaskan sebelumnya. Perubahan kecenderungan arah dari fase *baseline* 1 (A1) ke fase intervensi (B) adalah menurun ke menaik. Hal tersebut dapat dimaknai bahwa sebelum diberikan perlakuan menggunakan media *game* edukatif kemampuan membaca permulaan subjek mengalami penurunan atau kemampuan membaca permulaan subjek masih rendah. Setelah diberikan perlakuan menggunakan media *game* edukatif kemampuan membaca permulaan subjek mengalami peningkatan.

Perubahan kecenderungan arah dari fase intervensi (B) ke fase *baseline* 2 (A2) adalah menaik ke mendatar. Perubahan arah menaik

tersebut menunjukkan bahwa pada saat dan setelah diberikan perlakuan menggunakan media *game* edukatif kemampuan membaca permulaan subjek mengalami peningkatan.

Perubahan arah dari fase *baseline* 1 (A1) ke fase *baseline* 2 (A2) adalah menurun ke mendatar. Perubahan arah tersebut menunjukkan adanya perubahan secara positif kemampuan membaca permulaan subjek sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan menggunakan media *game* edukatif.

c. Perubahan Kecenderungan Stabilitas

Perubahan kecenderungan stabilitas dapat ditentukan dengan melihat data kecenderungan stabilitas setiap fase pada rangkuman analisis dalam kondisi. Perubahan kecenderungan stabilitas pada fase *baseline* 1 ke fase intervensi (B) adalah stabil ke variabel. Perubahan kecenderungan stabilitas dari fase intervensi (B) ke fase *baseline* 2 (A2) adalah variabel ke stabil. Perubahan kecenderungan stabilitas dari fase *baseline* 1 ke fase *baseline* 2 adalah stabil ke stabil.

d. Perubahan Level

Perubahan level dapat diketahui dengan cara menentukan data poin pada fase *baseline* 1 (A1), fase intervensi (B), dan fase *baseline* 2 (A2), kemudian menghitung selisih antara data poin setiap fase tersebut. Data point sesi terakhir pada fase *baseline* 1 (A1) adalah 48, data poin sesi pertama pada fase intervensi (B) adalah 76. Perubahan level diketahui dari menghitung selisihnya yaitu $(76 - 48)$ diperoleh 28. Perubahan

mengalami kenaikan, artinya kemampuan membaca permulaan subjek dari sebelum dan ketika diberikan intervensi menggunakan media *game* edukatif adalah membaik, sehingga diberi tanda (+) yaitu menjadi +28.

Perubahan level dari data poin sesi pertama pada fase *baseline 2* (A2) ke fase intervensi (B) yaitu 94 ke 94. Selisih antara kedua data poin tersebut yaitu (94-94) diperoleh 0. Perubahan level dengan hasil 0 tidak mengalami kenaikan maupun penurunan, artinya tidak terdapat perubahan yang berarti. Meskipun begitu perubahan level dari fase *baseline 1* (A1) ke fase *baseline 2* (A2), yaitu dari 48 ke 94. Hasil perubahan level yang diperoleh sebesar 46 dan perubahan mengalami kenaikan. Hal tersebut dapat dimaknai bahwa kemampuan membaca permulaan subjek sebelum diberikan intervensi ke setelah diberikan intervensi menggunakan media *game* edukatif adalah membaik, sehingga diberi tanda (+) yaitu menjadi +46.

Perubahan level dari fase *baseline 1* (A1) ke intervensi (B), dan fase *baseline 1* (A1) ke fase *baseline 2* (A2) mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa intervensi atau yang diberikan menggunakan media *game* edukatif memberikan pengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan pada subjek.

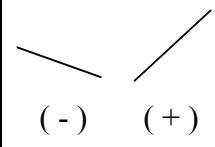
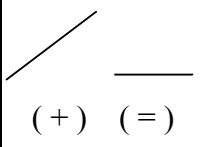
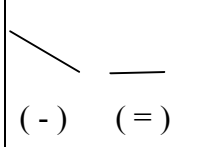
e. Data *Overlap* / Tumpang Tindih

Presentase data *overlap* atau data tumpang tindih yang dimaksud adalah persentase hasil kesamaan data yang diperoleh pada setiap fase. Dalam penelitian ini semakin kecil persentase data *overlap* yang

diperoleh berarti menunjukkan semakin baik pengaruh intervensi terhadap perilaku sasaran. Data *overlap* yang diperoleh dari fase *baseline1* (A1) ke fase intervensi (B) adalah 0%. Persentase data tumpang tindih dari fase intervensi (B) ke fase *baseline 2* (A2) adalah 0%. Persentase data tumpang tindih dari fase *baseline 1* (A1) ke fase *baseline 2* (A2) adalah 0%. Berdasarkan hasil perolehan persentase data *overlap* 0% dapat dimaknai bahwa intervensi menggunakan media *game* edukatif memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak *cerebral palsy* kelas Dasar II di SLB Widya Mulia.

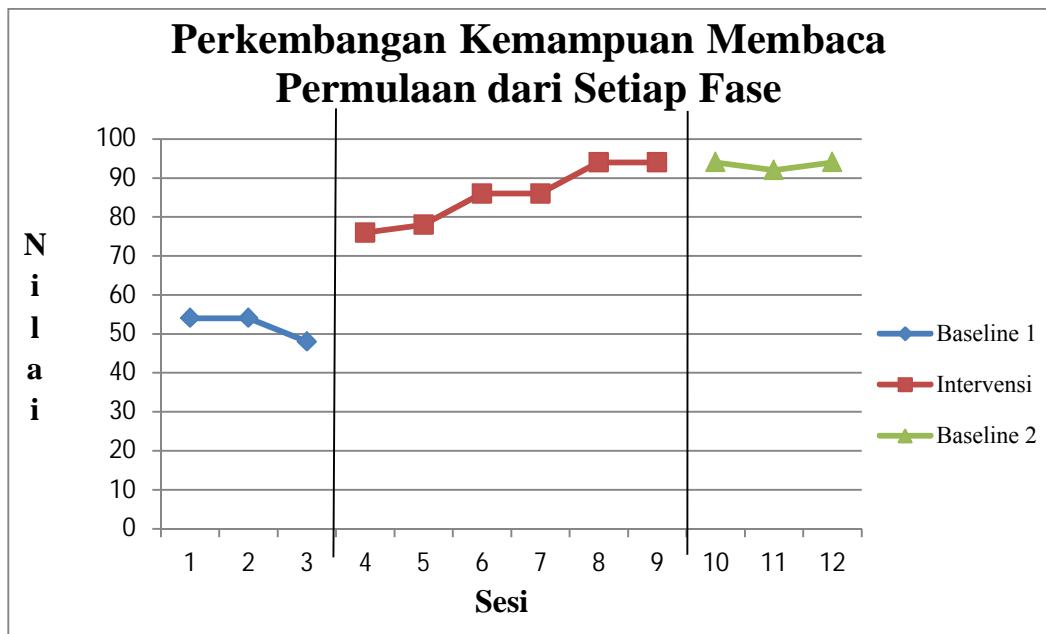
Berdasarkan analisis data antar kondisi yang telah diuraikan secara deskriptif diatas, maka rangkuman hasil analisis data antarkondisi pada penelitian ini dapat dilihat dalam tabel yang disajikan sebagai berikut:

Tabel 11. Rangkuman Hasil Analisis Data Antarkondisi

No.	Komponen	B/A1	A2/B	A2/A1
1	Jumlah variabel yang diubah	1	1	1
2	Perubahan kecenderungan arah dan efeknya	 (-) (+)	 (+) (=)	 (-) (=)
3	Perubahan kecenderungan stabilitas	Stabil ke Variabel	Variabel ke Stabil	Stabil ke stabil
4	Perubahan level	(48 – 76) +28	(94 – 94) 0	(48 – 94) +46
5	Persentase data <i>overlap</i>	0%	0%	0%

F. Uji Hipotesis

Hipotesis yang terdapat di Bab 2 dalam penelitian ini adalah “media *game* edukatif efektif terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak *cerebral palsy* kelas II SD di SLB Widya Mulia Pundong.” Uji hipotesis dalam penelitian ini dibuktikan melalui grafik perkembangan kemampuan membaca permulaan yang diperoleh pada fase *baseline 1* (A1), intervensi (B), dan *baseline 2* (A2). Selain itu, uji hipotesis juga akan dibuktikan melalui tabel tingkat *overlap* dari fase *baseline 1* (A1), intervensi (B), dan *baseline 2* (A2). Adapun uji hipotesis melalui grafik perkembangan kemampuan membaca permulaan dan tabel tingkat *overlap* adalah sebagai berikut:



Grafik 3. Perkembangan Kemampuan Membaca Permulaan Subjek Berdasarkan Nilai Tes Membaca Permulaan yang Diperoleh Subjek VK pada Fase *Baseline 1* (A1), Fase Intervensi (B), dan Fase *Baseline 2* (A2)

Berdasarkan grafik diatas, dapat dimaknai bahwa terdapat perubahan secara positif kemampuan membaca permulaan subjek dari setiap fase. Rata-

rata peningkatan nilai tes membaca permulaan dari fase *baseline* 1 (A1) ke fase intervensi (B) adalah sebesar 33,67. Rata-rata peningkatan nilai tes membaca permulaan dari fase intervensi (B) ke fase *baseline* 2 (A2) adalah 7,67. Rata-rata peningkatan nilai tes membaca permulaan dari fase *baseline* 1 (A1) ke fase *baseline* 2 (A2) adalah 41,33. Peningkatan nilai tersebut menunjukkan bahwa media *game* edukatif efektif terhadap kemampuan membaca permulaan pada subjek VK kelas II SD di SLB Widya Mulia. Hal tersebut didukung juga dengan persentase data *overlap* yang dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 12. Persentase Data *Overlap* Hasil Perhitungan dari Analisis Data Antarkondisi

No.	Komponen Analisis Data Antarkondisi	B/A1	A2/B	A2/A1
1.	Persentase Data Overlap	0%	0%	0%

Menurut Juang Sunanto (2005:116) semakin kecil persentase *overlap* semakin baik pengaruh intervensi terhadap target behavior. Berdasarkan tabel persentase data *overlap* diatas, dapat diketahui bahwa persentase data *overlap* antara fase *baseline* 1 (A1) dan fase intervensi (B) adalah 0%. Persentase data *overlap* antara fase intervensi (B) dan fase *baseline* 2 (A2) adalah 0%. Persentase data *overlap* antara fase *baseline* 1 (A1) dan fase *baseline* 2 (A2) adalah 0%. Persentase data *overlap* yang didapat tersebut membuktikan bahwa media *game* edukatif efektif terhadap kemampuan membaca permulaan pada subjek VK kelas II SD di SLB Widya Mulia Pundong.

G. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan proses pengolahan dan analisis data, diketahui bahwa media *game* edukatif efektif terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak *cerebral palsy* kelas II SD di SLB Widya Mulia. Efektifitas tersebut diduga karena kemenarikan media *game* edukatif. Komponen materi membaca permulaan yang disajikan sedemikian rupa dalam aplikasi *game* edukatif tersebut mampu menarik perhatian subjek penelitian, sehingga subjek merasa lebih senang mengikuti pembelajaran membaca permulaan. Komponen materi membaca permulaan yang disertai gambar serta suara juga mendukung keefektifan media *game* edukatif, karena subjek menjadi lebih mudah dalam menerima informasi serta memahami materi pembelajaran membaca permulaan.

Keefektifan media *game* edukatif terhadap kemampuan membaca permulaan dapat juga ditunjukkan dengan hasil pengolahan dan analisis data yang menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai tes membaca permulaan pada setiap fase. Selain itu keefektifan media juga ditunjukkan dengan perolehan persentase data *overlap* pada fase intervensi dan pada fase *baseline* sebesar 0%. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Juang Sunanto (2005:116), yang menyatakan bahwa semakin kecil persentase *overlap* semakin baik pengaruh intervensi terhadap perilaku sasaran.

Media *game* edukatif dalam penelitian ini ternyata setelah diujicobakan efektif terhadap kemampuan membaca permulaan sebab *game* edukatif ini dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian dari Singgih Prabowo (2014:13), yang menyatakan bahwa

“*game edukatif* dapat berguna untuk menunjang proses belajar mengajar secara lebih menyenangkan dan lebih kreatif, dan digunakan untuk memberikan pengajaran atau menambah pengetahuan penggunanya.” Selain itu *game edukatif* yang dapat menarik siswa dalam pembelajaran ini juga sesuai dengan hasil penelitian dari Kurnia Wening Sari (2014:17) yang menyatakan bahwa “*game edukatif* sebagai game yang dibuat untuk mendukung proses pembelajaran dengan tujuan menarik minat siswa untuk belajar sambil bermain dengan berbagai misi dan tantangan yang ada di dalamnya.”

Kemampuan membaca permulaan subjek mengalami perubahan secara positif setelah diberikan intervensi menggunakan media *game* edukatif. Berdasarkan hasil tes membaca permulaan pada fase *baseline* 1 (A1) diketahui subjek masih mengalami kesalahan dalam membaca dan mengucapkan bunyi huruf diftong (ai,au), membaca suku kata ataupun kata yang mengandung konsonan rangkap (sy,ny, ng), dan kesulitan dalam membaca beberapa suku kata dan kata berpola K-V-K, V-K, maupun K-V-K-V-K. Berdasarkan hasil tes setelah diberi intervensi diketahui subjek mengalami perubahan secara positif. Meskipun, subjek masih mengalami kesalahan dalam mengucapkan bunyi huruf konsonan rangkap serta kesulitan dalam membaca suku kata maupun kata yang mengandung huruf konsonan rangkap (sy, ny, ng), namun dalam indikator lain subjek telah mengalami peningkatan. Hal tersebut dibuktikan dengan subjek telah mampu mengucapkan bunyi huruf diftong (ai,au) secara mandiri dengan baik. Selain itu subjek telah mampu membaca suku kata maupun kata berpola K-V-K dan K-V-K-V-K secara mandiri.

Perubahan secara positif kemampuan membaca permulaan pada subjek yaitu anak *cerebral palsy* dipengaruhi oleh media *game* edukatif yang komponen di dalamnya sesuai dengan karakteristik anak. Hardman (dalam Musjafak Assjari, 1995:68) berpendapat bahwa “sebagian *cerebral palsy*, sekitar 45% mengalami keterbelakangan mental dan 35% mempunyai tingkat kecerdasan normal dan di atas rata-rata, sedangkan sisanya berkecerdasan sedikit dibawah rata-rata.” Anak *cerebral palsy* berkecerdasan sedikit dibawah rata-rata cenderung memiliki sifat mudah bosan, sehingga kurang tertarik dan kurang memiliki minat untuk mengikuti pembelajaran yang monoton. Oleh karena itu mereka memerlukan media pembelajaran yang menarik sehingga mampu menarik minat mereka dalam mengikuti pembelajaran.

Kemampuan membaca permulaan subjek yang mengalami perubahan secara positif juga dipengaruhi oleh adanya gambar dan bunyi pengucapan huruf maupun kata yang terdapat dalam media *game* edukatif. Komponen yang terdapat dalam media *game* edukatif tersebut dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam kegiatan belajar terutama belajar membaca. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian dari Kurnia Wening Sari (2014:17) yang menyatakan bahwa *game edukasi* sebagai game yang dibuat untuk mendukung proses pembelajaran dengan tujuan menarik minat siswa untuk belajar.

H. Keterbatasan Penelitian

1. Data observasi dalam penelitian ini dilakukan secara partisipan dan dilakukan oleh peneliti sendiri, sehingga pencatatan dilakukan setelah selesai kegiatan yang pada akhirnya data yang didapat kurang maksimal.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media *Game* Edukatif efektif terhadap kemampuan membaca permulaan anak *cerebral palsy* kelas Dasar II di SLB Widya Mulia Pundong Bantul Yogyakarta. Efektifitas ditunjukkan dengan data tumpang tindih (*overlap*) dalam analisis antar kondisi A1/B, B/A2, dan A1/A2 sebesar 0% yang berarti semakin kecil presentase overlap menunjukkan semakin besar pengaruh intervensi terhadap perilaku sasaran. Artinya, media *game* edukatif sebagai intervensi yang telah diujicobakan dalam penelitian ini memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan membaca permulaan sebagai perilaku sasaran yaitu anak *cerebral palsy* kelas Dasar II di SLB Widya Mulia Pundong Bantul Yogyakarta.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka saran yang diberikan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah

Kepala Sekolah diharapkan dapat membuat kebijakan untuk penggunaan media *game* edukatif sebagai salah satu alternative media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas. Selain itu, Kepala Sekolah hendaknya juga memberikan himbauan kepada para guru di sekolah untuk mengikuti pelatihan

pengembangan media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

2. Bagi Guru

Hendaknya dalam proses pembelajaran lebih baik mempersiapkan terlebih dahulu media yang lebih bervariasi yang akan digunakan untuk memberikan pembelajaran. Pembelajaran di kelas lebih baik menggunakan media yang menarik, sehingga siswa tidak mudah merasa bosan dalam mengikuti setiap kegiatan pembelajaran.

3. Bagi Siswa

Siswa hendaknya lebih rajin dalam mengikuti setiap kegiatan pembelajaran di kelas dengan disiplin dan percaya diri. Hendaknya siswa juga dapat memanfaatkan dengan baik media *game* edukatif yang dapat digunakan untuk menambah pengetahuan berkaitan dengan kemampuan membaca.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Salim. (1996). *Pendidikan Bagi Anak Cerebral Palsy*. Jakarta : Dirjen Dikti Depdikbud.
- Ahmad Toha M. & M. Sugiarmun. (1996). *Ortopedi dalam Pendidikan Anak Tunadaksa*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdikbud.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2009). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- _____. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Caca Rahmat. (2001). *Evaluasi Pengajaran*. Bandung: CV Maulana.
- David, Werner. (2002). *Anak-Anak Desa yang Menyandang Cacat*. (Alih bahasa: Pusat Pengembangan Rehabilitasi Bersumberdaya Masyarakat). Malang: Yayasan Bhakti Luhur PPRBM.
- Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran (Menenal, Merancang, dan Mempraktikkannya)*. Yogyakarta: Diva Press.
- Dwi Saputro. (2015). *Naskah Publikasi : Pembuatan Game Edukasi “Bahasa Inggris Anak” Berbasis Android Menggunakan Construct 2*. Surakarta: Universitas Surakarta.
- Dwi Siswoyo dkk. (2011). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Ekodjatmiko Sukarso. (2006). *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Sekolah Dasar Luar Biasa Tunadaksa Sedang*. Jakarta: Depdiknas.
- Farida Rahim. (2007). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. (2008). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Iskandarwassid & Dadang Sunendar. (2008). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Rosdakarya.
- Juang Sunanto. (2005). *Pengantar Penelitian Dengan Subjek Tunggal*. Bandung: UPI Press.

- Komnasham. (2016). “Undang-Undang Nomer 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional”. Diambil dari <http://www.komnasham.go.id/instrumen-ham-nasional/uu-no-20-tahun-2003-tentang-sistem-pendidikan-nasional> , pada tanggal 21 Januari 2016.
- Kurnia Wening Sari. (2014). “Pengembangan Game Edukasi Kimia Berbasis Role Playing Game (RPG) pada Materi Struktur Atom sebagai Media Pembelajaran Mandiri untuk Siswa Kelas X SMA di Kabupaten Purworejo”. *Skripsi*. FKIP UNS.
- Moh. Nazir. (2005). *Metode Penelitian*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Muhammad Nisfiannoor. (2009). *Pendekatan Statistika Modern untuk Ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Musjafak Assjari. (1995). *Ortopedagogik Anak Tunadaksa*. Bandung: Depdikbud Dirjen Dikti.
- Mumpuniarti. (2001). *Pendidikan Anak Tunadaksa*. Yogyakarta: UNY Press.
- M. Shodiq, A.M. (1996). *Pendidikan Bagi Anak Disleksia*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2000). *Media Pengajaran*. Bandung: Sina Baru Algensindo.
- Oemar Hamalik. (1994). *Media pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Purwanto. (2007). *Pengantar Pedagogik Anak Berkelainan*. Jakarta: PT. Sinar Grafika Offset.
- Sabarti Akhadiah. (1993). *Bahasa Indonesia 1*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti.
- Saleh Abbas. (2006). *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Singgih Prabowo. (2014). “Pengembangan Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Siswa Kelas X SMK Negeri I Kaliwungu pada Mata Pelajaran Matematika”. *Tesis*. Prodi TP Pascasarjana UNS.
- Smaldino, E. Sharon, Lowther, L. Deborah, & Russel, D. James. (2011). *Instructional Technology & Media for Learning : Teknologi*

Pembelajaran dan Media untuk Belajar. 9rd. ed.- (Alih bahasa: Arif Rahman). Jakarta: Prenada Media Group.

Soedarso. (1998). *Sistem Membaca Cepat dan Efektif*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.

Sritatutik Mustova. (2009). "Efektivitas Penggunaan Metode Kupas Rangkaian Suku Kata dengan Media Gambar terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Tunagrahita Kelas D3 di SLB C Setya Dharma Surakarta Tahu Ajaran 2008/2009". *Skripsi*. FKIP UNS.

Wardani, I.G.A.K. (1995). *Pengajaran Bahasa Indonesia Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti.

Yosfan Azwandi. (2007). *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti.

Zainal Alimin. (2014). "Hambatan Belajar dan Perkembangan Anak dengan Gangguan Kognitif/Kecerdasan dan Motorik". *Modul 3 Perkuliahan UPI*, Bandung.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Kelas/Semester : II SDLB/II
Nama Sekolah : SLB Widya Mulia Pundong
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Materi : Membaca Permulaan
Waktu : 6 x 40 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar (KD)

- 3.2 Mengenal teks cerita narasi sederhana kegiatan dan bermain di lingkungan rumah dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman.

C. Indikator

- 3.2.1 Mengenal dan mengucapkan bunyi huruf alfabet yaitu huruf diftong (ai,au) dan huruf konsonan rangkap (sy, ny, ng)
- 3.2.2 Membaca suku kata dan kata berpola KVK dan VK
- 3.2.3 Membaca gabungan huruf alfabet dalam bentuk suku kata dan kata yang mengandung huruf konsonan rangkap (sy, ny, ng)
- 3.2.4 Membaca gabungan huruf alfabet dalam bentuk suku kata dan kata yang mengandung huruf diftong (ai, au)

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mengikuti pembelajaran, siswa mampu mengenal huruf alfabet (huruf konsonan rangkap dan huruf diftong)
2. Setelah mengikuti pembelajaran, siswa mampu mengucapkan bunyi huruf alfabet (huruf konsonan rangkap dan huruf diftong)
3. Setelah mengikuti pembelajaran, siswa mampu membaca gabungan huruf alfabet dalam bentuk suku kata dan kata berpola VK, KVK, dan KVKVK
4. Setelah mengikuti pembelajaran, siswa mampu membaca gabungan huruf alfabet dalam bentuk suku kata dan kata yang mengandung huruf diftong dan konsonan rangkap

E. Kemampuan Awal

Nama Siswa	Kemampuan Awal
VK	<ol style="list-style-type: none">1. Mengenal huruf vokal dan konsonan a-z2. Mampu mengucapkan bunyi huruf vokal dan konsonan a-z3. Mampu dibimbing membaca suku kata berpola KV4. Mampu dibimbing untuk membaca kata sederhana berpola KVKV dengan bantuan gambar

F. Materi Pembelajaran

1. Mengenal huruf diftong (ai, au) dan huruf konsonan rangkap (sy, ny, ng)
2. Membaca suku kata dan kata sederhana berpola VK, KVK, dan KVKVK
3. Membaca suku kata dan kata sederhana yang mengandung huruf diftong dan konsonan rangkap

G. Metode Pembelajaran

1. Metode Demonstrasi
2. Metode Pemberian Tugas

H. Media dan Sumber Belajar

1. Media *games* edukatif untuk pembelajaran membaca permulaan
2. Buku Bahasa Indonesia

I. Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan
<ol style="list-style-type: none">1. Siswa berdoa sebelum proses pembelajaran dimulai.2. Siswa melakukan tanya jawab dengan guru mengenai materi pembelajaran membaca permulaan yang telah dipelajari dan terkait dengan materi pembelajaran membaca permulaan yang akan dipelajari.3. Siswa menerima penjelasan dari guru mengenai ruang lingkup materi, tujuan pembelajaran, kegiatan yang akan dilakukan selama proses pembelajaran, serta media <i>game</i> edukatif yang akan digunakan.
Kegiatan Inti
<ol style="list-style-type: none">1. Siswa diberikan penjelasan oleh guru/peneliti mengenai isi materi yang terdapat dalam media <i>game</i> edukatif secara umum beserta gambar-gambar yang terdapat di dalamnya kemudian mengarah pada teks bacaan yang diajarkan.2. Siswa diberikan penjelasan oleh guru/peneliti mengenai cara menggunakan media <i>game</i> edukatif dalam pembelajaran membaca permulaan.

3. Siswa diberikan penjelasan oleh guru atau peneliti mengenai materi yang diajarkan yaitu berupa huruf diftong (ai, au) dan huruf konsonan rangkap (sy, ny, ng).
4. Siswa diberikan contoh oleh guru/peneliti cara mengucapkan bunyi huruf diftong (ai, au) dan konsonan rangkap (sy, ny, ng).
5. Siswa dibimbing oleh guru/peneiliti untuk mengucapkan bunyi lambang huruf diftong (ai, au) dan konsonan rangkap (sy, ny, ng).
6. Siswa mencoba secara mandiri mengucapkan bunyi lambang huruf diftong (ai, au) dan konsonan rangkap (sy, ny, ng).
7. Siswa diberikan oleh penjelasan oleh guru/peneliti mengenai materi yang diajarkan yaitu membaca suku kata berpola VK, dan KVK.
8. Siswa diberikan contoh oleh guru/peneliti cara membaca suku kata berpola VK, dan KVK.
9. Siswa dibimbing oleh guru/peneiliti untuk membaca suku kata berpola VK, dan KVK.
10. Siswa mencoba secara mandiri membaca suku kata berpola VK, dan KVK.
11. Siswa diberikan penjelasan oleh guru/peneliti mengenai materi yang diajarkan yaitu suku kata yang mengandung huruf diftong (ai, au) dan huruf konsonan rangkap (sy, ny, ng).
12. Siswa diberikan contoh oleh guru/peneliti bagaimana cara membaca suku kata yang mengandung huruf diftong (ai, au) dan huruf konsonan rangkap (sy, ny, ng).
13. Siswa dibimbing oleh guru/peneiliti membaca suku kata yang mengandung huruf diftong (ai, au) dan huruf konsonan rangkap (sy, ny, ng).
14. Siswa mencoba secara mandiri membaca suku kata yang mengandung huruf diftong (ai, au) dan huruf konsonan rangkap (sy, ny, ng).
15. Siswa diberikan penjelasan oleh guru/peneliti mengenai materi yang diajarkan yaitu kata sederhana berpola KVKVK.
16. Siswa diberikan contoh oleh guru/peneliti cara membaca kata sederhana berpola KVKVK.
17. Siswa dibimbing oleh guru/peneiliti membaca kata sederhana berpola KVKVK.

18. Siswa mencoba secara mandiri membaca kata sederhana berpola KVKVK.
19. Siswa diberikan oleh penjelasan oleh guru/peneliti mengenai materi yang diajarkan yaitu kata sederhana yang mengandung huruf diftong (ai,au) dan huruf konsonan rangkap (sy, ny, ng).
20. Siswa diberikan contoh oleh guru atau peneliti cara membaca kata sederhana yang mengandung huruf diftong (ai,au) dan huruf konsonan rangkap (sy, ny, ng).
21. Siswa dibimbing oleh guru/peneiliti untuk melakukan kegiatan membaca kata sederhana yang mengandung huruf diftong (ai,au) dan huruf konsonan rangkap (sy, ny, ng).
22. Siswa mencoba membaca kata sederhana yang mengandung huruf diftong (ai,au) dan huruf konsonan rangkap (sy, ny, ng) secara mandiri.
23. Guru/peneliti melakukan evaluasi pembelajaran membaca permulaan dengan cara meminta siswa untuk mengucapkan bunyi beberapa huruf, memberikan instruksi kepada siswa untuk membaca beberapa teks bacaan, serta meminta siswa untuk menjodohkan beberapa kata dengan gambar yang sesuai kata yang telah disiapkan.

Penutup

1. Guru melakukan refleksi pembelajaran membaca permulaan yang telah dilakukan dengan cara bertanya kepada siswa mengenai kesulitan yang dihadapi siswa pada saat belajar membaca permulaan.

J. Penilaian

1. Teknik Penilaian

- a. Tes Lisan
- b. Tes Tulis

2. Instrumen Penilaian

Petunjuk pelaksanaan tes lisan (nomor soal 1-15)

Siswa disediakan soal tes berupa teks bacaan yang meliputi huruf diftong, huruf konsonan rangkap, suku kata berpola VK, dan KVK, serta suku kata yang menggunakan huruf diftong dan huruf konsonan rangkap. Soal tersebut dikerjakan oleh siswa dengan diberikan instruksi oleh guru/peneliti yaitu :

- a. Bacalah huruf-huruf di bawah ini ! (untuk nomor soal 1-5)
- b. Bacalah suku kata – suku kata di bawah ini ! (untuk nomor soal 6-15)

Petunjuk pelaksanaan tes lisan (nomor soal 16-30)

Siswa disediakan soal tes berupa teks bacaan yaitu kata sederhana beserta gambar-gambar yang sesuai dengan kata yang disediakan. Gambar-gambar yang digunakan dalam soal disusun secara acak. Kata-kata sederhana yang digunakan dalam soal meliputi kata berpola KVKVK dan kata sederhana yang mengandung huruf diftong (ai,au) dan huruf konsonan rangkap (sy, ny, ng). Siswa mengerjakan soal tes dengan cara menjodohkan kata dengan gambar yang sesuai. Soal tersebut dikerjakan oleh siswa ketika siswa mendapatkan instruksi dari guru/peneliti yaitu :

- a. Jodohkanlah kata – kata (nama benda di sekitar) di bawah ini sesuai dengan gambar yang tepat ! (untuk nomor soal 16-25)
- b. Jodohkanlah kata – kata (nama hewan) di bawah ini sesuai dengan gambar yang tepat ! (untuk nomor soal 26-30)

3. Rubrik Penskoran

Skor Penilaian Tes Lisan:

- a. Skor 1 : anak tidak dapat membaca sama sekali
- b. Skor 2 : anak dapat membaca dengan bantuan guru/peneliti dan ada kesalahan
- c. Skor 3 : anak dapat membaca, tetapi dengan bantuan guru/peneliti dan tidak ada kesalahan
- d. Skor 4 : anak dapat membaca sendiri tetapi masih ada kesalahan
- e. Skor 5 : anak dapat membaca secara mandiri dengan benar

Skor Penilaian Tes Tulis :

- a. Skor 1 : anak tidak dapat mengerjakan sama sekali
- b. Skor 2 : anak dapat mengerjakan dengan bantuan guru/peneliti dan mengalami kesalahan
- c. Skor 3 : anak dapat mengerjakan dengan bantuan guru/peneliti dan tidak mengalami kesalahan
- d. Skor 4 : anak dapat mengerjakan sendiri, masih mengalami kesalahan
- e. Skor 5 : anak dapat mengerjakan secara mandiri dengan benar dan tepat

Tabel penskoran nomor soal 1-30

No.	Soal	Rentang Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Membaca huruf diftong “ai”					
2.	Membaca huruf diftong “au”					
3.	Membaca huruf konsonan rangkap “sy”					
4.	Membaca huruf konsonan rangkap “ny”					
5.	Membaca huruf konsonan rangkap “ng”					
6.	Membaca suku kata berpola K-V-K “bam bim bom”					
7.	Membaca suku kata berpola K-V-K “lap lip lup”					


8.	Membaca suku kata berpola K-V-K “tas tes tos”					
9.	Membaca suku kata berpola V-K “an en on”					
10.	Membaca suku kata berpola V-K “ap ip up”					
11.	Membaca suku kata dengan huruf konsonan rangkap SY “syu sya sye”					
12.	Membaca suku kata dengan huruf konsonan rangkap NG “nga nge ngo”					
13.	Membaca suku kata dengan huruf konsonan rangkap NY “nya nyi nyu”					
14.	Membaca suku kata dengan huruf diftong AU “bau mau kau”					
15.	Membaca suku kata dengan huruf diftong AI “kai mai cai”					
16.	Menjodohkan kata berpola K-V-K yaitu kata “bom” dengan gambar bom					
17.	Menjodohkan kata berpola K-V-K yaitu kata “gas” dengan gambar gas					
18.	Menjodohkan kata yang mengandung suku kata berpola V-K yaitu kata “daun” dengan gambar daun					
19.	Menjodohkan kata berpola K-V-K-V-K yaitu kata “donat” dengan gambar donat					
20.	Menjodohkan kata yang mengandung huruf diftong AI yaitu kata “pantai” dengan gambar pantai					
21.	Menjodohkan kata sederhana berpola V-K yaitu kata “almari” dengan gambar almari					
22.	Menjodohkan kata yang mengandung huruf konsonan rangkap NG yaitu kata “bunga” dengan gambar bunga					
23.	Menjodohkan kata yang mengandung huruf konsonan rangkap SY yaitu kata “tisyu” dengan gambar tisyu					
24.	Menjodohkan kata yang mengandung huruf diftong AI yaitu kata “lantai” dengan gambar lantai					
25.	Menjodohkan kata yang mengandung huruf konsonan rangkap NG yaitu kata “gelang” dengan gambar gelang					
26.	Menjodohkan kata nama hewan yang mengandung huruf diftong AU yaitu					

	kata “kerbau” dengan gambar hewan kerbau					
27.	Menjodohkan kata nama hewan yang mengandung huruf konsonan rangkap NY yaitu kata “monyet” dengan gambar hewan monyet					
28.	Menjodohkan kata nama hewan yang mengandung huruf konsonan rangkap NG yaitu kata “singa” dengan gambar hewan singa					
29.	Menjodohkan kata nama hewan yang mengandung huruf diftong AU yaitu kata “harimau” dengan gambar hewan harimau					
30.	Menjodohkan kata nama hewan yang mengandung huruf konsonan rangkap NY yaitu kata “nyamuk” dengan gambar hewan nyamuk					

Yogyakarta, April 2016

Guru Kelas

Mahasiswa


Sri Mulyani Budihartini, S.Pd



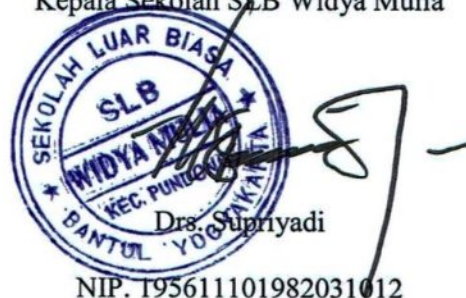
NIP. 19610907 1985 092 001

Siti Ni'mah

NIM. 12103241014

Mengetahui,

Kepala Sekolah SLB Widya Mulia


Drs. Supriyadi
NIP. 195611101982031012

Lampiran 2. Instrumen Tes Kemampuan Membaca Permulaan

Instrumen Tes Kemampuan Membaca Permulaan

Identitas subjek

Nama :
Kelas :
Mata Pelajaran :
Semester :
Hari, tanggal :

Bacalah soal-soal di bawah ini dengan benar dan tepat !

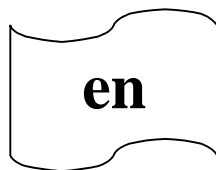
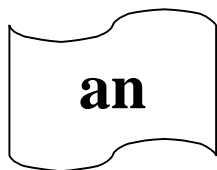
A. Bacalah huruf-huruf di bawah ini !

1. **ai** 2. **au** 3. **sy** 4. **ny** 5. **ng**

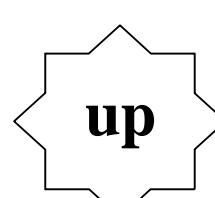
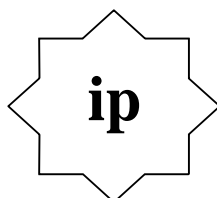
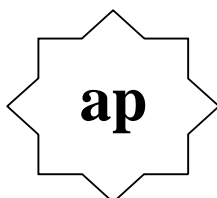
B. Bacalah suku kata-suku kata di bawah ini !

6. **bam** **bim** **bom**
7. **lap** **lip** **lup**
8. **tas** **tes** **tos**

9.



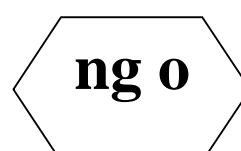
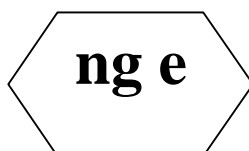
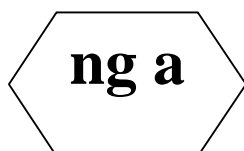
10.



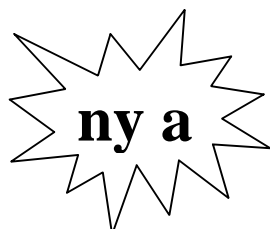
11.



12.



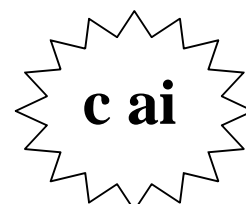
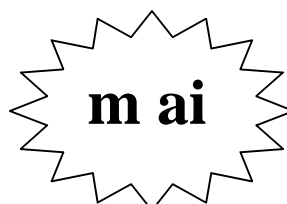
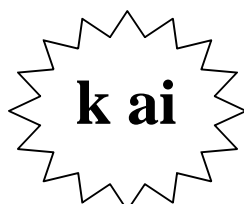
13.



14.



15.



C. Jodohkanlah kata – kata di bawah ini sesuai dengan gambar yang tepat !

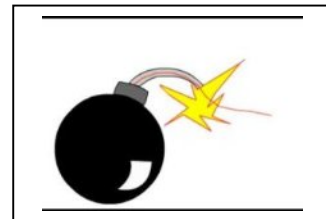
16. b o m



17. g a s



18. d a u n



19. d o n a t



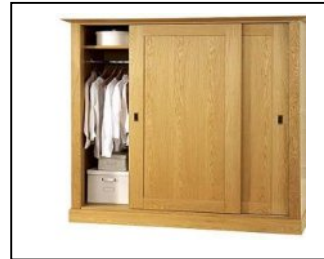
20. p a n t a i



21. a l - m a - r i



22. b u - n g - a



23. t i s y u



24. l a n t a i



25. g e l a n g



**D. Jodohkanlah kata – kata nama hewan di bawah ini sesuai dengan gambar
hewan yang tepat !**

26. k e r b a u



27. m o n y e t



28. s i n g a



29. h a r i m a u



30. n y a m u k



LEMBAR KRITERIA PENILAIAN TES MEMBACA PERMULAAN

A. Skor Penilaian Tes Lisan:

1. Skor 1 : anak tidak dapat membaca sama sekali
2. Skor 2 : anak dapat membaca, tetapi dengan bantuan guru/peneliti dan ada kesalahan
3. Skor 3 : anak dapat membaca, tetapi dengan bantuan guru/peneliti dan tidak ada kesalahan
4. Skor 4 : anak dapat membaca sendiri tetapi masih ada kesalahan
5. Skor 5 : anak dapat membaca secara mandiri dengan benar

B. Skor Penilaian Tes Menjodohkan :

1. Skor 1 : anak tidak dapat mengerjakan sama sekali
2. Skor 2 : anak dapat mengerjakan dengan bantuan guru/peneliti dan mengalami kesalahan
3. Skor 3 : anak dapat mengerjakan dengan bantuan guru/peneliti dan tidak mengalami kesalahan
4. Skor 4 : anak dapat mengerjakan sendiri tetapi masih mengalami kesalahan
5. Skor 5 : anak dapat mengerjakan secara mandiri dengan benar dan tepat

Format Penskoran Tes Kemampuan Membaca Permulaan :

Nama :

Kelas :

Hari, tanggal :

Pertemuan ke- / Sesi ke- :

No.	Soal	Rentang Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Membaca huruf diftong “ai”					
2.	Membaca huruf diftong “au”					
3.	Membaca huruf konsonan rangkap “sy”					
4.	Membaca huruf konsonan rangkap “ny”					
5.	Membaca huruf konsonan rangkap “ng”					
6.	Membaca suku kata berpola K-V-K “bam bim bom”					
7.	Membaca suku kata berpola K-V-K “lap lip lup”					
8.	Membaca suku kata berpola K-V-K “tas tes tos”					
9.	Membaca suku kata berpola V-K “an en on”					
10.	Membaca suku kata berpola V-K “ap ip up”					
11.	Membaca suku kata dengan huruf konsonan rangkap SY “syu sya sye”					
12.	Membaca suku kata dengan huruf konsonan rangkap NG “nga nge ngo”					
13.	Membaca suku kata dengan huruf konsonan rangkap NY “nya nyi nyu”					
14.	Membaca suku kata dengan huruf diftong AU “bau mau kau”					
15.	Membaca suku kata dengan huruf diftong AI “kai mai cai”					
16.	Menjodohkan kata berpola K-V-K yaitu kata “bom” dengan gambar bom					
17.	Menjodohkan kata berpola K-V-K yaitu kata “gas” dengan gambar gas					
18.	Menjodohkan kata yang mengandung suku kata berpola V-K yaitu kata “daun” dengan gambar daun					

19.	Menjodohkan kata berpola K-V-K-V-K yaitu kata “donat” dengan gambar donat				
20.	Menjodohkan kata yang mengandung huruf diftong AI yaitu kata “pantai” dengan gambar pantai				
21.	Menjodohkan kata sederhana yang mengandung suku kata berpola V-K yaitu kata “almari” dengan gambar almari				
22.	Menjodohkan kata yang mengandung huruf konsonan rangkap NG yaitu kata “bunga” dengan gambar bunga				
23.	Menjodohkan kata yang mengandung huruf konsonan rangkap SY yaitu kata “tisyu” dengan gambar tisyu				
24.	Menjodohkan kata yang mengandung huruf diftong AI yaitu kata “lantai” dengan gambar lantai				
25.	Menjodohkan kata yang mengandung huruf konsonan rangkap NG yaitu kata “gelang” dengan gambar gelang				
26.	Menjodohkan kata nama hewan yang mengandung huruf diftong AU yaitu kata “kerbau” dengan gambar hewan kerbau				
27.	Menjodohkan kata nama hewan yang mengandung huruf konsonan rangkap NY yaitu kata “monyet” dengan gambar hewan monyet				
28.	Menjodohkan kata nama hewan yang mengandung huruf konsonan rangkap NG yaitu kata “singa” dengan gambar hewan singa				
29.	Menjodohkan kata nama hewan yang mengandung huruf diftong AU yaitu kata “harimau” dengan gambar hewan harimau				
30.	Menjodohkan kata nama hewan yang mengandung huruf konsonan rangkap NY yaitu kata “nyamuk” dengan gambar hewan nyamuk				
Skor tes yang diperoleh					
Total					

Total skor tes yang diperoleh

Nilai = _____ **X 10**

15

Lampiran 3. Instrumen Observasi Kemampuan Membaca Permulaan Selama Fase Intervensi Menggunakan Media *Game* Edukatif

INSTRUMEN OBSERVASI

Identitas

Nama Subjek :

Kelas :

Tempat Observasi :

No.	Indikator Panduan Observasi	Keterangan
1.	Subjek melakukan kesalahan dalam membedakan bentuk huruf	
2.	Subjek melakukan kesalahan dalam mengucapkan suku kata, dan kata yang dibaca	
3.	Subjek melakukan pelompatan bagian kata yang harus dibaca	
4.	Suasana belajar saat pembelajaran membaca permulaan menggunakan media <i>game</i> edukatif	
5.	Konsentrasi subjek pada saat pembelajaran menggunakan media <i>game</i> edukatif?	
6.	Ketertarikan subjek terhadap media <i>game</i> edukatif	
7.	Respon subjek dalam mengikuti pembelajaran	

Yogyakarta,
Observer

Siti Ni'mah

Lampiran 4. Bentuk Materi Membaca Permulaan Pada *Game* Edukatif



Tampilan *game* edukatif pada materi membaca kata yang mengandung huruf konsonan rangkap dengan bantuan gambar



Tampilan *game* edukatif belajar membaca pada materi membaca suku kata yang mengandung huruf konsonan rangkap



Tampilan *game* edukatif pada materi membaca kata yang mengandung huruf diftong dengan bantuan gambar

Lampiran 5. Hasil Tes Kemampuan Membaca Permulaan

SKOR TES KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN

Nama : VK
 Kelas : II SDLB
 Hari, tanggal : Senin, 11 April 2016
 Fase / pertemuan ke- : Baseline 1 (A1) / 1

No.	Soal	Rentang Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Membaca huruf diftong “ai”				√	
2.	Membaca huruf diftong “au”				√	
3.	Membaca huruf konsonan rangkap “sy”		√			
4.	Membaca huruf konsonan rangkap “ny”		√			
5.	Membaca huruf konsonan rangkap “ng”				√	
6.	Membaca suku kata berpola K-V-K “bam bim bom”				√	
7.	Membaca suku kata berpola K-V-K “lap lip lup”			√		
8.	Membaca suku kata berpola K-V-K “tas tes tos”				√	
9.	Membaca suku kata berpola V-K “an en on”		√			
10.	Membaca suku kata berpola V-K “ap ip up”		√			
11.	Membaca suku kata dengan huruf konsonan rangkap SY “syu sya sye”		√			
12.	Membaca suku kata dengan huruf konsonan rangkap NG “nga nge ngo”			√		
13.	Membaca suku kata dengan huruf konsonan rangkap NY “nya nyi nyu”			√		
14.	Membaca suku kata dengan huruf diftong AU “bau mau kau”				√	
15.	Membaca suku kata dengan huruf diftong AI “kai mai cai”				√	
16.	Menjodohkan kata berpola K-V-K yaitu kata “bom” dengan gambar bom		√			
17.	Menjodohkan kata berpola K-V-K yaitu kata “gas” dengan gambar gas		√			
18.	Menjodohkan kata yang mengandung suku kata berpola V-K yaitu kata “daun” dengan gambar daun		√			

SKOR TES KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN

Nama : VK
 Kelas : II SDLB
 Hari, tanggal : Selasa, 12 April 2016
 Fase / pertemuan ke- : Baseline 1 (A1) / 2

No.	Soal	Rentang Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Membaca huruf diftong “ai”				√	
2.	Membaca huruf diftong “au”				√	
3.	Membaca huruf konsonan rangkap “sy”		√			
4.	Membaca huruf konsonan rangkap “ny”		√			
5.	Membaca huruf konsonan rangkap “ng”				√	
6.	Membaca suku kata berpola K-V-K “bam bim bom”				√	
7.	Membaca suku kata berpola K-V-K “lap lip lup”				√	
8.	Membaca suku kata berpola K-V-K “tas tes tos”				√	
9.	Membaca suku kata berpola V-K “an en on”		√			
10.	Membaca suku kata berpola V-K “ap ip up”		√			
11.	Membaca suku kata dengan huruf konsonan rangkap SY “syu sya sye”			√		
12.	Membaca suku kata dengan huruf konsonan rangkap NG “nga nge ngo”			√		
13.	Membaca suku kata dengan huruf konsonan rangkap NY “nya nyi nyu”			√		
14.	Membaca suku kata dengan huruf diftong AU “bau mau kau”				√	
15.	Membaca suku kata dengan huruf diftong AI “kai mai cai”				√	
16.	Menjodohkan kata berpola K-V-K yaitu kata “bom” dengan gambar bom		√			
17.	Menjodohkan kata berpola K-V-K yaitu kata “gas” dengan gambar gas		√			
18.	Menjodohkan kata yang mengandung suku kata berpola V-K yaitu kata “daun” dengan gambar daun		√			
19.	Menjodohkan kata berpola K-V-K-V-K yaitu kata “donat” dengan gambar donat		√			

SKOR TES KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN

Nama : VK
 Kelas : II SDLB
 Hari, tanggal : Rabu, 13 April 2016
 Fase / pertemuan ke- : Baseline 1 (A1) / 3

No.	Soal	Rentang Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Membaca huruf diftong “ai”			√		
2.	Membaca huruf diftong “au”			√		
3.	Membaca huruf konsonan rangkap “sy”	√				
4.	Membaca huruf konsonan rangkap “ny”	√				
5.	Membaca huruf konsonan rangkap “ng”			√		
6.	Membaca suku kata berpola K-V-K “bam bim bom”				√	
7.	Membaca suku kata berpola K-V-K “lap lip lup”		√			
8.	Membaca suku kata berpola K-V-K “tas tes tos”				√	
9.	Membaca suku kata berpola V-K “an en on”		√			
10.	Membaca suku kata berpola V-K “ap ip up”		√			
11.	Membaca suku kata dengan huruf konsonan rangkap SY “syu sya sye”		√			
12.	Membaca suku kata dengan huruf konsonan rangkap NG “nga nge ngo”			√		
13.	Membaca suku kata dengan huruf konsonan rangkap NY “nya nyi nyu”			√		
14.	Membaca suku kata dengan huruf diftong AU “bau mau kau”				√	
15.	Membaca suku kata dengan huruf diftong AI “kai mai cai”		√			
16.	Menjodohkan kata berpola K-V-K yaitu kata “bom” dengan gambar bom		√			
17.	Menjodohkan kata berpola K-V-K yaitu kata “gas” dengan gambar gas		√			
18.	Menjodohkan kata yang mengandung suku kata berpola V-K yaitu kata “daun” dengan gambar daun		√			
19.	Menjodohkan kata berpola K-V-K-V-K yaitu kata “donat” dengan gambar donat		√			

SKOR TES KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN

Nama : VK
 Kelas : II SDLB
 Hari, tanggal : Senin, 18 April 2016
 Fase / pertemuan ke- : Intervensi (B) / 1

No.	Soal	Rentang Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Membaca huruf diftong “ai”					√
2.	Membaca huruf diftong “au”					√
3.	Membaca huruf konsonan rangkap “sy”			√		
4.	Membaca huruf konsonan rangkap “ny”			√		
5.	Membaca huruf konsonan rangkap “ng”			√		
6.	Membaca suku kata berpola K-V-K “bam bim bom”				√	
7.	Membaca suku kata berpola K-V-K “lap lip lup”				√	
8.	Membaca suku kata berpola K-V-K “tas tes tos”				√	
9.	Membaca suku kata berpola V-K “an en on”			√		
10.	Membaca suku kata berpola V-K “ap ip up”			√		
11.	Membaca suku kata dengan huruf konsonan rangkap SY “syu sya sye”				√	
12.	Membaca suku kata dengan huruf konsonan rangkap NG “nga nge ngo”					√
13.	Membaca suku kata dengan huruf konsonan rangkap NY “nya nyi nyu”					√
14.	Membaca suku kata dengan huruf diftong AU “bau mau kau”				√	
15.	Membaca suku kata dengan huruf diftong AI “kai mai cai”				√	
16.	Menjodohkan kata berpola K-V-K yaitu kata “bom” dengan gambar bom			√		
17.	Menjodohkan kata berpola K-V-K yaitu kata “gas” dengan gambar gas				√	
18.	Menjodohkan kata yang mengandung suku kata berpola V-K yaitu kata “daun” dengan gambar daun				√	
19.	Menjodohkan kata berpola K-V-K-V-K yaitu kata “donat” dengan gambar donat			√		

20.	Menjodohkan kata yang mengandung huruf diftong AI yaitu kata “pantai” dengan gambar pantai			√		
21.	Menjodohkan kata sederhana yang mengandung suku kata berpola V-K yaitu kata “almari” dengan gambar almari				√	
22.	Menjodohkan kata yang mengandung huruf konsonan rangkap NG yaitu kata “bunga” dengan gambar bunga					√
23	Menjodohkan kata yang mengandung huruf konsonan rangkap SY yaitu kata “tisyu” dengan gambar tisyu					√
24.	Menjodohkan kata yang mengandung huruf diftong AI yaitu kata “lantai” dengan gambar lantai				√	
25.	Menjodohkan kata yang mengandung huruf konsonan rangkap NG yaitu kata “gelang” dengan gambar gelang			√		
26.	Menjodohkan kata nama hewan yang mengandung huruf diftong AU yaitu kata “kerbau” dengan gambar hewan kerbau				√	
27.	Menjodohkan kata nama hewan yang mengandung huruf konsonan rangkap NY yaitu kata “monyet” dengan gambar hewan monyet				√	
28.	Menjodohkan kata nama hewan yang mengandung huruf konsonan rangkap NG yaitu kata “singa” dengan gambar hewan singa			√		
29.	Menjodohkan kata nama hewan yang mengandung huruf diftong AU yaitu kata “harimau” dengan gambar hewan harimau			√		
30.	Menjodohkan kata nama hewan yang mengandung huruf konsonan rangkap NY yaitu kata “nyamuk” dengan gambar hewan nyamuk			√		
Skor tes yang diperoleh				36	48	30
Total		114				

$$\text{Total skor tes yang diperoleh} \quad 114$$

$$\text{Nilai} = \frac{\quad}{15} \times 10 = \frac{\quad}{15} \times 10 = 76$$

SKOR TES KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN

Nama : VK
 Kelas : II SDLB
 Hari, tanggal : Rabu, 20 April 2016
 Fase / pertemuan ke- : Intervensi (B) / 2

No.	Soal	Rentang Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Membaca huruf diftong “ai”					√
2.	Membaca huruf diftong “au”					√
3.	Membaca huruf konsonan rangkap “sy”			√		
4.	Membaca huruf konsonan rangkap “ny”			√		
5.	Membaca huruf konsonan rangkap “ng”					√
6.	Membaca suku kata berpola K-V-K “bam bim bom”				√	
7.	Membaca suku kata berpola K-V-K “lap lip lup”				√	
8.	Membaca suku kata berpola K-V-K “tas tes tos”				√	
9.	Membaca suku kata berpola V-K “an en on”			√		
10.	Membaca suku kata berpola V-K “ap ip up”			√		
11.	Membaca suku kata dengan huruf konsonan rangkap SY “syu sya sye”			√		
12.	Membaca suku kata dengan huruf konsonan rangkap NG “nga nge ngo”					√
13.	Membaca suku kata dengan huruf konsonan rangkap NY “nya nyi nyu”					√
14.	Membaca suku kata dengan huruf diftong AU “bau mau kau”				√	
15.	Membaca suku kata dengan huruf diftong AI “kai mai cai”				√	
16.	Menjodohkan kata berpola K-V-K yaitu kata “bom” dengan gambar bom					√
17.	Menjodohkan kata berpola K-V-K yaitu kata “gas” dengan gambar gas				√	
18.	Menjodohkan kata yang mengandung suku kata berpola V-K yaitu kata “daun” dengan gambar daun				√	
19.	Menjodohkan kata berpola K-V-K-V-K yaitu kata “donat” dengan gambar donat			√		

20.	Menjodohkan kata yang mengandung huruf diftong AI yaitu kata “pantai” dengan gambar pantai			√		
21.	Menjodohkan kata sederhana yang mengandung suku kata berpola V-K yaitu kata “almari” dengan gambar almari				√	
22.	Menjodohkan kata yang mengandung huruf konsonan rangkap NG yaitu kata “bunga” dengan gambar bunga					√
23	Menjodohkan kata yang mengandung huruf konsonan rangkap SY yaitu kata “tisyu” dengan gambar tisyu					√
24.	Menjodohkan kata yang mengandung huruf diftong AI yaitu kata “lantai” dengan gambar lantai				√	
25.	Menjodohkan kata yang mengandung huruf konsonan rangkap NG yaitu kata “gelang” dengan gambar gelang			√		
26.	Menjodohkan kata nama hewan yang mengandung huruf diftong AU yaitu kata “kerbau” dengan gambar hewan kerbau				√	
27.	Menjodohkan kata nama hewan yang mengandung huruf konsonan rangkap NY yaitu kata “monyet” dengan gambar hewan monyet				√	
28.	Menjodohkan kata nama hewan yang mengandung huruf konsonan rangkap NG yaitu kata “singa” dengan gambar hewan singa			√		
29.	Menjodohkan kata nama hewan yang mengandung huruf diftong AU yaitu kata “harimau” dengan gambar hewan harimau			√		
30.	Menjodohkan kata nama hewan yang mengandung huruf konsonan rangkap NY yaitu kata “nyamuk” dengan gambar hewan nyamuk			√		
Skor tes yang diperoleh				33	44	40
Total		117				

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Total skor tes yang diperoleh}}{15} \times 10 = \frac{114}{15} \times 10 = 78$$

SKOR TES KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN

Nama : VK
 Kelas : II SDLB
 Hari, tanggal : Jumat, 22 April 2016
 Fase / pertemuan ke- : Intervensi (B) / 3

No.	Soal	Rentang Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Membaca huruf diftong “ai”					√
2.	Membaca huruf diftong “au”					√
3.	Membaca huruf konsonan rangkap “sy”			√		
4.	Membaca huruf konsonan rangkap “ny”			√		
5.	Membaca huruf konsonan rangkap “ng”					√
6.	Membaca suku kata berpola K-V-K “bam bim bom”				√	
7.	Membaca suku kata berpola K-V-K “lap lip lup”					√
8.	Membaca suku kata berpola K-V-K “tas tes tos”					√
9.	Membaca suku kata berpola V-K “an en on”				√	
10.	Membaca suku kata berpola V-K “ap ip up”				√	
11.	Membaca suku kata dengan huruf konsonan rangkap SY “syu sya sye”				√	
12.	Membaca suku kata dengan huruf konsonan rangkap NG “nga nge ngo”					√
13.	Membaca suku kata dengan huruf konsonan rangkap NY “nya nyi nyu”					√
14.	Membaca suku kata dengan huruf diftong AU “bau mau kau”				√	
15.	Membaca suku kata dengan huruf diftong AI “kai mai cai”				√	
16.	Menjodohkan kata berpola K-V-K yaitu kata “bom” dengan gambar bom					√
17.	Menjodohkan kata berpola K-V-K yaitu kata “gas” dengan gambar gas					√
18.	Menjodohkan kata yang mengandung suku kata berpola V-K yaitu kata “daun” dengan gambar daun					√
19.	Menjodohkan kata berpola K-V-K-V-K yaitu kata “donat” dengan gambar donat			√		

SKOR TES KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN

Nama : VK
 Kelas : II SDLB
 Hari, tanggal : Senin, 25 April 2016
 Fase / pertemuan ke- : Intervensi (B) / 4

No.	Soal	Rentang Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Membaca huruf diftong “ai”					√
2.	Membaca huruf diftong “au”					√
3.	Membaca huruf konsonan rangkap “sy”			√		
4.	Membaca huruf konsonan rangkap “ny”			√		
5.	Membaca huruf konsonan rangkap “ng”					√
6.	Membaca suku kata berpola K-V-K “bam bim bom”				√	
7.	Membaca suku kata berpola K-V-K “lap lip lup”					√
8.	Membaca suku kata berpola K-V-K “tas tes tos”				√	
9.	Membaca suku kata berpola V-K “an en on”					√
10.	Membaca suku kata berpola V-K “ap ip up”				√	
11.	Membaca suku kata dengan huruf konsonan rangkap SY “syu sya sye”				√	
12.	Membaca suku kata dengan huruf konsonan rangkap NG “nga nge ngo”					√
13.	Membaca suku kata dengan huruf konsonan rangkap NY “nya nyi nyu”					√
14.	Membaca suku kata dengan huruf diftong AU “bau mau kau”				√	
15.	Membaca suku kata dengan huruf diftong AI “kai mai cai”				√	
16.	Menjodohkan kata berpola K-V-K yaitu kata “bom” dengan gambar bom					√
17.	Menjodohkan kata berpola K-V-K yaitu kata “gas” dengan gambar gas			√		
18.	Menjodohkan kata yang mengandung suku kata berpola V-K yaitu kata “daun” dengan gambar daun			√		
19.	Menjodohkan kata berpola K-V-K-V-K yaitu kata “donat” dengan gambar donat			√		

SKOR TES KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN

Nama : VK
 Kelas : II SDLB
 Hari, tanggal : Selasa, 26 April 2016
 Fase / pertemuan ke- : Intervensi (B) / 5

No.	Soal	Rentang Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Membaca huruf diftong “ai”					√
2.	Membaca huruf diftong “au”					√
3.	Membaca huruf konsonan rangkap “sy”				√	
4.	Membaca huruf konsonan rangkap “ny”				√	
5.	Membaca huruf konsonan rangkap “ng”					√
6.	Membaca suku kata berpola K-V-K “bam bim bom”					√
7.	Membaca suku kata berpola K-V-K “lap lip lup”					√
8.	Membaca suku kata berpola K-V-K “tas tes tos”					√
9.	Membaca suku kata berpola V-K “an en on”				√	
10.	Membaca suku kata berpola V-K “ap ip up”				√	
11.	Membaca suku kata dengan huruf konsonan rangkap SY “syu sya sye”					√
12.	Membaca suku kata dengan huruf konsonan rangkap NG “nga nge ngo”					√
13.	Membaca suku kata dengan huruf konsonan rangkap NY “nya nyi nyu”					√
14.	Membaca suku kata dengan huruf diftong AU “bau mau kau”				√	
15.	Membaca suku kata dengan huruf diftong AI “kai mai cai”				√	
16.	Menjodohkan kata berpola K-V-K yaitu kata “bom” dengan gambar bom					√
17.	Menjodohkan kata berpola K-V-K yaitu kata “gas” dengan gambar gas					√
18.	Menjodohkan kata yang mengandung suku kata berpola V-K yaitu kata “daun” dengan gambar daun				√	
19.	Menjodohkan kata berpola K-V-K-V-K yaitu kata “donat” dengan gambar donat				√	

20.	Menjodohkan kata yang mengandung huruf diftong AI yaitu kata “pantai” dengan gambar pantai				√	
21.	Menjodohkan kata sederhana yang mengandung suku kata berpola V-K yaitu kata “almari” dengan gambar almari					√
22.	Menjodohkan kata yang mengandung huruf konsonan rangkap NG yaitu kata “bunga” dengan gambar bunga					√
23	Menjodohkan kata yang mengandung huruf konsonan rangkap SY yaitu kata “tisyu” dengan gambar tisyu					√
24.	Menjodohkan kata yang mengandung huruf diftong AI yaitu kata “lantai” dengan gambar lantai					√
25.	Menjodohkan kata yang mengandung huruf konsonan rangkap NG yaitu kata “gelang” dengan gambar gelang					√
26.	Menjodohkan kata nama hewan yang mengandung huruf diftong AU yaitu kata “kerbau” dengan gambar hewan kerbau					√
27.	Menjodohkan kata nama hewan yang mengandung huruf konsonan rangkap NY yaitu kata “monyet” dengan gambar hewan monyet					√
28.	Menjodohkan kata nama hewan yang mengandung huruf konsonan rangkap NG yaitu kata “singa” dengan gambar hewan singa					√
29.	Menjodohkan kata nama hewan yang mengandung huruf diftong AU yaitu kata “harimau” dengan gambar hewan harimau					√
30.	Menjodohkan kata nama hewan yang mengandung huruf konsonan rangkap NY yaitu kata “nyamuk” dengan gambar hewan nyamuk					√
Skor tes yang diperoleh					36	105
Total		141				

$$\text{Total skor tes yang diperoleh} \quad 141$$

$$\text{Nilai} = \frac{\quad}{15} \times 10 = \frac{\quad}{15} \times 10 = 94$$

SKOR TES KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN

Nama : VK
 Kelas : II SDLB
 Hari, tanggal : Rabu, 27 April 2016
 Fase / pertemuan ke- : Intervensi (B) / 6

No.	Soal	Rentang Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Membaca huruf diftong “ai”					√
2.	Membaca huruf diftong “au”					√
3.	Membaca huruf konsonan rangkap “sy”				√	
4.	Membaca huruf konsonan rangkap “ny”				√	
5.	Membaca huruf konsonan rangkap “ng”					√
6.	Membaca suku kata berpola K-V-K “bam bim bom”					√
7.	Membaca suku kata berpola K-V-K “lap lip lup”					√
8.	Membaca suku kata berpola K-V-K “tas tes tos”					√
9.	Membaca suku kata berpola V-K “an en on”				√	
10.	Membaca suku kata berpola V-K “ap ip up”				√	
11.	Membaca suku kata dengan huruf konsonan rangkap SY “syu sya sye”					√
12.	Membaca suku kata dengan huruf konsonan rangkap NG “nga nge ngo”					√
13.	Membaca suku kata dengan huruf konsonan rangkap NY “nya nyi nyu”					√
14.	Membaca suku kata dengan huruf diftong AU “bau mau kau”				√	
15.	Membaca suku kata dengan huruf diftong AI “kai mai cai”				√	
16.	Menjodohkan kata berpola K-V-K yaitu kata “bom” dengan gambar bom					√
17.	Menjodohkan kata berpola K-V-K yaitu kata “gas” dengan gambar gas					√
18.	Menjodohkan kata yang mengandung suku kata berpola V-K yaitu kata “daun” dengan gambar daun				√	
19.	Menjodohkan kata berpola K-V-K-V-K yaitu kata “donat” dengan gambar donat				√	

20.	Menjodohkan kata yang mengandung huruf diftong AI yaitu kata “pantai” dengan gambar pantai				√	
21.	Menjodohkan kata sederhana yang mengandung suku kata berpola V-K yaitu kata “almari” dengan gambar almari					√
22.	Menjodohkan kata yang mengandung huruf konsonan rangkap NG yaitu kata “bunga” dengan gambar bunga					√
23.	Menjodohkan kata yang mengandung huruf konsonan rangkap SY yaitu kata “tisyu” dengan gambar tisyu					√
24.	Menjodohkan kata yang mengandung huruf diftong AI yaitu kata “lantai” dengan gambar lantai					√
25.	Menjodohkan kata yang mengandung huruf konsonan rangkap NG yaitu kata “gelang” dengan gambar gelang					√
26.	Menjodohkan kata nama hewan yang mengandung huruf diftong AU yaitu kata “kerbau” dengan gambar hewan kerbau					√
27.	Menjodohkan kata nama hewan yang mengandung huruf konsonan rangkap NY yaitu kata “monyet” dengan gambar hewan monyet					√
28.	Menjodohkan kata nama hewan yang mengandung huruf konsonan rangkap NG yaitu kata “singa” dengan gambar hewan singa					√
29.	Menjodohkan kata nama hewan yang mengandung huruf diftong AU yaitu kata “harimau” dengan gambar hewan harimau					√
30.	Menjodohkan kata nama hewan yang mengandung huruf konsonan rangkap NY yaitu kata “nyamuk” dengan gambar hewan nyamuk					√
Skor tes yang diperoleh					36	105
Total		141				

$$\text{Total skor tes yang diperoleh} \quad 141$$

$$\text{Nilai} = \frac{\quad}{15} \times 10 = \frac{\quad}{15} \times 10 = 94$$

SKOR TES KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN

Nama : VK
 Kelas : II SDLB
 Hari, tanggal : Selasa, 03 Mei 2016
 Fase / pertemuan ke- : *Baseline 2 (A2) / 1*

No.	Soal	Rentang Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Membaca huruf diftong “ai”					√
2.	Membaca huruf diftong “au”					√
3.	Membaca huruf konsonan rangkap “sy”				√	
4.	Membaca huruf konsonan rangkap “ny”				√	
5.	Membaca huruf konsonan rangkap “ng”					√
6.	Membaca suku kata berpola K-V-K “bam bim bom”					√
7.	Membaca suku kata berpola K-V-K “lap lip lup”				√	
8.	Membaca suku kata berpola K-V-K “tas tes tos”				√	
9.	Membaca suku kata berpola V-K “an en on”					√
10.	Membaca suku kata berpola V-K “ap ip up”					√
11.	Membaca suku kata dengan huruf konsonan rangkap SY “syu sya sye”				√	
12.	Membaca suku kata dengan huruf konsonan rangkap NG “nga nge ngo”					√
13.	Membaca suku kata dengan huruf konsonan rangkap NY “nya nyi nyu”				√	
14.	Membaca suku kata dengan huruf diftong AU “bau mau kau”				√	
15.	Membaca suku kata dengan huruf diftong AI “kai mai cai”				√	
16.	Menjodohkan kata berpola K-V-K yaitu kata “bom” dengan gambar bom					√
17.	Menjodohkan kata berpola K-V-K yaitu kata “gas” dengan gambar gas					√
18.	Menjodohkan kata yang mengandung suku kata berpola V-K yaitu kata “daun” dengan gambar daun					√
19.	Menjodohkan kata berpola K-V-K-V-K yaitu kata “donat” dengan gambar donat					√

20.	Menjodohkan kata yang mengandung huruf diftong AI yaitu kata “pantai” dengan gambar pantai				√	
21.	Menjodohkan kata sederhana yang mengandung suku kata berpola V-K yaitu kata “almari” dengan gambar almari					√
22.	Menjodohkan kata yang mengandung huruf konsonan rangkap NG yaitu kata “bunga” dengan gambar bunga					√
23.	Menjodohkan kata yang mengandung huruf konsonan rangkap SY yaitu kata “tisyu” dengan gambar tisyu					√
24.	Menjodohkan kata yang mengandung huruf diftong AI yaitu kata “lantai” dengan gambar lantai					√
25.	Menjodohkan kata yang mengandung huruf konsonan rangkap NG yaitu kata “gelang” dengan gambar gelang					√
26.	Menjodohkan kata nama hewan yang mengandung huruf diftong AU yaitu kata “kerbau” dengan gambar hewan kerbau					√
27.	Menjodohkan kata nama hewan yang mengandung huruf konsonan rangkap NY yaitu kata “monyet” dengan gambar hewan monyet					√
28.	Menjodohkan kata nama hewan yang mengandung huruf konsonan rangkap NG yaitu kata “singa” dengan gambar hewan singa					√
29.	Menjodohkan kata nama hewan yang mengandung huruf diftong AU yaitu kata “harimau” dengan gambar hewan harimau					√
30.	Menjodohkan kata nama hewan yang mengandung huruf konsonan rangkap NY yaitu kata “nyamuk” dengan gambar hewan nyamuk					√
Skor tes yang diperoleh					36	105
Total		141				

$$\text{Total skor tes yang diperoleh} \quad 141$$

$$\text{Nilai} = \frac{\quad}{15} \times 10 = \frac{\quad}{15} \times 10 = 94$$

SKOR TES KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN

Nama : VK
 Kelas : II SDLB
 Hari, tanggal : Senin, 09 Mei 2016
 Fase / pertemuan ke- : *Baseline 2 (A2) / 2*

No.	Soal	Rentang Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Membaca huruf diftong “ai”					√
2.	Membaca huruf diftong “au”					√
3.	Membaca huruf konsonan rangkap “sy”				√	
4.	Membaca huruf konsonan rangkap “ny”				√	
5.	Membaca huruf konsonan rangkap “ng”					√
6.	Membaca suku kata berpola K-V-K “bam bim bom”					√
7.	Membaca suku kata berpola K-V-K “lap lip lup”				√	
8.	Membaca suku kata berpola K-V-K “tas tes tos”				√	
9.	Membaca suku kata berpola V-K “an en on”				√	
10.	Membaca suku kata berpola V-K “ap ip up”				√	
11.	Membaca suku kata dengan huruf konsonan rangkap SY “syu sya sye”			√		
12.	Membaca suku kata dengan huruf konsonan rangkap NG “nga nge ngo”					√
13.	Membaca suku kata dengan huruf konsonan rangkap NY “nya nyi nyu”			√		
14.	Membaca suku kata dengan huruf diftong AU “bau mau kau”				√	
15.	Membaca suku kata dengan huruf diftong AI “kai mai cai”				√	
16.	Menjodohkan kata berpola K-V-K yaitu kata “bom” dengan gambar bom					√
17.	Menjodohkan kata berpola K-V-K yaitu kata “gas” dengan gambar gas					√
18.	Menjodohkan kata yang mengandung suku kata berpola V-K yaitu kata “daun” dengan gambar daun					√
19.	Menjodohkan kata berpola K-V-K-V-K yaitu kata “donat” dengan gambar donat					√

20.	Menjodohkan kata yang mengandung huruf diftong AI yaitu kata “pantai” dengan gambar pantai					√
21.	Menjodohkan kata sederhana yang mengandung suku kata berpola V-K yaitu kata “almari” dengan gambar almari					√
22.	Menjodohkan kata yang mengandung huruf konsonan rangkap NG yaitu kata “bunga” dengan gambar bunga					√
23.	Menjodohkan kata yang mengandung huruf konsonan rangkap SY yaitu kata “tisyu” dengan gambar tisyu					√
24.	Menjodohkan kata yang mengandung huruf diftong AI yaitu kata “lantai” dengan gambar lantai					√
25.	Menjodohkan kata yang mengandung huruf konsonan rangkap NG yaitu kata “gelang” dengan gambar gelang					√
26.	Menjodohkan kata nama hewan yang mengandung huruf diftong AU yaitu kata “kerbau” dengan gambar hewan kerbau					√
27.	Menjodohkan kata nama hewan yang mengandung huruf konsonan rangkap NY yaitu kata “monyet” dengan gambar hewan monyet					√
28.	Menjodohkan kata nama hewan yang mengandung huruf konsonan rangkap NG yaitu kata “singa” dengan gambar hewan singa					√
29.	Menjodohkan kata nama hewan yang mengandung huruf diftong AU yaitu kata “harimau” dengan gambar hewan harimau					√
30.	Menjodohkan kata nama hewan yang mengandung huruf konsonan rangkap NY yaitu kata “nyamuk” dengan gambar hewan nyamuk					√
Skor tes yang diperoleh				6	32	100
Total		138				

$$\text{Total skor tes yang diperoleh} \quad 138$$

$$\text{Nilai} = \frac{\quad}{15} \times 10 = \frac{\quad}{15} \times 10 = 92$$

SKOR TES KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN

Nama : VK
 Kelas : II SDLB
 Hari, tanggal : Rabu, 11 Mei 2016
 Fase / pertemuan ke- : *Baseline 2 (A2) / 3*

No.	Soal	Rentang Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Membaca huruf diftong “ai”					√
2.	Membaca huruf diftong “au”					√
3.	Membaca huruf konsonan rangkap “sy”				√	
4.	Membaca huruf konsonan rangkap “ny”			√		
5.	Membaca huruf konsonan rangkap “ng”					√
6.	Membaca suku kata berpola K-V-K “bam bim bom”					√
7.	Membaca suku kata berpola K-V-K “lap lip lup”					√
8.	Membaca suku kata berpola K-V-K “tas tes tos”					√
9.	Membaca suku kata berpola V-K “an en on”					√
10.	Membaca suku kata berpola V-K “ap ip up”				√	
11.	Membaca suku kata dengan huruf konsonan rangkap SY “syu sya sye”				√	
12.	Membaca suku kata dengan huruf konsonan rangkap NG “nga nge ngo”					√
13.	Membaca suku kata dengan huruf konsonan rangkap NY “nya nyi nyu”			√		
14.	Membaca suku kata dengan huruf diftong AU “bau mau kau”				√	
15.	Membaca suku kata dengan huruf diftong AI “kai mai cai”				√	
16.	Menjodohkan kata berpola K-V-K yaitu kata “bom” dengan gambar bom					√
17.	Menjodohkan kata berpola K-V-K yaitu kata “gas” dengan gambar gas					√
18.	Menjodohkan kata yang mengandung suku kata berpola V-K yaitu kata “daun” dengan gambar daun					√
19.	Menjodohkan kata berpola K-V-K-V-K yaitu kata “donat” dengan gambar donat					√

20.	Menjodohkan kata yang mengandung huruf diftong AI yaitu kata “pantai” dengan gambar pantai					√
21.	Menjodohkan kata sederhana yang mengandung suku kata berpola V-K yaitu kata “almari” dengan gambar almari					√
22.	Menjodohkan kata yang mengandung huruf konsonan rangkap NG yaitu kata “bunga” dengan gambar bunga					√
23.	Menjodohkan kata yang mengandung huruf konsonan rangkap SY yaitu kata “tisyu” dengan gambar tisyu					√
24.	Menjodohkan kata yang mengandung huruf diftong AI yaitu kata “lantai” dengan gambar lantai					√
25.	Menjodohkan kata yang mengandung huruf konsonan rangkap NG yaitu kata “gelang” dengan gambar gelang					√
26.	Menjodohkan kata nama hewan yang mengandung huruf diftong AU yaitu kata “kerbau” dengan gambar hewan kerbau					√
27.	Menjodohkan kata nama hewan yang mengandung huruf konsonan rangkap NY yaitu kata “monyet” dengan gambar hewan monyet					√
28.	Menjodohkan kata nama hewan yang mengandung huruf konsonan rangkap NG yaitu kata “singa” dengan gambar hewan singa					√
29.	Menjodohkan kata nama hewan yang mengandung huruf diftong AU yaitu kata “harimau” dengan gambar hewan harimau					√
30.	Menjodohkan kata nama hewan yang mengandung huruf konsonan rangkap NY yaitu kata “nyamuk” dengan gambar hewan nyamuk					√
Skor tes yang diperoleh				6	20	115
Total		141				

$$\text{Total skor tes yang diperoleh} \quad 141$$

$$\text{Nilai} = \frac{\quad}{15} \times 10 = \frac{141}{15} \times 10 = 94$$

Lampiran 6. Hasil Observasi Kemampuan Membaca Permulaan Selama Fase Intervensi Menggunakan Media *Game Edukatif*

HASIL OBSERVASI

Identitas

Nama Subjek : VK (inisial)
 Kelas : II SDLB
 Tempat Observasi : SLB Widya Mulia Pundong

No.	Indikator Panduan Observasi	Keterangan
1.	Subjek melakukan kesalahan dalam membedakan bentuk huruf	Subjek terkadang melakukan kesalahan dalam membedakan bentuk huruf, diantaranya huruf /b/ dibaca /d/ atau sebaliknya, huruf /g/ dibaca /e/, huruf /m/ dibaca /n/ atau sebaliknya
2.	Subjek melakukan kesalahan dalam mengucapkan suku kata, dan kata yang dibaca	Subjek terkadang mengalami kesalahan dalam mengucapkan kata dikarenakan kesalahan dalam mengeja
3.	Subjek melakukan pelompatan bagian kata yang harus dibaca	subjek tidak melakukan pelompatan kata yang harus dibaca, namun beberapa kata yang dibaca terkadang mengalami kesalahan yaitu adisi
4.	Suasana belajar saat pembelajaran membaca permulaan menggunakan media <i>game edukatif</i>	Suasana belajar di dalam kelas baik, namun beberapa teman terkadang mengganggu subjek sehingga konsentrasi subjek mudah beralih
5.	Konsentrasi subjek pada saat pembelajaran menggunakan media <i>game edukatif</i> ?	Konsentari pada awal pembelajaran baik, , namun ketika pertengahan mendapat gangguan dari teman konsentrasi subjek beralih
6.	Ketertarikan subjek terhadap media <i>game edukatif</i>	Subjek tertarik menggunakan media <i>game edukatif</i> , subjek juga mampu mendengarkan penjelasan dengan baik
7.	Respon subjek dalam mengikuti pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Subjek menanyakan hal-hal mengenai media <i>game edukatif</i> - Subjek merespon ataupun aktif bertanya tentang penjelasan pengajar mengenai membaca permulaan

Yogyakarta,
 Observer

Siti Ni'mah

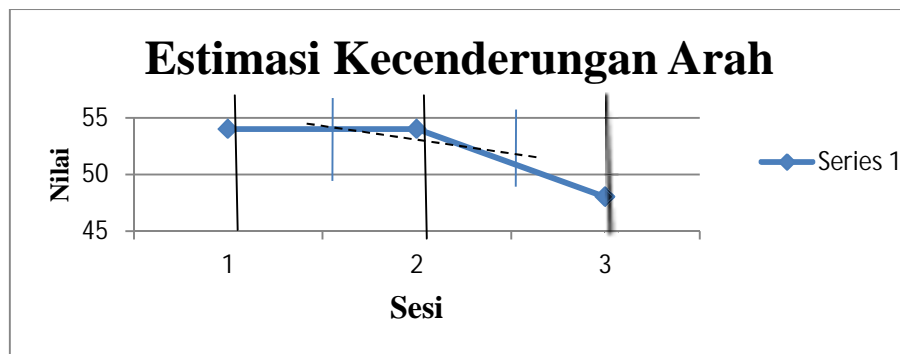
Lampiran 7. Perhitungan Analisis Data Hasil Penelitian

I. Analisis Dalam Kondisi

A. *Baseline 1 (A1)*

1. Panjang kondisi pada fase *baseline 1 (A1)* = 3
2. Estimasi kecenderungan arah

Estimasi kecenderungan arah menggunakan metode belah dua yang memberikan hasil \searrow = (-) yang artinya menurun.



Grafik 4. Perolehan Nilai Tes Membaca Permulaan Pada Fase *Baseline 1 (A1)*

3. Kecenderungan Stabilitas

Kecenderungan stabilitas dihitung dengan kriteria 15%

Rentang stabilitas = Skor tertinggi x kriteria stabilitas

$$= 54 \times 15\%$$

$$= 8,1$$

Mean Level = $54+54+48$

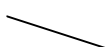
$$= 156 : 3$$

$$= 52$$

Batas atas = mean level + $\frac{1}{2}$ rentang stabilitas
= 52 + 4,05
= 56,05


Batas bawah = mean level - $\frac{1}{2}$ rentang stabilitas
= 52 - 4,05
= 47,95

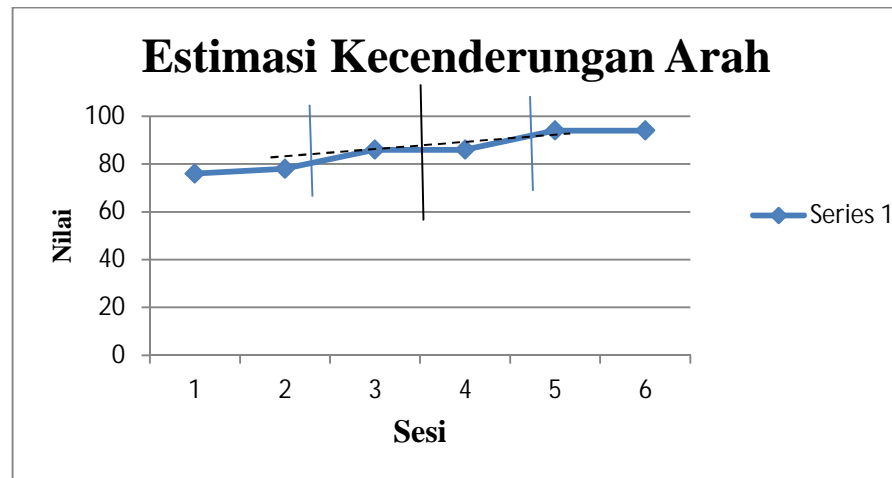
% stabilitas = banyak data yang masuk dalam rentang : jumlah data yang ada
= 3 : 3
= 100 % (stabil)

4. Kecenderungan Jejak Data =  (menurun)
5. Level Stabilitas dan Rentang = stabil (48-54)
6. Level Perubahan = data terbesar - data terkecil
= 54 - 48
= -6 (tanda -/ karena mengalami penurunan)

B. Intervensi (B)

1. Panjang kondisi pada fase intervensi (B) = 6
2. Estimasi kecenderungan arah

Estimasi kecenderungan arah menggunakan metode belah dua yang memberikan hasil  = (+) yang artinya menaik.



Grafik 5. Perolehan Nilai Tes Membaca Permulaan Pada Fase Intervensi (B)

3. Kecenderungan Stabilitas

Kecenderungan stabilitas dihitung dengan kriteria 15%

$$\begin{aligned}
 \text{Rentang stabilitas} &= \text{Skor tertinggi} \times \text{kriteria stabilitas} \\
 &= 94 \times 15\% \\
 &= 14,1
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Mean Level} &= 76+78+86+86+94+94 \\
 &= 514 : 6 \\
 &= 85,67
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Batas atas} &= \text{mean level} + \frac{1}{2} \text{ rentang stabilitas} \\
 &= 85,67 + 7,05 \\
 &= 92,72
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Batas bawah} &= \text{mean level} - \frac{1}{2} \text{ rentang stabilitas} \\ &= 85,67 + 7,05 \\ &= 78,62 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \% \text{ stabilitas} &= \text{banyak data yang masuk dalam rentang} : \text{jumlah data yang ada} \\ &= 2 : 6 \\ &= 33,3 \% \text{ (tidak stabil atau variabel)} \end{aligned}$$

4. Kecenderungan Jejak Data =  (menaik)


5. Level Stabilitas dan Rentang = tidak stabil (76-94)

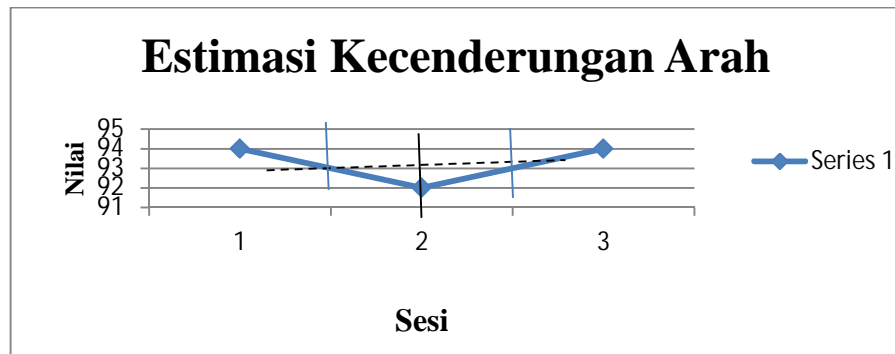
$$\begin{aligned} 6. \text{ Level Perubahan} &= \text{data terbesar} - \text{data terkecil} \\ &= 94 - 76 \\ &= +18 \text{ (tanda /+/ karena mengalami peningkatan)} \end{aligned}$$

C. *Baseline 2 (A2)*

1. Panjang kondisi pada fase *baseline 2 (A2)* = 3

2. Estimasi kecenderungan arah

Estimasi kecenderungan arah menggunakan metode belah dua yang memberikan hasil  = (=) yang artinya mendatar.



Grafik 6. Perolehan Nilai Tes Membaca Permulaan Pada Fase *Baseline 2 (A2)*

3. Kecenderungan Stabilitas Data

Kecenderungan stabilitas dihitung dengan kriteria 15%

Rentang stabilitas = Skor tertinggi x kriteria stabilitas

$$= 94 \times 15\%$$

$$= 14,1$$

Mean Level = $94+92+94$

$$= 280 : 3$$

$$= 93,33$$

Batas atas = mean level + $\frac{1}{2}$ rentang stabilitas

$$= 93,33 + 7,05$$

$$= 100,38$$

Batas bawah = mean level - $\frac{1}{2}$ rentang stabilitas

$$= 93,33 - 7,05$$

$$= 86,28$$

% stabilitas = banyak data yang masuk dalam rentang : jumlah data yang ada

$$= 3 : 3$$

$$= 100 \% \text{ (stabil)}$$

4. Kecenderungan Jejak Data = ——— (mendatar)

5. Level Stabilitas dan Rentang = stabil (92-94)

6. Level Perubahan = data terbesar - data terkecil

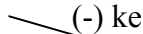
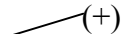
$$= 94 - 92$$

$$= +2 \text{ (tanda /+/ karena mengalami peningkatan)}$$

II. Analisis Antar Kondisi

A. Perbandingan Kondisi B/A1

1. Jumlah variabel yang diubah = 1

2. Perubahan kecenderungan arah dan efeknya =  (-) ke  (+)

3. Perubahan kecenderungan stabilitas = stabil ke variabel

4. Perubahan level = sesi terakhir - sesi pertama
baseline 1 (A1) - intervensi (B)

$$= 48 - 76$$

$$= +28 \text{ (membaik)}$$

5. Persentase data overlap

$$\text{Batas atas data pada fase } \textit{baseline} \text{ (A1)} = 56,05$$

$$\text{Batas bawah data pada fase } \textit{baseline} \text{ (A1)} = 47,95$$

$$\text{Data poin fase (B) yang ada pada rentang fase (A1)} = 0$$

$$\% \text{ data overlap} = 0 : 6 \times 100\% = 0\%$$

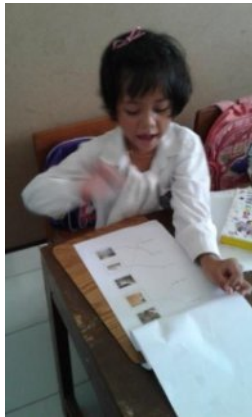
B. Perbandingan Kondisi A2/B

1. Jumlah variabel yang diubah = 1
2. Perubahan kecenderungan arah dan efeknya = $\nearrow (+)$ ke $\text{—} (=)$
3. Perubahan kecenderungan stabilitas = variabel ke stabil
4. Perubahan level = sesi terakhir
intervensi (B) - sesi pertama
baseline 2 (A2)
 $= 94 - 94$
 $= 0$
5. Persentase data overlap
Batas atas data pada fase intervensi (B) = 92,72
Batas bawah data pada fase intervensi (B) = 78,62
Data poin (A2) yang ada pada rentang fase (B) = 0
% data overlap = $0 : 3 \times 100\%$ = 0%

C. Perbandingan Kondisi A2/A1

1. Jumlah variabel yang diubah = 1
2. Perubahan kecenderungan arah dan efeknya = $\searrow (-)$ ke $\text{—} (=)$
3. Perubahan kecenderungan stabilitas = stabil ke stabil
4. Perubahan level = sesi terakhir
baseline 1 (A1) - sesi pertama
baseline 2 (A2)
 $= 48 - 94$
 $= +46$ (membaik)
5. Persentase data overlap
Batas atas data pada fase *baseline (A1)* = 56,05
Batas bawah data pada fase *baseline (A1)* = 47,95
Data poin (A2) yang ada pada rentang fase (A1) = 0
% data overlap = $0 : 3 \times 100\%$ = 0%

Lampiran 8. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian



Subjek mengerjakan tes kemampuan membaca permulaan pada fase *baseline 1 (A1)*



Subjek ketika menjodohkan kata dengan gambar pada tes membaca permulaan fase *baseline 1 (A1)*



Subjek mencoba membaca dengan media *game* edukatif didampingi peneliti pada fase intervensi



Peneliti mengajarkan kepada subjek membaca menggunakan media *game* edukatif pada fase intervensi



Subjek membaca secara mandiri pada tes membaca permulaan fase *baseline 2 (A2)*



Fase intervensi ketika subjek secaramandiri mengerjakan tes membaca permulaan

Lampiran 9. Surat Keterangan Validasi Instrumen

SURAT KETERANGAN UJI VALIDITAS INSTRUMEN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sri Mulyani Budihartini, S.Pd

NIP : 19610907 1985 092 001

Pekerjaan : Guru Kelas

Menerangkan bahwa instrument tes kemampuan membaca permulaan yang digunakan untuk anak tunadaksa *cerebral palsy* SDLB yang dikembangkan oleh :

Nama : Siti Ni'mah

NIM : 12103241014

Program Studi : Pendidikan Luar Biasa

Fakultas : Ilmu Pendidikan

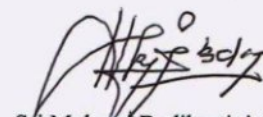
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah diperiksa dan memenuhi syarat untuk digunakan sebagai alat pengumpul data dalam penelitian yang berjudul "Efektifitas media *game edukatif* terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak *cerebral palsy* kelas 2 SD di SLB Widya Mulia Pundong."

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan semestinya.

Yogyakarta, 09.04.2016

Penguji Praktisi



Sri Mulyani Budihartini, S.Pd

NIP. 19610907 1985 092 001

Lampiran 10. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telpon (0274) 540611 pesawat 405, Fax (0274) 5406611
Laman: fip.uny.ac.id, E-mail: humas fip@uny.ac.id

Nomor : 2318 /UN34.11/PL/2016
Lampiran : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

29 Maret 2016

Yth. Kepala Bappeda Bantul
Jl. R. W. Monginsidi No. 1
Kecamatan Bantul,
Yogyakarta 55711

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Siti Ni'mah
NIM : 12103241014
Prodi/Jurusan : Pendidikan Luar Biasa (PLB)/PLB
Alamat : Cangkring, Sidomulyo, Bambanglipuro, Bantul

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : SLB Widya Mulia Pundong Bantul Yogyakarta
Subyek : Siswa Cerebral Palsy kelas II SD
Obyek : Kemampuan Membaca Permulaan
Waktu : Maret-Juni 2016
Judul : Efektifitas Media Game Edukatif terhadap Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Cerebral Palsy Kelas II SD di SLB Widya Mulia

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.

Tembusan :
1. Rektor (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I FIP
3. Ketua Jurusan PLB FIP
4. Kabag TU
5. Kasubbag Pendidikan FIP
6. Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,

Dr. Haryanto, M. Pd.
NIP 196009021987021001



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(B A P P E D A)

Jln.Robert Wolter Monginsidi No. 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Fax. (0274) 367796
Website: bappeda.bantulkab.go.id Webmail: bappeda@bantulkab.go.id

SURAT KETERANGAN/IZIN

Nomor : 070 / Reg / 1461 / S1 / 2016

Menunjuk Surat : Dari : Fakultas Ilmu Pendidikan, Nomor : 2318/UN34.11/PL/2016
Universitas Negeri
Yogyakarta (UNY)
Tanggal : 29 Maret 2016 Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Mengingat : a. Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 16 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul;
b. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
c. Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Ijin Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Lapangan (PL) Perguruan Tinggi di Kabupaten Bantul.

Diizinkan kepada

Nama : **SITI NI'MAH**
P. T / Alamat : **Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) Karangmalang, Yogyakarta**
NIP/NIM/No. KTP : **3402055001940001**
Nomor Telp./HP : **087839390258**
Tema/Judul Kegiatan : **EFEKTIFITAS MEDIA GAME EDUKATIF TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA ANAK CEREBRAL PALSY KELAS II SD DI SLB WIDYA MULIA PUNDONG BANTUL**
Lokasi : **SLB Widya Mulia Pundong Bantul**
Waktu : **30 Maret 2016 s/d 30 Juni 2016**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan institusi Pemerintah Desa setempat serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperlunya;
2. Wajib menjaga ketertiban dan mematuhi peraturan perundangan yang berlaku;
3. Izin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;
4. Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk *softcopy* (CD) dan *hardcopy* kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan;
5. Izin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas;
6. Memenuhi ketentuan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan; dan
7. Izin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah.

Dikeluarkan di : B a n t u l
Pada tanggal : 30 Maret 2016


A.n. Kepala,
Kepala Bidang Data Penelitian dan
Pengembangan, D.b. Kasubbid. DSP

Ir. Edi Purwanto, M.Eng
NIP: 196407101997031004

Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Bupati Kab. Bantul (sebagai laporan)
2. Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Bantul
3. Ka. SLB Widya Mulya Pundong
4. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta (UNY)
5. Yang Bersangkutan (Pemohon)

Lampiran 11. Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian

	LEMBAGA PENDIDIKAN DAN KESEJAHTERAAN SOSIAL "WIDYA MULIA" SEKOLAH LUAR BIASA (SLB) WIDYA MULIA Alamat: Jl. Baran, Srihardono, Pundong, Bantul Kode Pos 55771 Telepon 0274 – 6464131 e-mail: sibwm02@yahoo.com website: www.slbwidyamulia.com
SURAT KETERANGAN MELAKUKAN PENELITIAN Nomor: 366/SLB-WM/V/2016	
Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah Luar Biasa (SLB) Widya Mulia Pundong Bantul:	
N a m a	: Drs. Supriyadi
NIP	: 19561110 198203 1 012
Pangkat/Gol. Ruang	: Pembina, IV/a
Jabatan	: Kepala SLB Widya Mulia
Unit Kerja	: SLB Widya Mulia
Alamat Kantor	: Dusun Baran, Srihardono, Pundong, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta
Menerangkan bahwa :	
N a m a	: SITI NI'MAH
NIM	: 12103241014
Pekerjaan	: Mahasiswa FIP Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) Jurusan PLB
Alamat	: Kampus Karangmalang Yogyakarta
Telah melakukan penelitian di sekolah kami mulai tanggal, 30 Maret 2016 s.d tanggal, 11 Mei 2016 dengan judul "EFEKTIFITAS MEDIA GAME EDUKATIF TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA ANAK CEREBRAL PALSY KELAS II SD DI SLB WIDYA MULIA PUNDONG BANTUL"	
Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan sebagaimana perlunya.	
Bantul, 11 Mei 2016	
Kepala Sekolah,	
	
Drs. Supriyadi NIP. 19561110 198203 1 012	