

## Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Membaca Kata Berpola KV-KVK Bagi Anak Disleksia

Aidha Sabri<sup>1</sup>, Zulmiyetri<sup>2</sup>, Damri<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Negeri Padang  
Email: aidhasabri10@gmail.com

### INFORMASI ARTIKEL

terkirim 05 Februari 2018  
Revisidari 15 Agustus 2018  
Diterima 15 November 2018

### Kata kunci:

Kemampuan Membaca Kata,  
Multimedia Interaktif, Anak  
Disleksia

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca kata berpola KV-KVK dengan menggunakan multimedia interaktif. Metode penelitian yang digunakan adalah *Single Subject Research* (SSR). Penelitian ini menggunakan desain A<sub>1</sub>-B-A<sub>2</sub>. Kondisi *baseline* (A<sub>1</sub>) untuk meningkatkan kemampuan membaca kata berpola KV-KVK dengan *mean level* 5. Pada kondisi *intervensi* (B) dengan *mean level* 9,5. Kondisi *baseline* (A<sub>2</sub>) dengan *mean level* 14. Hasil analisis data dalam kondisi dan antar kondisi memiliki estimasi kecenderungan arah, kecenderungan stabilitas, jejak data dan perubahan level yang menunjukkan peningkatan kemampuan membaca kata berpola KV-KVK secara positif. *Overlap* data pada analisis antar kondisi pada kondisi *baseline* (A<sub>1</sub>) dan *intervensi* (B) dalam meningkatkan kemampuan membaca kata berpola KV-KVK 0% dan *overlap* data pada kondisi *baseline* (A<sub>2</sub>) dan *intervensi* (B) meningkatkan kemampuan membaca kata berpola KV-KVK 0%. Analisis data menunjukkan bahwa kemampuan membaca kata berpola KV-KVK anak disleksia X dapat meningkat melalui multimedia interaktif.

### PENDAHULUAN

Masalah penelitian ini adalah anak yang mengalami kesulitan pada saat membaca kata berpola KV-KVK. Konsonan terakhir sering terjadi penggantian dan penghilangan huruf yang dilakukan oleh anak. Peneliti melakukan identifikasi dan asesmen lanjut kepada anak dan didapatkan hasil kemampuan anak bahwa anak bisa menyebutkan huruf abjad A-Z, anak bisa membedakan huruf vokal dan konsonan, anak bisa membaca kata berpola kv dan kv-kv. Membuktikan fakta diatas, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas tentang kondisi anak. Dari hasil wawancara anak pernah tinggal kelas dan pada saat mendapat giliran membaca di kelas, anak merasa tidak percaya diri pada saat membaca, karena teman-teman yang lain mengatakan bahwa anak tidak bisa membaca. Akibat dari rasa percaya diri yang tidak ada maka anak kurang termotivasi untuk membaca dan berdampak kepada kemampuan membaca anak rendah.

Penelitian terdahulu telah menjelaskan perihal atau masalah seperti ini tetapi solusi yang diberikan tidak sama dengan yang peneliti lakukan pada saat ini. Penelitian berangkat dari permasalahan anak yang kesulitan membaca kata berpola kv-kvk dengan benar, dengan melakukan penggantian dan pengurangan huruf konsonan terakhir. Maka peneliti ingin memberikan solusi untuk mengatasi kesulitan sedini mungkin supaya tidak bertambah permasalahan pada diri anak. Peneliti melakukan bimbingan belajar kepada anak dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri yang tinggi. Setelah itu peneliti ingin meningkatkan kemampuan membaca kata berpola kv-kvk yang dibaca dengan benar. Aspek baru dari penelitian ini adalah peneliti ingin menggunakan media pembelajaran berbentuk teknologi karena di sekolah guru memberikan media pembelajaran seperti buku LKS bahasa Indonesia. Alasan peneliti menggunakan media laptop yaitu berawal dari tujuan bimbingan belajar untuk meningkatkan motivasi untuk membaca dan memperkenalkan sedini mungkin kepada anak akan teknologi yang menimbulkan rasa ingin tahu yang tinggi pada diri anak.

Beberapa penelitian telah dilakukan tentang penggunaan komputer untuk pembelajaran bahasa Indonesia, bahwa pembelajaran dengan multimedia interaktif terbukti dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar serta membuat siswa nyaman dalam belajar (setyarini hal 180). Penelitian ini akan diperoleh tujuan yang diinginkan yaitu kemampuan membaca kata berpola kv-kvk dibaca dengan benar oleh anak kesulitan membaca.

Varia (2013:40) kemampuan membaca adalah "kesanggupan dalam pengucapan dan pemahaman suatu simbol tertulis melalui proses sensori dan juga ingatan. Kemampuan membaca yang dimiliki tidak hanya sekedar sebagai proses, namun juga dimaknai sebagai sarana untuk memperoleh informasi, pengetahuan dan memperluas kehidupan sosial". Dari pendapat diatas alasan peneliti untuk meningkatkan kemampuan membaca karena membaca awal untuk memulai proses pembelajaran semua mata pelajaran yang ada di sekolah dasar. Jika anak lancar dalam membaca maka tidak ada kesulitan yang terjadi pada mata pelajaran yang lainnya. Peneliti menduga bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan kemampuan membaca kata berpola kv-kvk bagi anak kesulitan membaca. Satu orang anak kesulitan membaca yang menjadi subyek pada penelitian ini. Dengan usia 10 thn dan jenis kelamin perempuan. Jika dilihat dari segi fisik kondisi anak tidak memiliki kekurangan apapun. Masalah spesifik yang ada terlihat bahwa anak kesulitan pada bidang akademik bahasa yaitu membaca kata.

Alasan peneliti memilih subyek pertama ingin meningkatkan kemampuan membaca agar anak tidak jauh tertinggal dengan teman seusianya. Kedua peneliti ingin memberikan motivasi kepada subyek bahwa membaca merupakan hal yang sangat menyenangkan. Penelitian ini dilakukan di SDN 19 Kapalo Koto yang kondisi lingkungan sekolah jauh dari jalan raya dan dekat dengan pegunungan, sungai, dan sedikit rumah masyarakat. Jauh dari keramaian dan kebisingan sehingga pada saat penelitian peneliti merasa nyaman dan senang. Pelaksanaan intervensi diberikan didalam ruangan kelas II, III dan perpustakaan. Dilakukan pada jam pulang sekolah sehingga penelitian ini tidak mengganggu jam pembelajaran. Prosedur yang digunakan untuk mengukur target behavior adalah kegiatan observasi secara langsung yang dilakukan untuk mencatat data variabel terikat yaitu kemampuan membaca kata berpola KV-KVK yang dibaca dengan benar pada saat kejadian atau perilaku terjadi.

Prosedur pencatatan secara langsung menggunakan pencatatan kejadian (menghitung frekuensi) pada saat intervensi diberikan peneliti menggunakan penguatan atau reinforcement seperti bagus atau pintar jika anak bisa membaca kata berpola KV-KVK dengan benar. Setelah itu peneliti memberikan tanda tally pada kertas yang telah disediakan setiap kejadian atau perilaku terjadi sampai dengan periode waktu observasi yang telah ditentukan. Pemberian intervensi yang melakukan peneliti sendiri dan pengambilan dokumentasi peneliti meminta bantuan kepada orang lain. Waktu pelaksanaannya pada jam pulang sekolah selama 60 menit pelayanan bimbingan belajar yang diberikan kepada anak pada setiap sesi. Penelitian dimulai pada tanggal 14 Desember 2017 sampai 18 Januari 2018.

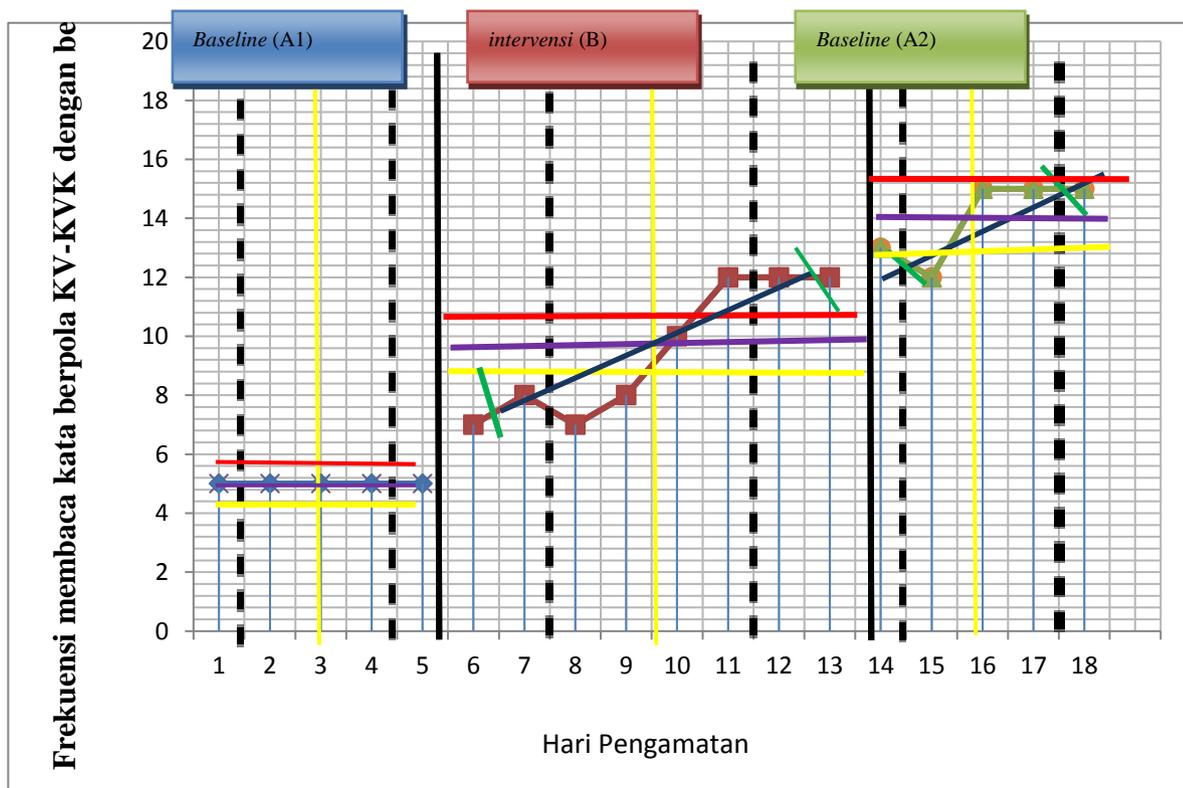
**METODE PENELITIAN**

Peneliti memilih jenis penelitian adalah eksperimen. Pada penelitian eksperimen ini peneliti melakukan suatu kegiatan percobaan guna meneliti suatu peristiwa atau gejala yang muncul akibat pemberian perlakuan atau percobaan tersebut. Bentuk eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Single Subject Research (SSR)*. Menurut Sunanto (2005:12) mengemukakan bahwa “penelitian eksperimen merupakan suatu cara melihat hubungan sebab akibat antar dua faktor antara variabel bebas dan terikat yang menjadi perhatian peneliti”.

Penelitian ini menggunakan desain A-B-A yang terdiri dari kondisi *baseline* ( $A_1$ ) akan dilihat bagaimana kemampuan awal anak saat membaca kata. Kondisi B merupakan kondisi *intervensi*, dimana pada kondisi ini akan diberikan perlakuan/*intervensi* melalui multimedia interaktif. Kemudian kondisi ketiga yakni kondisi *baseline 2* ( $A_2$ ) setelah *intervensi* tidak lagi diberikan. Kondisi *baseline 2* ini dimaksudkan untuk melihat adanya hubungan fungsional antara variabel bebas dan variabel terikat, apakah *intervensi* yang diberikan memberikan perubahan bagi *target behavior* artinya kemampuan membaca kata berpola KV-KVK mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan dengan multimedia interaktif. Variabel dalam penelitian ini ada dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Adapun variabel terikat dalam penelitian ini yaitu kemampuan membaca kata berpola KV-KVK sedangkan untuk variabel bebasnya adalah multimedia interaktif.

**HASIL PENELITIAN**

Data hasil penelitian *Single Subject Research* dianalisis dengan menggunakan analisis visual data grafik (*Visual Analysis of Graphic Data*). Data yang diperoleh dari hasil pengamatan pada kondisi  $A_1$  (*Baseline* sebelum diberikan intervensi), kondisi B (*Intervensi*), dan pada kondisi  $A_2$  (*Baseline* setelah tidak lagi diberikan *Intervensi*). Data dari analisis data dapat kita lihat dari grafik berikut ini :



Grafik 1. Frekuensi kata berpola KV-KVK dengan benar

Keterangan :

- Garis batas kondisi *baseline* dan *intervensi* :
- Garis *Mide Date* :
- Garis *Mide Rate* :
- Titik Persimpangan *mide date* dan *mide rate* :
- Garis Kecenderungan Arah :
- Batas Atas :
- Batas Bawah :
- Mean Level :

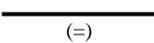
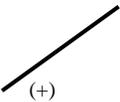
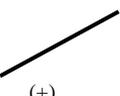
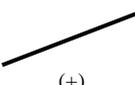
Grafik 1 menunjukkan panjang kondisi peneliti melakukan penelitian sebanyak 18 pertemuan dengan lima kali pertemuan untuk kondisi *baseline* (A1), sedangkan kondisi *intervensi* (B) dilakukan sebanyak delapan kali pertemuan, kemudian lima kali pertemuan untuk kondisi *baseline* (A2). Setiap pertemuan kondisi diukur dengan menghitung frekuensi. Data pada kondisi ini diperoleh melalui pengamatan terhadap *baseline* (A1) yaitu hasil frekuensi kata berpola kv-kvk yang dibaca dengan benar oleh anak kesulitan membaca pada pertemuan pertama sampai pertemuan kelima diperoleh data 5, 5, 5, 5, 5, kondisi *intervensi* (B) diperoleh data 7, 8, 7, 8, 10, 12, 12, 12 hasil frekuensi kata berpola kv-kvk yang dibaca dengan benar. Pada kondisi *baseline* (A2) diperoleh data 13, 12, 15, 15, 15 hasil frekuensi kata berpola kv-kvk yang dibaca dengan benar.

Kecenderungan arah frekuensi kata berpola KV-KVK yang dibaca dengan benar pada grafik di atas dapat dilihat pada tiga kondisi. Pada kondisi *baseline* (A1) terlihat bahwa kecenderungan arah stabil mendatar, ini menunjukkan tidak ada perubahan frekuensi kata berpola KV-KVK yang dibaca dengan benar sebelum diberikan perlakuan. Pada kondisi *intervensi* (B) dari grafik terlihat kecenderungan arah naik dengan keterjalan tinggi sehingga perubahan dari hasil media kiri dan media kanan menunjukkan adanya perubahan yang signifikan pada frekuensi ketepatan anak dalam membaca kata berpola KV-KVK. Sedangkan pada kondisi *baseline* (A2) dari hasil median kiri dan median kanan terlihat data yang diperoleh saat tidak lagi diberikan perlakuan, terlihat garis kecenderungan arahnya naik dengan keterjalan rendah.

Hal ini menunjukkan semakin meningkatnya frekuensi kemampuan membaca kata berpola KV-KVK pada anak setelah diberikan perlakuan atau *intervensi* melalui multimedia interaktif pada kondisi sebelumnya.

Analisis data adalah tahap terakhir sebelum menarik kesimpulan. Dalam hal ini ada beberapa hal yang menjadi fokus peneliti, yaitu banyaknya data point dalam setiap kondisi, banyak variabel terikat yang diubah, tingkat stabilitas dan perubahan level data dalam kondisi atau antar kondisi, arah perubahan dalam dan antar kondisi. Data analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 1. Rangkuman Analisis Data Dalam Kondisi**

Kondisi	A1	B	A2
1. Panjang Kondisi	5	8	5
2. Estimasi kecenderungan arah	 (=)	 (+)	 (+)
3. Kecenderungan Stabilitas data	100 % (stabil)	12,5% (tidak stabil)	60% (tidak stabil)
4. Kecenderungan Jejak Data	 (=)	 (+)	 (+)
5. Level Stabilitas dan Rentang	Stabil (5-5)	Variabel (7-12)	Stabil (13-15)
6. Level perubahan	5-5 = 0 (=)	12-7 = 5 (+)	15-12 = 3 (+)

**Tabel 2. Rangkuman Analisis Data Antar Kondisi**

Kondisi	A2/B/A1 (3:2:1)
1. Jumlah variabel yang diubah	1
2. Perubahan kecenderungan arah dan efeknya	 (=)  (+)  (+)
3. Perubahan kecenderungan stabilitas	stabil ke tidak stabil
4. Level perubahan	
a. Level perubahan pada kondisi B/A1	7 - 5 = 2
b. Level perubahan pada kondisi A2/B	13 - 12 = 1

<p>5. Persentase <i>overlap</i></p> <p>a. Pada kondisi <i>baseline</i> (A1) dengan kondisi <i>intervensi</i> (B2)</p> <p>b. Pada kondisi <i>baseline</i> (A2) dengan kondisi <i>intervensi</i> (B/2)</p>	<p>0%</p> <p>0%</p>
--	---------------------

**PEMBAHASAN**

Penelitian ini membahas tentang penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan kemampuan membaca kata berpola KV-KVK bagi anak disleksia di kelas III SDN 19 Kapalo Koto Padang. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan bahwa permasalahan yang dihadapi anak disleksia dalam membaca kata berpola KV-KVK. Komputer atau laptop salah satu media yang bisa dilakukan untuk membantu anak disleksia dalam mengajarkan membaca dan menulis (Anggara, 2013:48) dari pendapat di atas alasan peneliti menggunakan multimedia interaktif dengan bantuan laptop untuk meningkatkan kemampuan membaca kata berpola KV-KVK bagi anak disleksia X dengan bimbingan belajar individual. Penelitian ini peneliti menggunakan aplikasi power point dengan media laptop bersifat interaktif yang disesuaikan dengan kemampuan anak disleksia X. Salah satu kelebihan dari multimedia interaktif adalah sifatnya lebih dinamis sehingga tidak membosankan dan dapat meningkatkan motivasi belajar anak (Wina Sanjaya, 2014:226). Dalam penelitian ini meningkatkan kemampuan membaca kata berpola KV-KVK bagi anak disleksia X melalui multimedia interaktif. Beberapa langkah penggunaan multimedia interaktif yang peneliti berikan pada saat *intervensi* yaitu peneliti melihat kesiapan anak terlebih dahulu, setelah siap untuk belajar peneliti membimbing anak untuk berdoa, selanjutnya pada pertemuan pertama *intervensi* peneliti memperkenalkan laptop kepada anak dan menjelaskan multimedia interaktif yang digunakan pada saat belajar membaca kata berpola KV-KVK.

Peneliti juga menjelaskan kata berpola KV-KVK yaitu kata yang terdiri dari huruf konsonan vokal- konsonan vokal konsonan. Peneliti juga menjelaskan dan mencobakan cara menggunakan multimedia interaktif. Pertama klik kanan dan dengarkan suara kata dari narator setelah itu ingat kata yang telah didengar lalu coba ucapkan kata yang didengar. Kedua klik kanan akan muncul kata dari suara tersebut anak diminta untuk membaca kata yang terlihat di layar laptop. Selanjutnya anak mencoba menulis kata yang dibaca, terakhir akan keluar gambar sesuai dengan suara, kata yang ada dilayar laptop. Anak mencoba dengan bimbingan dari peneliti, kata berpola KV-KVK yang peneliti berikan bimbingan kepada anak melalui multimedia interaktif pada pelaksanaan *intervensi* dengan menggunakan laptop, menimbulkan rasa ingin tahu yang tinggi dan ingin mencobakan bagaimana cara menggunakannya. Anak merasa senang belajar membaca setelah bimbingan belajar membaca diberikan peneliti meminta anak untuk membaca kata berpola KV-KVK tidak menggunakan multimedia interaktif tujuannya untuk mengetahui sejauh mana peningkatan pembelajaran pada saat *intervensi* diberikan. Setelah melakukan evaluasi peneliti bersama anak menyimpulkan kegiatan yang telah dilaksanakan pada saat bimbingan belajar membaca dengan menggunakan multimedia interaktif.

Berdasarkan analisis data yang telah ada dapat dijelaskan bahwa sebelum diberikan perlakuan melalui multimedia interaktif frekuensi kemampuan membaca kata berpola KV-KVK yang dibaca anak menunjukkan hasil yang rendah. Tetapi setelah diberikan perlakuan dengan multimedia interaktif, frekuensi kemampuan membaca kata berpola KV-KVK yang dibaca dengan benar lebih meningkat hasil yang didapatkan oleh anak disleksia dan setelah perlakuan dengan menggunakan multimedia interaktif dihentikan. Kemampuan membaca kata berpola KV-KVK meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan kemampuan membaca kata berpola KV-KVK bagi anak kesulitan membaca.

Kemampuan membaca kata berpola KV-KVK meningkat dapat dibuktikan dari hasil analisis antar kondisi dengan menggunakan grafik kecenderungan arah, dimana dapat dilihat kecenderungan arah frekuensi kemampuan membaca kata berpola KV-KVK meningkat pada fase *intervensi* (B), dan menunjukkan hasil yang meningkat pada fase *baseline* (A2). Rentang data yang diperoleh untuk *baseline* (A1) 5-5, fase *intervensi* (B) adalah 7-13 dengan level perubahan frekuensi kemampuan membaca kata berpola KV-KVK yang dibaca dengan benar bagi anak disleksia menunjukkan adanya peningkatan. Selanjutnya stabilitas kecenderungan datanya tidak stabil. Untuk rentang data yang diperoleh pada *baseline* (A2) adalah 12-15 frekuensi dengan level kemampuan membaca kata berpola KV-KVK meningkat. Dari pembahasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan kemampuan membaca kata berpola KV-KVK bagi anak disleksia di kelas III SDN 19 Kapalo Koto Padang.

**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di SDN 19 Kapalo Koto Padang yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca kata berpola KV-KVK melalui multimedia interaktif bagi anak disleksia. Hal ini dibuktikan dengan analisis grafik dan perhitungan yang cermat dan tepat terhadap data yang diperoleh dari lapangan. Melihat grafik dapat dibaca dan dilihat hasil frekuensi membaca kata berpola KV-KVK yang dibaca oleh anak dengan menggunakan multimedia interaktif terlihat adanya peningkatan.

**SARAN**

Adapun saran dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi peneliti, agar dapat mengembangkan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan bagi anak disleksia.
2. Bagi guru, agar dapat menggunakan multimedia interaktif sebagai salah satu media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan memperkenalkan sedini mungkin teknologi kepada peserta didik.
3. Bagi peneliti selanjutnya, agar dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi penelitian selanjutnya dengan kasus yang lain atau sebagai informasi dalam memilih media pembelajaran yang efektif sesuai kebutuhan anak .

**DAFTAR RUJUKAN**

Varia & Nurul (2013) Pengaruh Permainan Scrabble Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Disleksia. *Jurnal Fakultas Psikologi* 1(1), 40  
 Sugiyono. (2014). Metode penelitian, kuantitatif, kualitatif, R&D. Bandung: Alta Beta  
 Anggara, B. (2013) Kunci mendidik dan mengasuh anak disleksia. Yogyakarta: Familia.