

## Efektivitas Penggunaan Aplikasi Secil dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Pada Anak Disleksia

Mona Yulita<sup>1</sup>, Setia Budi<sup>2</sup>, Mega Iswari<sup>3</sup>, Zulmiyetri<sup>4</sup>, Safaruddin<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Negeri Padang, E-mail: [monayulita9@gmail.com](mailto:monayulita9@gmail.com) , [setiabudi@fip.unp.ac.id](mailto:setiabudi@fip.unp.ac.id)

Received: February 06, 2023

Accepted: February 08, 2023

Online Published: Maret 01, 2023

**Abstrak:** Aplikasi secil adalah media pembelajaran yang berbentuk aplikasi, yang dapat membantu anak dalam mengenal huruf abjad. Sehingga dengan demikian penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi secil dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad pada anak disleksia. Kuantitatif eksperimen dengan menggunakan metode SSR (*single subject research*) dan desain A-B-A. Pada kondisi A1 (*baseline*) dilakukan pengamatan dengan nilai 46%, 46%, 46%. Saat kondisi B (intervensi) dilakukan pengamatan dengan nilai 50%, 94,2%, 94,2%, 94,2%. Namun pada kondisi A2 (*baseline*) dilakukan pengamatan dengan nilai 94,2%, 94,2%, 94,2%. Berdasarkan dengan hasil analisis data, bahwa sanya hasil penelitian membuktikan aplikasi secil efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad.

**Kata-kata Kunci:** Aplikasi secil, mengenal huruf abjad, disleksia.

### *The Effectiveness Of Using The Secil Application In Improving The Ability To Recognize The Letters Of The Alphabet In Dyslexic Children*

Mona Yulita<sup>1</sup>, Setia Budi<sup>2</sup>, Mega Iswari<sup>3</sup>, Zulmiyetri<sup>4</sup>, Safaruddin<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Negeri Padang, E-mail: [monayulita9@gmail.com](mailto:monayulita9@gmail.com) , [setiabudi@fip.unp.ac.id](mailto:setiabudi@fip.unp.ac.id)

**Abstract:** The secil application is a learning media in the form of an application, which can help children recognize the letters of the alphabet. So tha this study aims to determine the effectiveness of using the secil application in increasing the ability to recognize letters of the alphabet in dyslexia children. Quantitative experiments using the SSR (*single subject research*) method and the A-B-A design. In A1 (*baseline*) condition, observations were made with values of 46%, 46%, 46%. When condition B (intervention) was observed with a value of 50%, 94,2%, 94,2%, 94,2%. However, in A2 (*baseline*) conditions, observations were made with values of 94,2%, 94,2%, 94,2%. Based on the results of data analysis, that only the results of the study prove that the application is as small as effective in increasing the ability to recognize letters of the alphabet.

**Keywords:** Small application, knows the letters of the alphabet, dyslexia.

### **Pendahuluan**

Anak disleksia adalah sebuah kelainan yang dimiliki oleh individu yang berkaitan dengan kemampuan membaca Martini Jamaris (2014: 139). Membaca dinyatakan sebagai pondasi agar dapat memperoleh pembelajaran yang lainnya. Membaca membuat anak mengerti serta paham mengenal hal yang di pelajari secara tertulis, baik itu pembelajaran, informasi, berita, serta hal-hal lainnya. Sehingga dengan demikian sebelum seseorang anak pandai dalam membaca perlu memiliki kemampuan dalam mengenal huruf abjad, dikarenakan mengenal huruf merupakan hal yang sangat penting agar mencapai sebuah

keterampilan membaca. Anak disleksia adalah sebuah kelainan yang dimiliki oleh individu yang berkaitan dengan kemampuan membaca Martini Jamaris (2014: 139).

Membaca dinyatakan sebagai pondasi agar dapat memperoleh pembelajaran yang lainnya. Membaca membuat anak mengerti serta paham mengenal hal yang di pelajari secara tertulis, baik itu pembelajaran, informasi, berita, serta hal-hal lainnya. Sehingga dengan demikian sebelum seseorang anak pandai dalam membaca perlu memiliki kemampuan dalam mengenal huruf abjad, dikarenakan mengenal huruf merupakan hal yang sangat penting agar mencapai sebuah keterampilan membaca.

Huruf abjad adalah sebuah huruf yang memiliki arti lambang dan bunyi. Sebab kemampuan dalam mengenal huruf abjad adalah acuan pertama yang harus di capai agar bisa melanjutkan ke tahap bisa membaca. Maka dengan demikian kemampuan mengenal huruf abjad perlu di kuasai oleh anak sebagai tahap pertama sebelum bisa membaca. Tidak sedikit yang kita tahu bahwa masih banyak siswa-siswi yang banyak memiliki kelemahan dalam mengenal huruf abjad di dalam dunia pendidikan, tidak hanya dalam mengenal huruf abjad namun juga dalam berhitung, bahkan menulis sekalipun.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilaksanakan di SD Negeri 10 Pancung Soal kabupaten Pesisir Selatan, di jumpai seseorang siswa kelas II yang belum mengenal huruf abjad baik itu vokal dan konsonan. Setelah di lakukan asesmen mengenal huruf ternyata siswa tidak mampu menyebutkan huruf l,r,s secara benar, siswa selalu tinggal huruf r dalam menyebutkan huruf abjad, siswa tidak mengetahui yang mana huruf vokal serta konsonan, serta juga tidak bisa membedakan yang mana huruf vokal dan konsonan, siswa sering salah dalam menunjukkan huruf. Selanjutnya di lakukan wawancara dengan guru kelas ternyata siswa ini pernah tinggal kelas, sering lupa dengan huruf yang di ajarkan, siswa mengalami penyakit steb.

Dari hasil pengamatan yang di lakukan selama asesmen kepada siswa, bahwa sanya siswa dapat menyebutkan huruf abjad secara berurutan, namun pada kemampuan mengenal yang mana huruf vokal serta konsonan siswa belum mampu. Sehingga dengan demikian siswa perlu diberikan pengenalan huruf baik itu vokal serta konsonan dalam menyebutkan dan menunjukkannya hurufnya.

Dari permasalahan yang telah di paparkan, sehingga dengan demikian peneliti ingin meneliti yang bersangkutan dengan media pembelajaran yaitu “ Efektivitas Penggunaan Aplikasi Secil dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Abjad pada Anak Disleksia Kelas II di SDN 10 Pancung Soal “.Peneliti ingin membantu sisw dalam kemampuan Mengenal Huruf Abjad, terutama pada mengenal huruf vokal dan konsonal. Dalam membantu siswa meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad, peneliti tertarik menggunakan media pembelajaran yang menarik yaitu aplikasi secil. Aplikasi Game secil ini di buat agar dapat membantu anak-anak dalam belajar membaca. Di dalam game ini terdapat materi tentang mengenal huruf, baik itu huruf vokal, dan konsonan, membaca dengan satu, dua, dan tiga suku kata dan aplikasi ini juga ada permainan yang dapat mengasah kemampuan membaca pada anak.

Aplikasi game secil memiliki kelebihan yaitu mudah dalam pemasangan aplikasi di gatged maka dari itu memudahkan siswa dalam belajar menggunakan gatged dan juga bermain. Aplikasi game secil ini adalah sebuah media belajar yang dapat menyokong kiat belajar-mengajar dengan cara yang lebih menarik serta kreatif.

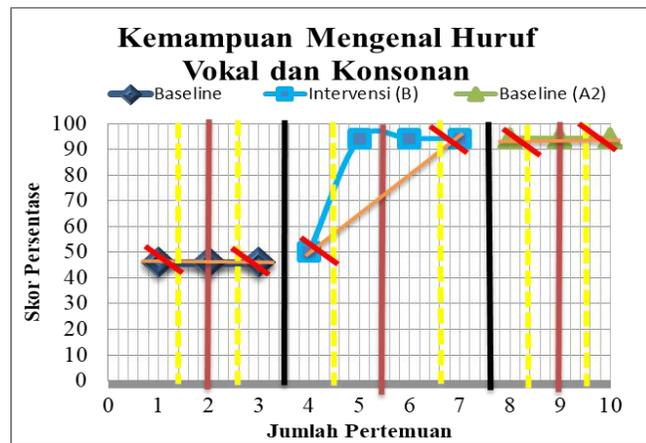


### Metode Penelitian

Pada penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Dimana penelitian ini merupakan sebuah penelitian eksperimen yang tunggal dengan subjeknya satu orang. Penelitian eksperimen ini adalah sebuah penelitian yang digunakan untuk melihat hubungan antara dua faktor variabel terikat dan variabel bebas yang memiliki sebab akibat dengan berbentuk SSR (*single subject research*) dan desain A-B-A. Sedang SSR merupakan sebuah penelitian eksperimen yang tunggal dengan subjeknya satu orang. Namun desainnya A-B-A itu terdiri dari 3 kondisi, pertama *baseline* di tulis A1 merupakan sebuah kondisi anak sebelum di berikan intervensi atau perlakuan, kedua intervensi di tulis B merupakan sebuah kondisi saat diberikan perlakuan, ketiga *baseline* ditulis A2 yang mana sebuah perlakuan setelah di berikan intervensi. Pengamatan pada penelitian ini, kondisi A1 (*baseline*) dilakukan 3 kali pertemuan, pada kondisi B (intervensi) dilakukan 4 kali pertemuan, namun pada kondisi A2 (*baseline*) dilakukan 3 kali pertemuan. Pada pengamatan data menggunakan teknik tes, dan alat dalam pengumpulan datanya instrument tes perbuatan berbentuk daftar ceklist. Analisis datanya menggunakan teknik visual grafik.

### Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini dilakukan 10 kali pertemuan. Pada kemampuan awal subjek atau kondisi A1 (*baseline*) dilaksanakan 3 kali pertemuan dalam mengenal huruf vokal dan konsonan bernilai 46%, 46%, 46%. Kemudian, pengamatan terhadap kemampuan subjek pada kondisi perlakuan atau intervensi (B) dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan dalam mengenal huruf vokal dna konsonan bernilai 50%, 94.2%, 94.2% 94.2%. sedangkan pengamatan terhadap subjek setelah tidak lagi diberikan perlakuan atau keadaan *baseline* (A2) dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan dalam mengenal huruf vokal dan konsoanan bernilai 94.2%, 94.2%, 94.2%.



Gambar 1. Grafik hasil analisis data setiap kondisi pada kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan

Tabel 1. Analisis antar kondisi

| No | Kondisi                      | A1/B/A2   |
|----|------------------------------|-----------|
| 1  | Banyak variabel yang diubah  | 1         |
| 2  | Perubahan kecenderungan arah | — / ↗ / — |



|   | beserta efeknya                         | (=)                            | (+) | (=) |
|---|---|--------------------------------|-----|-----|
| 3 | Perubahan kecenderungan stabilitas      | stabil – tidak stabil - stabil |     |     |
| 4 | Level perubahan                         |                                |     |     |
|   | a. Level perubahan pada B/A1            | 50% - 46% = 4%                 |     |     |
|   | b. Level perubahan pada B/A1            | 94,2% - 50% = 44,2%            |     |     |
| 5 | Persentase Overlape                     |                                |     |     |
|   | a. Persentase overlape pada A1 dengan B | 25%                            |     |     |
|   | b. Persentase overlape pada A2 dengan B | 33%                            |     |     |

Dilihat dari kecenderungan arah bahwa sanya hasil analisis setiap kondisi mengalami perubahan. Sehingga dengan perubahan tersebut terjadinya sebuah peningkatan sampai dengan arahnya stabil dan mendapatkan skor nilai persentasenya baik. Pada tahap level perubahan juga mengalami peningkatan pada kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan yang di lakukan secara berulang kali dengan menggunakan media belajar perangkat lunak yaitu aplikasi secil.

### **Pembahasan**

Penelitian saat ini menyangkut dengan efektivitas penggunaan aplikasi secil dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad yang terkhusus mengenal huruf vokal dan konsonan pada anak dileksia. Disleksia adalah sebuah kata yang terdiri dari “dys” berarti kesulitan, “lexis” berarti kata-kata yang berasal dari bahasa yunani. Disleksia adalah sebuah hambatan yang di miliki oleh seseorang individu dalam membaca, mengeja, serta menulis. Jika di lihat dari fisik anak disleksia memang tidak terlihat seseorang anak yang memiliki gangguan atau hambatan, namun anak ini memiliki hambatan dalam membaca atau mengenal huruf abjad. Jika permasalahan ini di biarkan pasti akan berdampak kemampuan membaca anak ( Irdamurni et al., 2018)

Dapat di katakan bahwa seseorang anak dapat menguasai bermacam pembelajaran jika anak tersebut mampu dalam membaca. Namun sebelum sampai ketahap membaca seseorang anak harus mampu mengenal huruf terlebih dahulu. Dimana kemampuan mengenal huruf merupakan patokan utama yang harus di pahami sebelum mencapai ketahap membaca. Akan tetapi jika diberikan intervensi yang sesuai dengan permasalahan yang di hadapi seseorang anak, maka dapat dikatakan permasalahannya dapat di atasi yaitu seperti aplikasi secil (Tri, 2020).

Dimana aplikasi ini berupa game yang di sebut dengan secil “serial belajar sikecil”. Aplikasi Game secil ini di buat agar dapat membantu anak-anak dalam belajar membaca. Di dalam game ini terdapat materi tentang mengenal huruf, baik itu huruf vokal, dan konsonal, membaca dengan satu, dua serta tiga suku kata, dan aplikasi ini juga ada permainan yang dapat mengasah kemampuan membaca pada anak (Hermansyah et al., 2015).



Aplikasi secil merupakan sebuah media pembelajaran yang berbentuk aplikasi. Aplikasi “mengenal huruf” merupakan sebuah aplikasi yang diciptakan sebagai pembantu anak-anak dalam mengenal huruf dengan variasi yang berbeda dari media pada umumnya. Dimana media belajar yang berbentuk aplikasi ini merupakan media belajar sekaligus memiliki fitur bermain yang menyenangkan bagi anak-anak (Rahayu & Irawan, 2021).

Aplikasi secil adalah sebuah media pembelajaran yang digunakan dengan gadget. Dimana media pembelajaran ini adalah media belajar mobile learning. mobile learning ialah sebuah media pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. istilah m-learning atau mobile learning mengacu pada meluasnya penggunaan perangkat mobile seperti PDA, handphone, laptop dan perangkat teknologi informasi dalam proses belajar mengajar. Dalam hal ini kami fokus pada perangkat seluler (Gatged).

Media pembelajaran ini cocok untuk dikembangkan sebab yang banyak kita ketahui bahwa sanya anak-anak banyak melakukan aktivitas dengan gadget. Mobile learning merupakan sebuah pembelajaran yang dapat di akses kapanpun dan dimanapun dengan menggunakan teknologi (Muhammad Taufiqurrahman, Fahmi Yahya, 2017)

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dalam bentuk *Single Subject Research* (SSR). Penelitian eksperimen SSR dipakai untuk dapat merancang eksperimen, dengan ambisi agar memberikan sebuah pengaruh kepada seseorang dalam waktu yang telah di tentukan di lakukan dengan berulang-ulang agar teridentifikasi besarnya.

Eksperimen SSR adalah sebuah penelitian eksperimen dengan subjeknya tunggal. Eksperimen adalah sebuah penelitian yang digunakan untuk melihat hubungan antara dua faktor variabel terikat dan variabel bebas yang memiliki sebab akibat. Subjek dari hasil penelitian eksperimen di ulas serta kaji secara distingtif. Dari penelitian eksperimen SSR ini memiliki prinsip dasar yang mana jika seseorang subjek di teliti maka memiliki dua kondisi, yang mana (*pretest* dan *posttest*) kondisi sebelum dikasih intervensi serta kondisi setelah ada intervensi yang memiliki pengaruh pada target behavior yang hendak dikaji dalam dua kondisi (Ana, 2016)

Penelitian eksperimen dalam bentuk SSR ini menggunakan metode desain penelitian A-B-A. Desain A-B-A memiliki 3 tahap dalam pelaksanaannya yaitu : A1 (baseline), B (intervensi), dan juga A2 (baseline), namun dari 3 tahap ini beberapa pertemuan. Desain A-B-A ini di tandai dengan baseline pertama di tandai dengan A1 dan intervensi di lambangkan dengan B, sedangkan untuk baseline yang kedua di lambangkan dengan A2. Desain A-B-A ini adalah sebuah desain yang telah di kembangkan yang awal mulanya berasal dari desain A-B.

### **Simpulan dan Saran**

Dimana penelitian ini dilakukan agar dapat membuktikan efektivitas aplikasi secil dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad bagi anak disleksia. Dari hasil penelitian dan analisis data membuktikan bahwa kemampuan mengenal huruf abjad bagi anak *disleksia* meningkat sesudah dikasih perlakuan aplikasi secil. Kemampuan subjek yang meningkat sesudah dikasih intervensi yaitu meliputi kemampuan menyebutkan serta menunjukakan huruf vokal dan konsonan.

Berdasarkan paparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa sanya aplikasi secil efektif dipakai dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad bagi anak *disleksia*. sehingga dari kesimpulan tersebut peneliti mengajukan saran sebagai berikut: 1. Guru dapat



menggunakan media aplikasi secil ini sebagai alternatif dalam memberikan pengajaran kepada siswa untuk mengenal huruf abjad.

#### Daftar Rujukan

- Aisyiyah, M. R. (2021). Strategi Guru dalam Penerapan Media Aplikasi Belajar Menulis Di TK Muslimat NU 29 Mahkota Gresik. 46–52.
- Amani, R., Luthfi, A., Maulidazani, F., Qomari, V. A., Umur, A., Mahdi, A., Taufan, J., Budi, S., Padang, U. N., & Padang, U. N. (2023). *Inovasi media pembelajaran tahfidz untuk anak berkebutuhan menggunakan pop up book mauro*. 02, 33–43.
- Budi, S., Nurhastuti, N., & Utami, iga setia. (2019). *Pengaruh Pemanfaatan Jurnal Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Anatomi Fisiologi Genetika Dan Neurologimahasiswa Semester 1 Jurusan Plb Fip Universitas Negeri Padang*. 3(3), 43–46.
- Budi, S., Nurhastuti, N., Wulandari, nurul lathifa, & Jannah, rehan nil. (2021). *Kesiapan Mahasiswa Berkebutuhan Khusus Dalam Pembelajaran Daring Di Era New Normal*. 67–71.
- Etianingsih, M. E. (2016). *Peningkatkan Kemampuan Kelompok dalam Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kecamatan Sumpersari Kabupaten Jember Tahun Pembelajaran 2015/2016*.
- Hanifah, E. (2020). Lexipal Diantara Permainan Edukatif Pada Kemampuan Membaca Permulaan Anak Disleksia. *Jurnal Pendidikan Khusus*.
- Irdamurni, I., Kasiyati, K., Zulmiyetri, Z., & Taufan, J. (2018). Meningkatkan Kemampuan Guru pada Pembelajaran Membaca Anak Disleksia. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 2(2), 29.
- Iswari, M., Zulmiyetri, Z., Budi, S., Nurhastuti, N., & Kasiyati, K. (2022). *Pelatihan pembuatan sabun cuci piring untuk pengembangan wirausaha bagi mahasiswa*. 3(1), 14–17.
- Marlina. (2019). Asesmen Kesulitan Belajar.
- Moraza, A., & Nurhastuti. (2021). Mengurangi Kesalahan Membaca Permulaan Pada Anak Disleksia ( X ) Melalui Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Game Secil. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 9(1), 35–43.
- Muflikhah, E. S. (2013). *Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Media Tutup Botol Hias di PAUD Kenanga I Nagari Sungai Pula*.
- Murwani, W. D. (2018). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Memancing pada Anak Kelompok A TK Permata Pelangi Kecamatan Pesantren Kota Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018*. 1–26.
- Rahayu, W., & Irawan, A. (2021). Aplikasi Pengenalan Huruf dan Angka Menggunakan Pendekatan Realistik Berbasis Android. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 5(3), 293–299. <https://doi.org/10.30998/sap.v5i3.9045>
- Ukhti, A., Utami, I. S., Zulmiyetri, & Budi, S. (2022). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Melalui Metode Fernald Pada Anak Disleksia. *Edumaspul : Jurnal Pendidikan*, 6(1), 750–754.

