



Permainan untuk Menstimulus Kemampuan Mengenal Huruf dan Kata Siswa Sekolah Dasar dengan Kesulitan Belajar (Disleksia) di SDN 1 Ntonggu Kabupaten Bima

Sri Hardiningsih¹, Desy Ningsih Komalasari²

^{1,2}STKIP Taman Siswa Bima, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

E-mail: sryhardiningsih@gmail.com, desiningsih133@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2021-11-20 Revised: 2021-12-15 Published: 2022-01-12 Keywords: <i>Game; Elementary students; Learning Difficulties; Dyslexia.</i>	Stimulating the ability to recognize letters and words for students with learning disabilities (dyslexia) needs to be done by bringing joy and happiness to elementary students. In game activities there is often a sense of pleasure which is certainly very interesting for the interests of elementary school children. This research on "Games to Stimulate the Ability to Recognize Letters and Words for Elementary School Students with Learning Difficulties (Dyslexia) at SDN 1 Ntonggu, Bima Regency" aims to: (1) Present innovation in learning, especially at SDN 1 Ntonggu, Bima Regency; (2) Adding learning creativity for elementary school teachers at SDN 1 Ntonggu, Bima Regency; (3) Stimulating the Ability to Recognize Letters and Words for Elementary School Students at SDN 1 Ntonggu. This study uses a descriptive qualitative approach. Data collection techniques used are observation, interviews and documentation. While the data analysis in the study used data triangulation. In data triangulation, the source is information data from teachers, school principals and game activities carried out at SDN 1 Ntonggu, Kabupaten Bima. The conclusion of this study is that the game applied can provide a stimulus for the ability to recognize letters and words for students with learning difficulties (dyslexia) in elementary school. The improvement in the ability to recognize letters and words of students at SDN 1 Ntonggu, Bima Regency, includes: identification of difficulties in recognizing students' letters and words obtained from information obtained from educators and the application of games.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2021-11-20 Direvisi: 2021-12-15 Dipublikasi: 2022-01-12 Kata kunci: <i>Permainan; Siswa SD; Kesulitan Belajar; Disleksia.</i>	Dalam menstimulus kemampuan mengenal huruf dan kata bagi siswa dengan kesulitan belajar (disleksia) perlu dilakukan dengan menghadirkan rasa senang dan bahagia bagi siswa SD. Dalam kegiatan permainan seringkali ada rasa senang yang tentunya sangat menarik bagi minat anak SD. Penelitian tentang "Permainan untuk Menstimulus Kemampuan Mengenal Huruf dan Kata Siswa Sekolah Dasar (SD) dengan Kesulitan Belajar (Disleksia) di SDN 1 Ntonggu Kabupaten Bima" ini bertujuan untuk: (1) Menghadirkan inovasi dalam Pembelajaran khususnya di SDN 1 Ntonggu Kabupaten Bima; (2) Menambahkan kreativitas pembelajaran bagi guru SD di SDN 1 Ntonggu Kabupaten Bima; (3) Menstimulus Kemampuan Mengenal Huruf dan Kata bagi Siswa SD di SDN 1 Ntonggu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah, observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan analisis data dalam penelitian menggunakan triangulasi data. Dalam triangulasi data, sumber berupa data informasi dari guru, kepala sekolah dan kegiatan permainan yang dilakukan di SDN 1 Ntonggu Kabupaten Bima. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu permainan yang diterapkan dapat memberikan stimulus atau rangsangan bagi kemampuan mengenal huruf dan kata bagi siswa dengan kesulitan belajar (disleksia) di SD. Adapun peningkatan kemampuan mengenal huruf dan kata siswa SDN 1 Ntonggu Kabupaten Bima, meliputi: identifikasi kesulitan mengenal huruf dan kata siswa yang diperoleh dari informasi yang didapat dari pendidik dan penerapan permainan.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah. Pada layanan pendidikan dasar sekarang ini banyak di ikut sertakan peserta didik dengan kebutuhan khusus, baik disadari maupun tidak disadari ada pada proses pembelajaran di Sekolah Dasar (SD). Pendidikan khusus merupakan

pendidikan bagi peserta didik yang memiliki tingkat kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran baik dari yang ringan maupun yang paling berat [1]. Pada siswa SD kelas awal biasanya peserta didik dengan kesulitan belajar mulai dapat terlihat dengan beberapa kegiatan yang sulit dilakukan siswa selama proses pembelajaran. Misalnya; kesulitan membaca, kes-

ulitan berhitung, bahkan kesulitan menulis. Hal ini tentu perlu mendapatkan penanganan secara khusus sehingga dapat membantu proses pembelajaran siswa pada jenjang pendidikan yang lebih lanjut serta dapat mempersiapkan ketika nantinya hidup di masyarakat. Sehingga dalam undang-undang republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa "pendidikan anak usia dini adalah suatu usaha pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut" [2]. Termasuk didalamnya anak usia dini yaitu anak dengan kebutuhan khusus. Pendidikan anak SD yang berada pada kelas awal juga masuk di sebut dengan anak usia dini. Hal ini karena masih perlu juga mendapatkan penanganan khusus dalam proses pembelajaran

Menurut Dinie [3] anak berkebutuhan khusus adalah anak yang memerlukan penanganan khusus karena adanya gangguan perkembangan dan kelainan yang dialami. Berkaitan dengan istilah disability, maka anak berkebutuhan khusus adalah anak yang memiliki keterbatasan di salah satu atau beberapa kemampuan baik itu bersifat fisik maupun psikologis, Selain itu Wardani [4] menambahkan bahwa kebutuhan khusus dapat dimaknai sebagai kebutuhan khas setiap anak terkait dengan kondisi fisik, emosional, mental, sosial, dan/atau kecerdasan atau bakat istimewa yang dimilikinya atau penyebutan lain yang selama ini melekat padanya. Jadi dapat disimpulkan bahwa anak berkebutuhan khusus adalah anak dengan layanan kebutuhan khusus, baik yang berkaitan dengan fisik maupun mental serta emosionalnya. Based on the above, the teacher must make every effort to bring quality education to schools, but this is not as easy as imagine [5]. Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah diperlukannya kegiatan yang efektif. Diantaranya kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan bagi siswa SD dengan kebutuhan khusus yaitu dengan permainan. Salah satu permainan yang dapat dilakukan adalah dengan permainan tradisional. Permainan tradisional yang digunakan dalam pengabdian yang dilakukan di SDN Inpres Ntonggu 1 kali ini yaitu permainan "ular naga".

Permainan tradisional merupakan salah satu bentuk permainan yang dapat dibelajarkan kepa-

da anak baik anak normal maupun anak dengan kebutuhan khusus. Dalam permainan baik itu permainan tradisional maupun permainan modern (dengan penggunaan teknologi) seharusnya mengandung proses belajar. Proses pembelajaran yang baik adalah segala upaya yang dilakukan untuk menjadikan peserta didik belajar.

Secara umum tujuan pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional "ular naga" untuk siswa SD kelas awal dengan kesulitan belajar ini agar dapat melibatkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, selain itu dengan permainan tradisional diharapkan juga dapat mengembangkan kemampuan siswa dengan kebutuhan khusus dalam hal ini siswa dengan disleksia. Pembelajaran permainan tradisional untuk siswa secara khusus membantu mereka yang berkelainan dalam pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, emosional, dan sosial yang sesuai dengan potensinya melalui program aktivitas permainan yang dirancang khusus dengan hati-hati. Selain itu dengan permainan tradisional ini diharapkan dapat membantu peserta didik dengan kebutuhan khususnya dapat mengembangkan pengetahuan, serta memberikan pemahaman dan menghargai bermacam permainan tradisional yang dapat dinikmatinya baik sebagai peserta maupun sebagaipenonton.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah SDN 1 Ntonggu Palibelo Kabupaten Bima pada tanggal 08 September 2021 di ruang kepala sekolah SDN 1 Ntonggu Palibelo Kabupaten Bima, didapat informasi bahwa sistem pembelajaran lebih banyak dilakukan didalam kelas atau ruangan pembelajaran. Penerapan pembelajaran dengan permainan pada siswa SD kelas awal di SDN 1 Ntonggu Palibelo Kabupaten Bima dirasa masih jarang dilakukan. Termasuk pembelajaran untuk membantu siswa dengan kesulitan belajar (disleksia), ini disebabkan karena minimnya pemahaman pendidik terkait kegiatan yang dapat dilakukan untuk membantu siswa dengan kesulitan belajar tersebut.

Oleh karena itu dianggap penting untuk melakukan penelitian dengan menerapkan metode pembelajaran dengan permainan tradisional. Selain dianggap sebagai modifikasi dalam pembelajaran, juga dapat dikatakan sebagai upaya dalam meningkatkan pemahaman dalam hal mengenal huruf dan kata bagi siswa dengan kesulitan belajar (disleksia) yang ada di SDN 1 Ntonggu Palibelo Kabupaten Bima.

Untuk memastikan hasil wawancara tersebut dan menindaklanjutinya, peneliti melakukan observasi lanjutan yang dilaksanakan pada tanggal 16 September 2021, dengan mengunjungi semua ruang belajar dan melakukan wawancara dengan guru-guru yang ada di SDN 1 Ntonggu Palibelo Kabupaten Bima. Dari observasi lanjutan didapat bahwa pelaksanaan pembelajaran pada siswa kelas awal lebih banyak dilakukan didalam kelas/ruang pembelajaran, sehingga terlihat sebagian siswa lebih asik sendiri dengan bermain atau mengganggu temannya yang lain. Selain hal tersebut karena mengingat STKIP Taman Siswa dekat dengan SDN 1 Ntonggu Palibelo Kabupaten Bima, sehingga dianggap perlu untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut. Karena masih kurangnya penelitian dan pengabdian yang melibatkan siswa dengan kelas awal atau kelas rendah.

Selanjutnya, wawancara dengan salah satu guru kelas 1 di SDN 1 Ntonggu Palibelo Kabupaten Bima dan kepala sekolah di SDN 1 Ntonggu Palibelo Kabupaten Bima didapat beberapa informasi yaitu: 1) sebagian besar guru yang mengajar di SDN 1 Ntonggu Palibelo Kabupaten Bima memiliki latar belakang pendidikan yang bukan dari PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar). 2) Pada metode pembelajaran, guru lebih banyak menggunakan metode membaca, menulis dan berhitung (calistung), kurang melakukan inovasi dalam proses pembelajaran. Akibatnya, proses pembelajaran terasa biasa-biasa saja. 3) Kegiatan pembelajaran dengan metode bermain masih jarang dilakukan. Dan 4) Metode bermain dengan permainan tradisional masih perlu dilakukan agar pembelajaran bagi siswa di SD pada kelas awal bisa lebih termotivasi dan tertarik.

Berdasarkan masalah di atas, dipandang perlu melakukan penelitian tentang Permainan untuk menstimulus kemampuan mengenal huruf dan kata siswa sekolah dasar dengan kesulitan belajar (disleksia). Oleh karena itu salah satu strategi yang dapat dilakukan oleh peneliti dalam membantu pendidik/guru dalam proses pembelajaran yaitu dengan penerapan metode permainan tradisional. Penelitian ini diharapkan dapat menggambarkan serta mendeskripsikan metode pembelajaran bagi guru dalam mengatasi kesulitan belajar (disleksia) di SD. Selain itu, karena dilihat dari masih minimnya penggunaan metode dengan permainan tradisional pada pembelajaran di SD untuk kelas awal atau kelas rendah, dengan kesulitan belajar (disleksia). Keadaan tersebut menjadi alasan perlunya mem-

anfaatkan potensi kearifan lokal (permainan tradisional) pada diri calon pendidik/guru terutama. Hal ini juga dapat diberlakukan pada ranah pendidikan (perguruan tinggi) saat ini. Diharapkan, hasilnya dapat membantu menyelesaikan satu fenomena sosial dan pengembangan kompetensi akademik mahasiswa sebagai calon pendidik.

Dari berbagai situasi yang dijelaskan, dapat diasumsikan bahwa untuk membantu siswa dengan kesulitan belajar (disleksia) di SDN Inpres Ntonggu 1 di Kabupaten Bima guru perlu menambah referensi metode pembelajaran salah satunya dengan memanfaatkan permainan tradisional. Proses pelaksanaan kegiatan permainan tradisional ini dilakukan di SDN Inpres Ntonggu 1 di Kabupaten Bima sebagai layanan pendidikan Sekolah Dasar (SD) dengan keberagaman peserta didik yang kebersediaan memberikan layanan kerjasama dalam bentuk penelitian dalam tri dharma perguruan tinggi.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah, observasi, wawancara dan dokumentasi [6]. Sedangkan analisis data dalam penelitian ini peneliti menggunakan triangulasi data. Dalam triangulasi data, sumber berupa data informasi dari guru, kepala sekolah dan kegiatan permainan yang diterapkan. Dengan menggunakan metode observasi, wawancara dengan pendidik dan dokumentasi yang dilakukan di SDN 1 Ntonggu Kabupaten Bima. Analisis data dilakukan dengan cara mengorganisasikan data yang diperoleh kedalam sebuah kategori, menjabarkan data kedalam unit-unit, menganalisis data yang sesuai dengan masalah penelitian dalam bentuk laporan, dan membuat kesimpulan agar mudah untuk dipahami. Dalam analisis data terbagi menjadi 4 tahapan, yaitu:

1. Pengumpulan data, pada tahapan ini peneliti melakukan observasi awal lingkungan penelitian SDN 1 Ntonggu Kabupaten Bima dan melakukan pengumpulan data. Peneliti mengumpulkan berbagai informasi yang diperlukan dalam proses pengambilan data atau penelitian.
2. Reduksi data, kegiatan ini peneliti mulai memilah data, mengategorikan, dan membuat abstrak dari catatan lapangan, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh merupakan data yang terkait pelaksanaan permainan untuk menstimulus pengenalan huruf dan kata siswa SD. Peneliti menggunakan triang-

gulasi data/sumber dalam penelitian ini. Dalam triangulasi data, sumber yang diperoleh melalui guru, kepala sekolah dan kegiatan permainan yang diterapkan. Penggunaan metode observasi, wawancara dengan pendidik dan didokumentasikan yang dilakukan di SDN 1 Ntonggu Kabupaten Bima membantu dalam pemilihan data yang relevan selanjutnya mengarahkan pada pemecahan masalah data yang menjawab permasalahan yang diteliti.

3. Penyajian data, dilakukan setelah data selesai direduksi atau dirangkum. Data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis kemudian disajikan dalam bentuk catatan (wawancara, lapangan, dan dokumentasi).
4. Kesimpulan, berdasarkan data yang telah direduksi dan disajikan, peneliti membuat kesimpulan yang didukung dengan bukti yang kuat pada tahap pengumpulan data.

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan kurang lebih selama 1 bulan. Secara rinci, adapun tahapan inti pelaksanaan kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi Awal

- a) Melakukan survey lapangan (mencari sekolah sasaran yang sesuai) kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui dengan pasti sekolah mana yang bisa dikunjungi untuk menerapkan kegiatan yang di rencanakan.
- b) Menyampaikan surat (pemberitahuan awal) kepada kepala SDN Inpres Ntonggu 1 Kecamatan Palibelo tanggal 08 September 2021, menyampaikan bahwa: "tim akan melaksanakan salah satu bentuk tri dharma (penelitian) di SDN Inpres Ntonggu 1 Kecamatan Palibelo Kabupaten Bima.
- c) Selanjutnya tim melakukan observasi awal dimana bertemu dengan kepala sekolah dan guru kelas, kemudian meninjau kelas pembelajaran, dan melakukan wawancara.
- d) Melakukan sosialisasi pelaksanaan kegiatan bersama pihak sekolah bahwa akan dilaksanakannya kegiatan pembelajaran dengan metode bermain, dalam hal ini permainan tradisional "ular naga" di SDN Inpres Ntonggu 1 Kecamatan Palibelo Kabupaten Bima tersebut.

2. Pelaksanaan Kegiatan (permainan tradisional "ular naga")

- a) Menetapkan 2 (dua) orang sebagai induknya atau 2 (dua) orang pemain yang bertugas sebagai penjaga gerbang.

- b) Permainan ini biasanya akan dibagi menjadi 2 (dua) kelompok, yakni kelompok A dan kelompok B. Masing-masing kelompok telah diberi nama sesuai dengan kesepakatan kelompok (para pemain) tersebut. Misalnya kaki (kelompok A) dan tangan (kelompok B).
- c) Para induk atau pemain yang bertugas sebagai gerbang harus berdiri berhadapan sambil merentangkan kedua tangannya keatas dan kedua telapak tangan kedua pemain tersebut saling menyatu.
- d) Kedua pemain yang bertugas sebagai gerbang harus merahasiakan nama kelompok tadi (kaki dan tangan) kepada pemain lainnya.
- e) Seluruh pemain mendengarkan lagu, sementara pemain yang tidak bertugas sebagai gerbang berbaris memanjang sambil memegang bahu teman didepannya sambil mengelilingi kaki dan tangan dengan berputar-putar biasa atau dengan pola angka 8 (delapan).
- f) Bila lagu berhenti, maka kedua pemain yang bertugas sebagai gerbang (kaki dan tangan) menurunkan tangannya untuk menangkap teman yang sedang lewat atau yang paling belakang.
- g) Lalu kaki dan tangan membisikkan nama kelompok yang harus di pilih (tangan atau kaki) oleh pemain yang tertangkap dengan membisikkan "pilih ikut kaki atau tangan"?.
- h) Kalau pemain yang tertangkap tersebut menjawab ikut kaki, maka pemain tersebut harus berdiri dibelakang kaki, dan begitupun sebaliknya kalau pemain menjawab tangan, maka anak tersebut harus berdiri di belakang si tangan.
- i) Pemain yang lainnya tetap bernyanyi sampai lagu itu selesai, kemudian dilakukan penangkapan pada pemain selanjutnya dan menanyakan pada pemain tersebut kelompok mana yang akan dipilihnya, dan demikian seterusnya hingga para pemain habis atau semua pemain telah memilih kelompok yang telah dipilihnya.
- j) Akhirnya kedua kelompok tadi (tangan atau kaki) baik jumlah anggota pemainnya seimbang ataupun tidak seimbang saling melakukan Tarik-menarik tangan dengan cara saling berpegangan tangan (boleh tangan kanan maupun tangan kiri), sedangkan temantemannya berbaris memeluk punggung teman didepannya.

- k) Pemenangnya adalah kelompok yang bisa menarik dan melepaskan lawannya dari kelompoknya.
- 3. Kegiatan pelaksanaan permainan tradisional
 - a) Melakukan ice breaking (pemanasan). Pemanasan dilakukan dengan tepukan, nyanyian, motivasi, dan lain sebagainya.
 - b) Pelaksanaan kegiatan main, sebelum melaksanakan kegiatan main, disampaikan terlebih dahulu aturan main dan ketentuan yang harus dilakukan.
 - c) Feedback (penutup) mencari tahu sejauh mana pemahaman siswa SD dengan kebutuhan khusus atas permainan yang telah selesai dilaksanakan.
 - d) Refleksi, refleksi ini dimaksudkan untuk mengetahui sejauhmana ketertarikan atas permainan tradisional bagi siswa SD dengan kebutuhan khusus maupun pendidik yang ada di SDN Inpres Ntonggu 1 Kecamatan Palibelo Kabupaten Bima.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah dilakukan, baik dari hasil wawancara dengan pendidik, observasi maupun dokumentasi yang didapat peneliti, maka penerapan permainan tradisional terhadap kemampuan mengenal huruf dan kata bagi siswa dengan kesulitan belajar (disleksia) siswa SD kelas awal adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi kemampuan mengenal huruf dan kata siswa kelas awal SD melalui kegiatan permainan tradisional, Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh bahwa kemampuan mengenal huruf dan kata siswa kelas awal di SD SDN Inpres Ntonggu 1 Kecamatan Palibelo Kabupaten Bima melalui kegiatan permainan tradisional yang telah diterapkan maka dapat dijadikan sebagai acuan atau sumber dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf dan kata bagi siswa, hal ini dikatakan cukup memberikan pengaruh antara permainan yang diterapkan dengan pemahaman huruf dan kata badi siswa kelas awal di SD. Melalui kegiatan permainan tradisional ini, siswa diarahkan untuk memahami huruf dan kata baik siswa dengan kesulitan belajar (disleksia) dengan siswa SD lainnya yang ada di kelas awal. Jadi, kegiatan tersebut dapat dikatakan saling melengkapi, ada keterkaitan antara permainan tradisional, pemahaman men-

genal huruf dan kata bagi siswa SD kelas awal atau kelas rendah.

2. Mengembangkan pemahaman dalam mengenal huruf dan kata bagi siswa SD kelas awal atau kelas rendah melalui kegiatan permainan tradisional. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN Inpres Ntonggu 1 Kecamatan Palibelo Kabupaten Bima dalam mengembangkan pemahaman dalam mengenal huruf dan kata bagi siswa SD dengan kesulitan belajar (disleksia). Peningkatan dalam mengenal huruf dan kata pada siswa dengan kesulitan belajar (disleksia) cukup memuaskan yakni siswa SD kelas awal mampu mengulang Kembali huruf dan kata yang di minta oleh pendidik, selain itu siswa SD kelas awal juga menunjukkan dengan senang dan lebih aktif. Hal ini terlihat dari semangat dan antusias siswa SD kelas awal dalam mengikuti kegiatan permainan yang dilakukan, walaupun masih banyak kekurangan yang harus diperbaiki. Di sisi lain, semangat dan kerjasama yang telah ditunjukkan siswa SD kelas awal di SDN Inpres Ntonggu 1 Kecamatan Palibelo Kabupaten Bima dapat menjadi acuan awal untuk meningkatkan pemahaman dalam membaca permulaan atau literasi yang lebih tinggi dengan kegiatan lain yang lebih beragam.

Kemampuan pengenalan huruf dan kata baagi siswa SD kelas awal dengan kesulitan belajar (disleksia) yang dikembangkan melalui kegiatan permainan tradisional tradisional merupakan langkah awal dalam meningkatkan literasi awal bagi siswa SD. Hal ini sesuai dengan pernyataan bahwa "permainan dapat membuat anak menjadi semangat, senang, fokus serta merupakan kebutuhan dalam proses perkembangan anak"[7].

Adapun hal yang perlu diperhatikan dalam meningkatkan pemahaman dalam pengenalan huruf dan kata bagi siswa SD di kelas awal dengan kesulitan belajar (disleksia), yakni memastikan bahwa melalui kegiatan permainan siswa SD kelas awal dengan kesulitan belajar (disleksia) dapat melakukan perlibata langsung baik dengan benda maupun dengan orang. Selain itu permainan juga merupakan kegiatan aktif yang memberikan kesempatan pada siswa SD kelas awal dengan kesulitan belajar (disleksia) untuk melakukan eksplorasi pada lingkungan sekitarnya. Melalui permainan siswa SD kelas awal dengan kesulitan belajar (disleksia) juga dapat

membangun pengetahuan dan keterampilan. Lebih lanjut, melalui kegiatan permainan siswa SD kelas awal dengan kesulitan belajar (disleksia) diajarkan untuk berinteraksi dengan teman sebaya bahkan dengan teman beda usia. Kegiatan permainan, juga membuat siswa SD kelas awal dengan kesulitan belajar (disleksia) merasakan emosional yang berbeda, mereka merasakan kesenangan, kemandirian, kerjasama, dan tanggung jawab atas pilihan pilihan yang dilakukan [8].

Kemudian dalam meningkatkan pemahaman dalam pengenalan huruf dan kata bagi siswa SD di kelas awal dengan kesulitan belajar (disleksia), diperlukan; (1) kemampuan mengenal huruf dan kata, antara lain dengan merangsang perkembangan kognitif siswa SD kelas awal dengan kesulitan belajar (disleksia) dengan melatih anak mengulang kembali apa yang telah di pelajari lewat kegiatan permainan. (2) Literasi yang dapat ditunjukkan dengan meminta siswa menyatakan kembali huruf atau kata melalui kegiatan pengulangan tersebut.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara di SDN Inpres Ntonggu 1 Kecamatan Palibelo Kabupaten Bima, maka dapat diketahui bahwa kendala dalam meningkatkan pemahaman dalam pengenalan huruf dan kata bagi siswa SD di kelas awal dengan kesulitan belajar (disleksia) adalah, (1) belum terlaksana identifikasi tahap "screening" yang mengentaskan massal (peserta permainan dalam jumlah banyak) dengan menggunakan tes kelompok dan tahap seleksi atau mengidentifikasi dengan menggunakan tes individual yang memungkinkan pengukuran yang lebih teliti dan tepat yang belum terlaksana. (2) Belum optimalnya pelaksanaan kegiatan permainan tradisional edukatif, hal ini dikarenakan pengikutsertaan semua peserta didik (jumlah peserta didik terlalu banyak), sehingga kesulitan memantau satu persatu anak didik. Sebagaimana hasil pelaksanaan kegiatan penerapan permainan tradisional edukatif. (3) Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan permainan tradisional dianggap jarang dilakukan atau belum pernah diterapkan sebelumnya di SDN Inpres Ntonggu 1 Kecamatan Palibelo Kabupaten Bima sehingga pendidik juga belum memahami betul alur pelaksanaan kegiatan dengan penerapan permainan tradisional edukatif [9].

Kegiatan ini telah selesai dilaksanakan di SDN 1 Ntonggu Palibelo kabupaten Bima. Dalam

proses pelaksanaannya banyak hasil yang diperoleh baik bagi sekolah dasar di SD tersebut, pendidik, maupun bagi tim pelaksanaan pengabdian, Adapun hasil yang dicapai, yaitu:

1. Menstimulasi kemampuan belajar siswa dengan kesulitan belajar melalui permainan tradisional "ular naga" (bagi anak didik).
2. Pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pendidik yang ada pada jenjang pendidikan sekolah dasar yang berimbas pada peningkatan SDM yang diantaranya lulusan sarjana (bagi pendidik anak usia dini).
3. Mengangkat fenomena kelokalaan daerah lainnya dalam kegiatan yang berbeda, baik itu penelitian maupun pengabdian (tim penelitian).

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Pemahaman pengenalan huruf dan kata pada siswa SD kelas awal dengan kesulitan belajar (disleksia) perlu dilakukan dengan berbagai kegiatan, sehingga akan mengarah pada tingkat kemampuan yang optimal bagi pengenalan literasi awal tersebut. Adapun peningkatan dalam pengenalan huruf dan kata bagi siswa SD kelas awal di SDN 1 Ntonggu Palibelo kabupaten Bima, meliputi: identifikasi kemampuan dalam mengenal huruf dan kata bagi siswa SD kelas awal dengan kesulitan belajar (disleksia) diperoleh informasi yang didapat dari pendidik dan penerapan permainan tradisional, belum terlaksananya identifikasi tahap "screening".

Kemudian untuk mengembangkan kemampuan pemahaman dalam pengenalan huruf dan kata bagi siswa SD kelas awal di SDN 1 Ntonggu Palibelo kabupaten Bima bisa menggunakan permainan tradisional lainnya. Adapun permainan tradisional lain yang dapat mendukung kemampuan pemahaman dalam pengenalan huruf dan kata bagi siswa SD kelas awal di SDN 1 Ntonggu Palibelo kabupaten Bima, seperti: "mpa'a ncimi, mencari jejak, dan lain sebagainya. Permainan tradisional dapat digunakan sebagai metode pembelajaran bagi siswa di SD dengan kesulitan belajar (disleksia), karena mengandung nilai pembelajaran dan seni yang bisa diterapkan dalam proses pembelajaran. Selain itu, permainan tradisional merupakan kegiatan yang cukup efektif dan bervariasi bagi siswa SD baik pada kelas awal maupun kelas tinggi, sehingga siswa SD tidak merasa bosan dan

jenuh. Lebih lanjut, pendidik dapat memodifikasi kegiatan/jenis permainan yang dapat meningkatkan kemampuan dalam meningkatkan pemahaman baik dalam literasi maupun numerasi pada siswa SD.

B. Saran

Adapun saran yang dapat disampaikan berdasarkan hasil penelitian tindakan ini yaitu : (1) siswa mampu mengembangkan kemampuan mengenal huruf, (2) siswa dapat mengatasi kemampuan mengenal huruf dan kata bagi siswa SDN 1 Ntonggu Palibelo Bima. Adapun kendala dalam mengoptimalkan kemampuan mengenal huruf dan kata bagi siswa SD kelas awal dengan kesulitan belajar (disleksia) SDN 1 Ntonggu Palibelo kabupaten Bima yakni, belum optimalnya pelaksanaan kegiatan permainan tradisional serta minimnya pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan permainan tradisional.

DAFTAR RUJUKAN

- Repubik Indonesia. (2014). Undang-Undang R. I. Nomor 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS dan Peraturan Pemerintah R. I. Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan serta Wajib Belajar. Bandung: Citra Umbara.
- Repubik Indonesia. (2014). Undang-Undang R. I. Nomor 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS dan Peraturan Pemerintah R. I. Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan serta Wajib Belajar. Bandung: Citra Umbara.
- Dinie, Ratri Desiningrum. (2016). Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus. Yogyakarta: Psikosain.
- Desy Ningsih K, Zulkifli (2021) Pengembangan Media flash card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SDN Donggo dori Dunga Kec Donggo. Jurnal ilmiah ilmu Pendidikan. Volume 4, Nomor 6, Oktober 2021.
- Wardani, I. G. A. (2017). Pengantar Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Sri H, Muh Rijalul Akbar & Sholihin (2021). Analysis of Elementary School Teacher Education Students' Creatvity in Changing Songs Into Sign Languages. Jurnal Progres Pendidikan Vol. 2, No. 2, May 2021, pp. 119. Diambil tanggal: 26 Desember 2021 dari https://prospek.unram.ac.id/index.php/PR_OSPEK/article/view/149/79.
- Wiki Pedia. (2021). Ntonggu, Palibelo, Bima. Diakses dari: https://id.wikipedia.org/wiki/Ntonggu,_Palibelo,_Bima. Pada tanggal: 13-09-2021.
- Handayani Puri. 2017. Pengembangan Kreativitas Keberbakatan di PAUD Griya Bermain Pangkal Pinang. Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak. Vol. 3 No. 1. ISSN online 2477-4189 Diakses pada tanggal 23 Februari 2020 dari https://www.researchgate.net/publication/330410825_Pengembangan_Kreatifitas_Keberbakatan_Di_Paud_Griya_Bermain_Pangkalpinang_Bangka
- Syamsiatin Evira. 2018. Bermain dan Permainan AUD. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Rachmawaty Mia. 2018. Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran AUD. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Sri H, Muh Rijalul Akbar & Nurrahmah (2020). Permainan Tradisional Edukatif "Mpaá Ncimi" Sebagai Metode untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Dan Perilaku Sosial Anak. Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi Vol. 04 No. 1, Juni 2020, Hal. 128-135. Diambil tanggal 26 Desember 2021 dari <https://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/2181>.