

**JURNAL PENDIDIKAN KHUSUS**

**PENGARUH METODE MULTISENSORI BERMEDIA GAMIFIKASI  
TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS PERMULAAN ANAK  
DYSLEKSIA**

**Diajukan kepada Universitas Negeri Surabaya  
untuk Memenuhi Persyaratan Penyelesaian  
Program Sarjana Pendidikan Luar Biasa**



**Oleh:**

**RACHMAWATI ANJANI ALBARQI**

**NIM: 14010044083**

**UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA**

**2019**

# PENGARUH METODE MULTISENSORI BERMEDIA GAMIFIKASI TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS PERMULAAN ANAK DYSLEKSIA

**Rachmawati Anjani Albarqi dan Ima Kurrotun Ainin, M.Pd**

(Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya) [rachmawatianjani07@gmail.com](mailto:rachmawatianjani07@gmail.com)

## **Abstract:**

This research is motivated by the obstacle of writing the beginning in letters b, d and simple words. Thus it is necessary to provide a learning method that can attract interest, and be able to practice the writing skills of the beginning of students. The multisensory method of gamification media is a learning method that involves all the senses in carrying out the learning process using the gamification media as a supporter. The research method used is a quantitative research approach with a single subject research (SSR) and design A (Baseline) - B (Intervention) type of research with one low-grade 7-year-old research subject. The study was conducted for 10 meetings using observational preliminary writing instruments and initial writing practice training using learning writing games and using descriptive statistical data analysis techniques. The results showed that the baseline phase (A) was carried out for 4 sessions with a frequency range of 20-16 times and in the intervention phase (B) carried out for 6 meetings with a frequency range of 18-13 times with each duration of 25 minutes. Changes in direction trends in the baseline phase (A) can be said to decline and in the intervention phase (B) can be said to decrease then increase and the data overlap by 0%. It can be concluded that the treatment was successful and showed an increase in the results of the writing ability of the beginning of dyslexic children.

Keywords: Keywords: learning difficulties, multisensory, gamification.

## **Pendahuluan**

Menulis merupakan kegiatan sadar yang dilakukan oleh individu melibatkan sistem kerja otak dan otot (kinestetik). Individu akan mengikuti setiap langkah atau tahapan menulis untuk membentuk sebuah huruf yang dibayangkannya. Menulis juga merupakan jembatan yang dapat digunakan oleh individu untuk melakukan aktivitas belajar lainnya karena selain membaca menulis juga merupakan kecakapan dasar untuk mengembangkan dan mengekspresikan pemikirannya hal ini berkaitan dengan metode multisensori.

Menulis juga kemampuan dasar yang digunakan oleh siswa untuk dapat melakukan keterampilan lainnya. Menulis adalah salah satu rangkaian kemampuan dasar yang harus dikuasai siswa karena dalam menguasai menulis siswa akan menguasai kemampuan membaca dan memahami terlebih dahulu. Siswa, akan menguasai kemampuan menulis setelah

siswa membiasakan melemaskan kemampuan otot jari dan pergelangan agar siswa dapat menguasai keterampilan menulis dengan baik. Belajar menulis juga memiliki proses yang panjang dalam melakukannya meliputi proses belajar membaca dan berbicara. Telah disebutkan pula bahwa menulis adalah bukan kegiatan yang dapat dilakukan secara spontan melainkan, perlu adanya usaha sadar untuk menuliskan dengan mempertimbangkan cara komunikasi dan pengaturannya (Elina, Zulkarnaini & Sumarmo, 2009:5). Sejalan dengan hal tersebut Lado (dalam pembelajaran menulis-kkg 2009:5) menjelaskan bahwa menulis adalah kegiatan meletakkan simbol grafis yang mewakili bahasa yang dimengerti orang lain. Sehingga, orang lain dapat membaca simbol grafis itu, jika mengetahui bahwa itu menjadi bagian dari ekspresi bahasa. Penjelasan tersebut juga dibenarkan oleh Rusyana (dalam pembelajaran menulis-kkg 2009:5), bahwa batasan kemampuan

menulis atau mengarang adalah kemampuan menggunakan pola-pola bahasa dalam tampilan tertulis untuk mengungkapkan gagasan atau pesan. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan menulis anak juga belajar mengekspresikan apa yang mereka ketahui melalui unsur bahasa maka menulis adalah rangkaian kata menjadi suatu kalimat yang memiliki makna. Karena dalam menulis selain mengandung huruf namun juga terdapat struktur bahasa, kosakata serta simbol-simbol yang dapat dibaca. (Suparno, 2002:13) juga mengemukakan bahwa menulis didefinisikan sebagai kegiatan penyampaian pesan atau seperti berkomunikasi dengan menggunakan bahasa sebagai mediana.

Dalam kegiatan menulis terdapat pula beberapa tahapan yang harus dilakukan oleh siswa saat mulai belajar menulis baik menulis permulaan, kata, hingga menulis kalimat dan cerita. Menurut Setiawan, (2013:5) dalam proses menulis diperlukan serangkaian aktivitas yang disebut dengan fase seperti pra-penulisan (menulis permulaan), tahap menulis dan pasca menulis dalam Jurnal Humanika (2016:2). Berbeda dengan penjelasan yang ada di lapangan ada juga siswa yang masih kesulitan dalam menulis dengan adanya beberapa permasalahan yang subjek alami. Kesulitan menulis juga bisa dialami siswa dalam prosesnya sesuai dengan fase yang mereka alami seperti halnya tidak dapat menyusun kata dengan baik dalam menyampaikan pemikirannya, atau siswa memiliki tulisan yang buruk hingga siswa yang belum mampu mengenal konsep tulisan dan huruf dengan baik dan benar. Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan bahwa anak dysleksia di lembaga Sebaya Sidoarjo memerlukan pengembangan pembelajaran menulis permulaan. Terdapat anak dysleksia yang memiliki hambatan dalam pemahaman konsep huruf sehingga anak mengalami masalah dalam menulis permulaannya. Secara garis besar anak dysleksia didominasi dengan mengalami hambatan membaca dan menulis namun, dilapangan peneliti menemukan adanya subjek anak dysleksia yang mengalami hambatan dalam menulis permulaannya, yaitu anak sulit membedakan antara huruf b dan d dan masih sering tertukar saat menuliskannya dalam bentuk kata sederhana terutama bila huruf b dan d tersebut berada

di dalam satu kata. Sehingga subjek masih sering tertukar dalam menuliskan kata sederhana yang mengandung unsur huruf b dan d secara bersamaan. Karena anak masih kesulitan dalam memahami konsep huruf tersebut saat digabung menjadi satu, maka subjek sering salah menuliskan kata ataupun kalimat dengan huruf yang salah atau terbalik. Menurut Mulyadi, (2010:154) memberikan gambaran yang lebih luas terkait pengertian atau karakteristik anak dysleksia yang merupakan adanya kesulitan dalam mengartikan atau mengenali struktur huruf, kata, kesulitan membaca dan menulis yang akan memberikan dampak pada proses belajar atau gangguan belajar.

Multisensori adalah metode pembelajaran yang ditemukan oleh dokter Orton Gillingham yang bisa juga dikenal dengan metode VAKT atau *Gillingham Method* yaitu metode pembelajaran yang menggunakan semua indra visual, auditori, kinestetik dan taktil dalam melakukan suatu pembelajaran. Dalam The Orton-Gillingham Language Approach mengatakan bahwa metode ini digunakan untuk belajar membaca dan mengeja dari penerapan jenis multisensori pendekatan *visual/auditory*, kinestetik(VAKT) untuk mengajarkan anak dysleksia untuk membaca. Sejalan dengan pengertian sebelumnya dalam skripsi Diah (2015:9), Multisensori adalah metode yang mengoptimalkan indera yang dimiliki oleh siswa.

Dalam jurnalnya Yusuf (2016:2), menjelaskan gamifikasi adalah pendekatan pembelajaran menggunakan elemen-elemen di dalam *game* atau *video game* dengan tujuan memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Sehingga, pengaplikasian gamifikasi yang ditujukan adalah penggunaan adanya media *game* berbasis pelajaran menulis permulaan yang bertujuan agar menarik minat siswa dalam melaksanakan pembelajaran. *Game* ini juga ditujukan sebagai penggunaan media aktif untuk meningkatkan kemampuan anak dalam menulis permulaan. Apabila di hubungkan dengan pembelajaran yang akan digunakan oleh peneliti, media gamifikasi dalam penerapannya secara tidak langsung menggunakan prinsip-prinsip metode multisensori yaitu dengan menggunakan fungsi indera visual, kinestetik, auditori dan taktil saat menggunakan *game* sebagai media pembelajarannya.

Kegiatan tersebut membutuhkan koordinasi antar penggunaan metode pembelajaran dan media yang mendukung. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian kuantitatif dalam upaya menjelaskan hasil penelitian pembelajaran dengan judul Pengaruh Metode Multisensori Bermedia Gamifikasi terhadap Kemampuan Menulis Anak Disleksia.

## Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis permulaan anak dysleksia menggunakan metode multisensori bermedia gamifikasi.

## Metode

### A. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian SSR dengan desain *baseline* A-B. Prosedur desain ini disusun berdasarkan kondisi lapangan dimana subjek memiliki hambatan yang berbeda dengan anak dysleksia lainnya sehingga peneliti mencoba memberika *treatment* berupa latihan menulis dalam beberapa kali pertemuan.

Adanya permasalahan yang ditemukan di masyarakat maka dilakukan penelitian tentang adanya pengaruh suatu kegiatan mata pelajaran terhadap menulis permulaan anak dysleksia. Metode penelitian kuantitatif ini diperkuat dengan adanya jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu SSR. Yaitu jenis penelitian yang mengamati adanya perubahan perilaku anak dengan menilai kemampuan anak saatsebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan dengan jumlah hari, materi dan metode yang sama. Anak diberikan perlakuan atau *treatment* yang tujuannya untuk melihat adanya pengaruh perubahan bentuk tulisan dan kesalahan penulisan huruf yang sering tertukar saat menulis, setelah diberikannya *treatment* kegiatan bermain *game* "belajar menulis" permulaan menggunakan metode multisensori dan menuliskannya kembali di atas kertas dengan judul penelitian

"pengertian metode multisensori bermedia gamifikasi pada anak dysleksia" di lembaga Sebaya Sidoarjo.

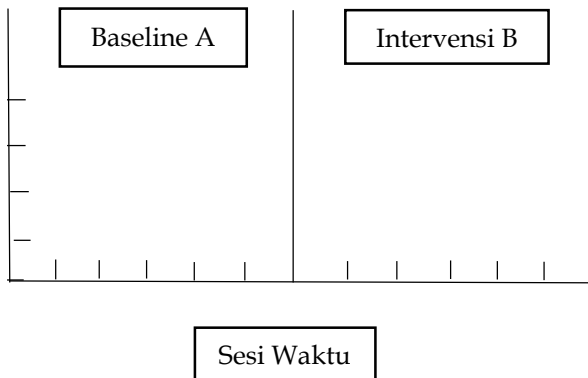
Pemberian *treatment* kepada anak dysleksia untuk belajar menulis permulaan menggunakan metode multisensori bermedia gamifikasi. Anak akan di berikan *treatment* berupa permainan game menulis permulaan yang diberikan dalam kurun waktu 20 menit kemudian anak akan diminta untuk menuliskan kembali materi menulis permulaan yang dilakukan di game sebelumnya.

Menurut Sunanto J, dkk (2005:58) bahwa dalam meningkatkan validitas menggunakan desain A-B ada beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu:

1. Mendefinisikan target behavior sebagai perilaku yang dapat diukur secara akurat Anak memiliki kemampuan melakukan kontak mata, perhatian dan kepatuhan yang cukup sehingga dapat diberikan intervensi.
2. Melaksanakan pengukuran dan pencatatan data kondisi *baseline* (A) secara kontinyu sekurang-kurangnya 3 atau 5 kali (atau sampai trend dan level data stabil). Pencatatan fase *baseline* (A) selama 5 kali pertemuan tiap pertemuan 25 menit dengan hasil stabil.
3. Memberikan intervensi (B) setelah kondisi *baseline* (A) stabil. Memberikan intervensi (B) berupa *game* belajar menulis untuk meningkatkan kemampuan menulis permulaan anak *dysleksia*.
4. Melakukan pengukuran target behavior pada kondisi intervensi (B) secara kontinyu selama periode waktu tertentu sampai *trend* dan level menjadi stabil. Intervensi (B) dilakukan selama 10 kali pertemuan, tiap pertemuan dilakukan selama 25 menit.

5. Menghindari mengambil kesimpulan adanya hubungan fungsional (sebab akibat) antara variabel terikat dengan variabel bebas (Tawaney dan Gast, dalam Sunanto dkk, 2005:58).

Secara umum prosedur dasar desain A-B, sebagai berikut



3.1 Grafik baseline A-B

## B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di lembaga Sebaya di Pondok Mutiara Sidoarjo. Dipilihnya lokasi penelitian ini karena subjek tidak lagi bersekolah di sekolah umum maupun negeri dan bersekolah di lembaga Sebaya Sidoarjo selama setahun terakhir. Oleh karenanya, penelitian ini menggunakan metode multisensori bermedia gamifikasi sebagai pemberian perlakuan karena dalam metode multisensori anak dituntut untuk memaksimalkan menggunakan seluruh indera dalam prosesnya. Penerapan metode ini diharapkan mampu merubah kemampuan menulis permulaan anak dysleksia menjadi lebih baik dari sebelumnya.

## C. Subjek penelitian

Subyek penelitian ini adalah anak dysleksia dengan rentang usia anak sekolah dasar kelas rendah di lembaga Sebaya Sidoarjo sebanyak 1 siswa yang memiliki hambatan menulis permulaan dengan ciri-

ciri memiliki tulisan yang buruk, tertukar dalam menulis huruf pada kata. Berikut adalah tabel subjek penelitian :

Tabel 3.1 Subyek Penelitian

No.	Nama	Jenis kelamin	Hambatan
1.	ANBL	P	Hambatan menulis permulaan terkait beberapa huruf yang ditentukan dan kata sederhana yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.

## D. Variabel Dan Definisi Operasional

### 1. Variabel

Pada dasarnya variabel adalah sesuatu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajarisehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut dan diterik kesimpulan (Sugiyono, 2015:60)

#### a. Variabel bebas (*independent*)

Merupakan variabel yang menjadi pengaruh dari perubahan variabel terikat (*dependent*) dan variabel bebasnya adalah metode multisensori bermedia gamifikasi. Metode multisensori adalah pembelajaran yang memaksimalkan penggunaan indera penglihatan, pendengaran, perabaan dan taktil dan diterapkan melalui penggunaan media gamifikasi *game* "belajar menulis" oleh siswa dysleksia di lembaga Sebaya Sidoarjo.

#### b. Variabel terikat (*dependent*)

Merupakan variabel yang dipengaruhi oleh adanya variabel bebas. Variabel terikatnya adalah kemampuan menulis permulaan anak dysleksia. Kemampuan menulis permulaan yang dimaksud adalah kemampuan menulis beberapa huruf oleh siswa dysleksia yang apabila mereka menulisnya masih mengalami kesalahan karena tulisan yang jelek, huruf yang masih

salah atau tertukar apabila didikte maupun menyalin.

## 2. Definisi Operasional

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman maka, diperlukan adanya definisi operasional dalam penelitian ini dan beberapa hal yang akan diuraikan dari istilah dalam penelitian ini adalah:

a. Metode multisensori dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran yang menuntut siswa untuk lebih memaksimalkan penggunaan indera visual, auditori, kinestetik dan taktil sehingga anak akan lebih cepat dalam memahami materi pembelajaran yang akan disampaikan karena adanya rangsangan dari berbagai macam indera yang digunakan saat anak belajar. Pembelajaran metode multisensori yang digunakan memerlukan bantuan media yang memiliki konsep metode yang diinginkan sehingga dalam belajar menulis permulaan oleh anak dysleksia ini, akan menggunakan media gamifikasi atau *game* "belajar menulis" sebagai alat bantu siswa untuk belajar menulis permulaan. Media *game* belajar menulis merupakan *game* yang dimainkan secara individual yang dapat dioperasikan menggunakan *handphone* dalam *game* belajar menulis memadukan unsur visual dengan anak melihat pola (urutan) menulis huruf, audio penggunaan suara membaca huruf dan kata sebagai pembeda serta peringatan saat anak belum berhasil dalam mengikuti urutan menulis permulaan serta pujian saat anak berhasil menulis huruf dan kata dengan benar, kinestetik yaitu penggunaan pensil dalam menulis permulaan di atas kertas dengan siswa menulis secara langsung di atas kertas terkait materi yang sama seperti dalam *game* belajar

menulis, dan penggunaan taktil yaitu dengan fungsi menyentuh anak dalam menebali huruf dan kata sederhana menggunakan *game* belajar menulis (*touchscreen*).

b. Kemampuan menulis permulaan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kemampuan menulis permulaan anak dalam menuliskan beberapa huruf yang ditentukan yang dalam kesehariannya apabila di dikte atau menyalin anak masih belum mampu menulis secara mandiri tanpa bantuan karena tertuka atau bentuk penulisan yang tidak baik hingga menambahi atau mengurangi huruf dalam kata.

c. Anak dysleksia

Anak dysleksia yang dijadikan subjek dalam penelitian ini adalah anak dysleksia kelas 1 SD di Lembaga Sebaya Sidoarjo sebanyak satu siswa bernama ANBL yang sudah mampu membaca kata dan kalimat dengan dieja serta memiliki kemampuan menulis permulaan yang masih terbalik pada huruf b dan d. Hambatan menulis permulaan yang dimiliki oleh subjek tidak dipengaruhi oleh hambatan kemampuan motorik ataupun kemampuan anak dalam memegang pensil.

Langkah-langkah dalam *game* belajar menulis ini adalah:

- 1) Pilih aplikasi *game* belajar menulis pada *handphone* yang telah disediakan.
- 2) Sentuh / klik tombol play pada layarhome *game*.
- 3) Tahap menebali huruf b dan d.
- 4) Pilih huruf.
- 5) Arahkan agar siswa menebali huruf sesuai urutan pola dengan baik dan benar.
- 6) Apabila anak tidak mampu menyelesaikan maka akan terdengar kata "ulangi" untuk memberi tanda pada anak bahwa jika anak tidak mampu menyelesaikan tahap tersebut maka siswa tidak dapat

meneruskan ke tahap atau materi selanjutnya namun, apabila anak berhasil maka anak bisa meneruskan ke tahap materi selanjutnya.

- 7) Tahap kedua menebali kata sederhana.
- 8) Arahkan anak untuk memilih materi kata dan pilih salah satu kata.
- 9) Arahkan anak untuk menebali huruf perhuruf dalam kata tersebut sesuai dengan urutan petunjuk gambar huruf yang ada apabila anak tidak mampu maka anak tidak dapat melanjutkan materi namun, jika siswa mampu menyelesaikannya maka siswa akan mendapat pujian berupa ucapan "selamat kamu berhasil" dan siswa dapat meneruskan untuk menebali kata sederhana lainnya.
- 10) Setelah menyelesaikan menebali huruf dan kata sederhana maka pilih tanda arah panah kembali untuk mengeluarkan siswa kembali ke layar home *game* dan keluar.

### E. Instrumen Penelitian

Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari:

1. Lembar tes menulis permulaan.

### F. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes
2. Dokumentasi

### G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses menganalisa data yang telah dikumpulkan dari tes dan hasil dokumentasi yang terdapat pada skripsi. Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data:

1. Analisis dalam kondisi

Komponen analisis visual untuk dalam kondisi meliputi 6 komponen yaitu:

- a. Panjang kondisi (*condition length*)

Dilihat dari banyaknya *point* pada setiap kondisi, panjang kondisi menunjukkan 5 kali pertemuan fase

*baseline* (A). Fase intervensi (B) dengan perolehan pertemuan berapa kali jumlah anak menulis pada setiap pertemuannya (5 kali).

- b. Estimasi kecenderungan arah  
Kecenderungan arah suatu grafik memberikan gambaran perilaku subjek yang sedang diteliti menggunakan kombinasi level dan trend, secara reliabel peneliti dapat menentukan pengaruh kondisi (intervensi) yang dikontrol.
  - c. Kecenderungan stabilitas (*trend stability*)  
Pemberian intervensi karena memperoleh stabilitas data pada fase *baseline* yang dilakukan selama 5 kali pertemuan.
  - d. Jejak data  
Cara menentukan jejak data sama dengan kecenderungan arah, jadi hasil yang dimasukkan sama seperti kecenderungan hanya saja kemungkinan lebih detail.
  - e. Level stabilitas rentang  
Pada level ini fase *baseline* (A) dan fase intervensi (B) stabil.
  - f. Menentukan level perubahan  
Tingkat perubahan menentukan berapa besar terjadinya perubahan dalam satu kondisi dihitung dengan cara: menentukan skor fase pertama dan terakhir, kurangi data besar dan kecil, tentukan selisihnya apakah membaik atau memburuk.
2. Analisis antar kondisi  
Analisis visual antar kondisi ada 5 komponen yaitu:
    - a. Variabel yang dirubah dalam penelitian ini adalah kemampuan menulis permulaan anak.
    - b. Perubahan kecenderungan dan efeknya.
    - c. Perubahan stabilitas dengan kondisi yang dibandingkan.
    - d. Perubahan level data antar dua kondisi pada tiap variabel yang dihitung.
    - e. Data overlap pada *baseline* (A) dan intervensi (B).

## Hasil Dan Pembahasan

### A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Single Subject Research* (SSR) dengan desain A-B. Data yang disajikan merupakan hasil penelitian selama 10 kali sesi yaitu 4 kali sesi baseline (A) dan 6 kali sesi intervensi (B). Penelitian ini dimulai dari hari Kamis, 22 November 2018. Adapun Hasil Penelitian ini meliputi:

#### 1. Hasil Proses Fase Baseline (A)

Pada fase baseline (A) dilakukan pengamatan kemampuan menulis permulaan siswa dysleksia secara kontinyu selama 4 kali sesi tanpa memberikan intervensi. Pengamatan dilakukan dengan menghitung berapa jumlah kesalahan penulisan yang dilakukan oleh siswa selama 25 menit. Berikut adalah data yang diperoleh pada fase baseline (A).

Tabel 4.1  
Hasil observasi Kemampuan Menulis Permulaan Anak Dysleksia Menulis Huruf dan Kata Sederhana Pada Fase Baseline (A)

Pertemuan	Frekuensi			Jumlah
	b	d	kata	
1	5	7	8	20
2	5	5	8	18
3	4	5	8	17
4	4	1	11	16

Keterangan:

Berdasarkan tabel 4.1 di atas, pada fase baseline (A) telah dilakukan 4 kali pertemuan dengan kurun waktu selama 25 menit pada setiap pertemuannya peneliti mengamati kemampuan menulis permulaan anak dalam menulis huruf b, d dan kata sederhana tanpa diberikan *treatment*. Pada pertemuan pertama dalam 25 menit anak mampu menulis huruf dan kata sebanyak 20 kali, pada pertemuan kedua anak mampu menulis sebanyak 18 kali, pada pertemuan ketiga anak menulis sebanyak 17 kali, pada pertemuan ke 4 anak menulis sebanyak 16 kali.

Hasil pengamatan yang dilakukan anak mampu menulis permulaan huruf b, d dan kata

sederhana selama 25 menit dan hasil tertinggi anak mampu menulis sebanyak 24 kali.

Temuan peneliti menunjukkan bahwa masih rendahnya kemampuan menulis permulaan anak dysleksia dalam menulis permulaan huruf b, d dan kata sederhana yang diperoleh pada fase baseline (A) maka, peneliti akan memberikan *treatment* berupa latihan belajar menulis permulaan menggunakan metode multisensori bermedia gamifikasi. Penggunaan waktu dalam melakukan *treatment* ini adalah sebanyak 6 kali pertemuan dengan durasi waktu 25 menit pada setiap pertemuannya diberikan intervensi berupa pembelajaran menulis permulaan dengan metode multisensori menggunakan media gamifikasi.

#### 2. Hasil Peroses Intervensi (B)

Pada fase intervensi (B) dilakukan pengamatan kemampuan menulis permulaan anak dysleksia selama 6 kali sesi dengan memberikan intervensi berupa pembelajaran menulis permulaan menggunakan metode multisensori bermedia gamifikasi. Pengamatan dilakukan dengan menghitung jumlah jawaban benar siswa dalam belajar menulis permulaan menggunakan metode multisensori bermedia gamifikasi. Berikut adalah data yang diperoleh pada fase intervensi (B).

Tabel 4.2  
Hasil Observasi Kemampuan Menulis Permulaan Anak Dysleksia Dalam Menulis Huruf b, d dan Kata Sederhana Pada Fase Intervensi (B).

Pertemuan	frekuensi			Jumlah
	B	d	Kata	
1	1	1	13	15
2	2	3	9	14
3	1	1	9	11
4	1	1	10	12
5	1	1	11	13
6	4	3	7	14

Berdasarkan pada tabel 4.2 dalam fase intervensi (B) terpat 6 kali pertemuan dengan durasi waktu 25 menit pada setiap pertemuannya siswa



memperoleh hasil point dalam mengerjakan soal menulis permulaan mengenai menulis huruf b, d dan kata sederhana. Setelah siswa diberikan *treatment* berupa belajar menulis permulaan menggunakan metode multisensori dengan memaksimalkan seluruh indera yang ada dengan menggunakan media gamifikasi. Pada pertemuan pertama selama 25 menit siswa mampu menyelesaikan soal menulis setelah diberi *treatment* siswa mampu mengerjakan sebanyak 15 kali, pertemuan kedua sebanyak 14 kali, pertemuan ke tiga sebanyak 11 kali, pertemuan ke empat 12 kali, pertemuan ke lima 13 kali dan pertemuan ke enam sebanyak 14 kali.

Hal ini dapat disimpulkan bahwa, setelah siswa diberikan *treatment* siswa hanya mampu menulis sebanyak soal yang diberikan yaitu 10 soal. Namun, berdasarkan hasil observasi lapangan terdapat respon siswa yang tidak terlalu tertarik dalam mengerjakan soal berupa dikte saat peneliti mendikte kembali soal yang sama seperti pada pertemuan sebelumnya karena adanya beberapa faktor.

### 3. Hasil Observasi Kemampuan Menulis Permulaan Anak Dysleksia Pada Fase Baseline (A) dan Fase Intervensi (B).

Berdasarkan perolehan data pada fase baseline (A) dan fase intervensi (B) telah dilakukan pencatatan data dengan observasi langsung selama 10 kali pertemuan maka dapat disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 4.3  
Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Menulis Permulaan Anak Dysleksia Pada Fase Baseline (A) Dan Fase Intervensi.

Baseline (A) Pertemuan ke-	Total Frekuensi Dalam Waktu 25 Menit
1	20
2	18
3	17
4	16
Intervensi (B) Pertemuan ke-	Total Frekuensi Dalam Waktu 25 Menit
5	15
6	14
7	11
8	12
9	13
10	14

Keterangan:

Berdasarkan gambar grafik 4.1 hasil pencatatan frekuensi menunjukkan adanya penurunan kemampuan menulis permulaan anak dysleksia setelah diberikan *treatment* dengan belajar menggunakan metode multisensori menggunakan media gamifikasi.

### 4. Hasil Analisis Visual dalam Kondisi

#### a. Panjang Kondisi

Panjang kondisi menunjukkan 4 kali pertemuan pada fase baseline (A) dan 6 kali pertemuan pada fase intervensi (B). Berdasarkan hasil pengumpulan data maka jika dimasukkan dalam tabel adalah sebagai berikut:

Kondisi	A/1	B/1
1. Panjang kondisi	4	6

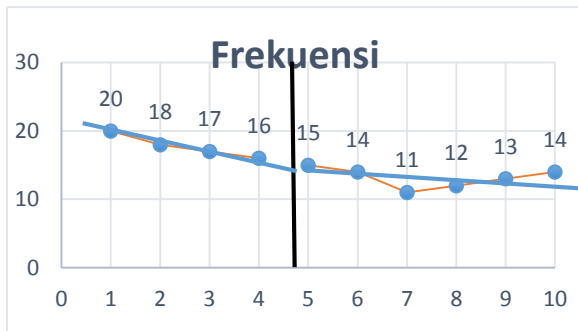
Keterangan:

Panjang kondisi pada fase baseline (A) adalah 4 pertemuan dengan perolehan pertemuan pertama menulis sebanyak 20 kali, pertemuan kedua menulis sebanyak 18 kali, pertemuan ketiga 17 kali, pertemuan keempat menulis sebanyak 16 kali, dan panjang kondisi fase intervensi (B) 6 kali pertemuan dengan perolehan pada pertemuan kelima menulis sebanyak 15 kali, pertemuan keenam menulis sebanyak 14 kali, pertemuan ketujuh menulis sebanyak 11 kali, pertemuan kedelapan menulis sebanyak 12 kali, pertemuan kesembilan menulis sebanyak 13 kali dan pertemuan kesepuluh menulis sebanyak 14.

#### b. Estimasi Kecenderungan Arah

Mengestimasi kecenderungan arah menggunakan metode *freehand* ditunjukkan pada grafik sebagai berikut:

Grafik 4.2  
 Hasil Pengukuran Analisis Metode *Freehand* pada Fase Baseline (A) dan Fase Intervensi (B) dengan *Game Belajar Menulis Berdasarkan Durasi*



Keterangan:

- : garis pembagi data point
- : garis penghubung titik temu median pada tiap belahan

Dengan memperhatikan garis biru pada grafik data frekuensi, maka diketahui bahwa fase baseline (A) arah trendnya menurun, sedangkan pada fase intervensi (B) arah trendnya menurun dan naik secara bertahap sehingga dapat dimasukkan data sebagai berikut:

Kondisi	A/1	B/1
2. Estimasi kecenderungan arah	— (-)	— (-)

Keterangan:

Garis merah pada grafik data frekuensi, maka diketahui bahwa fase baseline (A) arah trendnya menurun, sedangkan pada fase intervensi (B) arah trendnya menurun kemudian meningkat.

**c. Kecenderungan Stabilitas**

Dalam menentukan kecenderungan stabilitas pada penelitian ini digunakan kriteria stabilitas 15%. Untuk mengetahui kecenderungan stabilitas, maka langkah yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut:

1) Fase baseline (A)

a) Menghitung rentang stabilitas dengan cara skor tertinggi (24) x kriteria stabilitas (0,15).

$$24 \times 0,15 = 3,6$$

b) Menghitung mean level, yaitu semua skor dijumlahkan (20+18+24+16) dan dibagi dengan banyak point data (4).

$$\frac{20+18+17+16}{4} = \frac{71}{4} = 17,7$$

c) Menentukan batas atas dengan cara mean level (19,5) + setengah rentang stabilitas (3,6).

$$17,7 + \frac{1}{2}(3,6) = 19,5$$

d) Menentukan batas bawah dengan cara mean level (19,5) - setengah rentang stabilitas (3,6)

$$19,5 - \frac{1}{2}(3,6) = 17,7$$

e) Menghitung presentase data point pada kondisi baseline (A) dengan cara banyak data yang ada dalam rentang : banyak data point 100%

$$\frac{3}{4} \times 100\% = 75\%$$

Keterangan:

Kecenderungan stabilitas fase baseline (A) dalam data frekuensi diperoleh presentase sebanyak 75% dengan rentang stabilitas 3,6 dan mean level 19,5. Berdasarkan perhitungan rentang stabilitas dan mean level telah diperoleh batas atas 21,3 dan batas bawah 17,7. Maka dalam hal ini data dapat dikatakan tidak stabil.

2) Fase intervensi (B)

a) Menghitung rentang stabilitas dengan cara skor tertinggi (18) x kriteria stabilitas (0,15).

$$18 \times 0,15 = 2,7$$

b) Menghitung mean level, yaitu semua skor dijumlahkan

$(115+14+11+12+13_{14})$  dibagi dengan banyak point data (6).

$$\frac{15+14+11+12+13+14}{6} = \frac{79}{6} = 13,2$$

c) Menentukan batas atas dengan cara mean level (13,2) + setengah rentang stabilitas (2,7).

$$13,2 + \frac{1}{2} 2,7 = 14,6$$

d) Menentukan batas bawah dengan cara mean level (13,2) - setengah rentang stabilitas (2,7).

$$13,2 - \frac{1}{2} (2,7) = 11,9$$

d) Menghitung presentase data point pada kondisi intervensi (B) dengan cara banyak data yang ada dalam rentang : banyak data point x 100%.

$$\frac{6}{10} \times 100\% = 60\%$$

Keterangan:

Kecenderungan stabilitas fase Intervensi (B) dalam data frekuensi diperoleh presentase sebanyak 60% dengan rentang stabilitas 2,7 dan mean level 13,2. Berdasarkan perhitungan rentang stabilitas dan mean level maka diperoleh batas atas 14,6 dan batas bawah 11,9. Maka dapat dikatakan tidak stabil. Jika presentasi stabilitas sebesar 80%-90% disebut stabil, jika kurang dari 80% disebut tidak stabil (variabel), sehingga dapat dimasukkan sebagai berikut:

Kondisi	A/1	B/1
3. Estimasi kecenderungan arah	75% Tidak Stabil	60% Tidak Stabil



Keterangan:

Hasil presentasi stabilitas menggunakan data frekuensi pada setiap fase adalah sama. Untuk hasil data fase baseline (A) adalah 75% fase intervensi (B) adalah 60% maka

keduanya dinyatakan data tidak stabil karena tidak adanya peningkatan dari frekuensi dalam menulis permulaan.

**d. Jejak Data**

Cara menentukan kecenderungan jejak data sama seperti cara menentukan arah. Maka hasil kecenderungan jejak data sama dengan kecenderungan arah. Kecenderungan jejak data digambarkan pada tabel berikut:

Kondisi	A/1	B/1
4. Kecenderungan jejak data	 (-)	 (-)

Keterangan:

Kecenderungan jejak data pada fase baseline (A) menunjukkan arah menurun, sedangkan pada fase intervensi (B) menunjukkan penurunan lalu peningkatan.

**e. Menentukan Level Perubahan**

Sebagaimana hasil perhitungan pada data sebelumnya pada fase baseline (A) data stabil dengan rentang 20 - 16, fase intervensi (B) data stabil dengan rentang 18 - 13 dijabarkan pada tabel berikut.

Kondisi	A/1	B/1
5. Level stabilitas dan rentang	Stabil (20-16)	Stabil (15-14)

**f. Menentukan level perubahan**

Cara menentukan level perubahan adalah dengan cara:

1) Menandai data point (skor) pertama (sesi 1) dan terakhir (sesi 4) pada fase baseline (A). Menghitung selisih antara kedua data dan menentukan arah meningkat/ menurun.

Data poin Sesi 4	-	Data poin sesi 1	=	Presentasi stabilitas
16	-	20	=	-4

- 2) Menandai data point (skor) pertama (sesi 5) dan terakhir (sesi 10) pada fase intervensi (B). Menghitung selisih antara kedua data dan menentukan arah meningkat atau menurun.

Data poin Sesi 10	-	Data poin sesi 5	=	Presentasi stabilitas
14	-	15	=	-1

- 3) Menghitung selisih antara kedua data dan menentukan arah meningkat/ menurun.

Kondisi	A/1	B/1
Level perubahan	(16-20) -4	(14-15) -1





Catatan:

- Tanda (+) menunjukkan frekuensi kemampuan menulis permulaan meningkat.
- Tanda (-) menunjukkan frekuensi kemampuan menulis permulaan menurun.
- Tanda (=) menunjukkan frekuensi kemampuan menulis permulaan tidak ada perubahan.

Jika keenam komponen analisis visual dalam kondisi dimasukkan dalam format rangkuman, maka hasilnya seperti tabel berikut ini:

Tabel 4.4

Rekapitulasi Hasil Analisis Visual dalam Kondisi Baseline (A) dan Intervensi (B)

No	Kondisi	A/1	B/1
1.	Panjang kondisi	4	6
2.	Estimasi kecenderungan arah	 (-)	 (-)
3.	Kecenderungan stabilitas	75% Tidak Stabil	60% Tidak Stabil
4.	Estimasi jejak data	 (-)	 (-)
5.	Level stabilitas dan rentang	Stabil (20-16)	Stabil (15-14)

6.	Level perubahan	(16-20) -4	(14-15) -1
----	-----------------	---------------	---------------

Keterangan:

Dalam penelitian ini panjang kondisi untuk masing-masing fase adalah 4 pertemuan fase baseline (A), dan 6 kali pertemuan pada fase intervensi (B). Kecenderungan stabilitas untung setiap fase adalah fase baseline (A) menunjukkan hasil yang tidak stabil dengan presentase 75%, dan fase intervensi (B) menunjukkan hasil penurunan data tidak stabil dengan presentase 60%. Garis estimasi kecenderungan arah dan estimasi jejak data memiliki arti yang sama yaitu fase baseline (A) arah trendnya menurun, sedangkan pada fase intervensi (B) arah trendnya menurun kemudian meningkat yang artinya kemampuan menulis permulaan siswa belum membaik.

Level stabilitas dan rentang fase baseline (A) menunjukkan data yang stabil dengan rentang 20-16, dan pada fase intervensi (B) menunjukkan rentang 18-13. Level perubahan pada fase baseline (A) menunjukkan tanda (-) berarti menunjukkan kemampuan menulis permulaan anak dysleksia tidak stabil, sedangkan pada fase intervensi (B) menunjukkan tanda (-) berarti kemampuan menulis permulaan anak dysleksia menurun kemudian meningkat.

## 5. Hasil Analisis Visual Kondisi

Analisis visual dalam kondisi meliputi lima komponen yaitu:

### a. Jumlah variabel yang dirubah

Dalam analisis data antar kondisi variabel yang dituju adalah perubahan perilaku yang di analisis perubahannya setelah diberikannya intervensi terhadap perilaku sasaran. Pada data rekaan variabel yang akan diubah dari kondisi baseline (A) dan ke intervensi (B) adalah 1. Maka format tabel yang di isi sebagai berikut:

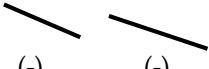
Perbandingan Kondisi	B1/A1
1. Jumlah variabel yang dirubah	1

Keterangan :

Variabel yang dirubah adalah kemampuan menulis permulaan anak dysleksia.

**b. Perubahan kecenderungan arah dan efeknya**

Menentukan perubahan kecenderungan arah dilakukan dengan mengambil data pada analisis antar kondisi, kemudian dimasukkan dalam format tabel sebagai berikut:

Perbandingan kondisi	B1/A1
1. Perubahan kecenderungan arah dan efeknya	 (-) (-) (-) negatif

Keterangan :

Perubahan kecenderungan arah pada fase baseline (A) dan fase intervensi (B) menunjukkan arah menurun kemudian meningkat yang berarti menunjukkan peningkatan kemampuan belajar menulis permulaan anak dysleksia.

**c. Perubahan stabilitas**

untuk menentukan perubahan kecenderungan stabilitas dapat dilihat dari kecenderungan stabilitas pada fase baseline (A) dan fase intervensi (B) pada rangkuman analisis kondisi, kemudian dimasukkan dalam format tabel berikut:

Perbandingan kondisi	B1/A1
2. Perubahan kecenderungan arah dan efeknya	Tidak stabil ke tidak stabil

Keterangan :

Perubahan stabilitas fase baseline (A) ke fase intervensi (B)

adalah dari dikatakan dari stabil ke stabil jika presentase stabilitas 75%-60%, dan jika kurang dari angka tersebut maka dikatakan tidak stabil, hal ini dikarenakan adanya peningkatan yang signifikan.

**d. Perubahan level**

menentukan perubahan level seperti yang dikemukakan oleh Sunanto (2005:115), dilakukan sebagai berikut:

- 1) Menentukan data kondisi baseline (A) pada sesi terakhir 16 dan sesi pertama dalam kondisi intervensi (B) 13.
- 2) Menghitung selisih keduanya  $16-13 = 3$
- 3) Menentukan tanda (-) jika memburuk dan (+) jika meningkat.

Perubahan ini meningkat dan yang menjadi target behaviour adalah kemampuan menulis permulaan, jika meningkat maknanya adalah membaik dan diberi tanda (+), sehingga pada format tabel dimasukkan data sebagai berikut:

Perbandingan kondisi	B1/A1
3. Perubahan level	(15-20) -5

Keterangan :

Perubahan level antara fase baseline (A) dengan fase intervensi (B) menunjukkan (+) yang artinya meningkat.

**e. Data overlap**

Untuk menentukan data overlap pada fase baseline (A) menuju fase intervensi (B) dilakukan dengan cara :

- 1) Melihat kebalikan batas bawah dan batas atas pada kondisi baseline (A).  
Batas atas = 19,5  
Batas bawah = 17,7
- 2) Menghitung banyaknya data poin pada kondisi intervensi (B)

yang berada pada rentang kondisi (A).

Berdasarkan analisis grafik, terlihat bahwa tidak ada stupun data poin pada kondisi intervensi (B) yang berada pada kondisi rentang (A) adalah 0.

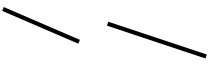
- 3) Perolehan data pada langkah 2 dibagi dengan banyaknya data poin pada kondisi intervensi (B) terhadap target behaviour, sehingga dapat dituliskan dalam format sebagai berikut :

Perbandingan kondisi	B1/A1
4. Presentase overlap	0%

Maka dapat disimpulkan bahwa presentase overlap sebesar 0% menunjukkan intervensi metode multisensori bermedia gamifikasi yang diberikan mengidentifikasi adanya kurang adanya peningkatan target behaviour (kemampuan menuliskan permulaan) pada anak dysleksia. Berdasarkan analisis data diatas diperoleh hasil perbandingan antara fase baseline (A) dan fase intervensi (B). Jika komponen analisis antar kondisi dirangkum dalam tabel, maka akan diperoleh hasil berikut:

Tabel 4.5

Rekapitulasi hasil analisis visual antar kondisi

No.	Perbandingan Kondisi	B1/A1
1.	Jumlah variabel yang dirubah	1
2.	Perubahan kecenderungan arah dan efeknya	 (-) (-)
3.	Perubahan kecenderungan stabilitas	Tidak stabil ke tidak stabil
4.	Perubahan level	(16 - 14) (+2)

5.	Presentase overlap	0%
----	--------------------	----

Keterangan :

Tabel diatas menunjukkan perbedaan antara kondisi hasil pelaksanaan baseline (A) dengan hasil intervensi (B). Jumlah variabel yang dirubah dalam penelitian ini adalah satu yaitu kemampuan menulis permulaan anak dysleksia. Perubahan kecenderungan arah dari fase baseline (A) ke fase intervensi (B) menunjukkan penurunan ke peningkatan secara bertahap yang berarti ada peningkatan kemampuan menulis permulaan pada anak dysleksia. Perubahan kecenderungan stabilitas fase baseline (A) menuju fase intervensi (B) adalah tidak stabil ke tidak stabil.

Perubahan level antara fase baseline (A) dengan fase intervensi (B) menunjukkan tanda (-) ditinjau dari rentang data poin berarti menurun kemudian membaik. Presentase data overlap antara fase baseline (A) dengan fase intervensi (B) menunjukkan 0% hal ini menunjukkan intervensi (B) berpengaruh terhadap target behaviour yaitu kemampuan menulis permulaan pada anak dysleksia.

## B. PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data dan hasil uji hipotesis mengenai efektifitas metode multisensori menggunakan media gamifikasi atau *game* belajar menulis terhadap kemampuan menulis permulaan anak dysleksia menunjukkan adanya penurunan kemudian meningkat dikarenakan adanya beberapa faktor yang mendukung pada perubahan target behaviour. Menurut Ismail (dalam Setyawan, 2015:5) yaitu *game* yang edukatif merupakan kegiatan menyenangkan, mendidik dan bermanfaat untuk kemampuan berbahasa.

Hasil penelitian di lembaga Sebaya, anak yang bernama ANBL merupakan anak dysleksia yang berjenis kelamin perempuan berusia 7 tahun. Hasil observasi diketahui kemampuan menulis permulaannya masih rendah.

Ini dapat dibuktikan dengan adanya hasil observasi instrument saat fase baseline (A) yang dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan yang setiap pertemuannya berlangsung selama 25 menit. Pada fase ini peneliti mengamati kemampuan menulis permulaan siswa tanpa diberikan *treatment*. Dalam data tersebut terdapat data yang menunjukkan kemampuan menulis permulaan siswa yang masih kurang dengan frekuensi 20 - 16 kali.

Mulyono (dalam Sutrina dkk, 2013:363) mengatakan bahwa "dysleksia sebagai suatu sindrom kesulitan dalam mempelajari komponen-komponen kata dan kalimat, dan belajar segala sesuatu yang berkenaan dengan waktu arah dan massa" maka solusi yang dapat diberikan yaitu dengan belajar menulis permulaan menggunakan metode multisensori bermedia gamifikasi.

Diperjelas oleh Lerner dan Kline (dalam Diah, 2015:25), bahwa kegunaan metode multisensori yakni: a) menstimulasi seluruh akal pikir, b) anak mendengarkan guru mengucapkan kata, c) anak mengucapkan kata untuk diri sendiri, d) mendengarkan sendiri yang dikatakan, e) anak merasakan gerakan otot saat melacak kata, f) anak merasakan taktil bawah ujung jari, g) anak melihat tangan mereka bergerak melacak kata, h) anak melacak dengan mendengar sendiri kata yang diutarakan. Pendapat tersebut cukup menjelaskan bahwa penggunaan metode multi sensori memiliki tahap yang jelas untuk dilakukan agar anak dapat memahami cara menulis permulaan agar lebih mudah untuk diingat. Dan sejalan dengan hal tersebut Takashi (dalam Handani, dkk 2016) gamifikasi adalah sebuah proses yang bertujuan untuk mengubah konteks non-game (belajar, mengajar, pemasaran) menjadi jauh lebih menarik dengan memberikan *game thinking, design and mechanism*. Dengan pendapat beberapa ahli tersebut, peneliti merancang pembelajaran menulis permulaan untuk anak dysleksia menggunakan metode multisensori bermedia gamifikasi agar

subjek lebih mudah memahami pembelajaran yang diberikan.

Pada fase intervensi (B) dengan *treatment* menggunakan metode multisensori bermedia gamifikasi, pada awalnya subyek mengikuti kegiatan belajar menulis permulaan dengan antusias namun, setelah berjalan beberapa kali pertemuan kebelakang subyek terlihat susah berkonsentrasi dengan pembelajaran menulis permulaan oleh beberapa faktor lainnya. Adapun beberapa faktor yang memicu konsentrasi dan konsistensi anak dalam belajar menulis permulaan yaitu adanya pengaruh mood dari pelajaran sebelumnya seperti yang telah diketahui anak dysleksia memiliki karakter belajar yang tidak konsisten terkait dengan waktu karena pengaruh emosional dan keberhasilan anak dalam mengerjakan sesuatu. Dapat diamati dalam beberapa pertemuan fase intervensi menengah menuju akhir siswa terlihat tertekan apabila tidak mampu mengerjakan *game* dengan baik sehingga, hal tersebut juga mempengaruhi stabilitas konsentrasi belajar siswa (durasi belajar). fase intervensi terdapat data yang menunjukkan kemampuan menulis permulaan siswa mengalami penurunan kemudian meningkat yaitu dengan rentang frekuensi 18 - 13 kali.

Pada hasil visual analisis visual antar kondisi, jumlah variabel yang dirubah dalam penelitian ini adalah kemampuan menulis permulaan anak dysleksia. Perubahan kecenderungan arah dalam fase baseline (A) ke fase intervensi (B) adalah menurun kemudian meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa subyek ANBL menunjukkan perubahan kecenderungan positif. Perubahan level antara fase baseline (A) menuju fase intervensi (B) menunjukkan tanda (-) ditinjau dari rentang data dapat dikatakan memburuk namun, ditinjau dari presentase data overlap sebanyak 0% menunjukkan intervensi berpengaruh terhadap target behaviour yaitu kemampuan menulis permulaan anak

apabila anak dalam kondisi mood yang mendukung (memiliki konsentrasi belajar yang baik).

Penerapan metode multisensori bermedia gamifikasi masih perlu ditinjau lebih lanjut dalam mengembangkan kemampuan menulis permulaan anak dysleksia. Metode dan *game* ini juga dapat mengembangkan kemampuan motorik halus, kosa kata sederhana dan memberikan dampak positif terhadap kemampuan menulis permulaan siswa.

## PENUTUP

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa metode multisensori bermedia gamifikasi tidak berpengaruh terhadap kemampuan menulis permulaan pada anak dysleksia karena beberapa faktor yang mempengaruhi subjek dalam mengerjakan tes menulis permulaan yaitu:

1. Mood atau kondisi psikologis subjek saat akan dilakukannya pembelajaran menulis permulaan sangat mempengaruhi proses dan hasil pembelajaran yang akan dilaksanakan.
2. Materi pembelajaran yang sama juga membuat subjek lebih cepat bosan sehingga subjek akan mudah mengalihkan pembelajaran atau bahkan terlihat tidak bersemangat terlebih jika ada materi pembelajaran yang siswa masih belum mampu mengerjakan dengan benar dan bila diulang subjek akan cenderung tertekan dan melakukan kesalahan yang sama pada materi tersebut.

Dengan demikian metode multisensori bermedia gamifikasi tidak berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan menulis permulaan anak dysleksia dan perlu dikaji kembali apabila kondisi minat belajar siswa harus mendukung dan penyampaian materi juga harus menyenangkan bagi anak, mendidik dan bermanfaat. Hal ini dibuktikan dari hasil pengukuran pada

fase baseline (A) yang telah dilakukan, subjek mampu menulis dengan frekuensi sebanyak 20 - 16 kali selama 25 menit. Untuk fase intervensi (B) subjek mampu menulis dengan rentang frekuensi 18-13 kali selama 25 menit. Namun dalam prosesnya grafik menunjukkan adanya penurunan kemudian meningkat secara bertahap sehingga menunjukkan adanya peningkatan terhadap kemampuan menulis permulaan anak dysleksia.

### B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa metode multisensori bermedia gamifikasi dalam penelitian ini tidak dapat meningkatkan kemampuan menulis permulaan anak dysleksia di lembaga Sebaya Sidoarjo karena beberapa faktor yang mempengaruhi. Adapun sebagai berikut:

1. Bagi guru  
Sebaiknya dalam pembelajaran belajar mengajar untuk siswa dysleksia dilakukan pembelajaran yang menarik dan interaktif tujuannya agar siswa lebih tertarik dan mampu berkonsentrasi penuh karena siswa mampu memahami materi pembelajaran secara bertahap dan mendalam. Perlu dipastikan keterlibatan siswa secara langsung dalam memahami materi tersebut sehingga metode multisensori bermedia gamifikasi dirasa sangat cocok untuk siswa dysleksia dalam belajar menulis permulaan terutama untuk huruf yang masih tertukar dan beberapa kata sederhana.
2. Bagi peneliti  
Peneliti lain diharapkan dapat lebih mengembangkan dari berbagai aspek baik metode, strategi, maupun materi yang lebih kompleks sesuai dengan kebutuhan siswa agar pembelajaran terasa lebih menarik dan dapat



dipahami dengan mudah oleh anak dysleksia yang masih sering kesulitan baik dalam membaca maupun menulis.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asep Muhyidin. 2017. Pembelajaran Membaca Dan Menulis Permulaan Bahasa Indonesia di Kelas. Universitas Sultan Ageng Triyasa. Jurnal diakses pada 31-10-2018 10:47.
- Chori. Dkk. 2013. *Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan dengan Menggunakan White Board Bagi Anak Tunagrahita Sedang*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus Vol. 2 no. 3. Jurnal diakses pada 31-10-2018 10:22
- D. Ritchey, Kristen. 2006. *Orton-Gillingham an Orton-Gillingham-Based Reading Instruction*. Newark: Willard Hall University.
- Deterding, Sebastian. 2012. *Gamification Designing for Motivation*. Hamburg: Hamburg University.
- DSM-5. 2013. *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*. Amerika: American Psychiatric Publishing.
- Jusuf, Heni. 2016. *Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran*. Jakarta. Universitas Nasional.
- Komalasari Mahilda Dea. *Metode Multisensori Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Peserta Didik Disleksia Di Sekolah Dasar*. Universitas PGRI Yogyakarta.
- Kusumaningtyas, Diah. 2015. *Efektivitas Metode Multisensori Terhadap Kemampuan Menulis Anak Berkesulitan Belajar Menulis Kelas II di SD Muhammadiyah Demangan Yogyakarta*. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mudassir. 2006. *Cara Belajar Efektif dan Beberapa Faktor Kesulitan Belajar Akuntansi*.
- Nofitasari Anggun ; Nur Ernawati ; Warsiyanti. *Teori dan Metode Pengajaran Pada Anak Dyslexia*. Universitas PGRI Yogyakarta.
- Partowisastro Koestoer. 1982. *Diagnosa dan Pemecahan Kesulitan Belajar*. Jakarta: Erlangga
- Prasty, Erlyza. 2016. *Fakta Disleksia oleh DPSPG dan Dyslexia Association of Indonesia*.
- Setyawan, David. 2015. *Pembuatan Game Edukasi Mengenal Huruf Abjad A-Z*. Skripsi. Surakarta: Fakultas Teknik Elektro dan Informatika Universitas Surakarta diakses pada 23 Desember 2018.
- Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Sunanto, J, dkk. 2005. *Pengantar Penelitian dengan Subjek Tunggal*. Cried: University of Tsukuba.
- Suratno. 2005. *Pengembangan Kreativitas AUD*. Jakarta: Depdikn.
- Taringan, Henry Guntur. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa.
- Wulan Sari, Bety, Ema Utami, Hanif Al Fatta. 2015. *Penerapan konsep Gamification pada Pembelajaran Tenses Bahasa Inggris. pada Pembelajaran Tenses Bahasa Inggris*. Yogyakarta. STMIK AIKOM.