



## Upaya Membantu Literasi Anak Berkebutuhan Khusus *Disleksia* Di SDN Jorato Sape

<sup>1</sup>Sri Hardiningsih Hanafi, <sup>2</sup>Mulyadi, <sup>3</sup>Muh. Rijalul Akbar, <sup>4</sup>Ningsih Komalasari, <sup>5</sup>Fitria Sarnita, <sup>6</sup>Muhammad Ziaulhaq, <sup>7</sup>Anggih Tri Cahyadi  
1234567STKIP Taman Siswa Bima

<sup>1</sup>[Srihardiningsih86@gmail.com](mailto:Srihardiningsih86@gmail.com) , <sup>2</sup>[muhrijalulakbar@gmail.com](mailto:muhrijalulakbar@gmail.com)  
<sup>3</sup>[pertamaakbar@gmail.com](mailto:pertamaakbar@gmail.com) , <sup>4</sup>[desiningsih133@gmail.com](mailto:desiningsih133@gmail.com) ,  
<sup>5</sup>[fitriasarnita21@gmail.com](mailto:fitriasarnita21@gmail.com) , <sup>6</sup>[uzihad78@gmail.com](mailto:uzihad78@gmail.com) ,  
<sup>7</sup>[anggih.tricahyadi93@gmail.com](mailto:anggih.tricahyadi93@gmail.com)

© 2023 Kreativasi : *Journal of Community Empowerment*

### ABSTRACT

*Learning strategies in developing the literacy skills of elementary school children in Bima district can be done through playing while learning. Learning activities carried out by elementary school (SD) teachers in helping students especially in literacy for students with learning difficulties (dyslexia) can be done in various ways. One of them is by implementing game activities in the learning process. The game activities here are the traditional Bima game activities (mpa'a mcimi). This activity can be modified by using word cards (flashcards) in it. Efforts made in helping students with learning difficulties (dyslexia) carried out at Jorato Sape Public Elementary School, Bima Regency used the implementation method which was carried out by checking the initial literacy skills of students in grades 1 to grade 5, implementing play activities, and evaluating. From the initial data, the ability of students' learning difficulties varies, from difficulty distinguishing letters, to difficulty combining syllables. While the application of the team uses games by utilizing word cards (flashcards) in these traditional games. Of the 14 students who had learning difficulties, 4 of them showed changes in recognizing letters better with 2 treatments. While 10 other students have not shown optimal changes. This is due to the lack of time and*

### INFO ARTIKEL

**Korespondensi :**  
**Sri Hardiningsih Hanafi**  
[Srihardiningsih86@gmail.com](mailto:Srihardiningsih86@gmail.com)

---

---

*motivation from within the students.*

**Keywords:** *literacy, elementary school students, learning difficulties (dyslexia)*

---

## PENDAHULUAN

Usia siswa yang akan melanjutkan sekolah ke Sekolah Dasar (SD) harus anak yang telah berusia 6 tahun atau anak dengan usia yang telah mencapai 7 tahun Pada penerimaan peserta didik kelas 1 (satu) SD/MI atau bentuk lain yang sederajat tidak didasarkan pada hasil tes kemampuan atau bentuk tes lain (kemampuan membaca, menulis, dan berhitung) (Republik Indonesia: 2014). Namun kenyataan dilapangan terutama di kabupaten Bima maupun kota Bima sebagian layanan pendidikan dasar mewajibkan peserta didik yang akan melakukan sekolah pada kelas awal (kelas 1) harus dapat membaca dengan tes yang dilakukan guru. Hal ini tentu bertolak belakang dengan yang direncanakan pemerintah. Sehingga tentu para orangtua maupun guru harusnya mampu melakukan stimulus bagi perkembangan anak. Pendidikan yang menyenangkan dan memotivasi dapat terus dicoba anak, sehingga kemampuan literasi anak makin berkembang. Selain itu pendidikan pada kelas awal juga harus mengutamakan pendidikan yang berpusat pada anak atau disebut dengan "*child centre*". Hal ini karena usia dini pada anak dikenal juga dengan "*golden age*" atau masa emas/masa peka, dimana apa yang dipelajari anak dapat berdampak pada masa depannya.

Masa peka merupakan masa dimana segala stimulus dan rangsangan dapat diarahkan untuk mengenali potensi dan kecerdasan yang ada dalam diri anak. Dimasa ini pertumbuhan kecerdasan otak anak berkembang dengan pesatnya mencapai hingga 80% dari keseluruhan otak orang dewasa dan terjadi hanya sekali (Suryadi., 2011). Oleh karena itu pendidikan pada anak usia dini harus mampu merangsang seluruh perkembangan anak. Baik itu perkembangan sosial, kemandirian, bahasa, kognitif, dan fisik motorik.

Dari beberapa aspek perkembangan anak tersebut diatas maka yang menjadi

perhatian dalam pengabdian ini adalah perkembangan literasi anak. Dengan literasi anak mampu mengungkapkan keinginan dan pemikiran tentang suatu hal kepada orang lain. Orang yang diajak bicara akan lebih memahami apa yang diinginkan anak, ketimbangan anak yang melakukan komunikasi dengan menggunakan gerakan termasuk anak dengan kebutuhan khusus (Wardani, I. G. A. 2017). Salah satu strategi yang dapat dilakukan yaitu dengan permainan. Maka permainan menjadi perlu untuk diterapkan bagi anak usia dini dalam hal ini anak yang berada pada sekolah dasar, baik itu bermain secara sendiri maupun bermain dengan orang lain.

Ketika bermain anak melakukan interaksi dengan oranglain. Perkembangan literasi pada anak lebih cepat berkembang ketika terjadi interaksi tadi. *Children's abilities to speak and understand words developed faster when they were with classmates with better language skills* (Roul.k Susanta., 2014). Disitu jelas bahwa perkembangan pembelajaran terjadi termasuk didalamnya perkembangan literasi anak, jika ada respon dan stimulus dari pihak lain.

Strategi pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan literasi anak SD di kabupaten Bima dapat dilakukan melalui bermain sambil belajar. Hal ini karena proses pembelajaran pada anak kelas awal (1-3 SD) harus dilakukan dengan bermain sambil belajar (mempelajari kegiatan yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari anak), maka suasana yang menyenangkan dan media yang menarik harus menjadi salah satu sumber utama tercapainya tujuan dari proses pembelajaran pada anak tersebut. Untuk itu pembelajaran dibuat dan dirancang sedemikian rupa sehingga anak tertarik untuk mengikuti pembelajaran dalam hal ini literasi bagi anak. Bermain merupakan sebuah kebutuhan dalam proses perkembangan bagi anak, karena pada saat bermain anak mengasah seluruh aspek perkembangan untuk memenuhi tugas perkembangan (sosial, kemandirian, bahasa, kognitif, dan fisik motorik) diusianya (Syamsiati Eriva., 2018).

Bermain yang dilakukan anak-anak merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan dalam mengembangkan kemampuan literasi di SD. Permainan yang

dilakukan bisa dengan permainan modern maupun permainan tradisional. Sehingga salah satu permainan yang dapat dilakukan anak SD adalah "*Mpaá Mcimi*". Permainan ini dapat melatih anak dalam bersemangat dalam mengikuti literasi yang pada akhirnya akan mengarahkan anak pada pengembangan kemampuan literasi anak terutam di SD kabupaten Bima.

Sejalan dengan masalah tersebut ternyata berdasarkan hasil obesrvasi tanggal 13 Januari 2022 yang telah dilakukan sebelumnya di SDN Jorato Sape dimaana; (1) peran guru masih sangat dominan, hal ini dibuktikan dengan kegiatan utama guru di dalam kelas hanya menyampaikan informasi yang bersifat satu arah sehingga anak cenderung menjadi pasif; (2) sebagian besar guru menyandarkan pemilihan bahan ajarnya pada buku teks yang telah baku, sehingga peserta didik kurang mendapat perspektif yang realistik dan berdaya guna bagi pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari; (3) adanya pengaturan tempat duduk dan penugasan yang cenderung mengisolasi satu anak dengan anak lainnya, sehingga mempersulit komunikasi dan pertukaran pemikiran antar peserta didik; dan (4) pertanyaan yang dilontarkan lebih banyak bersifat konvergen daripada divergen, sehingga melumpuhkan kreativitas dalam hal pengembangan literasi bagi anak (*disempowering*) yang tentu juga memengaruhi kemandirian anak, sebab anak yang kreatif cenderung mandiri (Yamin & Sanan., 2013).

Masalah lainnya yang masih sering terjadi, hampir di sebagian besar SD kabupaten Bima terutama di SDN Jorato Sape, Guru, dimana dalam pelaksanaan pembelajaran, kadang kala guru lebih sering menggunakan metode ceramah, juga dominan menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak) sehingga anak lebih banyak diam dan mendengar. Selain itu, media yang digunakan dalam pembelajaran di SD kabupaten Bima masih minim, sehingga anak kurang dapat mengembangkan kemampuannya. Kesulitan pada kemampuan literasi anak salah satunya bersumber dari keterbatasan waktu dan kemauan guru dalam memanfaatkan kartu bergambar dalam proses pembelajaran. Di samping itu proses pertanyaan yang disampaikan pada saat berkomunikasi dengan anak, lebih pada pertanyaan tertutup, sehingga kegiatan ini menyebabkan anak jarang mengemukakan ide dan

gagasannya.

Lebih lanjut, dalam proses pembelajaran di SD kabupaten Bima masih belum berkembang optimal. Hal tersebut terlihat pada saat proses pembelajaran berlangsung, beberapa anak lebih asik bermain sendiri dan terkadang mengganggu temannya. Sehingga hal ini bisa jadi tidak dapat membantu mengembangkan kemampuan literasi terutama bagi peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mengenal huruf dan kata. Oleh karena itu dianggap penting untuk melakukan pengabdian dengan menerapkan metode pembelajaran dengan permainan tradisional. Hal ini dianggap penting karena mengingat metode pembelajaran yang diterapkan bagi siswa dengan kebutuhan khusus terutama siswa yang mengalami kesulitan belajar (*disleksia*) yang ada di SDN Jorato Sape Kabupaten Bima masih dikatakan belum optimal.

## METODE PENGABDIAN

Metode pelaksanaan dalam kegiatan ini dilakukan dengan tiga tahapan, diantaranya:

1. Tahap Persiapan, beberapa hal yang dilakukan yaitu koordinasi Internal Tim untuk merencanakan pelaksanaan antara lain pembagian *job description* masing-masing anggota, penentuan dan pelaksanaan kegiatan bagi siswa dengan kesulitan belajar (*disleksia*), studi pustaka, analisis operasional, penyusunan instrumen awal kemampuan literasi siswa SD, penyusunan panduan kegiatan secara teknis dan tutorial cara pelaksanaan kegiatan di sekolah tersebut.
2. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan tiga metode yaitu pengambilan data awal kemampuan siswa, demonstrasi (pelaksanaan kegiatan main), dan evaluasi.
3. Tahap pasca pelaksanaan, dilakukan dengan memanggil satu persatu peserta didik untuk mengecek kemampuan literasi awal (kegiatan ini menggunakan instrumen dari Inovasi yang telah di validasi), serta

menganalisis hasil instrument tersebut. Instrumen tersebut terdiri dari huruf, kata, paragraph, dan cerita (ada acuan penggunaan instrument).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan yang dilakukan dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa SDN Jorato Sape yang mengalami kesulitan belajar (*disleksia*) dilaksanakan dalam 3 tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan pasca pelaksanaan (Hardiningsih, Komalasari & Hakim. 2022). Pada tahap persiapan tim melakukan koordinasi lebih lanjut dengan pihak sekolah, karena sebelumnya tim sudah melakukan survey ke sekolah sasaran pengabdian. Pada saat melakukan koordinasi tanggal 13 Juni 2022 yang dilayani langsung oleh Bapak Kepala Sekolah bersama wakil kepala sekolah beserta guru di SDN Jorato Sape, pertemuan ini membahas terkait terkait jadwal pelaksanaan kegiatan, jumlah peserta didik yang mengalami kesulitan belajar, fasilitas yang dibutuhkan, pengecekan ruangan kelas, dan teknis kegiatannya.

Pada saat sosialisasi tim internal menyampaikan kepada kepala sekolah dan guru terkait manfaat kegiatan, tujuan dan kegunaan kegiatan, dan konsep kegiatan yang akan dilakukan. Sekaligus tim membagikan pamflet kegiatan seperti pada Gambar 1 berikut.



**Gambar 1. Pamflet Kegiatan**  
Sumber: Dokumentasi tim pengabdian

Pada saat tahap pelaksanaan, kegiatan berlangsung pada tanggal 14-22 Juni 2022 berlokasi di SDN Jorato Sape kabupaten Bima dihadiri oleh siswa dari kelas 1 sampai dengan kelas 5 beserta kepala sekolah dan guru. Kegiatan ini dilakukan dengan cara, sebagai berikut:

1. Mendata kemampuan literasi siswa menggunakan instrument yang telah di validasi dari inovasi. Setelah mendapat data kemampuan siswa, selanjutnya,
2. Metode bermain yang dilakukan di halaman sekolah dengan menggunakan media yang telah di bawah oleh tim pengabdian berupa kartu kata (*flashcard*) dalam permainan tradisional (*mpa'a mcimi*) yang telah di modifikasi,
3. Metode pengulangan, siswa mengulang kembali apa yang telah di pelajari dari permainan yang dilakukan, dengan guru sebagai pendampingnya.

Adapun *job description* sesuai dengan kepakaran ilmu dari tim seperti yang telah dibagikan pada tiap anggota tim pada tabel 1, sebagai berikut;

**Tabel 1. *Job description* Tim Pengabdian**

No	Nama Tim	Kepakaran
1	Sri Hardiningsih Hanafi, M.Pd	Mendata kemampuan awal siswa SDN Jorato Sape dari kelas 1 sampai kelas 5
2	Mulyadi, M.Pd	Melaksanakan kegiatan bagi siswa dengan kesulitan belajar dengan dampinga guru
3	Muh. Rijalul Akbar, M.Pd	Mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan

Sumber : diolah penulis

Adapun pelaksanaan kegiatan pengabdian ini seperti pada Gambar 2 berikut.



**Gambar 2. Foto Pada Saat Kegiatan**  
Sumber: Dokumentasi tim pengabdian

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 melibatkan 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 (Handayani., 2017).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 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 melibatkan 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 (Handayani., 2017).

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 (Hardiningsih & Komalasari., 2021).

Setiap tahap kegiatan diakhiri dengan *sharing session* dan pembagian *doorprice* berupa bingkisan kado untuk peserta didik yang aktif, pembagian *doorprice* ini merupakan implementasi dari permainan, yaitu adanya reward bagi pemenang game. Tim mengevaluasi kembali kegiatan dengan menggunakan instrument awal, untuk mengukur tingkat ketercapaian kemampuan peserta didik.

Pada soal instrument yang digunakan berupa; huruf, kata, paragraph, dan cerita dengan 14 siswa yang mengalami kesulitan belajar (*disleksia*) yang menunjukkan peningkatan pemahaman dalam mengenal

huruf dan kata; 4 siswa dengan kesulitan belajar menunjukkan perkembangan yang baik. Sementara 10 siswa dengan kesulitan belajar belum menunjukkan perubahan yang optimal. Hal ini dikarenakan waktu pelaksanaan yang dirasa terlalu singkat, serta kehadiran siswa dan tentunya motivasi dari dalam diri siswa itu sendiri. Sehingga perlu pendampingan yang lebih dari guru dengan menerapkan pembelajaran yang lebih kreatif menggunakan media berupa seperangkat kotak buku yang dapat dilakukan dalam proses pembelajaran, dengan harapan dapat memberikan pengaruh yang lebih signifikan bagi siswa dengan kesulitan belajar tersebut.

#### KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) penerapan permainan tradisional (*mpa'a mcimi*) dalam pembelajaran diharapkan dapat memberikan motivasi baru bagi peserta didik dalam kelas, (2) Permainan ini bisa diterapkan di dalam kelas dengan modifikasi pelaksanaan kegiatan main, seperti; pemberian reward atau hadiah, dan kuis interaktif akan menambah semangat siswa untuk meningkatkan eksplorasi pada proses pembelajaran yang bisa meningkatkan kemampuan literasi dasar siswa. (3) Kegiatan pengabdian dengan upaya meningkatkan kemampuan literasi siswa dengan kesulitan belajar, menggunakan tiga tahapan, dari tahapan pengambilan data awal, penerapan kegiatan permainan, sampai pada kegiatan evaluasi akhir dalam mengoptimal kemampuan literasi siswa yang mengalami kesulitan belajar, maupun siswa normal lainnya yang ada di SDN Jorato Sape kabupaten Bima.

## DAFTAR PUSTAKA

- 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 dari [https://www.researchgate.net/publication/330410825\\_Pengembangan\\_Kreatifitas\\_Keberbakatan\\_Di\\_Paud\\_Griya\\_Bermain\\_Pangkalpinang\\_Bangka](https://www.researchgate.net/publication/330410825_Pengembangan_Kreatifitas_Keberbakatan_Di_Paud_Griya_Bermain_Pangkalpinang_Bangka)
- Hardiningsih Sri & Komalasari N Desi. (2022). Permainan Untuk Mengstimulus Kemampuan Untuk Mengenal Huruf dan Kata Siswa Sekolah Dasar dengan Kesulitan Belajar (Disleksia) di SDN 1 Ntonggu Kabupaten Bima. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, STKIP Yapis Dompus* Vol. 5 No. 1, Januari 2022, Hal. 243-249. Diakses dari <http://jiip.stkipyapisdompus.ac.id/jiip/index.php/JIIP/>.
- Hardiningsih Sri, Komalasari N Desi & Hakim R Arif. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Siswa yang Kesulitan Belajar dalam Memanfaatkan Media *Flashcard* di MIS Sakuru Kecamatan Monta Kabupaten Bima. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, STKIP Yapis Dompus* Vol. 5 No. 9, September 2022, Hal. 3844-3849. Diakses dari <http://jiip.stkipyapisdompus.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/807>.
- 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.
- Roul K. Susanta. (2014). Language Development of the Preschool Children: The Effects of an Audio-Visual Intervention Program in Delhi. *Bahir Dar University: International Journal of Instruction*. Diambil pada tanggal 22 Juni 2020, dari <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1085265.pdf>.
- Syamsiati Eriva. (2018). *Bermain dan Permainan AUD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Suryadi. (2011). *Manajemen PAUD (TPA-KB-TK/RA)*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Wardani, I. G. A. (2017). *Pengantar Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Yamin Martinis & Sanan Sabri Jamila. (2013). *Panduan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jakarta : Referensi (Gaung Persada Press Group).