

**BIMBINGAN KONSELING PADA IBU YANG MEMILIKI ANAK  
BERKEBUTUHAN KHUSUS (DISLEKSIA DAN DISGRAFIA) PADA  
USIA SEKOLAH DASAR MELALUI PERMAINAN UALAR TANGGA DI  
DESA KEDUNG KENDO**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya untuk  
Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Sosial  
(S. Sos)



Oleh:

**Richatul Mukaroma**  
**NIM. B93214109**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM  
JURUSAN DAKWAH  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
2018**

PERNYATAAN  
PERTANGGUNGJAWABAN PENULISAN SKRIPSI

Bismillahirrohmanirrohim

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Richatul Mukaroma

NIM : B93214109

Jurusan : Bimbingan Konseling Islam

Alamat : Desa Kedung Kendo RT.16/RW.05 Candi Sidoarjo

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa:

1. Skripsi ini tidak pernah dikumpulkan kepada lembaga pendidikan tinggi manapun untuk mendapatkan gelar akademik apapun.
2. Skripsi ini adalah benar-benar hasil karya saya secara mandiri dan bukan merupakan hasil plagiasi atau karya orang lain.
3. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini sebagai hasil plagiasi, saya akan bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang terjadi.

Surabaya, 29 Januari 2018

Yang menyatakan,



Richatul Mukaroma

B93214109

## PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Nama : Richatul Mukaroma  
NIM : B93214109  
Jurusan : Bimbingan dan Konseling Islam  
Judul : Bimbingan Konseling Pada Ibu Yang Memiliki Anak Berkebutuhan Khusus (Disleksia dan Disgrafia) Pada Usia Sekolah Dasar Melalui Permainan Ular Tangga Di Desa Kedung Kendo

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan.

Surabaya, 29 Januari 2018

Telah disetujui oleh:

Dosen Pembimbing,

  
Dr. H. Rudy Al Hana, M. Ag.  
NIP. 196803091991031001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi oleh Richatul Mukaroma ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Skripsi

Surabaya, 29 Januari 2018

Mengesahkan,

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Fakultas Dakwah dan Komunikasi



Pengaji I,

Dr. Hj. Rudy Alillana, M. Ag  
NIP. 196803091991031901

Pengaji II,

Dr. Hj. Sri Astutik, M. Si  
NIP. 195902051986032004

Pengaji III,

Dr. Hj. Rr. Suhartini, M. Si  
NIP. 195801131982032001

Pengaji IV,

Dr. H. Abd. Syakur, M. Ag  
NIP. 196607042003021001



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300  
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini,  
saya:

Nama : Richatul Mukaroma  
NIM : B93214109  
Fakultas/Jurusan : Dakwah dan komunikasi / Bimbingan dan konseling Islam  
E-mail address : richatulmukaroma8@gmail.com .

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan  
UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif atas karya ilmiah :

Sekripsi     Tesis     Desertasi     Lain-lain (.....)  
yang berjudul :

Bimbingan konseling pada ibu yang memiliki anak Berkebutuhan  
Khusus (Disleksia dan Disgrafia) pada Usia Sekolah Dasar Melalui  
Permainan Ular Tangga di Desa Kedung kendo .

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini  
Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan,  
mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan  
menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk  
kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama  
saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN  
Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak  
Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 12 Februari 2018

Penulis

( Richatul Mukaroma.)  
*Nama terang dan tanda tangan*

## ABSTRAK

**Richatul Mukaroma** (B93214109), Bimbingan Konseling Pada Ibu Yang Memiliki Anak Berkebutuhan Khusus (Disleksia dan Disgrafia) Pada Usia Sekolah Dasar Melalui Permainan Ular Tangga Di Desa Kedung Kendo

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan bimbingan konseling terhadap ibu yang memiliki anak berkebutuhan khusus disleksia dan disgrafia dengan mengembangkan media permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis pada anak usia sekolah dasar.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Pada tahap Development, ular tangga untuk anak disleksia dan disgrafia dinilai kelayakannya oleh 2 ahli materi (Guru kelas 1 Sekolah Dasar), 2 ahli media (Dosen), 2 peserta didik uji coba, dan 2 anak disleksia dan disgrafia uji coba lapangan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini adalah melalui angket (Instrumen), wawancara dan perkembangan konseli dan anaknya setelah melakukan media permainan ular tangga. Data yang diperoleh dari angket (instrumen), wawancara daan hasil pengaplikasian media permainan ular tangga dianalisis secara deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan lima tahap dalam pembuatan permainan ular tangga untuk anak disleksia dan disgrafia: 1) Analisis (Analysis), 2) Desain (Design), 3) Pengembangan (Development), 4) Implementasi (Implementation), dan 5) Evaluasi (Evaluation). Hasil dari pengaplikasian pengembangan media permainan ular tangga terhadap anak disleksia dan disgrafia diketahui bahwa media layak untuk digunakan untuk membantu meningkatkan kemampuan membaca dan menulis, ditinjau dari peningkatan anak dalam berkemampuan membaca dan menulis. Pada sebelumnya anak sulit menggabungkan kata panjang, melalui media permainan ini mampu membaca kalimat panjang dan konsentarsi dalam membaca dapat terkontrol serta dalam kemampuan menulis ada kemajuan pada anak untuk dapat menuliskan kata lebih dari empat suku.

Melalui media permainan ular tangga ini, memberikan sebuah bimbingan kepada ibu (konseli) yang memiliki anak disleksia dan disgrafia untuk dapat mengaplikasikan media tersebut kepada anak mereka, serta layanan konseling untuk selalu mendukung dan membimbing anak-anaknya meningkatkan kemampuan membaca dan menulis melalui media permainan ular tangga tersebut.

**Kata Kunci:** Bimbingan Konseling, Ibu, Permainan Ular Tangga, Disleksia dan Disgrafia, Sekolah Dasar, ADDIE

DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>PERNYATAAN PERTANGGUNGJAWABAN SKRIPSI.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	10
C. Tujuan .....	10
D. Manfaat .....	11
E. Definisi Konsep .....	12
F. Spesifikasi Produk .....	17
G. Metode Penelitian .....	20
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	20
2. Subjek dan Lokasi Penelitian .....	21
3. Jenis dan Sumber Data .....	21
4. Langkah-Langkah Penelitian .....	23
5. Teknik Pengumpulan Data .....	26
6. Teknik Analisis Data .....	27
H. Sistematika Pembahasan .....	29
<b>BAB II LANDASAN TEORI DAN KERANGKA BERFIKIR .....</b>	
A. Landasan Teori .....	31
1. Bimbingan Konseling .....	
a. Pengertian Bimbingan Konseling .....	31
b. Fungsi dan Tujuan Bimbingan Konseling .....	33
c. Metode Bimbingan Konseling.....	34
2. Ibu .....	
a. Ibu Sebagai Seorang Pendidik .....	35

b. Ibu Sebagai Motivator Keluarga.....	36
c. Ibu Sebagai Sahabat.....	37
<b>3. Anak Berkebutuhan Khusus.....</b>	
a. Pengertian Anak Berkebutuhan Khusus .....	37
b. Penanganan Anak Berkebutuhan Khusus .....	38
c. Mengasuh Anak Berkebutuhan Khusus.....	39
<b>4. Disleksia dan Disgrafia .....</b>	
a. Pengertian Disleksia dan Disgrafia.....	40
b. Ciri-ciri Disleksia dan Disgrafia.....	43
<b>5. Permainan Ular Tangga.....</b>	
a. Pengertian Permainan Ular Tangga .....	44
b. Fungsi permainan .....	47
c. Manfaat Permainan Ular Tangga.....	47
d. Kelebihan dan Kekurangan Ular Tangga .....	48
e. Cara Permainan .....	50
<b>6. Anak Usia Sekolah Dasar.....</b>	
a. Pengertian Anak Usia Sekolah Dasar .....	51
b. Ciri dan Tugas Perkembangan.....	53
<b>B. Kerangka Berfikir .....</b>	53
<b>C. Penelitian Terdahulu yang Relevan .....</b>	57
<b>BAB III METODE PENELITIAN DAN DATA PENYAJIAN .....</b>	
<b>A. Deskripsi Konselor .....</b>	58
<b>B. Deskripsi Konseli .....</b>	62
<b>C. Deskripsi Lokasi Penelitian .....</b>	72
<b>D. Deskripsi Produk .....</b>	74
<b>E. Bimbingan Konseling Melalui Media Permainan Ular Tangga .....</b>	85
<b>BAB IV ANALISIS DATA .....</b>	
<b>A. Analisis Data Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Anak Disleksia dan Disgrafia .....</b>	101
<b>B. Analisis Data Bimbingan Konseling Terhadap Ibu Yang Memiliki Anak Berkebutuhan Khusus (Disleksia dan Disgrafia) di Usia Sekolah Dasar.</b>	127
<b>C. Implikasi Hasil Penelitian.....</b>	131
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	
<b>A. Kesimpulan .....</b>	135
<b>B. Saran .....</b>	136
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	138

## LAMPIRAN

BAB I

## PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Manusia adalah salah satu makhluk Allah yang memiliki keistimewaan tersendiri, di mana manusia menjadi salah satu makhluk ciptaan Allah yang sempurna dari makhluk lainnya. Hal ini dapat ditunjukkan bahwa manusia diciptakan oleh Allah dengan memiliki akal. Akal yang dimiliki oleh manusia berfungsi untuk berfikir. Allah memerintahkan manusia untuk menggunakan akal tersebut sebaik-baiknya, salah satunya adalah diperintahkan untuk belajar.

Perintah mengenai belajar ini, juga telah dijelaskan dalam wahyu yang pertama diturunkan Allah Swt. kepada Nabi Muhammad SAW Surah Al-Alaq ayat 1-5, yang berbunyi:<sup>1</sup>

اَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ - ١- خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلْقٍ - ٢- اَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْاَكْرَمُ - ٣- الَّذِي  
عَلَمَ بِالْأَفْلَامِ - ٤-

Artinya : Bacalah dengan nama tuhanmu yang telah menciptakan, yakni telah menciptakan manusia dari segumpal darah, Bacalah dengan nama Tuhanmu yang Maha Mulia, yang telah mengajarkan dengan pena, yakni telah mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.

---

<sup>1</sup> Achmad Mubarok, *Konseling Agama (Teori dan Kasus)*, (Jakarta: Bina Rena Pariwara, 2000), hal.174

Menurut perspektif Islam, makna belajar bukan hanya sekedar upaya perubahan perilaku. Konsep belajar dalam Islam merupakan konsep belajar yang ideal, karena sesuai dengan nilai-nilai ajaran islam. Tujuan belajar dalam Islam adalah mencari atau mencapai ilmu yang sebenarnya dan akhlak yang sempurna.<sup>2</sup>

Pendidikan adalah suatu usaha yang memang telah di rencanakan untuk menciptakan suasana yang aktif dalam sebuah pembelajaran agar anak mampu untuk mengembangkan potensinya dan berbagai keterampilan yang dimilikinya dapat berguna bagi dirinya sendiri maupun bagi masyarakat.

Hal ini dijelaskan dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana yang tertuang ke dalam tujuan pendidikan nasional dan pendidikan di sekolah dasar yaitu untuk mewujudkan suasana belajar dan proses kegiatan pembelajaran dengan tujuan agar anak secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat dalam berbangsa dan bernegara.<sup>3</sup>

Namun tidak setiap anak dilahirkan dalam keadaan sempurna. Meskipun begitu setiap anak mempunyai kemungkinan untuk dapat terus berkembang

<sup>2</sup> Bahri, *Psikologi Pembelajaran*, (Surabaya: UIN SA Press, 2014), hal.38

<sup>3</sup>Dinas Pendidikan, *Pengertian dan Tujuan Pendidikan di Sekolah*, <http://www.blogwahyu.com/2013>, Diakses 19 September 2017

dengan optimal. Pada dasarnya setiap anak dilahirkan dengan membawa potensi berbeda-beda.<sup>4</sup> Mempunyai anak yang cerdas dan berkualitas merupakan dambaan setiap orang tua.

Banyak upaya yang dilakukan orang tua agar mendapatkan anak yang cerdas dengan berbagai upaya mulai dari mengikutsertakan anak dalam pendidikan formal maupun non formal. Kebutuhan akan pendidikan merupakan salah satu bagian terpenting dari kehidupan manusia. Salah satu hal yang paling dasar yang perlu dilalui anak usia sekolah dasar dalam proses belajar untuk memahami suatu ilmu adalah kegiatan membaca dan menulis.

Kemampuan membaca dan menulis merupakan salah satu kunci keberhasilan anak didik dalam meraih kemajuan. Dengan kemampuan membaca yang memadai, anak didik akan lebih mudah menggali informasi dari berbagai sumber tertulis. Upaya pengembangan dan peningkatan kemampuan membaca dan menulis diantaranya dilakukan melalui pembelajaran di sekolah. Sekolah dasar merupakan sebagai tempat pertama dan pengalaman pertama pendidikan dasar yang harus mampu membekali lulusannya dengan dasar-dasar kemampuan membaca dan menulis yang diperlukan untuk melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi.

Dari hal inilah peran orang tua juga sangat penting, orang tua dapat memberikan perhatian khusus untuk dapat menunjang perkembangan anak menjadi lebih maksimal. Selain orang tua, seorang guru ataupun pendidik juga

<sup>4</sup> Al-Kalam Digital, *Al-Qur'an dan Terjemah*, Bandung: Diponegoro, 2009

perlu dapat memerhatikan anak didiknya dalam perkembangan intelektual, bahasa, sosial, bahasa, moral, motorik, dan pengahayatan agama. Yang mana komponen-komponen ini perlu untuk dikembangkan dan diarahkan oleh pendidik sesuai dengan perkembangan anak, agar anak dapat mencapai tugas perkembangannya.

Orang tua merupakan orang yang paling dekat dengan anak, dimana lingkungan keluarga yang sangat berperan penting untuk dapat mendukung dan mempengaruhi perilaku anak. Terutamanya ibu, ibu sebagai pendidik anak. Peranan ibu sangat penting sekali dalam proses tumbuh kembang anak, mulai dari merawat anak, mendidik anak dan bahkan sebagai sahabat bagi anak.

Oleh karena itu ketika anak memasuki usia sekolah dasar berkisar antara usia 6-12 tahun, dimana anak sudah dapat mereaksi rangsangan intelektual, atau melaksanakan tugas-tugas belajar yang menuntut kemampuan intelektual atau kemampuan kognitif, seperti membaca, menulis, dan menghitung<sup>5</sup>, bukan hanya peranan seorang guru saja yang mempengaruhi perkembangan anak. Namun, peranan ibu sangat penting sekali untuk dapat membimbing dan mensupport anak dalam aspek akademik maupun non akademik.

Pendidikan di usia sekolah dasar, membaca dan menulis permulaan sebagai kemampuan dasar membaca anak merupakan alat bagi anak untuk mengetahui makna dari isi mata pelajaran yang dipelajarinya di sekolah.

<sup>5</sup> Syamsu Yusuf LN, *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 178

Makin cepat anak dapat membaca makin besar peluang untuk memahami makna isi mata pelajaran di sekolah.

Namun secara individul, jika langkah pendidikan yang ditempuh tidak sesuai dengan kebutuhan atau kapasitasnya sering menimbulkan problem-problem kejiwaan. Salah satunya adalah kemampuan membaca dan menulis harus dimiliki oleh setiap anak tak terkecuali, bagi anak yang mengalami kesulitan belajar membaca yang biasanya lebih dikenal dengan kata disleksia dan disgrafia untuk anak yang mengalami kesulitan belajar menulis tentunya tidak mudah mengajari individu yang mengalami gangguan tersebut.

Anak yang mengalami kesulitan dalam membaca maupun menulis akan dapat menyebabkan terganggunya proses pemahaman atas pengetahuan lanjutan dalam berbagai mata pelajaran. Bagi anak disleksia belajar membaca dan anak disgrafia belajar menulis bukanlah hal yang mudah.

Oleh karena itu anak disleksia sukar untuk mengikuti program pendidikan di sekolah biasa secara klasikal, sehingga anak disleksia ataupun disgrafia membutuhkan layanan pendidikan secara khusus yakni disesuaikan dengan kemampuan anak tersebut.

Pada anak disleksia dan disgrafia yang umumnya mengalami kesulitan dalam menerima informasi baik dalam pelaksanaan pembelajaran maupun dalam kehidupan sehari-hari. Anak yang menyandang disleksia maupun disgrafia juga merupakan individu yang utuh dan unik yang sebenarnya masih mempunyai potensi. Oleh sebab itu, layanan pendidikan yang diberikan sangat

diperlukan untuk mengupayakan dapat mengembangkan potensi membaca dan menulis yang dimiliki anak secara optimal.

Hambatan-hambatan yang dialami dalam mengikuti pelajaran disebabkan oleh daya fikir yang abstrak yang rendah dan kelambanan dalam berfikir, karena tingkat intelegensi anak disleksia yang rendah atau dibawah rata-rata. Untuk mendapatkan hasil belajar yang baik pada kemampuan membaca dan menulis dibutuhkan peranan pendidik dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat, menciptakan hal-hal yang menyenangkan dan memberikan sesuatu hal yang dapat memicu anak semangat untuk belajar.

Kesulitan membaca dan menulis ini juga saat ini sedang dialami oleh beberapa anak usia di bangku Sekolah Dasar, mereka adalah anak dari konseli yang bernama ibu Fida dan ibu Yuli. Konseli yang bernama ibu Fida memiliki putra yang bernama El, sedangkan ibu Yuli yang memiliki putri yang bernama Rizki memiliki kesulitan yang sama dalam kegiatan belajar membaca yaitu kesulitan mengingat huruf, membedakan huruf, salah dalam pengucapan vokal huruf, dan lamban dalam kegiatan belajar.

Selain mereka kesulitan dalam kegiatan belajar membaca, mereka pun juga kesulitan dalam hal penulisan. Hal-hal yang dialami dalam kegiatan menulis, meliputi kesulitan dalam menuliskan huruf ataupun angka yang disampaikan oleh pendidik, menulis dalam keadaan terbalik seperti huruf “b” menjadi “d”, huruf “n” menjadi “m”, selain itu juga ketika dikte anak-anak

masih belum mampu untuk menuliskan kata secara utuhnya, seperti “kuda” menjadi “kda”

Tentunya gangguan yang dialami oleh mereka ini tidak dapat dibiarkan secara terus menerus, mengingat mereka juga saat ini sudah memasuki di bangku kelas satu Sekolah Dasar. Maka pentingnya mereka untuk mendapatkan pengarahan lebih intens.

Dari pemaparan tersebut juga dapat dikatakan bahwa mereka masih belum memenuhi tugas perkembangan di usia mereka. Mengingat di masa mereka yang duduk di bangku kelas satu Sekolah Dasar yang telah menerima berbagai macam buku mata pelajaran seperti IPA (Ilmu Pengetahuan Alam), Bahasa Indonesia, Pendidikan Kewarganegaraan dan lain sebagainya, namun mereka masih belum mampu untuk memahami secara utuh materi yang diterimanya tersebut.

Upaya untuk membantu mengatasi anak disleksia dan disgrafia agar mampu meningkatkan kemampuan membaca dan menulis adalah melalui sebuah media. Menurut Briggs media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang anak untuk belajar.<sup>6</sup> Dari penjelasan tersebut berarti banyak media yang bisa digunakan dalam memberikan pendidikan kepada anak didik. Salah satu media yang bisa kita gunakan dalam penelitian ini yaitu dengan memberikan permainan-permainan yang bisa meningkatkan kemampuan membaca dan menulis pada Anak.

<sup>6</sup> Arif S. Sadiman (dkk), *Media Pendidikan: Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1996), hal.6.

Mengingat fase perkembangan pada anak usia sekolah dasar dalam kehidupannya sering berkaitan dengan permainan sebagai aktivitas sehari-hari. Maka untuk membantu proses belajar pada anak usia sekolah dasar dapat dilakukan dengan media permainan yang dimodifikasi dengan pembelajaran. Salah satu media permainan yang dapat digunakan sebagai alat pendidikan yang bersifat mendidik dan bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis yaitu melalui permainan ular tangga yang bisa mengasah kecerdasan otak kiri dan otak kanan pada anak.

Menurut Ismail permainan didefinisikan sebagai suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Permainan dapat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berfikir dan bergaul dengan lingkungan.<sup>7</sup>

Dan dalam buku psikologi perkembangan anak, juga dijelaskan bahwa pada anak usia sekolah dasar ini sudah menguasai kemampuan membaca dan berkomunikasi dengan orang lain, anak sudah gemar membaca dan mendengarkan cerita yang bersifat kritis tentang perjalanan atau petualangan riwayat para pahlawan.<sup>8</sup>

Melihat dari tugas pada fase anak sekolah ini, tentunya Rizki dan El sangat memerlukan yang namanya pendampingan khusus baik dari pihak keluarga maupun guru. Hal ini untuk mendapatkan bimbingan belajar yang lebih intens

<sup>7</sup>Agus N. Cahyo, *Game Kgusus Penyeimbang Otak Kanan & Kiri Anak*, (Jogjakarta: FlashBooks, 2011), hal. 14-15.

<sup>8</sup> Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), hal.156

dalam kegiatan belajar membaca dan menulis. Dalam kegiatan belajar membaca perlu adanya pengarahan mengenai pemahaman huruf, sedangkan dalam kegiatan belajar menulis perlu adanya bimbingan dalam penulisan yang benar, agar hal ini tidak mempengaruhi tugas perkembangan di tahap selanjutnya. Dan hal ini membuat ibu Fida dan ibu Yuli merasa pusing dan bingung melihat putra-putri mereka masih belum memiliki kemampuan membaca dan menulis pada umumnya.

Sesuai dengan isi latar belakang tersebut maka peneliti untuk membantu sebuah problem yang dialami konseli, perlu adanya bimbingan dan konseling terhadap ibu yang memiliki anak berkebutuhan khusus untuk dapat membantu perkembangan anak sesuai tugas perkembangannya. Sebab, ibu adalah salah satu orang tua yang paling dekat dengan anak dan peran ibu yang sangat berpengaruh besar dalam sikap mendidik serta membimbing pada diri anak selama ini.

Dari gejala tersebut diatas, peneliti ingin mengadakan penelitian bimbingan konseling terhadap ibu yang memiliki anak disleksia dan disgrafia serta pengembangan media permainan ular tangga yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis pada buah hati konseli dengan judul **“Bimbingan Konseling Pada Ibu Yang Memiliki Anak Berkebutuhan Khusus (Disleksia dan Disgrafia) Pada Usia Sekolah Dasar Melalui Permainan Ular Tangga Di Desa Kedung Kendo”**.

### **B. Rumusan Masalah**

Guna memahami secara mendalam dan menyeluruh mengenai fenomena diatas, penelitian ini memutuskan perhatian pada beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana Proses Bimbingan Konseling Pada Ibu Yang Memiliki Anak Berkebutuhan Khusus (Disleksia dan Disgrafia) Pada Usia Sekolah Dasar Melalui Permainan Ular Tangga Di Desa Kedung Kendo?
  2. Bagaimana Hasil Proses Bimbingan Konseling Pada Ibu Yang Memiliki Anak Berkebutuhan Khusus (Disleksia dan Disgrafia) Pada Usia Sekolah Dasar Melalui Permainan Ular Tangga Di Desa Kedung Kendo?
  3. Bagaimana hasil Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Anak Disleksia dan Disgrafia Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Pada Anak Usia Sekolah Dasar?

C. Tujuan

Maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk memberikan Bimbingan Konseling Pada Ibu Yang Memiliki Anak Berkebutuhan Khusus (Disleksia dan Disgrafia) Pada Usia Sekolah Dasar Melalui Permainan Ular Tangga Di Desa Kedung Kendo
  2. Untuk mengetahui hasil Bimbingan Konseling Pada Ibu Yang Memiliki Anak Berkebutuhan Khusus (Disleksia dan Disgrafia) Pada Usia Sekolah Dasar Melalui Permainan Ular Tangga Di Desa Kedung Kendo

3. Untuk mengetahui hasil Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Anak Disleksia dan Disgrafia Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Pada Anak Usia Sekolah Dasar

#### **D. Manfaat**

Berdasarkan tujuan penelitian yang berjudul “Bimbingan Konseling Pada Ibu Yang Memiliki Anak Berkebutuhan Khusus (Disleksia dan Disgrafia) Pada Usia Sekolah Dasar Melalui Permainan Ular Tangga Di Desa Kedung Kendo”, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat atau nilai guna, baik manfaat dalam bidang teoritis maupun dalam bidang praktis. Adapun manfaat penelitian yang diharapkan sesuai dengan masalah yang diangkat adalah sebagai berikut:

### 1. Manfaat secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan khazanah keilmuan serta sebagai referensi atau bahan rujukan bagi semua pembaca. Khususnya bagi Prodi Bimbingan Konseling Islam yang terkait dengan pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis pada anak usia sekolah dasar.

## 2. Manfaat secara praktis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

a. Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan contoh tentang bagaimana meningkatkan kemampuan membaca dan

menulis melalui media permainan ular tangga pada anak usia sekolah dasar.

b. Universitas

Hasil penelitian ini dimaksud agar bermanfaat sebagai bahan rujukan dan pengembangan bagi peneliti selanjutnya yang relevan atau sesuai dengan hasil penelitian terkait dengan Bimbingan Konseling terhadap ibu yang memiliki anak disleksia dan disgrafia melalui pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis pada anak usia sekolah dasar.

c. Peneliti

Sebagai bahan aplikasi teori-teori yang telah diperoleh dan bahan pengembangan dalam penulisan karya ilmiah, serta sebagai langkah meningkatkan kualitas pengetahuan pada anak .

### E. Definisi Konsep

## 1. Bimbingan Konseling

Bimbingan menurut I. Djumhur dan Moh. Surya adalah suatu proses pemberian bantuan yang terus menerus dan sistematis kepada individu untuk memecahkan masalah yang dihadapinya. Dengan demikian individu tersebut memiliki kemampuan untuk memahami dirinya, kemampuan untuk menerima dirinya, kemampuan untuk mengarahkan dirinya dan kemampuan untuk merealisasikan dirinya

sesuai dengan potensi atau kemampuannya dalam mencapai penyesuaian diri dengan lingkungan, baik keluarga, sekolah dan masyarakat.<sup>9</sup>

Sedangkan konseling menurut Prayitno dan Erman Amti adalah proses pemberian bantuan yang dilakukan melalui wawancara konseling oleh seorang konselor kepada individu yang sedang mengalami suatu masalah yang bermuara pada teratasnya masalah yang dihadapi klien.<sup>10</sup>

Jadi, dapat disimpulkan bahwa bimbingan konseling adalah suatu proses pemberian bantuan kepada individu secara berkelanjutan dan sistematis, yang dilakukan oleh seorang ahli yang telah mendapat latihan khusus untuk itu, dengan tujuan agar individu dapat memahami dirinya, lingkungannya, serta dapat mengarahkan diri dan menyesuaikan diri dengan lingkungan untuk mengembangkan potensi dirinya secara optimal untuk kesejahteraan dirinya dan orang lain.

2. Ibu

Ibu merupakan sosok utama yang memegang peranan penting dalam sebuah keluarga. Ibu memiliki banyak peranan dan mampu melakukan banyak hal untuk kebutuhan semua anggota keluarga. Sosok seorang super woman yang mampu melakukan banyak hal termasuk memasak, mengasuh anak, mendidik dan lain sebagainya.

Berikut ini peranan ibu:

- a. Ibu sebagai seorang pendidik
  - b. Ibu sebagai seorang psikolog bagi anak dan keluarga

<sup>9</sup> Anas Salahudin, *Bimbingan dan Konseling*, (Bandung: Pustaka Setia, 2010), hal.15

<sup>10</sup> Anas Salahudin, *Bimbingan dan Konseling*, (Bandung: Pustaka Setia, 2010), hal.15

- c. Ibu sebagai motivator keluarga
  - d. Ibu sebagai sahabat

3. Permainan Ular Tangga

Games atau permainan adalah aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai dengan adanya pencarian “menang-kalah”. Pada pengertian games, kesenangan dan kepuasan diperoleh melalui keterlibatan orang lain, tanpa hadirnya pihak kedua sebagai lawan, maka games tidak akan terjadi.

Setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama, yaitu:

- 1) Adanya pemain (pemain-pemain), 2) Adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi, 3) Adanya aturan-aturan main, dan 4) Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai.<sup>11</sup>

Sebagai media pendidikan, permainan mempunyai beberapa kelebihan diantaranya adalah permainan merupakan sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur dan permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari anak didik untuk belajar.<sup>12</sup>

Salah satu media yang dapat digunakan sebagai pembelajaran atau pendidikan adalah permainan ular tangga. Media ular tangga dapat dijadikan alat bantu atau alternatif yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media ini dapat membuat anak lebih aktif dan tidak

<sup>11</sup>Arif S. Sadiman (dkk), *Media Pendidikan: Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1996), hal.77-78.

<sup>12</sup>Arif S. Sadiman (dkk), *Media Pendidikan: Pengembangan dan Pemanfaatannya*, hal.80-82.

merasa jemu ketika belajar, karena pada aplikasinya media ular tangga dikombinasikan dengan bermain.

Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. contoh media yang bisa digunakan adalah buku, film, kaset, dan film bingkai.<sup>13</sup>

Dan media yang digunakan pada penelitian ini bersifat media grafis atau media visual. Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide, atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol/gambar.<sup>14</sup>

Permainan ular tangga merupakan sebuah permainan yang bersifat sederhana. Ular tangga menjadi bagian dari permainan tradisional di Indonesia. Pada permainan ular tangga, medan permainannya adalah sebuah papan atau karton bergambar kotak-kotak yang terdiri dari 100 kotak.

Tujuan permainan adalah bagaimana mencapai kotak hingga finish secepat mungkin. Yang tetap menjadi ciri khas yang tak pernah berubah adalah kehadiran ular dan tangga. Permainan ular tangga adalah permainan di mana pemain yang menempati kotak ular diharuskan turun dan pemain yang menempati kotak tangga akan naik.

Dari uraian diatas dapat di simpulkan bahwa media permainan ular tangga dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis pada anak yang mengalami disleksia dan disgrafia dengan cara

<sup>13</sup>Arif S. Sadiman (dkk), *Media Pendidikan: Pengembangan dan Pemanfaatannya*, hal.6.

<sup>14</sup> Pudji Rahmawati, *Media Bimbingan dan Konseling*, (Surabaya: UIN SA Press, 2014), hal.31

memberikan materi pelajaran sambil bermain. Upaya untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis pada anak disleksia dan disgrafia pada penelitian ini adalah kotak permainan ular tangga dengan diisi beberapa materi yang berkaitan dengan kemampuan membaca dan menulis yang disertai dengan warna dan gambar yang lebih menarik.

#### 4. Anak Usia Sekolah Dasar

Anak merupakan dambaan setiap orang tua dimanapun. Karena anak merupakan harapan bagi orang tua sebagai generasi penerus di masa yang akan datang. Perkembangan ini sangat perlu diperhatikan sekali, utamanya pada perkembangan fase anak-anak.

Terutama pada fase anak usia sekolah dasar adalah perkembangan anak sudah memasuki dunia pendidikan sekolah dasar. Pada fase ini anak banyak menghabiskan waktunya di lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Sekolah dan lingkungan sekitar ini juga mempunyai pengaruh yang sangat penting bagi perkembangan selama masa anak-anak.<sup>15</sup> Anak akan lebih banyak berinteraksi dengan guru serta teman sebaya lainnya untuk mengembangkan pengetahuan akademisnya dan mengerjakan tugas sekolah bersama teman-temannya.

Dari hal inilah peran orang tua juga sangat penting, orang tua dapat memberikan perhatian khusus untuk dapat menunjang perkembangan anak menjadi lebih maksimal. Selain orang tua, seorang guru ataupun

<sup>15</sup> Abu Ahmadi & Munawar Sholeh, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), hal.113

pendidik juga perlu dapat memerhatikan peserta didiknya dalam perkembangan intelektual, bahasa, sosial, bahasa, moral, motorik, dan penghayatan agama. Yang mana komponen-komponen ini perlu untuk dikembangkan dan diarahkan oleh pendidik sesuai dengan perkembangan anak, agar anak dapat mencapai tugas perkembangannya

Pada fase anak usia sekolah dasar, anak berusia sekitar 6 hingga 12 tahun. Pada masa inilah anak paling peka dan siap untuk belajar dan dapat memahami pengetahuan dan selalu ingin bertanya dan memahami. Perkembangan kepribadian anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosial dan kognitifnya.<sup>16</sup>

Pada masa ini, anak memiliki keterampilan disekolah. Anak mengembangkan berbagai keterampilan yang diperlukan untuk menulis, menggambar, menari, mewarnai dan membuat pekerjaan tangan.<sup>17</sup>

## F. Spesifikasi Produk

Berangkat dari latar belakang yang sudah dijelaskan peneliti, maka peneliti mengembangkan satu produk yang bermanfaat, sederhana, menarik, mudah dipahami, praktis, sistematis dan menunjang pencapaian tujuan dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis bagi anak yang mengalami disleksia dan disgrafia dengan memberikan bimbingan terhadap ibu, agar seorang yang akan membimbing anaknya dalam proses belajar sambil bermain.

<sup>16</sup> Kartini Kartono, *Psikologi Anak*, (Bandung: Mandar Maju, 1995), hal.135

<sup>17</sup> Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Kencana, 2011), hal.206

Produk ini mempunyai tujuan agar dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menulis bagi anak usia Sekolah Dasar yang mengalami disleksia dan disgrafia melalui permainan ular tangga serta mampu membimbing ibu dari anak disleksia dan disgrafia ini membimbing kesulitan putra-putrinya. Dengan permainan ini membantu anak belajar sambil bermain, agar tidak bosan dalam kegiatan belajar dan merangsang anak untuk semangat dalam belajar dengan melakukan bimbingan dari ibu mereka untuk mendampingi ketika anak-anak belajar.

Pengembangan media permainan ini mempunyai tujuan agar dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menulis pada anak disleksia dan disgrafia. Produk ini terdiri dari tiga bagian, yaitu:

1. Nama dan Deskripsi Produk

Produk yang ingin dikembangkan oleh peneliti guna meningkatkan kemampuan membaca dan menulis pada anak disleksia dan disgrafia yaitu dengan mengembangkan permainan ular tangga disertai materi pembelajaran.

Dimana dalam permainan ular tangga ini diharapkan dapat membantu anak untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis pada anak disleksia dan disgrafia. Spesifikasi media permainan ular tangga disini yaitu: 1) berbentuk kotak berukuran 200 cm x 200 cm dan 100 cm x 100 cm; 2) media dituangkan dalam bentuk banner; 3) terdiri dari 2 papan banner, banner yang pertama berisi 100 kotak dan banner yang kedua berisi 20 kotak ; 4) kotak besar yang pertama akan terdapat

materi pembelajaran yang berkaitan dengan meningkatkan kemampuan membaca dan menulis sedangkan kotak besar yang kedua berisi kata motivasi islami untuk meningkatkan kemampuan membaca; 5) kotak kecil terdiri dari gambar yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Upaya untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis pada anak disleksia dan disgrafia pada penelitian ini adalah kotak permainan ular tangga dengan diisi beberapa materi yang berkaitan dengan kemampuan membaca dan menulis yang disertai dengan warna dan gambar yang lebih menarik.

## 2. Bahan produk

Bahan yang digunakan untuk media permainan ular tangga yakni berbentuk banner, dan satu dadu yang terbuat dari kain flanel dan dakron berbentuk kotak dengan enam sisi. Bahan tersebut sangat aman digunakan dalam permainan ini.

### 3. Pelaksanaan Permainan

Pelaksanaan permainan ini dirancang dengan menggunakan metode belajar kreatif melalui permainan Ular Tangga, dengan permainan ini akan membuat anak menjadi lebih aktif dalam mengekspresikan fikiran, perasaan maupun tindakan dalam kegiatan belajar dan bermain dengan lawan pemainnya. Selain itu, permainan ini dilengkapi dengan manual petunjuk permainan bagi anak yang ingin memainkannya dengan bimbingan dari ibu mereka yang akan dibimbing oleh peneliti

Dalam permainan ular tangga sebagai media pembelajaran ini tetap seperti pada konsep permainan sebelumnya. Hanya saja yang membedakan adalah pada permainan ular tangga umumnya pemain berusaha cepat untuk sampai di kotak finish dengan melewati beberapa petak kotak dan melewati tantangan, persoalan maupun hukuman dari beberapa kotak yang dilewati.

## G. Metode Penelitian

## 1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian *research and development*. *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, melalui penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifannya agar dapat menghasilkan produk yang bermanfaat bagi masyarakat luas.<sup>18</sup>

Pada dasarnya secara sederhana *Research and Development* merupakan penelitian yang dilakukan secara sengaja, sistematis, bertujuan atau diarahkan untuk menceritakan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode atau strategi atau cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna.<sup>19</sup>

<sup>18</sup> Sugiyono, *Metode penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hal. 407.

<sup>19</sup> Nusa Putra, *Research and Development*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), hal. 67.

Untuk dapat menciptakan produk yang bermanfaat bagi masyarakat luas. Peneliti menggunakan metode pendekatan kualitatif yang meliputi; wawancara, observasi, saran, dan kritik secara tertulis.

## 2. Subjek dan Lokasi Penelitian

Subjek yang diteliti adalah beberapa anak usia sekolah dasar yang duduk di bangku kelas satu di Desa Kedung Kendo Kecamatan Candi Kabupaten Sidoarjo, dimana beberapa anak ini mengalami kesulitan membaca (disleksia) dan menulis (disgrafia). Hal ini mengakibatkan anak ketinggalan mata pelajaran dengan teman-temannya di kelas. Dan jumlah peserta didik yang akan digunakan adalah 2 orang serta dari setiap masing-masing ibu mereka untuk menerima bimbingan.

### 3. Jenis dan Sumber Data

#### a. Jenis Data

Berdasarkan jenisnya maka data dapat diklasifikasikan menjadi dua, yaitu:

## 1) Data Primer

Data primer merupakan data yang langsung diperoleh dari sumber data pertama yaitu objek penelitian, Data primer dalam penelitian ini adalah proses kegiatan permainan ular tangga yang dilakukan oleh beberapa anak usia sekolah dasar yang duduk di bangku kelas satu yang mengalami disleksia dan disgrafia dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis dengan bimbingan dari setiap ibu mereka.

## 2) Data Sekunder

Data sekunder merupakan data maupun informasi yang didapatkan oleh peneliti secara tidak langsung melalui sumber pertama informan akan tetapi melalui data-data yang telah tersedia dan dapat diperoleh dengan mudah melalui membaca dan mengamati.<sup>20</sup> Data sekunder dalam penelitian ini, yaitu dari pihak keluarga ataupun orang tua, saudara serta guru di sekolah.

### b. Sumber Data

Sumber data adalah salah satu yang paling penting dalam sebuah penelitian, hal ini dikarenakan jika terjadi kesalahan dalam menggunakan atau memahami sumber data maka data yang lain diperoleh tidak sesuai dengan tujuan penelitian.<sup>21</sup> Dalam penelitian ini sumber data dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

## 1) Sumber Data Primer

Sumber data primer yaitu sumber data yang didapatkan langsung dari lapangan. Dalam hal ini yang dimaksud dari sumber data primer adalah informasi yang didapatkan peneliti dari informan atau beberapa anak usia sekolah dasar yang duduk di bangku kelas satu yang mengalami kesulitan dalam membaca dan menulis yang akan memainkan media permainan

<sup>20</sup>Jonathan Suwarno, *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006), hal 209.

<sup>21</sup>Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Sosial & Ekonomi*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2013), hal.129.

ular tangga untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis.

## 2) Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber bacaan dan berbagai macam sumber lainnya yang terdiri dari data-data yang sudah tersedia dan dapat diperoleh oleh peneliti dengan cara membaca, melihat atau mendengarkan.<sup>22</sup> Disini peneliti menggali data berupa hasil dokumentasi, wawancara dengan pihak keluarga teutama ibu dan saudaranya serta guru di sekolah.

#### 4. Langkah-langkah Penelitian

Adapun langkah-langkah yang harus dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah:

#### a. Potensi dan Masalah

Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi.<sup>23</sup> Pada penelitian ini masalah yang terjadi adalah pada beberapa beberapa ibu yang memiliki anak berkebutuhan khusus, dimana anaknya telah memasuki kelas satu Sekolah Dasar mengalami kesulitan membaca (disleksia) dan menulis (disgrafia) sehingga akan ditingkatkan melalui media permainan ular tangga yang dikombinasikan dengan

<sup>22</sup>Jonathan Sarwono, *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, hal. 209.

<sup>23</sup>Sugiyono, *Metode penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, hal. 298-299.

materi pelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis dengan memberikan bimbingan konseling pada pihak ibu.

Sebab, dari pihak ibu lah yang akan membimbing anak yang mengalami disleksia dan disgrafia dengan melalui media permainan ular tangga.

b. Mengumpulkan Informasi

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data dan mempelajari mengenai bagaimana seseorang anak didik di bangku kelas satu sekolah dasar mengalami gangguan disleksia dan disgrafia dan bagaimana bimbingan yang diberikan ibu kepada anaknya. Selain itu juga peneliti mempelajari bagaimana cara meningkatkan kemampuan membaca dan menulis pada anak disleksia dan disgrafia dengan melalui bimbingan ibu mereka. Sebab, peran ibu lah yang paling dekat dengan anak.

Disini peneliti mulai mempelajari literatur mengenai indikator-indikator bagaimana anak mengalami disleksia dan disgrafia. Serta peneliti juga menggabungkan permainan yang bisa membuat anak didik untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis.

### c. Desain Produk

Setelah peneliti mengetahui potensi dan masalah yang dialami oleh anak didik yang mengalami kesulitan membaca dan menulis serta dilengkapi beberapa informasi dari orang tua dan saudaranya.

Peneliti mulai merancang produk awal dimana media permainan

ular tangga bisa meningkatkan kemampuan membaca dan menulis pada anak kelas satu Sekolah Dasar yang mengalami disleksia dan disgrafia.

#### d. Validasi Desain

Dalam hal ini, hasil desain produk awal mengenai media permainan ular tangga yang telah dirancang sebelumnya oleh peneliti kemudian divalidasi oleh para ahli. Dalam penelitian ini, ahli yang dimaksud yaitu orang yang berkompeten dalam memahami materi pelajaran di bangku kelas satu sekolah dasar, dan orang yang berkompeten dalam bidang pembuatan desain produk.

#### e. Revisi Desain Produk

Revisi desain produk ini dilakukan setelah mendapatkan hasil validasi desain yang dilakukan oleh para ahli mengenai media permainan ular tangga. Kemudian di perbaiki oleh peneliti sesuai dengan masukan dari para ahli.

f. Uji Coba Produk

Uji coba produk ini dilakukan setelah revisi produk dilakukan oleh peneliti kemudian diuji cobakan kepada 2 orang anak usia sekolah dasar yang duduk di bangku kelas satu di Desa Kedung Kendo Kecamatan Candi Kabupaten Sidoarjo. Diharapkan dari uji coba ini dapat diketahui kekurangan dari sebuah media.

## 5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi atau pengamatan berarti setiap kegiatan untuk melakukan pengukuran.<sup>24</sup> Untuk mendapatkan data dari si subjek, peneliti akan mengamati dari gerak tubuh, tindakan maupun tingkah laku anak usia sekolah dasar yang sedang memainkan media permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis.

### b. Wawancara

Menurut Deddy Mulyana wawancara adalah bentuk komunikasi antara dua orang melibatkan seseorang lainnya dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan berdasarkan tujuan tertentu.<sup>25</sup>

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih dalam.<sup>26</sup>

Untuk mendapatkan informasi maupun data mengenai klien, peneliti akan mencoba menggali data dari pihak anak yang akan memainkan media permainan ular tangga, pihak keluarga, saudara

<sup>24</sup>Irawan Soehatono, *Metode Penelitian Sosial*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1999), hal. 69

<sup>25</sup>Deddy Mulyana, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), hal. 180.

<sup>26</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktik* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), hal. 231.

dan wali kelas di sekolah serta bagaimana proses bimbingan ibu terhadap anaknya.

### c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengambilan data yang diperoleh dari dokumen.<sup>27</sup> Metode dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data yang diperoleh dari dokumentasi yang ada pada benda-benda tertulis: buku, notulensi, cacatan harian, peraturan-peraturan dan lain-lain.<sup>28</sup>

Dalam penelitian ini, peneliti akan mengambil dokumentasi dari beberapa kegiatan pada proses bimbingan konseling terhadap ibu yang memiliki anak disleksia dan disgrafia serta kegiatan anak usia sekolah dasar saat memainkan media permainan ular tangga.

## 6. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data lapangan yang dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu.<sup>29</sup> Analisis data ini bertujuan agar peneliti memperoleh hasil temuan yang sesuai dengan fokus permasalahan dalam penelitian kemudian data yang diperoleh dari hasil penelitian dianalisis melalui cara sebagai berikut:

a. Analisis terhadap produk pengembangan.

<sup>27</sup> Husaini Usman, *Metodologi Sosial* (jakarta: Bumi Aksara, 1996), hal. 55

<sup>28</sup> Husaini Usman dan Purnomo Setiadi Akbar, *metodologi penelitian sosial*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1996), hal. 202

<sup>29</sup>Sugiyono, metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, (hal.246).

Analisis produk yang akan dikembangkan ini dimulai dari pengumpulan informasi dan data. Informasi yang dibutuhkan yaitu sesuai tidaknya produk yang akan dikembangkan dengan subjek yang menjadi sasaran yakni ibu yang memiliki anak disleksia dan disgrafia serta anak usia sekolah dasar yang mengalami disleksia dan disgrafia.

b. Analisis terhadap proses permainan ular tangga.

Analisis terhadap proses permainan ular tangga ini dilakukan dengan mempertimbangkan dan menyesuaikan dengan keadaan subjek, dimana subjek dalam penelitian ini yakni seorang ibu yang memiliki anak disleksia dan disgrafia serta anaknya. Aspek yang dianalisis dalam pengembangan permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis, yakni: 1) tujuan meningkatkan kemampuan membaca dan menulis; 2) metode dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis pada anak disleksia dan disgrafia melalui permainan ular tangga; 3) evaluasi yang dihasilkan setelah pengaplikasian media permainan ular tangga dalam meningkatkan membaca dan menulis pada anak disleksia dan disgrafia..

c. Analisis Hasil atau temuan dari permainan ular tangga.

Analisis ini difokuskan pada efektivitas peningkatan kemampuan membaca dan menulis pada anak disleksia dan disgrafia melalui permainan ular tangga. Efektivitas ini dilihat dari

kemampuan anak dalam membaca dan menulis sebelum dan sesudah kegiatan permainan ular tangga diterapkan serta cara ibu membimbing anaknya dalam memainkan permainan ular tangga.

## H. Sistematika Pembahasan

Dalam pembahasan suatu penelitian diperlukan sistematika pembahasan yang bertujuan untuk memudahkan penelitian, langkah-langkah pembahasan sebagai berikut:

**BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini terdiri dari sepuluh sub-bab antara lain: Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Definisi Konsep, Spesifikasi Produk, Metode Penelitian, dan Sistematika Pembahasan.

## **BAB II LANDASAN TEORI, KERANGKA BERFIKIR**

Pada bab ini terdiri dari tiga sub-bab, yakni Deskripsi Teori dan Kerangka Berfikir

### **BAB III DATA PENYAJIAN**

Pada bab ini terdiri dari beberapa sub bab, yakni Deskripsi Konselor, Deskripsi Konseli, Deskripsi Lokasi Penelitian, Deskripsi Produk, Bimbingan Konseling Terhadap Ibu Yang Memiliki Anak Berkebutuhan Khusus (Disleksia dan Disgrafia)

## BAB IV ANALISIS DATA

Pada bab ini terdiri dari Analisis Data Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Anak Disleksia dan Disgrafia dan Analisis Data

Bimbingan Konseling Terhadap Ibu Yang Memiliki Anak Berkebutuhan Khusus (Disleksia dan Disgrafia) di Usia Sekolah Dasar, Implikasi Hasil Penelitian.

## **BAB V PENUTUP DAN SARAN PENGGUNAANNYA**

Pada bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran penggunaan

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

# **BAB II**

## **LANDASAN TEORI DAN KERANGKA BERFIKIR**

## A. Landasan Teori

## 1. Bimbingan Konseling

a. Pengertian Bimbingan Konseling

Dalam kehidupan sehari-hari, seiring dengan berkembangnya penyelenggaraan pendidikan pada umumnya, dan dalam hubungan dengan orang lain sering kali terjadi peristiwa bimbingan untuk pengaruh-mempengaruhi antara satu individu dengan individu lainnya. Seperti halnya orang tua membimbing anaknya, dan guru membimbing muridnya.

Pada dasarnya manusia tidak lepas dari yang namanya bimbingan, karena dalam membentuk manusia sesuai dengan tugas perkembangannya dilihat dari bimbingan yang diperolehnya. Bimbingan itu sendiri memiliki banyak pengertian yang berbeda yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli.

Menurut Rochman Natawidjaya yang dikutip oleh Dewa Ketut Sukardi menjelaskan bahwa:

“Bimbingan dapat diartikan sebagai suatu proses pemberian bantuan kepada individu yang dilakukan secara berkesinambungan supaya individu tersebut memahami dirinya sendiri sehingga dia sanggup mengarahkan dirinya dan dapat bertindak secara wajar sesuai dengan tuntutan dan keadaan lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat dan kehidupan pada umumnya. Dengan demikian, dia akan dapat menikmati kebahagiaan hidupnya dan dapat memberikan sumbangan

yang berarti kepada kehidupan masyarakat pada umumnya. Bimbingan membantu individu mencapai perkembangan diri secara optimal sebagai makhluk sosial.”<sup>30</sup>

Selanjutnya bimbingan menurut Surya Kartadinata mengartikannya sebagai proses membantu individu untuk mencapai perkembangan secara optimal.<sup>31</sup>

Dilihat dari pendapat beberapa ahli diatas mengenai pengertian bimbingan dapat dipahami bahwasannya bimbingan merupakan suatu proses pemberian bantuan yang dilakukan oleh orang yang ahli kepada seseorang secara berkelanjutan yang membantu membentuk serta mempersiapkan seseorang dalam mengembangkan pengetahuan, perilaku, serta pemikiran yang luas. Hal itu akan mempermudah seseorang dalam menentukan pilihan yang baik sehingga akan bermanfaat bagi dirinya sendiri maupun bagi masyarakat.

Sedangkan konseling menurut Prayitno dan Erman Amti adalah proses pemberian bantuan yang dilakukan melalui wawancara konseling oleh seorang konselor kepada individu yang sedang mengalami suatu masalah yang bermuara pada teratasnya masalah yang dihadapi klien.<sup>32</sup>

Selanjutnya Rochman Natawidjaja mendefinisikan konseling yang dikutip oleh Dewa Ketut Sukardi bahwa:

<sup>30</sup> Dewa Ketut Sukardi, *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling*, (PT Rineka Cipta, Jakarta, 2000), hal. 18

<sup>31</sup> Syamsu Yusuf LN dkk, *Landasan Bimbingan & Konseling*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), hal. 6

<sup>32</sup> Anas Salahudin, *Bimbingan dan Konseling*, hal.15

“Konseling merupakan suatu jenis layanan yang merupakan bagian terpadu dari bimbingan. Konseling dapat diartikan sebagai hubungan timbal balik antara dua individu, dimana yang seorang (yaitu konselor) berusaha membantu yang lain (yaitu klien) untuk mencapai pengertian tentang dirinya sendiri dalam hubungan dengan masalah-masalah yang dihadapinya pada waktu yang akan datang”.<sup>33</sup>

Berdasarkan pemaparan pengertian tentang konseling diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa konseling merupakan suatu upaya bantuan yang dilakukan dengan empat mata atau tatap muka antara konselor dan klien yang berisi usaha yang laras, unik, manusiawi yang dilakukan dalam suasana keahlian dan yang didasarkan atas norma-norma yang berlaku, agar klien memperoleh konsep diri dan kepercayaan diri sendiri dalam memperbaiki tingkah lakunya pada saat ini dan mungkin pada masa yang akan datang.

#### b. Fungsi dan Tujuan Bimbingan Konseling

Secara garis besar tujuan bimbingan konseling dapat dirumuskan untuk membantu individu mewujudkan dirinya sebagai manusia seutuhnya agar mencapai kebahagiaan.

Fungsi bimbingan konseling dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Fungsi Preventif yakni membantu individu menjaga atau mencegah timbulnya masalah bagi dirinya.
  - 2) Fungsi Kuratif atau Korektif yakni membantu individu memecahkan masalah yang sedang dihadapi atau dialaminya.

<sup>33</sup> Dewa Ketut Sukardi, *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling*, hal.

- 3) Fungsi preservatif yakni membantu individu menjaga agar situasi dan kondisi yang semula tidak baik (mengandung masalah) menjadi baik (terselesaikan) dan kebaikan itu bertahan lama.
  - 4) Fungsi Developmental yakni membantu individu memelihara dan mengembangkan situasi dan kondisi yang telah baik agar tetap baik atau menjadi lebih baik, sehingga tidak memungkinkannya menjadi sebab munculnya masalah baginya.<sup>34</sup>

### c. Metode Bimbingan Konseling

## 1) Pengertian Metode Bimbingan Konseling

Metode lazim diartikan sebagai cara untuk mendekati masalah sehingga diperoleh hasil yang memuaskan, sementara teknik merupakan penerapan metode tersebut dalam praktik. Dalam pembicaraan ini kita akan melihat bimbingan konseling sebagai proses komunikasi

## 2) Bentuk Metode Bimbingan Konseling

Metode bimbingan konseling ini akan diklasifikasikan berdasarkan segi komunikasi tersebut. Pengelompokannya yaitu:

*Pertama*, metode komunikasi langsung atau disingkat metode langsung. Metode langsung adalah metode dimana pembimbing melakukan komunikasi langsung (bertatap muka) dengan orang yang dibimbingnya.

<sup>34</sup> Dewa Ketut Sukardi, *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling*, hal. 37

*Kedua, metode tidak langsung atau metode komunikasi tidak langsung adalah metode bimbingan konseling yang dilakukan melalui media komunikasi massa. Hal ini dapat dilakukan secara individual maupun kelompok, bahkan massal*

3) Faktor yang Mempengaruhi Metode yang dipergunakan dalam Melaksanakan Bimbingan Konseling, sebagai berikut:

- a) Masalah atau problem yang sedang dihadapi.
  - b) Tujuan penyelesaian masalah.
  - c) Keadaan yang dibimbing (klien).
  - d) Kemampuan pembimbing/konselor mempergunakan metode/teknik.
  - e) Kondisi dan situasi lingkungan sekitar.<sup>35</sup>

## 2. Ibu

Ibu merupakan sosok utama yang memegang peranan penting dalam sebuah keluarga. Ibu memiliki banyak peranan dan mampu melakukan banyak hal untuk kebutuhan semua anggota keluarga. Sosok seorang super woman yang mampu melakukan banyak hal termasuk memasak, megasuh anak, mendidik dan lain sebagainya.

Adapun Suryati Armaiyn dalam bukunya *Catatan Sang Bunda* mengatakan bahwa:<sup>36</sup>

“Ibu adalah manusia yang sangat sempurna. Dia akan menjadi manusia sempurna manakala mampu mengemban amanah Allah. Yaitu menjadi

<sup>35</sup> Dewa Ketut Sukardi, *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling*, hal. 42

<sup>36</sup> Suryati Armaiyn, *Catatan Sang Bunda*, (Jakarta: Al-Mawardi Prima Jakarta, 2011), hal.7-8

guru bagi anak-anaknya, menjadi pengasuh bagi keluarga, menjadi pendamping bagi suami dan mengatur kesejahteraan rumah tangga. Dia adalah mentor dan motivator, kata-katanya mampu menggelorakan semangat. Nasihatnya mampu meredam ledakan amarah, tangisnya menggetarkan arasy Allah. Doanya tembus sampai langit ke tujuh. Ditangannya rezeki yang sedikit bisa menjadi banyak, dan ditangannya pula penghasilan yang banyak tak berarti apa-apa, kurang dan terus kurang. Dialah yang mempunyai peran sangat penting dalam menciptakan generasi masa depan”.

Berikut ini peranan ibu:

a. Ibu sebagai seorang pendidik

Sosok seorang ibu juga berperan dalam hal pendidikan untuk anggota keluarga. Pendidikan yang dimaksud adalah apa yang diajarkan oleh seorang ibu kepada anaknya. Anak paling dekat dengan ibu. Penanaman pendidikan dilakukan sudah sejak usia dini. Ibu juga paling mengerti karakter anak sehingga mampu memberikan pendidikan yang sesuai.

Ibu mendidik anak-anak tentang apa yang harus dilakukan dalam kehidupan dan bagaimana menjadi seorang yang baik. Setiap hari, ibu selalu yang mendampingi anak dalam proses belajar mulai dari mengajari dalam membaca dan menulis hingga pendidikan akhlak.<sup>37</sup>

b. Ibu sebagai motivator keluarga

Ibu sebagai seorang motivator. Ibu selalu memberikan dukungan pada setiap anggota keluarganya selama hal tersebut bernilai positif. Ibu juga memberikan semangat tiada batas untuk mendukung perkembangan anaknya menjadi sosok-sosok yang luar biasa. Ibu

<sup>37</sup> Suryati Armaiyn, *Catatan Sang Bunda*, hal.7

juga membangkitkan semangat anak saat mereka putus asa atau tidak memiliki tujuan.

c. Ibu sebagai sahabat

Ibu sebagai seorang sahabat yang paling baik. Ibu mendengarkan setiap keluhan, curhatan, dan memberikan masukan positif yang membangun. Ibu memberikan solusi pemecahan masalah dan menenangkan hati. Ibu merupakan teman paling dekat yang bisa dipercaya selayaknya seorang sahabat baik.

### 3. Anak Berkebutuhan Khusus

a. Pengertian Anak Berkebutuhan Khusus

ABK adalah singkatan dari Anak Berkebutuhan Khusus yang diartikan sebagai anak-anak yang memiliki karakteristik berbeda, baik secara fisik, emosi ataupun mental dengan anak-anak lain seusianya. Karakteristik berbeda ini tidak selalu mengacu pada ketidakmampuan fisik, emosi, ataupun mental mereka, tetapi terlebih pada perbedaannya.<sup>38</sup>

Karena anak yang kecerdasannya diatas rata-rata pun termasuk kedalam ABK sebab membutuhkan stimulasi tepat agar terarah pada hal yang baik dan maksimal. Stimulasi tersebut terutama berasal dari kedua orang tua, keluarga dan kemudian pendidikannya.

Penyelenggaraan pendidikan untuk ABK memang dikhkususkan, seperti yang tercantum pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003

<sup>38</sup> Afin Murtie, *Ensiklopedi Anak Berkebutuhan Khusus*, (Jogjakarta: Maxima, 2014), hal. 8

tentang Sistem Pendidikan Nasional terutama pasal 5 ayat (2) disebutkan bahwa Warga Negara yang memiliki kelainan fisik, emosional, mental, intelektual dan social berhak memperoleh pendidikan khusus dan juga pada pasal 32 ayat (1) bahwa pendidikan khusus merupakan pendidikan bagi peserta didik yang memiliki tingkat kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena karakteristik fisik, emosional, mental, social dan/atau memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa yang berbeda dengan anak-anak lainnya.<sup>39</sup>

Seperti halnya adalah anak disleksia dan disgrafia, meskipun kelainan ini tidak menonjol pada keadaan fisik mereka. Namun, hal ini anak disleksia dan disgrafia merupakan salah satu kategori anak berkebutuhan khusus pada bagian aspek intelektual. Kesulitan dalam membaca dan menulis pada diri anak disleksia dan disgrafia ini seringkali mempengaruhi emosional mereka seperti menjadi penakut, minder, mengurung diri dan lain sebagainya. Oleh karena itu anak disleksia dan disgrafia ini sangatlah membutuhkan pendidikan khusus untuk membantu kemampuan membaca dan menulis mereka.

b. Penanganan Anak Berkebutuhan Khusus

Beberapa cara menangani Anak Berkebutuhan Khusus sebagai berikut:

- 1) Butuh peran menyeluruh antara orang tua, keluarga dan pendidik.

<sup>39</sup> Afin Murtie, *Ensiklopedi Anak Berkebutuhan Khusus*, hal. 8

- 2) Komunikasi efektif dengan memahami dan mengerti pendapatnya, membesarakan hatinya, mengingatkan akibat buruk apabila mereka melanggar aturan.
  - 3) Memberikan lingkungan yang nyaman dan memungkinkan tumbuh kembang mereka bisa maksimal serta optimal.
  - 4) Memberikan pendidikan yang tepat.
- c. Mengasuh Anak Berkebutuhan Khusus
- 1) Menerima dengan ikhlas dan sabar atas kondisi anak.

Orang tua sebagai orang pertama dan utama yang dekat dengan anak semestinya mampu ikhlas menerima kekurangan anak sehingga bisa bersabar untuk mengasuhnya. Pengasuhan yang diberikan oleh orang tua memiliki arti yang sangat besar bagi anak. Dengan perhatian dan kasih sayang orangtua maka anak berkebutuhan khusus bisa mengoptimalkan kemampuannya.
  - 2) Pendampingan dan perhatian kepada anak-anak.

Pendampingan ini dilakukan oleh orang tua. Hal ini perlu disadari orang tua agar bisa memahami kondisi dan situasi yang tengah dialami oleh anak-anak mereka. Orang tua semenjak awal mengetahui ada yang lemah pada kemampuan anak, maka orang tua perlu segera mencari cara terbaik untuk mengasuh mereka.
  - 3) Mengasuh sendiri di rumah.memberikan pendidikan/pengajaran yang tepat.

Orang tua hendaknya mampu mengasuh dan mendidik anaknya yang memiliki kebutuhan khusus pada diri anak. Hal ini yang akan membuat anak merasa diterima dan memiliki semangat untuk dapat mengembangkan potensi mereka, keluarga merupakan sekolah utama bagi seorang anak, dan orang tua saat mengajari anak penuh dengan percaya diri dan saat itulah anak akan terbentuk rasa percaya diri.

#### 4. Disleksia dan Disgrafia

a. Pengertian Disleksia dan Disgrafia

## 1) Pengertian Disleksia

Disleksia merupakan gangguan berbahasa, berasal dari kata *dys* yang berarti tidak mampu dan *lexia* yang berarti kata-kata. Seseorang yang mengalami disleksia pada akhirnya memiliki kelemahan pada beberapa hal lain seperti pembelajaran di sekolah. Hal tersebut karena mereka tidak mampu mencerna pelajaran yang diberikan oleh guru dikarenakan tidak mampunya mencerna kata-kata dan tak mampu pula untuk berkata-kata.<sup>40</sup>

Disleksia adalah suatu kondisi dimana individu menunjukkan kesulitan yang bermakna di area berbahasa termasuk mengeja, membaca dan menulis. Sebagian besar orang awam memahami disleksia sebagai kondisi dimana anak sulit belajar baca, malas

<sup>40</sup> Afin Murtie, *Ensiklopedi Anak Berkebutuhan Khusus*, hal. 92

menulis jika menulis banyak huruf yang hilang dan menulis dengan huruf yang terbalik.

Akibat gangguan disleksia seorang anak kesulitan membaca, menulis dan mempersepsi kata serta kalimat yang diterimanya. Gangguan ini mengakibatkan nilai buruk di sekolah dan prestasi akademis menurun.<sup>41</sup>

Gangguan disleksia ini memengaruhi persepsi visual seseorang terhadap.<sup>42</sup>

- 1) Huruf dan kata. Penyandang disleksia sering terbalik mengucapkan kalimat dan membaca dengan cara yang salah.
  - 2) Angka. Penyandang disleksia juga sering terbalik mengartikan angka sehingga berpengaruh pada pembelajaran lainnya.

Anak-anak dengan ketidakmampuan belajar sering mengalami kesulitan dalam menulis tangan, mengeja dan mengarang. Tulisan mereka bisa sangat lambat, hasil tulisan mereka mungkin tidak bisa dibaca, dan mereka membuat banyak kesalahan ejaan karena ketidakmampuan mereka mencocokkan bunyi dan huruf.<sup>43</sup>

Disleksia yaitu kesulitan belajar dalam membaca. Menurut Lerner, kemampuan membaca merupakan dasar untuk menguasai berbagai bidang studi. Jika anak pada usia permulaan sekolah tidak

<sup>41</sup> Afin Murtie, *Ensiklopedi Anak Berkebutuhan Khusus*, hal. 93

<sup>42</sup> Afin Murtie, *Ensiklopedi Anak Berkebutuhan Khusus*, hal. 93

<sup>43</sup> John W. Santrock, *Perkembangan Anak*, hal.256

segera memiliki kemampuan membaca, ia akan mengalami kesulitan dalam mempelajari bidang studi yang lain.<sup>44</sup>

Berdasarkan hasil definisi yang telah dipaparkan, anak-anak yang mengalami gangguan disleksia tidak dapat dikategorikan sebagai anak keterbelakangan mental. Dijelaskan bahwa sebelum menandai seorang anak merupakan kelompok resiko disleksia, harus dapat dipastikan bahwa level kognisi anak tersebut berada dalam rentang normal atau diatas rata-rata.

Itulah sebabnya maka disleksia disebut sebagai kesulitan belajar spesifik, karena kesulitan belajar yang dihadapinya hanya terjadi pada satu atau beberapa area akademis yang spesifik saja diantaranya membaca, menulis maupun berhitung.

## 2) Pengertian Disgrafia

Disgrafia adalah suatu keadaan menunjuk pada kesulitan dalam mengekspresikan pikiran dalam bentuk ekspresi tertulis, yaitu kesulitan menulis dan mengarang. Secara umum, disgrafia berkaitan dengan tulisan tangan yang sangat jelek dan selanjutnya dapat diidentifikasi kesulitan dalam melakukan ekspresi tertulis.<sup>45</sup>

Berbagai bukti empirik menunjukkan bahwa anak yang mengalami kesulitan dalam menulis dapat dilihat dari kesalahan-kesalahan yang dilakukannya dalam menulis, seperti menulis huruf secara terbalik, menuliskan kata secara terbalik, menulis huruf

<sup>44</sup> Rini Utami Aziz, *Jangan Biarkan Anak Kita Berkesulitan Belajar*, (Solo: Tiga Serangkai, 2006), hal.15

<sup>45</sup> Martini Jamaris, *Kesulian Belajar*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014)00, hal.172

yang tidak sesuai dengan aturannya, tulisan tangan yang sangat jelek.

Sebagai akibat dari kesulitan tersebut, anak lambat dalam menulis dan mengalami kesulitan lain, yaitu kesulitan dalam menempatkan tanda baca. Berbagai kesulitan yang dialaminya dalam menulis menyebabkan proses pikir anak terhambat sehingga ia lupa terhadap apa yang harus dikarangnya.

#### b. Ciri-Ciri Disleksia dan Disgrafia

### 1) Ciri-Ciri Disleksia

Anak yang mengalami kesulitan membaca biasanya terlihat dari gerakannya saat membaca, ada yang tegang, gugup, bahkan ada yang menangis ketika di suruh membaca. Beberapa ciri khusus anak berkesulitan membaca diantaranya sebagai berikut:<sup>46</sup>

- 1) Memori visual (penglihatan) dan auditorial (pendengaran) yang miskin.
  - 2) Sulit mengeja kata dan huruf
  - 3) Membaca secara terbalik tulisan yang dibaca, seperti “duku” menjadi “kudu”
  - 4) Mengalami kesulitan dalam mengungkapkan pikiran secara tertulis.

<sup>46</sup> Rini Utami Aziz, *Jangan Biarkan Anak Kita Berkesulitan Belajar*, hal. 16

- 5) Sangat lambat dalam membaca karena kesulitan dalam mengenal huruf, mengingat bunyi huruf dan menggabungkan bunyi huruf menjadi kata yang berarti.<sup>47</sup>

Anak-anak dengan gangguan belajar akan sulit membaca dengan kecepatan tinggi. Oleh karena itu, perlu intervensi dini sejak masa kanak-kanak.

## 2) Ciri-Ciri Disgrafia

Beberapa ciri khusus anak berkesulitan menulis diantaranya sebagai berikut:

- 1) Lambat dalam menulis
  - 2) Menulis huruf atau angka dengan kemiringan yang beragam
  - 3) Menulis dengan huruf yang terbalik, seperti huruf “b” ditulis “d”, huruf “m” ditulis “w”.
  - 4) Sulit untuk mengingat bentuk huruf yang akan menjadi bahan tulisannya.

## 5. Permainan Ular Tangga

a. Pengertian Permainan Ular Tangga

Games atau permainan adalah aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai dengan adanya pencarian “menang-kalah”. Pada pengertian games, kesenangan dan kepuasan diperoleh melalui keterlibatan orang

<sup>47</sup> Martini Jamaris, *Kesulian Belajar*, hal. 140

lain, tanpa hadirnya pihak kedua sebagai lawan, maka games tidak akan terjadi.<sup>48</sup>

Hurlock berpendapat bahwa bermain memiliki andil yang sangat besar terhadap perkembangan anak. Pengaruh bermain bagi perkembangan anak adalah dapat mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya, belajar berkomunikasi, penyaluran bagi energi emosional yang terpendam, penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan, merangsang kreativitas anak, membandingkan kemampuan yang mereka miliki, membangun konsep diri secara lebih pasti dan nyata, belajar bermasyarakat, menemukan standar moral, belajar bermain peran, belajar bekerja sama, melatih kejujuran, sportivitas dan lain sebagainya.<sup>49</sup>

Permainan ular tangga merupakan sebuah permainan yang bersifat sederhana. Ular tangga merupakan permainan anak-anak berbentuk papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil, sejumlah tangga atau ular di gambar di beberapa kotak yang menghubungkannya dengan kotak lain.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga adalah kegiatan yang menyenangkan hati yang

<sup>48</sup> Iis Maisyaroh, *Penerapan Metode Permainan Ular Tangga (Snakes Ledder) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS*, (Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2014), hal 31

<sup>49</sup> Pudji Rahmawati, *Media Bimbingan dan Konseling*, h.46

dimainkan oleh sekelompok orang dengan menggunakan papan permainan yang dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkannya dengan kotak lain.

Permainan ular tangga merupakan salah satu media yang bersifat media grafis atau media visual. Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide, atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol/gambar.<sup>50</sup>

Sedangkan pengertian media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.<sup>51</sup> Sebuah media yang bertujuan untuk dapat merangsang siswa untuk belajar dinamakan media pembelajaran.

Rossi dan Breidle mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, buku, ataupun media yang lainnya.<sup>52</sup>

Berdasarkan pemaparan teori diatas menyatakan bahwa permainan ular tangga merupakan sebuah media yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang dikombinasikan dengan materi pembelajaran.

<sup>50</sup> Pudji Rahmawati, *Media Bimbingan dan Konseling*, (Surabaya: UIN SA Press, 2014), hal.31

<sup>51</sup>Arif S. Sadiman (dkk), *Media Pendidikan: Pengembangan dan Pemanfaatannya*, hal.6.

<sup>52</sup> Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2012), hal.58

#### b. Fungsi Permainan

Banyak penjelasan yang telah dijelaskan pada sebelumnya tentang fungsi permainan dalam perkembangan anak. Permainan memungkinkan anak menyalurkan kelebihan energi fisik dan melepaskan emosi yang tertahan, yang meningkatkan kemampuan si anak untuk menghadapi masalah.

Piaget (1962) melihat bahwa permainan adalah aktivitas yang dibatasi oleh dan medium yang mendorong perkembangan kognitif anak. Bermain memungkinkan anak mempraktikkan kompetensi dan keahlian mereka dengan cara yang rileks dan menyenangkan. Piaget percaya bahwa struktur kognitif perlu dilatih, dan permainan adalah latar yang sempurna bagi latihan ini.<sup>53</sup>

Berdasarkan pengamatan peneliti, permainan merupakan sebagai aktivitas yang seru dan menyenangkan karena permainan memuaskan dorongan bereksplorasi yang kita semua miliki. Dorongan ini melibatkan rasa ingin tahu dan hasrat akan informasi tentang sesuatu yang baru atau tidak biasa.

### c. Manfaat Permainan Ular Tangga

Permainan sambil belajar, termasuk pengembangan media permainan ular tangga ini, jika digunakan dengan bijaksana dapat

<sup>53</sup> John W. Santrock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 2007), hal. 217

menghasilkan manfaat, menurut Yasin Yusuf dan Umi Auliya sebagai berikut:<sup>54</sup>

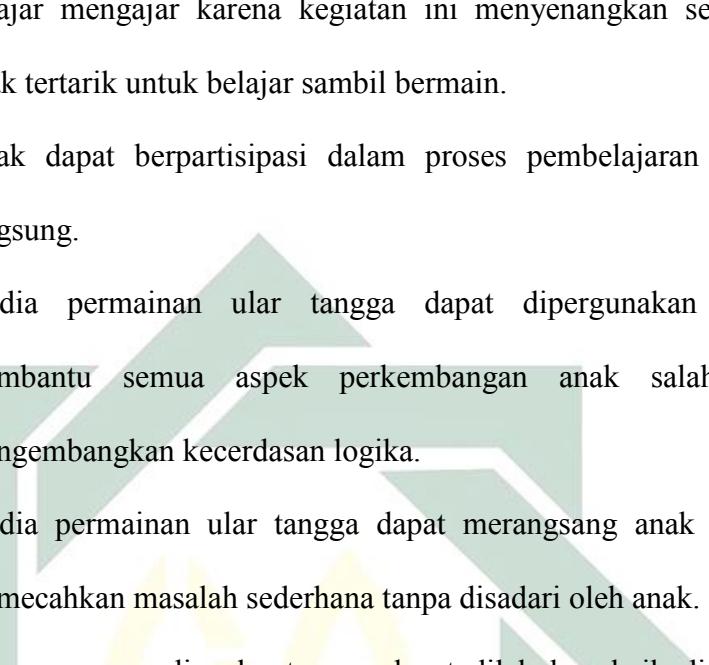
- 1) Menyingkirkan keseriusan yang menghambat, harus ada keseimbangan antara suasana yang menyenangkan dan keseriusan.
  - 2) Menghilangkan stres dalam lingkungan belajar.
  - 3) Mengajak orang terlibat penuh. Dengan permainan, anak benar-benar terlihat penuh dalam proses belajar.
  - 4) Meningkatkan proses belajar. Jika bersemangat dalam bermain, anak akan termotivasi untuk mengikuti proses belajar.
  - 5) Mencapai tujuan dengan ketidaksadaran, pada keadaaan asyik bermain, unsur materi belajar yang telah dimasukkan dalam permainan masuk tanpa disadari.

d. Kelebihan dan Kelemahan Permainan Ular Tangga

Setiap teknik permainan sebagai pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Sebagaimana halnya media-media pembelajaran yang lain, permainan ular tangga juga memiliki beberapa keunggulan dan kelemahan. Berikut adalah keunggulan dan kelemahan menurut Pratiwi, keunggulannya antara lain:<sup>55</sup>

<sup>54</sup> Yasin Yususf, Umi Auliya, *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika & Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga*. (Jakarta: Visimedia, 2011), Cet.1, hal. 16

<sup>55</sup> Susi Susilawati dkk, *Teknik Permainan Ular Tangga*, (Jurnal:Pdf, Diakses pada 22 September, 2017), hal.12

- 
  - 1) Media permainan ular tangga dapat dipergunakan dalam kegiatan belajar mengajar karena kegiatan ini menyenangkan sehingga anak tertarik untuk belajar sambil bermain.
  - 2) Anak dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung.
  - 3) Media permainan ular tangga dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan anak salah satu mengembangkan kecerdasan logika.
  - 4) Media permainan ular tangga dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari oleh anak.
  - 5) Penggunaan media ular tangga dapat dilakukan baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Kelemahan dalam penggunaan permainan ular tangga, antara lain:

- 1) Penggunaan media permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak.
  - 2) Permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran.
  - 3) Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan keriuhan.
  - 4) Bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.

e. Cara Permainan

Permainan ular tangga merupakan sebuah permainan yang bersifat sederhana. Ular tangga menjadi bagian dari permainan tradisional di Indonesia. Pada permainan ular tangga, medan permainannya adalah sebuah papan atau karton bergambar kotak-kotak. Tiap kotak diberi nomor urut mulai dari nomor 1 dari sudut kiri bawah sampai nomor urut 10 di sudut kanan bawah, lalu dari kanan ke kiri mulai nomor 11 baris ke dua sampai nomor 20 dan seterusnya sesuai dengan kehendak pembuat permainan.

Tujuan permainan adalah bagaimana mencapai kotak hingga finish secepat mungkin. Yang tetap menjadi ciri khas yang tak pernah berubah adalah kehadiran ular dan tangga. Permainan ular tangga adalah permainan di mana pemain yang menempati kotak ular diharuskan turun dan pemain yang menempati kotak tangga akan naik.

Aturan permainan ular tangga bahwa permainan terdiri dari 2-4 orang, setiap kelompok menerima salinan papan permainan. Setiap pemain meletakkan bidak atau uang logam pada kotak start. Pemain pertama melempar dadu dan mendorong sesuai dengan angka yang didapat.

Pada papan permainan sudah diberi nomor, dan nomor di setiap kotak memiliki tugas sendiri. Ketika pemain sampai di sebuah kotak dengan sebuah tugas, maka pemain itu harus menyelesaikan tugas tersebut.

Pada penelitian ini, pelaksanaan permainan dirancang dengan dikombinasikan belajar kreatif melalui permainan Ular Tangga untuk anak disleksia dan disgrafia. Melalui permainan ini akan membuat anak menjadi lebih aktif dalam mengekspresikan fikiran, perasaan maupun tindakan dalam kegiatan belajar dan bermain dengan lawan pemainnya.

## 6. Anak Usia Sekolah Dasar

a. Pengertian Anak Usia Sekolah Dasar

Anak merupakan damaan setiap orang tua dimanapun. Karena anak merupakan harapan bagi orang tua sebagai generasi penerus di masa yang akan datang. Perkembangan ini sangat perlu diperhatikan sekali, utamanya pada perkembangan fase anak-anak. Sebab, pada fase ini merupakan fase yang paling penting untuk diperhatikan. Pada fase anak-anak merupakan proses pertumbuhan anak untuk belajar berinteraksi dengan lingkungan.

Terutama pada fase anak usia sekolah dasar adalah perkembangan anak sudah memasuki dunia pendidikan sekolah dasar. Pada fase ini anak banyak menghabiskan waktunya di lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Sekolah dan lingkungan sekitar ini juga mempunyai pengaruh yang sangat penting bagi perkembangan selama masa anak-anak.<sup>56</sup> Anak akan lebih banyak berinteraksi dengan guru

<sup>56</sup> Abu Ahmadi & Munawar Sholeh, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), hal.113

serta teman sebaya lainnya untuk mengembangkan pengetahuan akademisnya dan mengerjakan tugas sekolah bersama teman-temannya.

Dari hal inilah peran orang tua juga sangat penting, orang tua dapat memberikan perhatian khusus untuk dapat menunjang perkembangan anak menjadi lebih maksimal. Selain orang tua, seorang guru ataupun pendidik juga perlu dapat memerhatikan peserta didiknya dalam perkembangan intelektual, bahasa, sosial, bahasa, moral, motorik, dan penghayatan agama. Yang mana komponen-komponen ini perlu untuk dikembangkan dan diarahkan oleh pendidik sesuai dengan perkembangan anak, agar anak dapat mencapai tugas perkembangannya

Pada fase anak usia sekolah dasar, anak berusia sekitar 6 hingga 12 tahun.<sup>57</sup> Pada masa ini, anak memiliki keterampilan disekolah. Anak mengembangkan berbagai keterampilan yang diperlukan untuk menulis, menggambar, menari, mewarnai dan membuat pekerjaan tangan.<sup>58</sup>

Jadi dapat disimpulkan bahwa anak usia sekolah dasar adalah dimana anak telah memasuki tahap bangku sekolah, anak pada fase ini mulai mengembangkan pengetahuan akademisnya di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Memasuki tugas perkembangannya di

<sup>57</sup> Kartini Kartono, *Psikologi Anak*, (Bandung: Mandar Maju, 1995), hal.135

<sup>58</sup> Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Kencana, 2011), hal.206

sekolah dasar, hal yang paling mendasar yang perlu dilalui anak adalah belajar mewarnai, menggambar, membaca, menulis, berhitung dan membuat pekerjaan tangan.

b. Ciri dan Tugas Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar

Menurut Havighurst (dalam Mokns dkk, 2001), tugas-tugas perkembangan pada masa kanak-kanak akhir diantaranya yaitu:<sup>59</sup>

- 1) Belajar kemungkinan-kemungkinan fisik/ketangkasan fisik
  - 2) Membentuk sikap sehat terhadap dirinya sendiri sebagai pribadi yang sedang tumbuh dan berrkembang
  - 3) Belajar bergaul dengan teman-teman sebayanya
  - 4) Mengembangkan kemampuan-kemampuan dasar dalam menggambar, bermain, membaca, menulis dan menghitung.<sup>60</sup>

### **B. Kerangka Berfikir**

Kemampuan membaca dan menulis merupakan suatu kemampuan yang harus dimiliki oleh setiap individu. Mengingat kehidupan modern saat ini, setiap orang dituntut mempunyai daya baca yang tinggi. Banyak judul buku terbit setiap tahun di seluruh dunia, menyajikan ilmu pengetahuan dalam berbagai bidang, yang dapat menambah wawasan setiap individu. Tanpa adanya kemampuan membaca yang dimiliki oleh setiap individu akan kurangnya pengetahuan di diri setiap individu.

<sup>59</sup> Christiana Hari Soetjiningsih, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Prenada, 2012), hal. 248

<sup>60</sup> Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Kencana, 2011), hal. 206

Dengan adanya kemampuan membaca yang dimiliki oleh setiap individu akan menambah banyak wawasan bagi dirinya. Sedangkan dengan memiliki kemampuan menulis, seseorang dapat menuangkan atau mengekspresikan pikiran dan perasaan melalui ungkapan tertulis.

Kemampuan membaca dan menulis adalah suatu tahapan yang perlu dilalui oleh setiap anak ketika memasuki dunia sekolah. Kemampuan membaca dan menulis ini dapat dimiliki oleh setiap individu ketika memasuki di usia sekolah dasar. Namun, kedua kemampuan ini akan menjadi suatu hal yang sulit apabila anak mengalami kesulitan membaca yang biasanya disebut disleksia dan kesulitan menulis yang disebut disgrafia.

Tentunya dengan menghadapi seorang anak maupun peserta didik yang mengalami kesulitan dalam membaca dan menulis, seorang pendidik maupun pembimbing dapat memfasilitasi kegiatan proses belajar dengan menciptakan pembelajaran yang kreatif guna meningkatkan hasil belajar anak.

Pembelajaran mengenai membaca dan menulis yang dipelajari anak di usia sekolah dasar maupun anak didik tidak harus bermula dari penjelasan seorang guru maupun pembimbing, karena pada kenyataannya pembelajaran seperti ini justru membuat anak menjadi lebih mudah bosan dan jemu dalam proses belajar.

Dengan adanya kenyataan bahwa setiap anak maupun peserta didik adalah makhluk sosial yang mempunyai kemampuan akademik yang berbeda, maka pemilihan metode belajar yang efektif dan efisien sangat diperlukan.

Adanya perubahan suasana belajar ini akan memotivasi anak untuk lebih serius dalam belajar. Perubahan lingkungan belajar ini dapat dilakukan dengan metode permainan.

Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis pada anak usia sekolah dasar yang mengalami gangguan disleksia dan disgrafia yaitu dengan cara menciptakan metode-metode baru yang akan menambah keberagaman metode yang sudah ada, diantaranya adalah metode pengajaran dengan permainan. Selain permainan menyenangkan bagi anak dan lebih banyak mengeksplorasi metode bagi pengajar dalam kegiatan pembelajaran.

Pengajaran membaca dan menulis dengan menggunakan permainan salah satunya yaitu pembelajaran dengan menggunakan permainan ular tangga. Dalam permainan tersebut, anak diajak untuk memainkan permainan ular tangga pada umumnya dengan ditambahkan pertanyaan di dalamnya akan mengajak anak lebih mudah menjawab pertanyaan yang ada dalam papan/sirkuit permainan karena terciptanya proses belajar sambil bermain. Dan dengan nilai kompetisi yang ada dalam permainan tersebut anak akan diajak untuk lebih memotivasi dalam melakukan permainan dengan lebih cepat berfikir untuk menjawab pertanyaan agar lebih cepat mencapai garis finish dengan kata lain menjadi pemenang.

Berikut landasan teori dan hasil-hasil penelitian yang relevan, maka kerangka berfikir penelitian ini dapat dilihat pada bagan berikut:



### **C. Penelitian Terdahulu yang Relevan**

Penelitian beracuan pada penelitian terdahulu yang dijadikan relevansi.

Adapun hasil penelitian terdahulu yang dijadikan relevansi antara lain:

1. Nanang Yulianto (2016) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016”. Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran ular tangga layak digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran administrasi pajak kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten. Hal ini dibuktikan dari penilaian ahli media ditinjau dari aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual dinyatakan “Layak”,

sedangkan penilaian dari ahli materi ditinjau dari aspek pembelajaran dinyatakan “Sangat Layak”.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Nanang Yulianto adalah pada jenis penelitian yaitu penelitian dan pengembangan (research and development) dan media yang digunakan yaitu permainan ular tangga. Perbedaan lainnya yaitu pada subjek dan tempat penelitian.

2. Suci Arianti Putri (2017) dalam penelitiannya yang berjudul “Bimbingan Belajar Melalui Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Abjad Pada Anak Autis di PAUD Inklusi Melati Sidoarjo”. Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran ular tangga sangat efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan mengenal abjad pada anak autis. Hal ini dibuktikan dari perkembangan konseli yang memiliki kemampuan yang meningkat dalam mengenal abjad dan pengucapannya.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Suci Arianti Putri adalah pada jenis penelitian yaitu penelitian dan pengembangan (research and development) dan media yang digunakan yaitu permainan ular tangga. Perbedaan lainnya yaitu pada subjek, jenis tujuan penelitian dan tempat penelitian

# **BAB III**

## **PENYAJIAN DATA**

## A. Deskripsi Konselor

Dalam penelitian dengan metode Research and Development ini adanya konselor sangat diperlukan untuk melengkapi data-data dari pada klien. Konselor dalam hal ini adalah Mahasiswi Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam konsentrasi keluarga Jurusan Dakwah Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Secara definisi Konselor adalah seseorang yang berusaha untuk membantu klien, bersedia sepenuh hati untuk membantu klien menemukan sebuah solusi maupun pemecahan dari masalah yang sedang dihadapinya atau mengembangkan potensi yang dimiliki klien, agar klien menjadi manusia yang bermanfaat baik dalam kehidupan saat ini maupun masa depan.

Adapun identitas diri konselor :

Nama : Richatul Mukaroma

Tempat Tanggal Lahir: Sidoarjo, 08 Juni 1995

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Riwayat Pendidikan :

1. TK : RA. Al-Hikmah Desa Kedung Kendo Candi Sidoarjo
  2. SD : MI. Ma’arif NU Desa Kedung Kendo Candi Sidoarjo
  3. SMP : SMPN 3 Candi Sidoarjo
  4. SMA : SMKN 2 Buduran Sidoarjo

## 5. Kuliah : S1 Bimbingan dan Konseling Islam UIN Sunan Ampel Surabaya

Pengalaman yang dimiliki peneliti selama menempuh pendidikan di jurusan bimbingan dan konseling islam merupakan pengalaman yang sangat berharga untuk peneliti sendiri. Karena tidak hanya mendapat pengalaman dalam bidang akademik tetapi juga mendapat pengalaman di dunia kenyataan seperti terjun lapangan di sebuah dunia pendidikan (sekolah), yayasan perlindungan anak dan perempuan serta di berbagai lembaga lainnya.

Pengalaman yang dimiliki oleh peneliti dalam bidang akademik sangatlah banyak dan bermacam-macam. Dibangku perkuliahan bimbingan dan konseling islam peneliti banyak mempelajari materi-materi baru. Dalam jurusan bimbingan dan konseling islam ini peneliti mempelajari keterampilan komunikasi konseling, teori dan teknik konseling, konseling anak dan remaja, konseling perkawinan, dan lain sebagainya. Dari materi yang telah dipelajari oleh peneliti ini, ternyata proses konseling tidak dilakukan di sekolah saja, namun bisa dilakukan di rumah, lembaga, yayasan, jalanan dan bahkan bukan konseli yang datang ke konselor. Namun, konselor dapat menjemput bola untuk membantu berbagai masalah yang dihadapi oleh konseli di luar sana seperti pada anak jalanan.

Berdasarkan pengalaman lapangan yang dimiliki oleh peneliti selama melakukan praktik konseling di sebuah lembaga atau yayasan Genta Surabaya, yakni sebuah lembaga yang bernaung untuk melindungi anak dan perempuan

di dunia nyata. Yang mana dalam praktik konseling ini peneliti bukan duduk disebuah ruangan untuk menunggu konseli datang, namun konselor melakukan tindak jemput bola yakni melakukan konseling secara home visit untuk membantu permasalahan konseli serta melakukan pendampingan terhadap konseli agar tetap mampu menjalani permasalahan yang dihadapi dengan tetap betindak dan berfikir positif.

Dalam melakukan praktik ini, peneliti diajarkan cara melakukan pendampingan kepada konseli dengan baik, tidak hanya memberikan pendampingan kepada konseli saja melainkan kepada keluarga konseli untuk tetap mensupport konseli dalam menghadapi sebuah permasalahan yang dihadapi tersebut. Pengalaman dilapangan yang lain yang penah dilakukan oleh peneliti yaitu ketika peneliti melakukan KKN dan PPL. Dimana dalam mengikuti KKN ini, peneliti banyak menemukan masalah-masalah yang ada di masyarakat.

Dengan melihat secara langsung permasalahan yang terjadi di masyarakat. Peneliti melakukan pendampingan dan juga penguatan positif terhadap masalah yang dihadapi oleh masyarakat yakni mengenai kerinduan anak terhadap ibunya yang menjadi TKW di luar negeri. Hal ini berhubungan dengan konseling keluarga, dimana konselor memberikan penguatan-penguatan terhadap konseli untuk tetap semangat menjalani kehidupannya, sehingga konseli tetap giat dalam belajar serta menggapai prestasi di sekolahnya.

Sedangkan pengalaman peneliti selama di tempat PPL yaitu peneliti diajarkan cara mengajar materi bimbingan konseling (BK) di dalam kelas dengan cara yang asyik dan menarik. Selain itu juga, peneliti diajarkan membuat RPL (Rencana Pelaksanaan Layanan) sebelum memberikan materi di dalam kelas, tata cara administrasi di sekolah dan tata cara pelaksanaan konseling individu, konseling kelompok serta bimbingan belajar di lingkungan sekolah.

Selain pengalaman peneliti diatas, peneliti juga memiliki pengalaman tersendiri yang diterapkan di lingkungan rumah. Selama peneliti menerima materi-materi dalam pekuliahannya bimbingan dan konseling islam yang telah diberikan bapak/ibu dosen selama kurang lebih 3 tahun dan salah satunya bagaimana cara menghadapi konseli agar nyaman dan trust kepada kita. Akhirnya peneliti mencoba menerima lebih banyak anak didik yang kesulitan dalam belajar mulai dari Taman Kanak-Kanak hingga Anak Usia Sekolah Dasar.

Dalam kegiatan proses belajar ini, peneliti berusaha menerapkan semua materi-materi yang telah didapatkan selama di bangku perkuliahan kedalam tindakan nyata. Mulai dari sikap sabar, ulet, mendidik anak-anak dalam kegiatan belajar. Agar tumbuh semangat belajar hingga mereka mampu menjalankan tugas perkembangan mereka sesuai tugas perkembangan di usia mereka saat ini.

Dari pengalaman yang dimiliki oleh peneliti baik secara akademik maupun praktik lapangan, sangat bermanfaat bagi peneliti dalam melakukan pengembangan media dan penelitian ini. Karena dengan adanya pengalaman-pengalaman tersebut sangat mempermudah peneliti dalam melakukan pengembangan media, observasi dan penelitian. Penelitian dengan melakukan pendampingan ini bukan penelitian peneliti yang pertama, sehingga membuat peneliti lebih siap secara kemampuan maupun mental. Sehingga dalam melakukan penelitian ini diharapkan menemukan hasil yang maksimal serta bermanfaat bagi semua orang.

## B. Deskripsi Konseli

Dalam penelitian dengan metode Research and Development ini adanya konseli yang memerlukan bimbingan konseling dan diperlukan individu sebagai sasaran dalam pengaplikasian dari pengembangan media permainan ular tangga.

Konseli dalam hal ini adalah seorang ibu-ibu yang memiliki anak disleksia dan disgrafia pada usia sekolah dasar, dimana individu ini memerlukan bimbingan konseling untuk dapat membimbing anak-anak mereka untuk memiliki kemampuan dalam membaca dan menulis dari peranan tenaga ahli (konselor) untuk membantu menyelesikan problem yang dihadapinya melalui pengembangan media permainan ular tangga.

Konseli dalam penelitian kali ini, mengalami problem kesulitan dalam membimbing putra-putri mereka dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis. Adapun identitas diri konseli:

## 1. Identitas Konseli

### a. Konseli 1

Nama	: Ibu Fida (Nama Samaran)
Usia	: 39 tahun
Jenis Kelamin	: Perempuan
Pendidikan Terakhir	: SMK
Memiliki anak	: 2 orang
Status	: Janda
Tingkat Ekonomi	: Sedang
Agama	: Islam
Pekerjaan	: Karyawan di PT.Ecco
Alamat	:Desa Kedung Kendo RT.16/RRW.06 Candi Sidoarjo

### b. Konseli 2

Nama	: Ibu Yuli (Nama Samaran)
Usia	: 45 tahun
Jenis Kelamin	: Perempuan
Pendidikan Terakhir	: SMP
Memiliki Anak	: 5 Orang
Status	: Kawin
Tingkat Ekonomi	: Ke bawah
Agama	: Islam

Pekerjaan : Pekerja Rumah Tangga (PRT)  
Alamat : Desa Kedung Kendo RT.16/RRW.06 Candi  
Sidoarjo

## 2. Latar Belakang Konseli

a. Latar Belakang Konseli 1

Ibu Fida merupakan seorang karyawati di sebuah PT. Ecco Indonesia, saat ini ia statusnya telah bercerai dengan suaminya beberapa tahun lalu. Sehingga saat ini ibu Fida bekerja keras untuk menjadi tulang punggung keluarga dalam memenuhi kebutuhan dirinya dan anak-anaknya.

Hal yang dialami ibu Fida saat ini adalah merasa pusing, bingung dan bahkan sangat kesal sekali melihat anak bungsunya yang telah duduk di bangku kelas satu sekolah dasar masih belum memiliki kemampuan membaca dan menulis secara lancar seperti pada anak-anak umumnya.

Hal ini ibu Fida sendiri menjelaskan bahwasannya ia tidak sempat mengajari putranya dalam mendampingi kegiatan belajar. Dikarenakan waktu juga sangat yang terbatas, ketika ibu Fida masuk kerja shift pagi ia juga tidak sempat untuk mengajari anaknya karena beliau juga harus mencari nafkah dan disisi lain putranya harus bersekolah. Sedangkan pada sore harinya, anaknya harus menjalani bimbingan belajar (Les) dan setelah maghrib putranya juga harus mengaji, sepulang dari

mengajinya juga sudah lelah dan beranjak untuk tidur. Begitupun dengan sebaliknya jika bu Fida masuk kerja shift siang.

Nama putra dari ibu Fida adalah El, El merupakan salah satu anak yang mengalami kesulitan dalam membaca yang dikenal dengan sebutan disleksia dan mengalami kesulitan menulis yang dikenal dengan sebutan disgrafia. Saat ini El sudah memasuki kelas 1 Sekolah Dasar, dia sangat periang dan suka bermain bersama teman-temannya, tapi sayang ketika belajar di sekolah dia sering salah membaca apa yang ditulis oleh guru di papan tulis maupun buku bacaan di sekolah.

Seperti ketika bu guru menuliskan kata “bed” yang artinya tempat tidur, el tidak bisa dengan cepat membedakannya mana huruf “b” dan mana huruf “d”. Kondisi seperti inilah yang disebut dengan disleksia, selain itu juga el mengalami kesulitan dalam menulis seperti huruf “b” ditulis menjadi huruf “d”, huruf “n” ditulis menjadi “u”. Kondisi seperti inilah yang disebut dengan disgrafia. Disisi lain juga, el juga tulisannya tidak rapi, dalam menulis masih tercampur huruf abjad kapital dan huruf kecil.

El diusia nya yang telah duduk di kelas 1 Sekolah Dasar, tentunya ia sudah mampu membaca dan menulis dengan lancar. Namun, el belum bisa dapat menjalankan tugas perkembangannya saat ini, hal ini tentunya banyak dampak negatif pada masalah belajar di sekolah. Selain nilai jadi merosot, tak jarang el memiliki rasa tidak percaya diri atau bahkan menjadi korban bullying dari teman-teman disekolahnya.

Seperti yang telah diungkapkan Ibu Fida dalam proses konseling, pada hari Kamis 21 Desember 2017 menerangkan bahwa el mendapatkan hasil Ujian Akhir Semester nya dengan nilai, 9, 11, bahkan paling bagus adalah 15. Dari hasil belajar el ini, tentunya ia sangat memerlukan pelayanan yang lebih intens untuk membantu proses kegiatan belajarnya.

Saat membaca el memerlukan waktu yang cuku lama, satu kalimat pendek terkadang membutuhkan waktu 4-5 menit, bahkan masih banyak kesalahan. Dari pengamatan yang dilakukan peneliti selama el belajar bersama peneliti, el mampu menyelesaikan 10 persolan dari peneliti selama waktu 1 jam bahkan lebih. Hal ini tentunya jauh dari tugas perkembangan yang seharusnya telah dimiliki pada anak usia sekolah dasar. Bahkan teman-teman nya yang lain di kelas telah mampu memiliki kemampuan membaca dan menulis dengan lancar. Selain itu, banyak dari anak-anak di usia sekolah dasar mampu memiliki hasil belajar dengan nilai 50 – 100.

Dalam kegiatan menulis, el menulis dengan lambat dan mudah capek sehingga dalam menyelesaikan tugas belajar di sekolah sering lambat dan sering tidak mampu menyelesaikan semua PR-nya itu. Bahkan ketika dikte, el jadi sangat kesulitan untuk menuliskan kata-kata itu.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pendamping el di kelas, guru nya menerangkan bahwa, jika el dalam keadaan lelah soal-soal

yang diberikan oleh guru di dalam kelas dijawab dengan asal-asalan.

Bahkan el sendiri mengatakan “ini bu, tidak apa-apa aku mendapatkan nilai 0 aja” dengan ekspresi tersenyum. Tentunya melihat semangat belajar el yng turun seperti ini, perlu ditangani secepatnya. Jika hal ini tidak cepat untuk ditangani el akan memiliki sikap putus asa dalam kegiatan sekolah, bahkan bisa mengakibatkan ia akan memiliki sikap untuk tidak melanjutkan bersekolah.

Selain gangguan yang dialami el saat ini adalah kesulitan membaca dan menulis, ibu Fida juga menerangkan atas kondisi lingkungan keluarga yang kurang mendukung. El merupakan anak korban dari broken home, saat ini el tinggal bersama ibundanya dan kakaknya di sebuah rumah kontrakan yang ada di Desa Kedung Kendo RT.16/RW.05. Melihat kondisi keluarga el yang kurang harmonis, ibunya juga menyebutkan bahwa kegiatan belajar el diserahkan semua pada guru les. Karena ibunya sendiri seharian bekerja untuk memenuhi kebutuhan hidup anak-anaknya, bahkan beliau sendiri mengatakan tidak sempat untuk mengajari anak-anak nya belajar di rumah.

Ketika ibunda el masuk kerja shif malam, el dan kakak nya tidur di rumah pak dhe nya yang tidak jauh dari rumah kontrakannya, hanya berbatas 2 petak rumah. Dari kondisi keluarga yang dialami el saat ini, el memang kurang mendapatkan kasih sayang bahkan perhatian dari kedua orang tuanya. Hal semacam ini, juga dapat mempengaruhi

keadaan psikis anak dan semangat anak dalam menjalani kehidupan sehari-harinya.

Berdasarkan gangguan yang dialami el saat ini, peneliti berusaha membantu problem el dengan melakukan bimbingan konseling terhadap ibu Fida melalui pengembangan media permainan ular tangga dengan dikombinasikan materi pelajaran di sekolah. Setelah ibu Fida mendapatkan bimbingan dari konselor selaku peneliti, ibu Fida dapat melakukan bimbingan pada putranya. Meski tidak semua materi sekolah masuk kedalam media permainan ini, namun dengan adanya media permainan ini dapat mendorong semangat belajar el dalam kegiatan membaca dan menulis. Jadi ia dapat merefresh otaknya dengan belajar sambil bermain.

b. Latar Belakang Konseli 2

Konseling kedua adalah bernama ibu Yuli, masalah yang dialami oleh ibu Yuli ini sama halnya dengan ibu Fida. Ibu Yuli merasa bingung dan kasihan melihat purinya yang bernama Rizki masih belum memiliki kemampuan membaca dan menulis secara lancar seperti teman-temannya diluar sana.

Hal ini dilakukan bu Yuli dengan bekerja keras memenuhi kebutuhan hidup anak-anaknya dan agar tetap dapat bersekolah. Ia tidak menginginkan jika anaknya berhenti lagi sekolah karena tidak adanya biaya. Disisi lain juga, selain ibu Yuli menginginkan putrinya untuk dapat memiliki kemampuan membaca dan menulis dengan baik,

ia sangat merasa bingung bagaimana cara mengajari putrinya tersebut.

Mengingat pendidikan bu Yuli yang rendah, tidak mahir dalam memberikan bimbingan dan seringkali dari kakak-kakak Rizki yang mengajarinya juga sering beremosi tinggi melihat adiknya yang kesulitan dalam membaca dan menulis.

Rizki ini juga mengalami hal yang sama dengan el yakni mengalami kesulitan dalam membaca (disleksia) dan menulis (disgrafia). Saat ini rizki juga sudah memasuki kelas 1 Sekolah Dasar, dia adalah anak yang pendiam namun jika ia bermain bersama teman-temannya dia tergolong anak periang juga. Tapi sayangnya ketika belajar di sekolah dia sering salah membaca apa yang ditulis oleh guru di papan tulis maupun buku bacaan di sekolah.

Perkembangan rizki saat ini dalam kemampuan membaca tergolong sudah cukup bagus, namun masih banyak kesalahan dalam pengucapan huruf vokal. Seperti lupa dalam pengucapan huruf vokal “p”, “n”, selain itu juga rasa kurang percaya diri dalam belajar membaca apabila ia membaca sendiri. Rizki akan memiliki percaya diri dalam membaca apabila ada yang menyimak atau mendampingi meskipun dalam proses membaca masih banyak kesalahan dalam pengucapan vokal..

Sedangkan dalam kemampuan menulis, rizki juga mengalami hal yang sama seperti el. Rizki dalam menulis juga mengalami menulis huruf dengan keadaan terbalik seperti huruf "b" menjadi "d", huruf "n"

menjadi “u”, bahkan rizki dalam hal menulis seringkali menulis satu kata ada huruf yang hilang seperti “yang” menjadi “yag”. Dan hal ini tentunya tidak dapat dibiarkan, jika hal ini dibiarkan secara terus menerus akan berakibat fatal dalam menulis bahkan kemampuan membaca juga akan bermasalah juga. Kemampuan membaca dan menulis sangatlah berkaitan, apabila kemampuan membaca belum bisa lancar juga akan berakibat dalam kemampuan menulis.

Rizki diusia nya yang telah duduk di kelas 1 Sekolah Dasar, tentunya ia sudah mampu membaca dan menulis dengan lancar. Namun, ia belum bisa dapat menjalankan tugas perkembangannya saat ini, hal ini tentunya banyak dampak negatif pada masalah belajar di sekolah. Selain nilai jadi merosot, terkadang rizki tidak mau masuk sekolah apabila terkena marah oleh gurunya karena tidak bisa membaca dan sering di bully sama teman-temannya dikelas.

Memang rizki adalah salah satu siswa yang tidak melalui di Taman Kanak-Kanak di kelas B (Besar), ia hanya sekolah di TK kelas K (Kecil). Hal ini karena kondisi keluarga rizki yang tidak mampu menyekolahkan anaknya, yang akhirnya rizki harus berhenti sekolah selama1 tahun di kelas TK B. Mengingat kondisi ekonomi keluarga yang tidak mendukung, satu tahun selanjutnya rizki mencoba didaftarkan oleh ibundanya untuk daftar di TK B, namun salah satu dari guru tersebut menyarankan untuk langsung masuk di kelas 1

Sekolah Dasar, yang akhirnya saat ini rizki langsung memasuki di kelas 1 Sekolah Dasar.

Seperti yang telah diungkapkan dari ibunda rizki dari hasil proses konseling, pada hari Kamis 21 Desember 2017 menerangkan bahwa rizki mendapatkan hasil Ujian Akhir Semester nya dengan nilai, 12, 15, bahkan paling bagus adalah 17. Dari hasil belajar rizki ini, tentunya ia sangat memerlukan pelayanan yang lebih intens untuk membantu proses kegiatan belajarnya.

Selain gangguan yang dialami oleh rizki saat ini adalah kesulitan membaca dan menulis, adanya kondisi keluarga yang kurang mendukung mulai dari kondisi ekonomi keluarga dan keadaan keluarga yang kurang harmonis. Hal inilah yang membuat berubah kondisi psikis rizki, menjadi malas untuk belajar dan menginginkan hidup bebas tanpa adanya beban. Disisi lain juga, ada salah satu dari saudara sepupu rizki yang memutuskan untuk tidak melanjutkan sekolah dikarenakan dengan hal yang sama yakni takut untuk pergi berangkat ke sekolah karena tidak memiliki kemampuan membaca dan menulis serta trauma karena sering dimarahi oleh bu guru di sekolah.

Dari problem yang dialami rizki inilah, peneliti berusaha untuk membantu riski dalam kegiatan belajar membaca dan menulis, menumbuhkan sikap semangat belajar dan menuntun cara berfikir rizki dampak dari kegiatan rajin belajar melalui ibu Yuli untuk melakukan proses bimbingan konseling melalui permainan ular tangga. Dari

peristiwa inilah, peneliti akan mengembangkan sebuah media permainan ular tangga sebagai media pembelajaran. Mengingat kondisi rizki saat ini juga sangat tidak menyukai kegiatan membaca di buku yang penuh dengan tulisan dan ia sangat mudah bosan. Akhirnya, media permainan ini lah sebagai salah satu untuk membantu proses belajar anak yang mengalami disleksia dan disgrafia. Mengingat media permainan ini juga dikombinasikan antara warna dan gambar menarik serta beberapa materi yang terkait dengan mata pelajaran disekolah.

Diharapkan media permainan ini mampu menambah semangat bu Yuli dan ibu Fida untuk membimbing rizki dan el dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis serta tetap semangat belajar dimanapun dan kapanpun.

### C. Deskripsi Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian (place) adalah tempat dimana interaksi dalam situasi sosial sedang berlangsung atau letak penelitian yang diobservasi oleh peneliti. Penelitian ini akan dilaksanakan pada Bulan November 2017 hingga Bulan Januari 2018 di Dukuh Kayen Desa Kedung Kendo RT. 16/RW.05 Candi Sidoarjo.

Penelitian ini dilaksanakan di rumah peneliti Dukuh Kayen Desa Kedung Kendo.RT.16/RW.05 Candi Sidoarjo dan pelaksanaan pengembangan media permainan akan dilaksanakan di ruman Bapak RT. Lokasinya terletak di suatu perkampungan yang jauh dari akses jalan raya, dekat dari sebuah persawahan dan sebelum masuk ke dalam gang rumah peneliti terdapat sebuah Yayasan

Pendidikan mulai dari TK, RA, Al-Hikmah, Mi, Ma'arif NU, MTS hingga SMK.

Waktu penelitian ini telah dilakukan peneliti lebih intens sejak Awal Bulan September 2017, karena disisi lain anak sedang menjalani sebuah bimbingan belajar lebih intensif di rumah peneliti. Setelah mendapatkan berbagai gejala yang dialami oleh anak, maka peneliti sudah menyiapkan sebuah media permainan yang disertai materi pembelajaran untuk membantu suatu problem klien. Untuk mengaplikasikan sebuah media permainan ini, peneliti akan mengaplikasikannya di tanggal 20 Desember 2017 hingga 20 Januari 2018.

Untuk lebih detailnya, waktu penelitian observasi kurun waktu selama 2 bulan yakni dilakukan pada:

Tanggal : 15 September – 30 Oktober 2017

Hari : Senin – Jum'at

Waktu :15.30 – 17.00 WIB

Tempat : Rumah Peneliti

Desa Kedung Kendo RT.16/RW.05 Candi Sidoarjo

Sedangkan waktu Bimbingan Konseling dan penerapan sebuah media permainan dan meninjau hasil penelitian sebagai berikut:

No.	Hari/Tanggal	Deskripsi	Tempat
1	Selasa, November 2017	Proses Bimbingan Konseling pertama	Rumah Konseli
2	Kamis, November 2017	Proses Bimbingan konseling kedua	Rumah Konseli
3	Sabtu,	Pada hari ini pelaksanaan	Rumah Konseli

	Desember 2017	media permainan ular tangga terkait materi pelajaran disekolah dan penggerjaan soal buku pintar 1 pada bagian pilihan ganda. Karena kondisi konseli yang mudah cepat bosan	
4	Minggu, 31 Desember 2017	Melanjutkan pengisian buku pintar 1 pada bagian isian.	Rumah Konseli
5	Sabtu, 6 Januari 2018	Pada hari ini pelaksanaan media permainan ular tangga terkait motivasi islami dan penggerjaan soal buku pintar 2 pada bagian pilihan ganda.	Rumah Pak RT
6	Minggu, 7 Januari 2018	Pada hari ini, penggerjaan soal bagian isian dan uraian	Rumah Peneliti

Tabel 1: Jadwal Pelaksanaan Media Permainan

## D. Deskripsi Produk

## 1. Permainan Ular Tangga

Pada keaslinya, permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Di dalam papan permainan terdapat kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak terdapat sejumlah tangga dan ular yang menghubungkan dengan kotak lain.

Permainan ini memiliki beberapa aturan yang harus dijalankan dalam bermain, yaitu:

- a. Semua pemain memulai permainan dari petak nomor 1.
- b. Terdapat beberapa jumlah ular dan tangga pada petak tertentu pada papan permainan.
- c. Terdapat dua buah dadu dan beberapa bidak. Jumlah bidak yang digunakan sesuai dengan jumlah pemain.
- d. Panjang ular dan tangga bermacam-macam, ada yang pendek dan ada juga yang panjang.
- e. Ular dapat memindahkan bidak pemain mundur beberapa petak, sedangkan tangga dapat memindahkan bidak pemain maju beberapa petak.
- f. Untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama, biasanya didasarkan nilai tertinggi dari hasil pelemparan dadu oleh setiap pemain pada awal permainan.
- g. Pada saat gilirannya, pemain melempar dadu dan dapat memajukan bidaknya beberapa petak sesuai dengan angka hasil lemparan dadu.
- h. Bila pemain mendapat angka 6 dari hasil pelemparan dadu, maka pemain tersebut mendapat giliran sekali lagi untuk melempar dadu dan memajukan bidaknya sesuai angka yang diperoleh dari pelemparan dadu terakhir.

- i. Jika bidak pemain berakhir pada petak yang mengandung kaki tangga, maka bidak tersebut berhak maju beberapa petak sampai pada petak yang ditunjuk oleh puncak dari tangga tersebut.
  - j. Jika bidak pemain berakhir pada petak yang mengandung ekor ular, maka bidak tersebut harus turun/mundur pada petak yang ditunjuk oleh kepala dari ular tersebut.
  - k. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang pertama kali berhasil mencapai kotak nomor 100.

Jadi, permainan ular tangga adalah interaksi antara pemain melalui papan permainan ular tangga dengan menggunakan bidak dan dadu sesuai dengan aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu.

## 2. Pengembangan Produk Permainan Ular Tangga

Berangkat dari sebuah problem yang dialami oleh klien yang telah dijelaskan di bagian latar belakang pada bab 1, maka peneliti mengembangkan satu produk yang bermanfaat, sederhana, menarik, mudah dipahami, praktis, sistematis dan menunjang pencapaian tujuan dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis bagi anak yang mengalami disleksia dan disgrafia.

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebuah media permainan ular tangga. Pada mulanya permainan ular tangga ini sudah banyak dikenal oleh masyarakat bahkan pada kalangan anak-anak. Permainan ular tangga ini termasuk sebuah permainan yang bersifat tradisional, dimana dalam pemainan ini seorang pemain boleh terdiri dari

2-3 orang atau lebih. Dalam permainan ini pemain yang mendapatkan kesempatan main akan melemparkan dadu yang tersedia dan menjalankan dirinya berjalan sesuai dengan angka dadu yang dilempar tersebut.

Pada permainan ular tangga ini seorang pemain berlomba-lomba untuk melewati setiap kotak yang tersedia untuk sampai di kotak terakhir yakni kotak berangka 100, dimana pemain baru dikatakan menang dalam permainan ular tangga ini.

Dalam peraturan permainan ular tangga ini terdiri dari beberapa peraturan yang harus mampu dilalui oleh pemain. Jika pemain berhenti dikotak tangga, maka pemain dapat naik sesuai tangga yang tersedia. Sedangkan pemain berada di kotak ular, maka pemain harus turun sesuai panjang ular yang ada di papan permainan ular tangga. Begitupun seterusnya dalam permainan ular tangga tersebut.

Melihat penjelasan permainan ular tangga yang pada umumnya dikenal masyarakat, utamanya di kalangan anak-anak yang pada umumnya digunakan dalam permainan biasa. Untuk menjadikan sebuah permainan ini berkembang lebih menarik, bermanfaat bagi anak-anak dan sebagai media permainan serta belajar. Maka disini penulis maupun peneliti mengembangkan sebuah permainan ular tangga sebagai media permainan ular tangga untuk anak disleksia dan disgrafia untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis pada anak usia sekolah dasar.

Mengingat anak disleksia adalah seorang anak yang mengalami kesulitan dalam membaca dan anak disgrafia yang mengalami kesulitan

menulis, tentunya untuk mengajari anak yang menyandang problem tersebut tidak mudah dan bagi anak-anak sendiri terkadang membaca yang banyak tulisannya mudah cepat membuat mereka bosan. Maka disini peneliti, membantu anak yang menyandang disleksia dan disgrafia dalam mengatasi permasalahnya tersebut dengan membantu mereka belajar sambil bermain.

Pengembangan media permainan ini mempunyai tujuan agar dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menulis pada anak disleksia dan disgrafia. Produk ini terdiri dari empat bagian, yaitu:

## 1. Nama dan Deskripsi Produk

Produk yang ingin dikembangkan oleh peneliti guna meningkatkan kemampuan membaca dan menulis pada anak disleksia dan disgrafia yaitu dengan mengembangkan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran.

Dimana dalam permainan ular tangga ini diharapkan dapat membantu anak untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis pada anak disleksia dan disgrafia di usia sekolah dasar. Spesifikasi media permainan ulat tangga untuk anak disleksia dan disgrafia ini terdiri dari 2 macam papan, yaitu:

- 1) Pada papan ular tangga yang pertama ini terdiri dari 100 kotak yang akan dilalui oleh pemain pada umumnya. Namun yang membuat hal ini beda adalah, pada papan permainan pertama ini di beberapa kotak terdapat soal atau pun pertanyaan yang harus

dibaca dan diselesaikan oleh pemain sebelum melangkah ke kotak selanjutnya. Di beberapa kotak yang terdapat beberapa soal ataupun pertanyaan yang harus dijawab, pertanyaan ini memuat dari pertanyaan seputar mata pelajaran disekolah seperti Bahasa Indonesia, Matematika, Pendidikan Kewarganegaraan, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, dan sebagainya.

Meski tidak semua pertanyaan dalam setiap mata pelajaran masuk di dalam permainan ini, namun media ini dibuat agar dapat merangsang anak untuk terus meningkatkan kemampuan membaca, dan memotivasi dirinya untuk tetap semangat belajar serta membantu pola fikir mereka bahwasannya dengan belajar membuat dirinya menambah wawasan mereka dan pandai. Selain itu, dari papan permainan ular tangga ini terdiri dari beberapa kotak yang memiliki warna berbeda-beda serta terdiri dari beberapa gambar yang menarik agar pemain tidak merasa bosan dan tetap semangat dalam melanjutkan permainan ini.

- 2) Untuk papan permainan ular tangga yang kedua ini, terdiri dari 20 kotak. Dimana di setiap kotak terdiri dari bacaan yang harus dibaca oleh pemain disertai gambar yang menarik. Dari papan permainan ular tangga ini bertemakan motivasi islami yang bertujuan untuk memotivasi setiap pemain agar tetap semangat dalam belajar terutamanya dalam meningkatkan kemampuan membaca. Tujuan dari papan permainan yang kedua ini untuk

memotivasi setiap pemain untuk terus belajar, dan merangsang dirinya agar semangat belajar.

## 2. Bahan Produk

Bahan yang digunakan untuk media permainan ular tangga yakni papan ular tangga terbuat dari Banner, untuk papan ular tangga yang berisikan 100 kotak menggunakan banner berukuran 200 cm x 200 cm, sedangkan papan permainan ular tangga kedua yang berisikan motivasi islam menggunakan banner ukuran 100 cm x 100 cm serta sebuah dadu yang terbuat dari kain flanel yang berisikan dakron. Bahan tersebut sangat aman digunakan dalam permainan tersebut.

### 3. Pelaksanaan Permainan

Pada pelaksanaan permainan ini, permainan ular tangga yang telah dicetak dibentangkan diatas lantai yang siap untuk dimainkan oleh pemain. Dalam permainan ini pemain tidak perlu menggunakan bidak (orang-orangan) untuk menjalankan permainan ini. Pemain yang akan menjalankan permainan ini adalah pemain (klien) itu sendiri, Jadi klien ikut berperan aktif dalam permainan ini dan turun langsung diatas papan permainan ini.

Sebelum permainan ini dimulai, pemain dengan lawan pemain akan melakukan suit terlebih dahulu untuk menentukan siapakah pemain pertama yang akan bermain. Jika pemain mendapatkan kesempatan bermain, pemain berhak melemparkan dadu yang

tersedia tanpa diwakilkan. Jika pemain mendapatkan dadu angka 6, maka pemain boleh melemparkan dadu lagi.

Dalam peraturan permainan ular tangga ini, sama halnya dengan peraturan permainan ular tangga pada umumnya. Jika pemain, berhenti dikotak tangga ia berhak naik tangga sesuai angka yang tertera dan sebelum naik tangga, pemain harus menyelesaikan persoalan di kotak sebelum naik tangga. Sedangkan pemain berada dikotak ular, ia harus turun mengikuti alur ular tersebut.

Untuk pemenang dalam permainan ular tangga pada papan pertama yang berisikan 100 kotak, pemain yang menang akan mendapatkan sebuah reward sesuai dengan petunjuk yang tertera dalam kotak tersebut. Sedangkan pemain yang kalah akan mendapatkan reward tersendiri dari konselor.

#### 4. Kelebihan dan Kekurangan Media Permainan

Di dalam media permainan ini juga memiliki beberapa kelebihan maupun kekurangan. Berikut ini kelebihan yang dimiliki dari media permainan ini:

- 1) Pada permainan ini mampu melatih sikap anak untuk mengantri dalam memulai pengocokan dadu atau permainan.
  - 2) Melatih kognitif anak saat menjumlahkan mata dadu ketika keluar.
  - 3) Melatih interaksi sosial dengan lawan main.

- 4) Melatih anak agar terus belajar karena belajar adalah hal yang menyenangkan dan mengasyikan, bukan lagi sesuatu yang hanya harus terpaku pada lembaran-lembaran buku atau soal ulangan.
- 5) Media ular tangga ini sangat efektif untuk meengulang (review) pelajaran yang telah diberikan
- 6) Media ini sangat praktis dan ekonomis serta mudah untuk dimainkan.
- 7) Dapat meningkatkan antusias anak dalam menggunakan media pembelajaran ini.
- 8) Anak akan menjawab pertanyaan dengan sungguh-sungguh apabila mereka berhenti di kotak pertanyaan.
- 9) Media ini sangat disenangi oleh anak karena banyak terdapat gambar yang menarik dan full color.

Selain memiliki beberapa kelebihan, permainan ini juga memiliki beberapa kekurangan di antaranya:

- 1) Membutuhkan persiapan yang matang agar menyesuaikan konsep materi dan kegiatan pembelajaran
- 2) Jika terdapat anak yang cenderung cepat bosan maka ia akan kehilangan minat untuk bermain.
- 3) Penggunaan media permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak.

- 4) Permainan ular tangga ini tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran
  - 5) Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan keriuhan
  - 6) Jika anak turun tangga, maka kemungkinan mendapatkan jenis soal yang sama.
  - 7) Bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bemain.

Setelah dijelaskan secara detail terkait deskripsi produk permainan ular tangga untuk anak disleksia dan disgrafia pada anak usia sekolah dasar. Untuk mengetahui tingkat ketepatan, kelayakan dan kegunaan media permainan beserta buku panduannya, peneliti mengajukan media beserta buku panduan yang telah ditulis kepada tim uji ahli media maupun materi untuk diadakan analisa. Adapun identitas lengkap penguji ahli sebagai berikut:

a. Pengujii I

Nama : Dr. Agus Santoso, S. Ag, M. Pd

Tempat Tanggal Lahir : Malang, 25 Agustus 1970

Alamat : Gempol, Pasuruan

No. Hp/E-mail : 085850414494

## Riwayat Pendidikan : 1. S1 Tarbiyah

2. S2 BK Unive

## III. THE UNIVERSAL PEGON MEETING

J. S3 DIK UNIVERSITAS NEGERI MALANG

Pengalaman Kerja : Kaprodi Bimbingan dan Konseling Islam

b. Penguji II

Nama : Yusria Ningsih, S. Ag, M. Kes

Tempat Tanggal Lahir : Situbondo, 18 mei 1976

Alamat : Jl. Raden Wijaya V/24 Gedangan Sidoarjo

No. Hp/E-mail : 081252515198/ yusrinaningsih@yahoo.com

Pengalaman Organisasi : 1. Sekretaris Fatayat Situbondo

## 2. Sekretaris Muslimat Situbondo

Pengalaman Kerja : 1. Dosen Luar Biasa di berbagai Akademis

## Kesehatan

## 2. Dosen Luar Biasa di perguruan tinggi

STKIP

### 3. Dosen UIN Sunan Ampel Surabaya

c. Pengaji III (Ahli Materi)

Nama : Sutinah Rahayu

Tempat Tanggal Lahir : Sidoarjo, 20 Oktober 1975

Alamat : Desa Kedung Kendo RT.02/RW.01 Candi

## Sidoarjo

No. Hp/E-mail : -

Riwayat Pendidikan : 1. SDN Kedung Kendo

## 2. SMPN 1 Candi

### 3. SMEAN Sidoarjo

4. S1 Universitas Muham

Pengalaman Organisasi : 1. Fatayat

## 2. PKK

Pengalaman Kerja : Guru di Sekolah MI. Ma'arif Desa Kedung  
Kendo

d. Pengaji IV (Ahli Materi)

Nama : Alim

Tempat Tanggal Lahir : Sidoarjo, 06 Mei 1965

Alamat : Desa Kedung Kendo RT.12/RW.05 Candi  
Sidoario

No. Hp/E-mail : -

Riwayat Pendidikan : 1. Mi. Ma'arif Kedung Kendo

## 2. MTS. Al-Muawanah

### 3. MAN Sidoarjo

4. D2

## 5. S1 PGSD

## Pengalaman Organisasi : 1. Fatayat

2. PKK

Pengalaman Kerja : Guru di Sekolah MI. Ma'arif Desa Kedung  
Kendo

**E. Bimbingan Konseling Terhadap Ibu Yang Memiliki Anak Berkebutuhan Khusus (Disleksia dan Disgrafia) Pada Usia Sekolah Dasar Melalui Permainan Ular Tangga Di Desa Kedung Kendo**

1. Proses Bimbingan Konseling Terhadap Ibu Yang Memiliki Anak Berkebutuhan Khusus (Disleksia dan Disgrafia)

#### a. Proses Bimbingan Konseling

Dalam proses bimbingan konseling peneliti sebagai pengarah dan fasilitator. Bimbingan konseling ini dimulai dengan cara pendekatan dengan ibu yang memiliki anak disleksia dan disgrafia. Dalam proses ini, peneliti memberikan bimbingan terhadap ibu-ibu cara membimbing anak yang memiliki kesulitan dalam membaca dan menulis. Selain itu, peneliti memberikan cara-cara menghadapi anak yang memiliki kesulitan dalam membaca maupun menulis.

Bimbingan konseling ini dilakukan beberapa sesi sebagai berikut:

- 1) Pertemuan pertama yakni peneliti melakukan pendekatan dengan ibu yang memiliki anak kesulitan dalam membaca dan menulis. Peneliti melakukan home visit ke rumah ibu Fida yang memiliki anak bernama El dan Ibu Yuli yang memiliki putri bernama rizki, untuk mengetahui kondisi putra-putri mereka ketika dalam proses belajar dirumah dan kegiatan apa saja yang dilakukan dalam kesehariannya. Setelah mengetahui latar belakang kondisi anak dari setiap konseli, peneliti menjelaskan kepada ibu-ibu bahwasannya putra-putri mereka memiliki kesulitan dalam membaca yang disebut disleksia dan kesulitan dalam menulis yang disebut disgrafia.

Pada proses konseling pertama ini, ibu Fida menceritakan bahwasannya ia sangat pusing dan bingung menghadapi putranya yang satu ini, hingga pada di bangku kelas satu sekolah dasar El masih belum memiliki kemampuan dalam membaca bahkan ia sangat sering sekali untuk mengucapkan huruf dalam keadaan salah. Sedang konseli yang bernama Ibu Yuli yang memiliki anak bernama Rizki juga menceritakan, ia sangat kasihan sekali tehadap putrinya karena masih belum memiliki kemampuan membaca seperti teman-temannya. Sehingga nilai prestasi disekolah yang ia dapatkan sangat rendah sekali, disisi lain dari pihak keluarga Ibu Yuli tidak mampu untuk mengajari putri mereka untuk berkemampuan membaca, hal ini karena orang tua yang bekerja untuk mencari nafkah dan pendidikan yang kurang memadai. Disini peneliti menjelaskan bahwasannya akan mengajak ibu-ibu tersebut untuk membimbing ibu-ibu untuk putra-putri mereka melalui permainan ular tangga yang dikombinasikan dengan materi pembelajaran kelas satu sekolah dasar sesuai dengan tugas perkembangan mereka. Hal ini dapat dilakukan oleh setiap konseli untuk membimbing putra-putri mereka dalam kegiatan belajar dirumah.

- 2) Pertemuan Kedua, pada tahap ini peneliti menanyakan bagaimana perkembangan dari putra-putri konseli setelah menjalani bimbingan belajar selama beberapa bulan dirumah peneliti. Hasil

pertemuan dengan ibu Fida, beliau menyebutkan bahwasannya putranya yang bernama El memiliki perkembangan yang cukup dalam mengingat abjad dan dalam kegiatan mengeja. Namun, beliau merasakan ingin meningkatkan kemampuan membaca dan menulis pada putranya, karena mengingat putranya sudah memasuki di bangku kelas satu sekolah dasar.

Sedangkan, hasil proses konseling dengan Ibu Yuli menyatakan bahwasannya putrinya sudah mampu merangkai kata-kata pendek. Namun, untuk kemampuan mengucapkan, mengingat huruf masih kurang dari kemampuan pada umumnya dan kemampuan dalam menulis masih perlu untuk bimbingan. Melihat hasil penjelasan dari setiap konseli tersebut, peneliti memberikan penjelasan bagi mereka untuk mengarahkan pemikiran setiap konseli tetap berfikir dan bertindak positif terhadap putra-putrinya sebagai berikut:

- a) Menjalin Komunikasi yang Baik dengan Anak. Disini peneliti menjelaskan kepada setiap konseli bahwasanya apapun kesibukan yang dilakukan oleh setiap orang tua, ibu ataupun ayah harus mampu meluangkan sedikit berkomunikasi dengan anak. Mulai dari menanyakan bagaimana aktivitas disekolah?, apakah kesulitan yang dialami pada hari ini?, bagaimana perasaannya hari ini? dan lain sebagainya. Melalui komunikasi seperti ini, anak akan merasa diperhatikan dan akan mendorong anak untuk bersemangat dalam belajar.

- b) Ibu memiliki sikap empati. Peneliti menjelaskan bahwasannya setiap anak dilahirkan dalam keadaan yang sama, namun memiliki potensi yang berbeda-beda. Dalam hal ini, ibu mencoba untuk lebih dapat merasakan posisi anak mereka ketika memiliki kesulitan dalam membaca dan menulis. Seorang ibu mampu untuk memberikan perhatian, kasih sayang, dan rasa empati bahwasannya putra-putri mereka sangat memerlukan sekali peranan ibu untuk dapat membantu menjalankan tugas perkembangan mereka di saat ini yaitu membaca dan menulis.
- c) Memberikan Dukungan. Dalam hal ini, ibu selalu mendukung dan mengapresiasi setiap hal positif yang dilakukan oleh putra-putri mereka. Baik itu sedikit kemajuan dalam hal membaca dan menulis, sebab dengan adanya apresiasi yang diberikan anak akan timbul rasa percaya diri dan senang bahwasanya ia mampu mengembangkan potensi mereka.
- 3) Pertemuan Ketiga. Pada pertemuan ini peneliti melanjutkan pembahasan dari pertemuan konseling yang lalu. Disini peneliti memohon izin dan meminta waktu dari setiap konseli untuk dapat meluangkan waktunya sebentar untuk mendapatkan bimbingan dari peneliti dalam mengajari putra-putri mereka yang kesulitan dalam membaca dan menulis melalui pengembangan media permainan ular tangga yang dikombinasikan dengan materi pemebelajaran

sesui dengan kompetensi dasar di kelas satu sekolah dasar. Dan disini peneliti menanyakan, “Apakah dari setiap ibu bersedia meluangkan waktu sebentar untuk menerima bimbingan?”. Dan dari setiap konseli menyatakan bersedia untuk menerima bimbingan tersebut dan mengizinkan bahwasannya putra-putri mereka untuk mengikuti bimbingan melalui media permainan ular tangga yang akan dibimbing oleh setiap ibu mereka sendiri dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis.

- 4) Pertemuan keempat. Pada pertemuan ini, peneliti melakukan pendampingan terhadap konseli melakukan bimbingan pada media permainan ular tangga yang akan diaplikasikan pada putra-putri mereka. Pada tahap ini, yang akan memberikan bimbingan pada anak disleksia dan disgrafia adalah ibu mereka sendiri yang difasilitasi oleh peneliti.
- 5) Pertemuan kelima. Pada pertemuan ini, konseli tidak dapat mendampingi putra-putri mereka dalam pengerjaan Buku Pintar Jilid 1 dan Buku Pintar Jilid 2, hal ini dikarenakan konseli harus bekerja dan disisi lain konseli memberikan amanah kepada peneliti untuk mendampingi putra-putri untuk mengerjakan buku reward tersebut.
- 6) Pertemuan keenam. Pada tahap pengaplikasian permainan ular tangga pada anak disleksia dan disgrafia yang dilakukan oleh setiap konseli pada putra-putri mereka. Permainan ular tangga pada

tahap ini yang akan diaplikasikan adalah permainan ular tangga motivasi islami, yang disusun guna untuk meningkatkan kemampuan membaca dan motivasi dalam belajar. Serta pada pertemuan ini konseli mendampingi putra-putri mereka dalam penggerjaan buku pintar jilid 2

#### b. Pengolahan Waktu Permainan

Proses bimbingan terhadap ibu yang memiliki anak Disleksia dan Disgrafia melalui media permainan ular tangga yang dikombinasikan materi pembelajaran kelas satu sekolah dasar ini dilakukan dalam 2 sesi bimbingan. Setiap sesi dilakukan selama 90 menit dengan rincian waktu 15 menit pertama untuk pendahuluan, 10 menit untuk melakukan penjelasan peraturan dari konseli ke putra-putrinya, 30 menit untuk proses bimbingan melalui permainan ular tangga dan 35 menit untuk melakukan post test kepada putra-putri melalui buku reward dari permainan ular tangga.

Adapun mengenai pengolahan waktu kegiatan dapat dijabarkan sebagai berikut:

No	Waktu	Kegiatan	Keterangan
1	15 menit	Pendahuluan	Konselor ke Konseli
2	10 menit	Pendahuluan	Konseli ke Putra/i
3	30 menit	Proses Bimbingan	Inti Permainan
4	35 menit	Post Test	Kesimpulan
Total Waktu 90 menit			

Tabel 2: Waktu Permainan Sesi I

No	Waktu	Kegiatan	Keterangan
1	15 menit	Pendahuluan	Konselor ke Konseli
2	10 menit	Pendahuluan	Konseli ke Putra/i
3	20 menit	Proses Bimbingan	Inti Permainan
4	45 menit	Post Test	Kesimpulan
Total Waktu 90 menit			

Tabel 3: Waktu Permainan Sesi II

c. Hasil Respon Bimbingan Konseling Terhadap Ibu Yang Memiliki Anak Berkebutuhan Khusus (Disleksia dan Disgrafia) Pada Usia Sekolah Dasar

Setelah melakukan proses konseling dengan Ibu Fida dan Ibu Yuli terkait problem memiliki anak yang kesulitan membaca dan menulis, mereka memberikan respon aktif dan positif atas pengarahan yang diberikan oleh peneliti.

Ibu-ibu ini aktif sekali dalam proses konseling, mereka mau menceritakan semua keluhan yang dialami terkait memiliki anak disleksia dan disgrafia. Dan bahkan, mereka sangat senang sekali dan serta mengizinkan putra-putri mereka untuk dapat menerima bimbingan melalui media permainan ular tangga.

Mereka memberikan penegasan bahwasannya dengan permainan ular tangga yang dikombinasikan dengan materi pembelajaran ini dapat memberikan pencerahan kepada putra-putrinya dalam menerima

materi pembelajaran terkait dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis.

Karena ibu Fida dan ibu Yuli sendiri juga menjelaskan bahwasannya dengan belajar melalui buku bacaan yang penuh dengan tulisan, putra-putri mereka cenderung cepat bosan dan minat untuk belajar menjadi turun. Dengan adanya bimbingan melalui media permainan ular tangga ini, ibu Yuli dan Fida merasakan hal ini adalah suatu yang menarik dan mereka sangat senang sekali jika anak-anak mereka diajak membuka wawasannya dalam belajar dengan cara belajar yang baru.

Ibu Fida mengatakan akan meluangkan waktu luangnya untuk dapat mendampingi putranya dalam belajar agar kemampuan dalam membaca dan menulis dapat ditingkatkan, begitupun sebaliknya dengan ibu Yuli.

Berikut ini pemaparan dari ibu Yuli dan ibu Fida terkait kesulitan yang dialami putra-putrinya dalam kemampuan membaca dan menulis:

No	Kegiatan	Nama Konseli		Keterangan
		El	Rizki	
1	Tidak dapat melafalkan semua huruf vokal (a, i, u, e, o)	-	-	
2	Tidak dapat melafalkan beberapa huruf konsonan	√	√	Lupa dalam pengucapan
3	Tidak dapat melafalkan gabungan huruf diftong	√	-	Konsentarsi yang kurang

	(nya, nga)			
4	Tidak dapat melafalkan vokal rangkap (ia, oi, ua, dst)	√	√	Sulit dalam pengucapan
5	Tidak dapat membedakan huruf yang bentuknya hampir sama (b, d, p, q, m, n, w)	√	√	Masih bingung dalam membedakan huruf yang hampir memiliki bentuk sama dengan huruf lain
6	Penghilangan huruf atau kata (“Bunga melati itu putih” dibaca “Bunga melati putih”)	√	√	Lebih memilih menulis kalimat yang simple
7	Penyisipan kata (“Ibu menggoreng di dapur” dibaca “ibu menggoreng ikan di dapur”)	√	√	Menurut mereka, agar kalimat menjadi sempurna
8	Penggantian kata, makna tetap (“Ibu membaca buku” dibaca “mama membaca buku”)	√	-	Suatu kebiasaan panggilan didalam keluarga disamakan dengan bacaan
9	Penggantian kata, makna berbeda (“semangka berwarna merah” dibaca “semangka rasanya	√	-	Tidak membaca kata selanjutnya, namun langsung

	manis”)			memperkirakan
10	Pengucapan kata yang salah, tidak bermakna (“wati beli nanas” dibaca “mati beli nanas”)	√	-	Pembedaan huruf “w” dengan “m”
11	Pengucapan kata dengan bantuan guru “Kuda itu lari kencang” dibaca “kuda itu lari..... kencang”	√	√	Perlu adanya pemancingan dari pihak lain
12	Tidak memperhatikan tanda baca (.,?!)	√	√	Tidak mengenal tanda baca
13	Membetulkan kesalahan sendiri (“Duku itu manis” dibaca “Buku itu manis” dibetulkan sendiri menjadi “Duku itu manis”	√	√	Mencoba memaknai hasil bacaan yang dibaca
14	Ragu-ragu dalam membaca (Budi bermain kelereng” dibaca “Budi... bermain... kelereng”)	√	√	Membaca dalam keadaan masih mengeja dan terbata-bata
15	Tidak dapat membaca susunan bacaan cerita	√	√	Mudah cepat bosan jika melihat bacaan yang penuh tulisan.

Tabel 4: Observasi Disleksia

No	Kegiatan	Nama Konseli		Keterangan
		El	Rizki	
1	Salah arah dalam memulai menulis	-	-	

2	Salah dalam memegang pensil	-	-	
3	Tidak bisa menulis nama panggilannya sendiri	-	-	
4	Tidak dapat menulis huruf-huruf tertentu	✓	✓	Kesulitan menulis huruf yang memiliki bentuk yang hampir sama
5	Tidak dapat menyalin tulisan meski dengan melihat	-	-	
6	Menulis tidak tepat pada garisnya	✓	✓	Penulisan tidak rapi
7	Terjadi pengurangan huruf dan kata	✓	✓	Hilangnya huruf dalam penulisan kata, karena kemampuan mengeja kurang
8	Terjadi penambahan huruf	✓	✓	Pengejaan yang salah
9	Tulisan menunjukkan kesalahan ucap	✓	✓	Kurangnya konsentrasi
10	Terjadi pembalikan huruf dalam kata	✓	✓	Sulit membedaka

				n huruf
11	Dalam menulis terjadi pembalikan konsonan	✓	✓	-
12	Pembalikan konsonan atau vokal	✓	✓	-
13	Terjadi pembalikan suku kata	✓	✓	-
14	Tidak memperhatikan ejaan	✓	✓	Lupa dengan ejaan yang dibaca sebelumnya
15	Penulisan huruf besar dan kecil masih bercampur	✓	✓	Tidak adanya konsisten

Tabel 5 : Observasi Disgrafia

2. Hasil Implementasi Bimbingan Terhadap Ibu Yang Memiliki Anak Disleksia dan Disgrafia Melalui Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis

Setelah proses konseling dilakukan oleh peneliti pada pihak konseli yang memiliki anak berkebutuhan khusus yakni disleksia dan disgrafia dan penyelesaian pengembangan produk permainan ular tangga yang dikombinasikan dengan materi pembelajaran untuk putra-putri konseli. Tahap peneliti yang selanjutnya yakni memberikan bimbingan kepada konseli tata cara penggunaan permainan ular tangga yang sudah dikembangkan oleh peneliti.

Hal ini dilakukan, untuk membimbing konseli dalam menjalin kedekatan antara ibu dan anak dalam proses pengarahan untuk membantu seorang ibu mendidik anaknya dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis. Berikut ini pemahaman yang didapatkan konseli setelah melakukan proses konseling dan menerima bimbingan melalui media permainan ular tangga:

- a. Konseli mulai mengontrol dan memantau kegiatan yang dilakukan oleh anaknya. Setelah dilakukannya proses konseling dan penelitian tentang pengasuhan, konseli ini mulai menerapkan aturan, petunjuk dan rambu-rambu bagi tumbuh kembang anak. Pada sebelumnya, setiap konseli membiarkan anak-anaknya hidup bebas tanpa adanya tuntutan. Namun setelah dilakukan proses konseling, konseli mulai membuat peraturan seperti harus tidur pada siang hari, melatih diri dalam kemampuan membaca dan menulis pada malam hari. Hal ini dilakukan oleh konseli, untuk membiasakan hal yang bukan biasa bagi anak menjadi suatu kebiasaan yang harus dilakukan anak.
  - b. Konseli mulai memberikan dukungan atau apresiasi setiap perbuatan positif yang dilakukan anaknya. Bentuk dukungan yang diberikan konseli pada anaknya seperti penyediaan sarana dan prasarana bagi pencapaian kemampuan anak, pada sebelumnya anak kurang terkontrol sekali terkait peralatan alat tulis. Hasil dari proses konseling, konseli memenuhi segala peralatan yang dibutuhkan anak dalam menunjang proses belajarnya seperti pensil, pengahapus, routan

dan lain sebagainya. Dengan perhatian dari orang tuanya tersebut, menumbuhkan semangat belajar pada diri anak, sehingga anak akan minat dalam proses belajar. Selain itu juga, ibu memberikan apresiasi kepada anak ketika anak dapat mengucapkan atau membacakan kalimat dengan keadaan cukup lancar, dengan memberikan tanda jempol. Hal ini memberikan sebuah kepercayaan dan semangat terhadap anak bahwasannya ibu percaya kalau anaknya mampu mengembangkan kemampuannya.

- c. Menjalin komunikasi. Disini setiap konseli mencoba untuk menjalin komunikasi lebih baik dengan anak, seperti menanyakan bagaimana hasil belajar tadi di sekolah?. Meskipun pertanyaan ini cukup sederhana, namun anak merasakan akan ada sebuah perhatian dan kasih sayang dari ibu bahwasannya ia diperhatikan. Dengan pertanyaan sederhana tersebut, anak mulai menceritakan kesulitan-kesulitan yang dialami ketika proses belajar disekolah ataupun bersama teman-temannya. Hal ini cukup berharga bagi psikis anak, jika anak merasakan senang dan nyaman atas perhatian yang diberikan ibu akan merangsang untuk semangat dalam belajar.
- d. Pengasuhan bersama. Pengasuhan bersama yang dilakukan konseli pada tahap ini yakni mencoba untuk membimbing anaknya yang memiliki kesulitan dalam membaca dan menulis dengan bekerjasama dengan pihak ayah ataupun saudara-saudaranya. Seperti halnya ibu Fida, ia menasihati kepada kakaknya El agar ia mampu membimbing

adiknya dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis. Ibu Fida mengingatkan kepada kakak El agar tidak memarahi adiknya ketika dalam keadaan salah membaca dan menulis, namun harus diingatkan dan dibimbing. Begitupun sebaliknya dengan ibu Yuli bekerjasama dengan kakak Rizki, untuk selalu mensupport adiknya dalam proses belajar.

- e. Setelah melakukan bimbingan melalui media permainan ular tangga, setiap konseli menyadari bahwasanya cara belajar dapat dilakukan dengan berbagai macam cara. Hal ini, konseli merasakan terbantu dalam membimbing anaknya untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis melalui media tersebut. Konseli akan mencoba untuk berusaha lebih keras lagi dalam membimbing anak-anaknya dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis melalui media tersebut.

Berdasarkan hasil implementasi diatas, peneliti merasakan bahwasannya proses bimbingan konseling terhadap konseli dapat berjalan secara maksimal, karena konseli dapat memahami apa yang disampaikan oleh peneliti. Meski dalam penelitian ini tidak dapat membantu putra-putri konseli dalam memiliki kemampuan membaca dan menulis secara lancar. Namun, bimbingan ini dapat diteruskan sendiri oleh konseli dalam membimbing putra-putrinya.

## BAB IV

### ANALISIS DATA

#### A. Analisis Data Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Anak Disleksia dan Disgrafia

##### 1. Analisis Hasil Pengembangan Media Permainan Ular Tangga

Pengembangan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis mengikuti model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu tahap analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Pelaksanaan keseluruhan prosedur pengembangan dalam penelitian ini secara rinci dapat dilihat pada uraian sebagai berikut:

###### a. Tahap Analisis (Analysis)

Pada tahap analisis, peneliti melakukan wawancara dengan orang tua dari setiap anak dan melakukan wawancara dari wali kelas setiap anak ketika proses pembelajaran di kelas serta melakukan observasi dari setiap tingkah laku, tindakan, proses belajar dan perkembangan dalam belajar dari setiap anak ketika belajar bersama peneliti di rumah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Fida, menjelaskan bahwa keseluruhan dalam proses belajar El diserahkan semua ke guru les yang membimbingnya. Melihat kondisi keluarga El saat ini yakni ayah dan ibunya telah bercerai, ketika dirumah El menjadi anak yang tidak terkontrol. Seperti kegiatan belajar di rumah tidak ada yang

memantau, kurangnya perhatian dan kasih sayang sehingga El sekarang menjadi anak manja. Dalam kegiatan belajar ingin minta ditemani, seperti halnya dalam belajar membaca dan menulis El butuh sosok pendamping untuk membimbingnya, ia tidak akan mau membaca jika tidak dibimbing dan ditemani.

Sedangkan, hasil wawancara dengan ibunda dari Rizki menyatakan bahwa Rizki memang terbilang anak yang pendiam. Ibunya menceritakan bahwasanya Rizki memang tidak menyelesaikan sekolah di taman-kanak hingga selesai, ia hanya mengikuti sekolah di taman kanak-kanak di kelas A saja. Sedangkan di taman kanak-kanak kelas B ia terpaksa berhenti, sebab kondisi ekonomi keluarga Rizki yang tergolong menengah ke bawah sehingga ia terpaksa untuk berhenti selama satu tahun. Dan ketika ingin mendaftarkan sekolah lagi, sebagian dari guru disekolah untuk menyarankan rizki langsung memasuki kelas 1 Sekolah Dasar. Sebab, melihat dari usia Rizki yang sudah memasuki di kelas 1 Sekolah Dasar.

Selain itu juga, kondisi intelektual Rizki yang memang sejak di usia TK memiliki kelemahan dalam mengingat huruf. Hal inilah yang menghambat ia dalam proses membaca hingga berdampak juga pada kemampuan menulisnya juga terhambat. Ibunya juga menceritakan bahwasanya Rizki ketika belajar dirumah bersama kakak-kakaknya sering dimarahi karena kemampuan membaca yang lambat, hal ini menyebabkan motivasi rizki dalam belajar menurun.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas setiap konseli, wali kelas dari peserta didik El menjelaskan bahwasanya ketika El belajar di sekolah semangat dalam belajar masih kurang. Bahkan setiap kali ada tugas maupun ulangan, El selalu mendapatkan nilai di bawah skor 15. Sehingga ia tergolong salah satu peserta didik yang tertinggal jauh dengan teman-temannya yang lain.

Sedangkan hasil wawancara dengan wali kelas konseli yang bernama Rizki menjelaskan bahwa ketika disekolah ia tergolong anak pendiam sekali namun ia juga sebagai peserta didik yang penurut. Ketika guru memerintahkan Rizki membaca ia juga belajar membaca dengan sikap malu-malu dan tak luput juga masih banyak kesalahan dalam pengucapan huruf vokal abjad dan masih kesulitan dalam merangkai huruf.

Melihat hasil wawancara dari orang tua peserta didik dan wali kelas dari setiap konseli, dapat disimpulkan bahwasanya anak-anak sangat membutuhkan peranan ibu untuk dapat membimbing kegiatan belajar dirumah, memotivasi dan sebagai sahabat bagi mereka.

Disini peneliti akan membantu problem diatas dengan memberikan bimbingan konseling terhadap ibu yang memiliki anak berkebutuhan khusus dislesksia dan disgrafia pada usia sekolah dasar melalui permainan ular tangga.

Media permainan ular tangga ini dikombinasikan dengan pembelajaran yang disusun guna meningkatkan kemampuan membaca dan menulis dari problem yang dialami oleh putra-putri konseli.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya terhadap konseli yang mengalami problem disleksia dan disgrafia, konseli membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik untuk dapat membantu dalam proses belajar membaca dan menulis. Ketika peneliti mengajari konseli yang bernama El respon dia ketika peneliti mengeluarkan buku bacaan ataupun buku Lembar Kerja Siswa (LKS) ia langsung menguap dan mengantuk. Hal ini menunjukkan bahwasanya ia tidak menyukai dengan pembelajaran media buku yang penuh dengan tulisan.

Sedangkan konseli yang bernama Rizki respon dia ketika peneliti mengeluarkan buku bacaan ataupun buku Lembar Kerja Siswa (LKS), yang timbul pada dirinya adalah sikap kurang percaya diri. Rizki kurang percaya diri jika membaca sendiri, ia merasa memang dirinya masih belum mempunyai kemampuan membaca sepenuhnya. Oleh karenanya ia membutuhkan pembimbing untuk mendengarkan dia membaca dan supaya membenarkan ketika terjadi kesalahan dalam membaca.

Berdasarkan analisis materi pembelajaran dan kebutuhan diperoleh hasil bahwa materi pokok yang dikembangkan adalah teks bacaan dan materi pembelajaran. Rangkuman dari tahap analisis yaitu:

### 1) Analisis Materi Pembelajaran

Penyesuaian isi materi pada media permainan ular tangga dilakukan pada konteks pembelajaran yang mengarahkan anak didik untuk lebih aktif dalam kegiatan membaca hingga mendorong dirinya memiliki kemampuan dalam menulis.

## 2) Analisis Kebutuhan

Setelah observasi dilakukan, peneliti mengetahui bahwa putra-putri dari konseli membutuhkan suatu media permainan terkait materi pembelajaran di sekolah yang menarik dan tidak membosankan, sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menulis serta meningkatkan semangat belajarnya mereka

Berdasarkan analisis kebutuhan putra-putri konseli, seorang peneliti membutuhkan media permainan yang disertai materi pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menulis. Salah satu media yang dapat dikembangkan adalah media yang memiliki konsep belajar dan bermain yaitu melalui pengembangan media permainan ular tangga untuk anak disleksia dan disgrafia. Dalam media permainan ini, materi yang dimuat merupakan materi yang sesuai dengan kompetensi dasar untuk kelas 1 Sekolah Dasar yang berlaku pada tahun ajaran 2017/2018.

b. Tahap Desain (Design)

### 1) Perancangan Desain Produk

Konsep desain produk awal media permainan ular tangga untuk anak disleksia dan disgrafia pada dasarnya sama dengan konsep desain permainan ular tangga pada umumnya yaitu terdapat beberapa gambar ular, tangga, petak (kotak), bidak dan dadu. Media permainan ular tangga untuk anak disleksia dan disgrafia dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis berbentuk banner yang terdiri dari dua papan. Untuk papan pertama berukuran 200 cm x 200 cm yang terdiri dari 100 kotak dan memuat materi pembelajaran sesuai dengan kompetensi untuk peserta didik kelas 1 sekolah dasar. Sedangkan untuk papan yang kedua berukuran 100 cm x 100 cm yang terdiri dari 20 kotak, disetiap kotak memuat motivasi islam untuk mendorong anak meningkatkan kemampuan membaca dan menulisnya.

Kelengkapan dalam media permainan ular tangga untuk anak disleksia dan disgrafia ini adalah sebagai berikut:

- a) 1 buah papan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis
  - b) 1 buah papan ular tangga motivasi islami
  - c) 1 buah dadu terbuat dari kain flanel dan dakron
  - d) 1 buah buku panduan
  - e) 2 buah buku pintar jilid 1 (reward)

- f) 2 buah buku pintar jilid 2 (reward)

2) Perancangan Buku Panduan dan soal

Pada tahap ini, peneliti membuat peraturan permainan ular tangga, materi dan soal (dilampirkan didalam buku panduan). Peraturan permainan ular tangga untuk anak disleksia dan disgrafia sama seperti peraturan permainan ular tangga pada umumnya.

Dalam permainan ini yang menjadi bidak adalah peserta didik disleksia dan disgrafia, jadi anak ikut aktif berpartisipasi dalam permainan ini. Pemain menjalankan dirinya sesuai dengan angka yang muncul pada hasil lemparan mata dadu, apabila pemain mendapat petak bergambar kaki tangga maka pemain sebelum naik ke petak yang ditunjuk tangga, pemain harus menyelesaikan terlebih dahulu tantangan yang tertulis. Dan apabila pemain mendapat petak bergambar kepala ular maka pemain harus memindahkan dirinya pada petak yang ditunjuk oleh ekor ular dan harus dapat menyelesaikan hukuman yang tertulis.

Pemain yang mendapat petak yang berisikan soal harus menjawabnya terlebih dahulu sebelum lanjut ke petak selanjutnya. Begitupun dengan papan ular tangga motivasi islami, pemain yang berhenti di setiap petak harus membaca kata motivasi yang terdapat dalam petak.

Adapun materi dan soal yang dimuat dalam media permainan ular tangga ini disesuaikan dengan materi yang terdapat kompetensi dasar untuk anak kelas 1 Sekolah Dasar. Bentuk soalnya sendiri yang terdapat dalam papan permainan ular tangga sendiri adalah isian singkat, sedangkan bentuk soal yang terdapat di buku pintar terdiri dari soal pilihan ganda, isian singkat dan uraian.

### 3) Menyusun kisi-kisi Instrumen Penilaian Produk

Pada tahap ini peneliti menyusun instrumen penilaian kualitas media dan materi berupa angket daftar isian (check list) untuk ahli media dan ahli materi (di lampiran).

c. Tahap Pengembangan (Development)

### 1) Pembuatan Produk

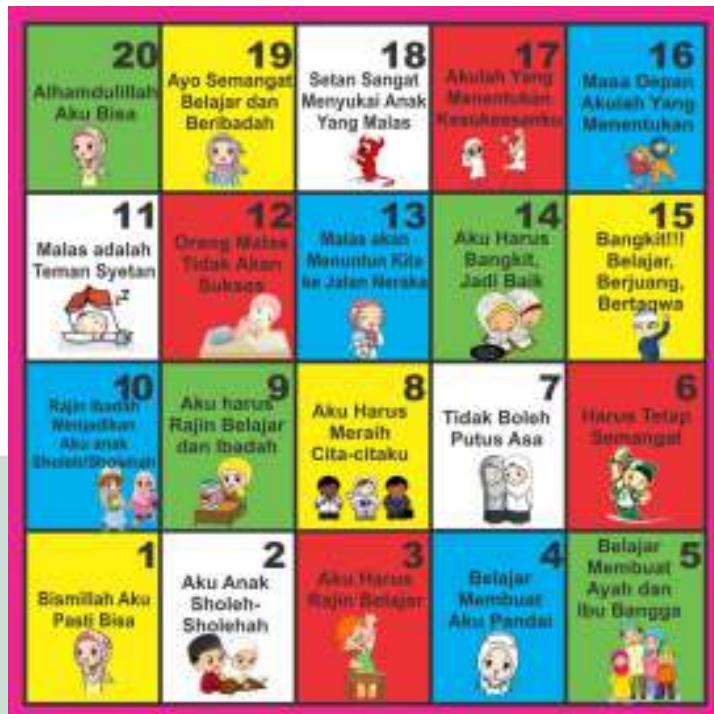
Pembuatan produk ini diawali dengan mendesain produk menggunakan aplikasi Corel Draw. Papan ular tangga yang pertama di desain berbentuk persegi dengan ukuran 200 cm x 200 cm dan terdapat 100 petak yang didesain dengan memasukkan beberapa gambar (ular, tangga, orang dan gambar sesuai dengan soal di dalam petak) dan soal. Sedangkan papan ular tangga yang kedua didesain berbentuk persegi dengan ukuran 100 cm x 100 cm dan terdapat 20 petak yang didesain seperti papan ular tangga pertama dengan berisikan motivasi islami.

Pembuatan desain media permainan ular tangga dan buku panduannya berlangsung selama 1 bulan dari bulan Oktober 2017 – November 2017. Setelah desain media selesai kemudian dicetak dengan banner sesuai ukuran media permainan ular tangga yang telah didesain.

Berikut tampilan media sebelum divalidasi:



Gambar 1 : Papan Permainan Ular Tangga Sebagai Pembelajaran sebelum validasi



Gambar 2 : Papan Permainan Ular Tangga Sebagai Motivasi Islami

## 2) Validasi

Media awal yang telah dibuat selanjutnya divalidasi. Tahap validasi ini bertujuan untuk memperoleh pengakuan kelayakan dan memperoleh masukan perbaikan mengenai media yang dikembangkan. Pada tahap ini media divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.

a) Validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Alim, S. Pd (Guru Sekolah Dasar, Pembimbing Kelas 1) dan Ibu Sutinah Rahayu (Guru Sekolah Dasar, Pembimbing Kelas 1). Validasi yang dilakukan oleh ahli materi ditinjau dari aspek materi pembelajaran. Untuk memperoleh data mengenai validasi ahli materi, peneliti menggunakan instrumen uji ahli produk

dengan lima alternatif jawaban (sangat layak, layak, cukup, kurang layak dan sangat kurang layak). Instrumen untuk ahli materi memiliki 10 indikator penilaian. Hasil penilaian oleh ahli materi selengkapnya dapat dilihat pada lampiran. Tabel berikut ini merupakan rekapitulasi penilaian aspek pembelajaran oleh ahli materi.

Aspek Pembelajaran					
	Hasil Penilaian				
	Sangat Layak	Layak	Cukup	Kurang Layak	Sangat Kurang Layak
Jumlah (✓)	8	10	2	-	-

Tabel 6 : Hasil Rekapitulasi Penilaian Aspek Pembelajaran

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa media yang dikembangkan ditinjau dari kelayakan aspek pembelajaran oleh ahli materi dinyatakan “Layak”. Dengan demikian, media Permainan Ular Tangga untuk anak disleksia dan disgrafia layak digunakan sebagai media permainan dan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis yang ditinjau dari aspek pembelajaran.

Selain memberikan penilaian, ahli materi juga memberikan saran. Saran tersebut dijadikan dasar untuk memperbaiki produk yang dikembangkan pada tahap revisi. Saran dan komentar yang diberikan oleh ahli materi adalah

“materi tersebut memenuhi sesuai dengan kompetensi dasar, namun perlu di perbaiki lagi kata yang terlalu rumit”.

Dapat disimpulkan hasil dari validasi ahli materi menunjukkan “Layak” untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran.

#### b) Validasi ahli media

Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Dr. Agus Santoso, S.Ag, M. Pd (Dosen selaku Ketua Prodi Bimbingan Konseling Islam) dan Ibu Yusria Ningsih, S.Ag, M. Kes (Dosen Konseling Anak dan Remaja). Validasi yang dilakukan oleh ahli media ditinjau dari aspek rekayasa media dan komunikasi visual.

Untuk memperoleh data mengenai validasi oleh ahli media, peneliti menggunakan instrumen uji ahli produk dengan lima alternatif jawaban (Sangat Layak, Layak, Cukup, Kurang Layak, dan Sangat Kurang Layak). Instrumen untuk ahli media memiliki 33 indikator penilaian. Hasil penilaian oleh ahli media selengkapnya dapat dilihat pada lampiran. Tabel berikut ini merupakan rekapitulasi penilaian aspek rekayasa media dan komunikasi visual oleh ahli media:

No.	Hasil Penilaian				
1.	Aspek Rekayasa Media				
	Sangat Layak	Layak	Cukup	Kurang Layak	Sangat Kurang

					Layak
Jumlah (√)	20	23	2	-	-
2.	Aspek Komunikasi Visual				
Jumlah (√)	11	9	-	-	-
Skor					
	31	32	2	-	-

Tabel 7: Hasil Rekapitulasi Penilaian Aspek Rekayasa Media dan Komunikasi Visual

Berdasarkan tabel diketahui bahwa media permainan ular tangga ditinjau dari aspek rekayasa media dinyatakan “Layak”, dan ditinjau dari kelayakan aspek komunikasi visual dinyatakan “Layak” sebagai media permainan untuk membantu meningkatkan kemampuan membaca dan menulis pada anak disleksia dan disgrafia.

Selain memberikan penilaian, ahli media juga memberikan komentar dan saran. Komentar dan saran tersebut dijadikan dasar untuk memperbaiki produk yang dikembangkan pada tahap revisi. Komentar atau saran yang diberikan oleh ahli media adalah sebagai berikut:

- i. Maksimalkan media yang ada untuk lebih mengeksplorasi anak.
  - ii. Didalam pemberian media pada proses konseling disesuaikan dengan klien agar output yang dihasilkan

dapat maksimal dan dapat dipertanggungjawabkan  
(dengan dipergunakan pada klien lain)

Hasil validasi ahli media menunjukkan “Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran”. Dan disini peneliti akan sedikit merevisi dari saran yang telah diberikan oleh ahli media pada bagian cover buku panduan, untuk materi serta media yang akan diujicobakan dilapangan telah layak untuk diaplikasikan pada anak disleksia dan disgrafia pada usia sekolah dasar.

### 3) Revisi

Media yang telah divalidasi selanjutnya melalui tahap revisi. Revisi terhadap media dilakukan berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media yang diberikan pada tahap validasi.

a) Revisi Ahli Materi

Berdasarkan validasi dari ahli materi, peneliti mendapatkan saran terkait materi. Saran dari ahli materi dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan pada materi. Pada penelitian ini ahli materi menyarankan sebaiknya kata lebih mudah dipahami oleh konseli, supaya tidak bingung akan makna soal ataupun kata motivasi. Berdasarkan saran tersebut, peneliti melakukan perbaikan dengan mengganti beberapa kata motivasi menjadi lebih mudah dipahami oleh

konseli pada bagian petak nomor 3, 9, 15, 16, dan 19. Dan berikut hasil dari revisi:



### Gambar 3 : Hasil Revisi Papan Permainan Ular Tangga Sebagai Motivasi Islami

b) Revisi Ahli Media

Berdasarkan validasi dari ahli media, peneliti mendapatkan komentar atau saran terkait media. Komentar atau saran dari ahli media dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan pada media ataupun buku panduannya. Komentar atau saran yang diberikan oleh ahli media adalah sebagai berikut:

- i. Maksimalkan media yang ada untuk lebih mengeksplorasi anak

- ii. Cover buku panduan yang perlu diperbaiki adalah gunakan gambar anak bermain ular tangga hasil dari penelitian.
  - iii. Ubahlah judul buku panduan agar lebih efektif.

#### 4) Tahap Implementasi

Produk awal yang telah direvisi selanjutnya memasuki tahap implementasi. Pada tahap ini, produk hasil revisi diimplementasikan kepada konseli yang dilakukan melalui dua tahap uji coba yaitu:

a) Uji Coba

Uji coba kelompok kecil merupakan uji coba produk yang ditujukan untuk mengidentifikasi kekurangan produk yang dikembangkan sebelum di uji cobakan pada uji coba lapangan. Uji coba ini dilaksanakan di rumah peneliti terhadap anak bimbingan belajar kelas 1 Sekolah Dasar yang dapat membaca, dilaksanakan pada hari Jum'at 08 Desember 2017. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan telah mudah dipahami di usia tugas perkembangan mereka saat ini.

Adapun komentar dan saran revisi dari peserta didik yang mengikuti uji coba pada media permainan ini sebagai berikut:

- i. Belajar dengan menggunakan media ular tangga sangat seru, menyenangkan dan tidak mudah bosan,

- ii. Belajar dengan media ular tangga dapat lebih semangat dalam belajar.
  - iii. Belajar sambil bermain adalah hal yang sangat menyenangkan.

### b) Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilaksanakan pada anak yang mengalami problem kesulitan dalam membaca dan menulis di usia Sekolah Dasar di Desa Kedung Kendo Kecamatan Candi Kabupaten Sidoarjo. Dari dua konseli ini kemudian dilakukan suit untuk menentukan pemain pertama dalam melakukan media permainan ular tangga ini untuk mencoba menggunakan media yang sudah dikembangkan.

Pada pengaplikasian pengembangan media permainan ular tangga untuk anak disleksia dan disgrafia ini dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis pada anak usia sekolah dasar, anak yang mengalami problem tersebut memberikan pendapat ataupun komentar terhadap media ini yakni:

- i. Bermain sambil belajar menggunakan media ular tangga sangat menyenangkan dan tidak mudah bosan.
  - ii. Dengan menggunakan media ular tangga memberi semangat dalam belajar.

iii. Media permainan ini dapat membantu dalam proses belajar membaca dan menulis.

### 5) Tahap Evaluasi

Media yang sudah melalui tahap implementasi selanjutnya dievaluasi. Pada tahap ini dilakukan evaluasi untuk mengetahui efektivitas pengembangan media permainan dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis pada anak disleksia dan disgrafia di usia sekolah dasar.

Peningkatan kemampuan membaca dan menulis pada konseli dapat dilihat dari hasil belajar atau proses penggerjaan Buku Pintar Jilid 1 dan Buku Pintar Jilid 2, yang mana buku ini merupakan reward atas melakukannya sebuah media permainan ular tangga. Pada penelitian, untuk melihat seberapa pengaruh pengembangan media permainan ular tangga terhadap peningkatan kemampuan membaca dan menulis konseli dapat dilihat dari hasil penggerjaan konseli berapa banyak soal yang terjawab benar dan hasil penulisan dari jawaban soal uraian.

## 2. Analisis Hasil Pengaplikasian Media Permainan Ular Tangga

Setelah berbagai tahapan dilalui dalam mengembangkan media permainan ular tangga untuk anak disleksia dan digrafia guna meningkatkan kemampuan membaca dan menulis pada mereka di usia sekolah dasar, banyak sekali temuan-temuan dan perkembangan mereka untuk berkembang lebih baik dalam kemampuan membaca dan menulis

meski tidak dapat membantu mereka secara utuh dalam membantu memiliki kemampuan membaca dan menulis secara lancar.

Namun melalui pengembangan media permainan ular tangga ini, dapat mendorong mereka untuk lebih percaya diri dalam membaca dan menulis sesuai dengan kemampuannya dan produk ini bermanfaat bagi ibu-ibu untuk mendorong anak yang mengalami disleksia dan disgrafia melalui media yang menarik ini. Meski dalam kegiatan membaca maupun menulis ini masih banyak kesalahan maupun kekurangan, akan tetapi setelah mereka melakukan permainan ini ada semangat belajar pada diri mereka untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis.

Berikut ini hasil belajar konseli setelah melakukan media permainan  
ular tangga:

a. Hasil Pengajaran dari Buku Pintar Jilid 1

Berikut hasil belajar konseli setelah melakukan media permainan ular tangga pada tahap 1 belajar membaca terkait materi belajar di bangku kelas 1 sekolah dasar:

### 1) Hasil Pengerjaan Pilihan Ganda

Melihat dari hasil penggerjaan konseli pada bagian pilihan ganda masih ada beberapa jawaban yang salah, dan kesalahan ini timbul disebabkan karena pengetahuan mereka yang masih kurang dan kemampuan membaca masih terbatas-batas sehingga dalam penggabungan suku kata sering terjadi kesalahan dan salah makna. Hasil penggerjaan konseli yang bernama rizki ditemukan

jawaban salah sebanyak 4 nomor dari 13 soal yang tersedia, sedangkan pada konseli yang bernama el juga memiliki kesalahan yang sama dengan rizki yakni ditemukan jawaban yang salah sebanyak 4 nomor dari 13 soal yang tersedia.

Berikut tabel hasil penggerjaan pilihan ganda dari buku pintar jilid 1:

Nama Konseli	Kesalahan Pada Nomor	Kebenaran jawaban pada nomor	Deskripsi
El	3, 7, 12, 13	1, 2, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11	Dalam proses penggerjaan, el masih ada sikap bosan dalam melihat suatu kalimat yang cukup panjang
Rizki	2, 3, 12, 13	1, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11	Dalam membaca rizki masih ada sikap ragu-ragu dalam menjawab.

Tabel 8: Hasil Penggerjaan Pilihan Ganda Buku Pintar Jilid 1

Berdasarkan penjelasan tabel diatas, dapat dilihat pada bagian lampiran hasil belajar konseli dalam penggerjaan buku pintar jilid1.

## 2) Hasil Pengerjaan Isian

Pada bagian penggerjaan isian, peneliti mengamati bahwa konseli memiliki perkembangan yang cukup dalam hal penulisan. Meskipun

masih ada beberapa jawaban yang ditulis dalam keadaan salah, namun hal ini merupakan suatu proses belajar menulis ke tahap yang sempurna. Berikut sedikit pemaparan hasil penulisan konseli pada soal bagian isian:

- a) Hasil penulisan dari konseli yang bernama El adalah sebagai berikut:

Soal Nomor	Jawaban Yang Sebenarnya	Jawaban Konseli	Deskripsi
1	Allah	Allah	Benar
2	Kecil	Kecii	Penulisan yang seharusnya huruf “l” menjadi “i”
3	Sopan Santun	Sopansatun	Dalam hal ini tidak ada jeda, dan hilang huruf “n” pada penyisipan kata
4	Allah	Allah	Benar
5	Sehat	Sehat	Benar
6	Sabun	Sabun	Benar
7	Gelap/Hitam	Basah	Salah Jawaban
8	Didorong	Diborong	Pada penulisan jawaban ini yang harusnya huruf “d” menjadi “b”, dan penulisan huruf “g” yang terbalik
9	Bola	Bolah	Ada penambahan huruf “h”

10	Bulat	Bulat	Penulisan benar, namun tidak rapi
11	Segitiga	Seiga	Sulit dalam penulisan

Tabel 9: Hasil Pengajaran “El” Soal Isian Buku Pintar Jilid 1

- b) Hasil penulisan dari konseli yang bernama rizki adalah sebagai berikut:

Soal Nomor	Jawaban Yang Sebenarnya	Jawaban Konseli	Deskripsi
1	Allah	AllAh	Benar, namun masih ada penggunaan huruf kapital ditengah kata
2	Kecil	Kecil	Benar
3	Sopan Santun	Sopan	Benar
4	Allah	AllAh	Benar, namun masih ada penggunaan huruf kapital ditengah kata
5	Sehat/Kesehatan	KeBisi	Salah, sebenarnya ingin menuliskan “kebersihan” namun salah dalam penulisan
6	Sabun	Sabun	Benar
7	Gelap/Hitam	Awan hitam	Benar
8	Didorong	Doro	Kurang dalam penulisan kata, sehingga kata tidak sempurna

9	Bola	BolA	Ada penulisan huruf kapital, jadi masih ada tulisan yang campur antara huruf kecil dan kapital
10	Bulat	BulAt	Ada penulisan huruf kapital, jadi masih ada tulisan yang campur antara huruf kecil dan kapital
11	Segitiga	Besitiga	Salah dalam penulisan

Tabel 10: Hasil Penggerjaan “Rizki” Soal Isian Buku Pintar Jilid 1

b. Hasil Penggerjaan dari Buku Pintar Jilid 2

Berikut hasil belajar konseli setelah melakukan media permainan ular tangga pada tahap 2 belajar membaca terkait motivasi islami untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis pada usia sekolah dasar:

1) Hasil Penggerjaan Pilihan Ganda

Melihat dari hasil penggerjaan konseli pada bagian pilihan ganda masih ada beberapa jawaban yang salah, namun kesalahan pada penggerjaan buku pintar jilid 2 ini mulai berkurang dari penggerjaan buku pintar jilid 1 sebelumnya.

Berikut tabel hasil penggerjaan pilihan ganda dari buku pintar jilid 2:

Nama Konseli	Kesalahan Pada Nomor	Kebenaran jawaban pada nomor	Deskripsi
El	3, 9, 13	1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12	Pengerjaan soal pada pilihan ganda mulai ada sedikit peningkatan.
Rizki	4, 8	1, 2, 3, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13	Dalam penggerjaan soal pada pilihan ganda memiliki perkembangan cukup bagus

Tabel 11: Hasil Pengajaran Soal Pilihan Ganda Buku Pintar Jilid 2

## 2) Hasil Pengerjaan Isian

Pada bagian penggeraan isian, peneliti mengamati bahwa konseli memiliki perkembangan yang cukup dalam hal penulisan. Meskipun masih ada beberapa jawaban yang ditulis dalam keadaan salah, namun penggeraan pada buku jilid 2 ini konseli dapat menulis kata lebih dari 4 suku kata. Berikut sedikit pemaparan hasil penulisan konseli pada soal bagian isian: Hasil penulisan dari konseli yang bernama El adalah sebagai berikut:

Soal Nomor	Jawaban Yang Sebenarnya	Jawaban Konseli	Deskripsi
Soal Isian			
1	Menolong	Menolong	Tulisan tidak rapi
2	Nyamuk	Nanuk	Penulisan kurang tepat
3	Bermain	Main	Jawaban memiliki makna yang sama
4	Belajar	Belajr	Hilang huruf “a” pada penulisan
5	Dapur	Dapur	Benar
6	Sehat	2ehat	Huruf “s” ditulis dalam keadaan terbalik
Soal Uraian			
1	(Terkait benda yang sulit bergerak)	Batu	Meski disebutkan hanya satu, namun jawab ini benar
2	(Terkait benda langit pada malam hari)	Bulan	Benar
3	(Terkait benda langit pada	Mathari	Hilangnya huruf “a” pada

	siang hari)		penulisan
4	(Binatang Bertelur)	Ayam, Cica	Penulisan pada kata kurang lengkap
5	Menggambar		Dapat dilihat dilampiran

Tabel 12: Hasil Penggerjaan “El” Soal Isian Buku Pintar Jilid 2

c) Hasil penulisan dari konseli yang bernama Rizki adalah

sebagai berikut:

Soal Nomor	Jawaban Yang Sebenarnya	Jawaban Konseli	Deskripsi
Soal Isian			
1	Menolong	Mennelong	Penulisan kurang tepat
2	Nyamuk	Namok	
3	Bermain	Main	Benar, memiliki makna yang sama
4	Belajar	Belajar	Benar
5	Dapur	daBur	Huruf “P” ditulis “B”
6	Sehat	Sehat	Benar
Soal Uraian			
1	(Terkait benda yang sulit bergerak)	Meja	Meski disebutkan hanya satu, namun jawab ini benar
2	(Terkait benda langit pada malam hari)	Bulan	

3	(Terkait benda langit pada siang hari)	Matahari	
4	(Binatang Bertelur)	Ayam, Burue	Salah penulisan pada kata “Burung”
5	Menggambar		Lihat di lampiran

Tabel 13: Hasil Penggerjaan “Rizki” Soal Isian Buku Pintar Jilid 2

Untuk mengetahui lebih lanjut hasil penggerjaan konseli dari Buku Pintar Jilid 1 dan Buku Pintar Jilid 2 dapat dilihat dilampiran.

## **B. Analisis Data Bimbingan Konseling Terhadap Ibu Yang Memiliki Anak Berkebutuhan Khusus (Disleksia dan Disgrafia) di Usia Sekolah Dasar**

1. Ketuntasan pencapaian tujuan penelitian menggunakan media ular tangga  
Pemanfaatan media ular tangga dilakukan oleh peneliti dalam kegiatan bimbingan konseling terhadap ibu yang memiliki anak berkebutuhan khusus dan pengaplikasian media permainan terhadap anak konseli yang mengalami kesulitan dalam membaca dan menulis ini mencapai tujuan dalam penelitian.

Berikut ini pencapaian tujuan peneliti terkait bimbingan konseling terhadap ibu yang memiliki anak disleksia dan disgrafia dan pengaplikasiannya:

- a. Peneliti mampu melakukan bimbingan dan konseling terhadap ibu yang memiliki anak berkebutuhan khusus (disleksia dan disgrafia), dimana peneliti mampu membimbing ibu Fida dan ibu Yuli dalam

membimbing putra-putrinya melalui media permainan ular tangga yang dikombinasikan dengan materi pembelajaran dengan bimbingan dari konselor/peneliti. Para konseli ini menyadari bahwasannya melalui media permainan ular tangga yang dikombinasikan dengan materi pembelajaran, putra-putri mereka dapat menambah wawasan baru dengan metode belajar yang baru. Metode belajar sambil bermain ini mengubah pemikiran para konseli bahwasannya dengan melalui metode belajar ini dapat melatih aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik pada putra-putri konseli ketika bermain dan belajar ini.

- b. Putra-putri dari setiap konseli dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menulis melalui pengembangan media permainan ular tangga dengan bimbingan dari masing-masing ibu mereka dengan dipantau dan dibimbing oleh peneliti. Dimana anak-anak melalui permainan ular tangga yang dikombinasikan dengan materi pembelajaran kelas satu sekolah dasar mampu mampu dilalui setiap anak dalam bermain, mulai dari menjawab persoalan, tantangan ataupun hukuman yang dihadapinya. Selanjutnya anak-anak dalam permainan ini berlomba-lomba untuk sampai di petak angka 100 untuk menjadi pemenang. Setelah pemenang sampai di petak angka 100 ia berhak untuk mendapatkan reward berupa buku pintar jilid 1 yang berisikan soal-soal pilihan ganda dan isian. Soal-soal yang terdapat dalam buku pintar ini berbeda dengan soal-soal yang terdapat

di dalam petak ular tangga. Sedangkan pemain yang kalah, ia harus tetap menyelesaikan permainan ular tangga seorang diri untuk dapat menyelesaikan hingga di petak angka 100, lalu ia berhak mendapatkan reward yang sama dengan pemain yang pertama.

Berdasarkan pencapaian ketuntasan tujuan dalam penelitian terkait bimbingan konseling terhadap ibu yang memiliki anak berkebutuhan khusus (Disleksia dan Disgrafia) diusia sekolah dasar dan pengembangan media permainan ular tangga untuk anak disleksia dan disgrafia, peneliti dapat mengamati bahwa melalui media permainan ini dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca dan menulis.

Dan pengaplikasian permainan ular tangga yang dikombinasikan dengan materi pembelajaran jauh lebih menarik dan terstruktur. Hasil pengamatan peneliti bahwa media permainan yang disertai dengan pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar antara ibu dan anak serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang tersampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan penelitian.

Selain tujuan penelitian diatas dapat tercapai, konseli merasakan bahwasannya putra-putri mereka dengan melakukan permainan yang dikombinasikan dengan belajar ini membantu putra-putri mereka untuk mudah memahami cara belajar membaca dan menulis serta merasakan perasaan senang sehingga mendorong mood-nya dalam belajar menjadi

meningkat. Namun pengalaman materi yang diperoleh anak lebih sedikit karena penajaman materi yang diperoleh anak juga terbatas.

2. Perbandingan Keefektifan Media Ular Tangga dengan Media Pembelajaran Buku

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terhadap pengembangan media permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis merupakan alat yang dapat membantu proses belajar, mengajar dan berfungsi untuk membantu anak yang kesulitan dalam membaca untuk lebih tertarik dengan membaca yang disertai dengan gambar yang menarik didalam petak ular tangga sehingga peneliti dapat mencapai tujuan penelitiannya.

Perbandingan yang mendasar dari kegiatan yang dilakukan peneliti antara pembelajaran dengan buku dan media permainan sambil belajar jauh lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pada anak disleksia dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan buku.

Meningkatkan kemampuan membaca dengan menggunakan media permainan akan memudahkan anak untuk berusaha keras dalam meningkatkan kemampuan membaca, karena rasa ingin tahu yang terdapat didalam petak ular tangga, media yang dapat menarik perhatian dirinya yang mengharuskan dia harus membaca soal-soal yang ada didalam petak, dan cara belajar yang bervariasi. Berbeda dengan belajar membaca dengan buku, karena anak sudah merasa bosan setiap hari melihat teks bacaan

yang penuh dengan tulisan, media pembelajaran yang tidak menarik dan proses belajar membaca yang kurang menyenangkan.

Pada akhir penelitian, hasil belajar membaca dan menulis yang diperoleh konseli dapat dilihat dari penggerjaan buku pintar jilid 1 dan buku pintar jilid 2. Namun dalam penelitian ini belum dapat dikatakan sebagai penelitian yang sukses 100%, sebab masih belum membantu anak disleksia dan disgrafia memiliki kemampuan membaca dan menulis secara lancar. Akan tetapi, dari proses pengaplikasian pengembangan media permainan ular tangga ini dapat menumbuhkan semangat anak dalam belajar membaca dan menulis serta memberikan gambaran bahwa belajar dapat dilakukan dengan berbagai cara.

### C. Implikasi Hasil Penelitian

## 1. Implikasi Teoritis

Penggunaan media permainan ular tangga yang dimodifikasi dengan belajar menunjukkan lebih banyak merangsang indera penglihatan, selain itu anak akan lebih banyak mengalami belajar sambil bermain secara langsung.

Penggunaan media ular tangga memberikan manfaat untuk proses belajar antara lain belajar menjadi lebih menarik, metode belajar lebih bervariasi, anak ikut aktif dalam bermain sambil belajar, dan memotivasi anak untuk semangat dalam belajar.

Dengan melalui kegiatan ini, anak mendapatkan pengalaman langsung. Pengalaman langsung dapat memberikan kesan paling utuh dan

paling bermakna dalam proses belajar membaca dan menulis bagi anak, sehingga indera yang terlibat akan memberikan dampak langsung terhadap pemerolehan dan pertumbuhan pengetahuan, keterampilan, kemampuan dan sikap.

Media ular tangga merupakan media visual yang mengkombinasikan fakta, gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan kata-kata dan gambar. Kombinasi kata dan gambar yang disesuaikan dengan kebutuhan anak dan jenjang usia perkembangannya akan semakin menarik anak untuk mengembangkan daya imajinasi, daya imajinasi dapat ditimbulkan dengan menata dan menyusun unsur visual dalam materi pembelajaran.

Penggunaan media ular tangga dalam kegiatan bermain sambil belajar akan menarik perhatian dan minat anak terhadap keinginan untuk melaksanakan permainan. Perhatian dan minat merupakan salah satu faktor yang terpenting yang ikut mempengaruhi hasil belajar anak. Semakin tinggi perhatian dan minat anak dalam media permainan ini akan membantu anak dalam meningkatkan kemampuan membacanya. Pembelajaran dengan menggunakan media permainan yang melibatkan anak akan merangsang aspek kognitif, psikomotorik dan afektif anak sehingga ia merasa senang dalam kegiatan belajar serta akan berdampak pada hasil belajar yang dicapainya.

## 2. Implikasi Praktis

Salah satu syarat dalam proses pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas anak dalam aspek

kognitif, afektif dan psikomotorik. Salah satu pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas anak dalam berkemampuan membaca adalah penggunaan media dalam kegiatan belajar yang berlangsung. Media sebagai alat penyampai pesan yang akan memberikan ruang baru bagi anak dalam meningkatkan kemampuan membacanya hingga mendorong anak berkemampuan dalam menulis.

Jika dibandingkan dengan kegiatan membaca dengan buku, bacaan yang dibaca anak belum mampu untuk mereka rangkai dan diterima bagi anak yang mengalami disleksia dan disgrafia dengan baik, sehingga anak merasa bosan dalam kegiatan membaca.

Pengaplikasian media ular tangga secara efektif dapat membantu anak dalam mengembangkan pengetahuan, sikap dan kemampuan dalam membaca dan menulis.

Keterkaitan antara hasil penelitian dengan proses pembelajaran yaitu melalui media ular tangga dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis membantu pendidik (guru) menentukan media yang sesuai dengan materi dapat diatasi. Guru dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca dengan mudah melalui media ular tangga. Dengan begitu peserta didik dengan mudah meningkatkan kemampuan membaca dalam mengingat melalui pengalaman langsung.

Peserta didik dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis dengan mencoba melalui pengalaman memecahkan masalah secara langsung tidak sekedar mendengar, sehingga peserta didik dapat

memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Selain itu, melalui penelitian ini dapat memberikan pengetahuan bagi peneliti atau calon guru dalam memilih media yang tepat sesuai dengan kebutuhan anak/peserta didik agar tujuan dapat tercapai.

### 3. Implikasi Pedagogis

Dalam bidang pendidikan, penelitian ini memberikan inovasi dalam kegiatan belajar sambil bermain. Selain itu, penelitian ini memberikan gambaran kepada para pendidik ataupun para konselor tentang pembelajaran yang inovatif, dengan menggunakan media belajar disertai bermain akan lebih menarik sehingga peserta didik/anak tidak merasa jemu serta dengan menggunakan media secara efektif dapat mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

BAB V

## KESIMPULAN DAN SARAN

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pada proses Bimbingan Konseling Pada Ibu Yang Memiliki Anak Berkebutuhan Khusus (Disleksia dan Disgrafia) Pada Usia Sekolah Dasar Melalui Permainan Ular Tangga Di Desa Kedung Kendo dapat dijalankan dengan lancar, mulai dari proses konseling terhadap konseli hingga pemberian bimbingan terhadap konseli dalam menjalankan sebuah media pengembangan permainan ular tangga yang disusun untuk putra-putrinya berjalan cukup lancar. Hingga akhir penelitian ini mampu membangun pemikiran konseli menjadi lebih maju jauh kedepan dalam membimbing anaknya dalam proses belajar serta anak-anak sangat terbuka sekali menerima media permainan yang dikombinasikan dengan belajar ini.
  2. Hasil Proses Bimbingan Konseling Pada Ibu Yang Memiliki Anak Berkebutuhan Khusus (Disleksia dan Disgrafia) Pada Usia Sekolah Dasar Melalui Permainan Ular Tangga Di Desa Kedung Kendo mampu melekat pada diri konseli. Konseli mulai menerapkan tindakan pemantauan terhadap kegiatan belajar anaknya, memberikan dukungan atas kemajuan perkembangan pada diri anak, mencoba menjalin komunikasi yang baik antara ibu dan anak, dan melakukan pengasuhan bersama dengan bekerjasama pihak saudara serta melatih kemampuan membaca dan

menulis anak dengan melalui pengembangan media permainan ular tangga ini.

3. Hasil dari penerapan pengembangan media permainan ular tangga pada anak disleksia dan disgrafia ini mendapatkan respon sangat memuaskan dari pemain. Pemain sangat menyukai dari media permainan yang disertai dengan materi pembelajaran, meskipun pemain merasakan perasaan senang dapat melakukan permainan, disisi lain juga mereka dapat belajar membaca dan menulis dari pengembangan media permainan ini. Pengembangan media permainan ini sangat membantu sekali dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis pada anak disleksia dan disgrafia, meskipun dalam penelitian ini tidak dapat berhasil 100%. Namun dalam penelitian ini membantu meningkatkan kemampuan membaca dan menulis pada anak disleksia dan disgrafia, meskipun dari hasil penulisan anak-anak masih ada beberapa kekurangan dan kesalahan. Yang pada sebelumnya membaca dengan terbatas-batas, melalui media permainan ini anak memiliki kemampuan lumayan cukup lancar, konsentrasi fokus pada permainan, dan kemampuan menulis juga memiliki perkembangan yang cukup dari sebelumnya.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, Ular tangga untuk anak disleksia dan disgrafia dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis pada anak usia sekolah

dasar masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut sebagai berikut:

## 1. Bagi Guru

- a. Pihak guru diharapkan dapat meningkatkan fasilitas media pembelajaran untuk mendukung proses belajar anak di sekolah
  - b. Guru sebaiknya dapat mengembangkan media permainan yang disertai materi pembelajaran yang menarik dan bervariasi agar motivasi anak dalam belajar dapat meningkat.
  - c. Guru sebaiknya tidak hanya menggunakan satu jenis media pembelajaran agar anak tidak merasa jemu dalam proses belajar membaca dan menulis.

## 2. Bagi Anak

- a. Anak sebaiknya lebih ulet, tidak mudah putus asa dan lebih berusaha untuk belajar membaca dan menulis.
  - b. Anak sebaiknya lebih rajin dalam belajar membaca dan menulis sebagai tanggung jawab sebagai pelajar.

### 3. Bagi Orang Tua

- a. Orang tua sebaiknya lebih ulet, tidak mudah putus asa dan lebih berusaha untuk mendorong anak-anaknya dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis.
  - b. Orang tua lebih menjalin kedekatan dan terus melatih anaknya dalam kegiatan belajar. Menjadikan sebuah proses belajar dari hal yang tidak biasa menjadi suatu hal yang biasa.

## **Daftar Pustaka**

- Ahmadi, Abu & Munawar Sholeh. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Armaiyn, Suryati. 2011. *Catatan Sang Bunda*. Jakarta: Al-Mawardi Prima Jakarta

Bahri. 2014. *Psikologi Pembelajaran*. Surabaya: UIN SA Press.

Bungin, Burhan. 2013. *Metodologi Penelitian Sosial & Ekonomi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.

Cahyo, Agus N. 2011. *Game Khusus Penyeimbang Otak Kanan & Kiri Anak*. Jogjakarta: FlashBooks.

Desmita. 2013. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Digital, Al-Kalam. 2009. *Al-Qur'an dan Terjemah*. Bandung: Diponegoro.

Hari Soetjiningsih, Christiana. 2012. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Prenada.

Jahja, Yudrik. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana.

Jamaris, Martini. 2014. *Kesulian Belajar*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Kartono, Kartini. 1995. *Psikologi Anak*. Bandung: Mandar Maju.

Ketut Sukardi, Dewa. 2000. *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: PT: Rineka Cipta

Maisyaroh, Iis. 2014. *Penerapan Metode Permainan Ular Tangga (Snakes Ledder) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS*. Skripsi: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

Mubarok, Achmad. 2000. *Konseling Agama (Teori dan Kasus)*. Jakarta: Bina Rena Pariwara.

Mulyana, Deddy. 2004. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Murtie, Afin. 2016. *Ensiklopedi Anak Berkebutuhan Khusus*. Jogjakarta: Maxima.

Pendidikan, Dinas. *Pengertian dan Tujuan Pendidikan di Sekolah*, <http://www.blogwahyu.com/2013>, Diakses 19 September 2017

Putra, Nusa. 2015. *Research and Development*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Rahmawati, Pudji. 2014. *Media Bimbingan dan Konseling*. Surabaya: UIN SA Press.

Sadiman (dkk), Arif S. 1996. *Media Pendidikan: Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Salahudin, Anas. 2010. *Bimbingan dan Konseling*. Bandung: Pustaka Setia.

Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Shanty. 2012. *Belajar Membaca Untuk Anak Disleksia*. Jogjakarta: Javalitera.

Soehatono, Irawan. 1999. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. 2012. *Metode penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Susilawati dkk, Susi. *Teknik Permainan Ular Tangga*. Jurnal: Pdf, Diakses pada 22 (September, 2017).

Suwarno, Jonathan. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Usman, Husaini. 1996. *Metodologi Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.

Usman, Husaini dan Purnomo Setiadi Akbar. 1996. *Metodologi penelitian social*. Jakarta: Bumi Aksara.

Utami Aziz, Rini. 2006. *Jangan Biarkan Anak Kita Berkesulitan Belajar*. Solo: Tiga Serangkai.

W. Santrock, John. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.

Yusuf LN, Syamsu dkk. 2012. *Landasan Bimbingan & Konseling*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Yusuf LN, Syamsu. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Yusuf, Yasin, Umi Auliya. 2011. *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika & Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga*. Jakarta: Visimedia.