

## PERMAINAN STRIP STORY (POTONGAN KERTAS) UNTUK MENSTIMULUS KEMAMPUAN MENGENAL HURUF DAN KATA BAGI SISWA DENGAN KESULITAN BELAJAR (DISLEKSIA) DENGAN DI SDN JORATO SAPE KABUPATEN BIMA

Sri Hardiningsih Hanafi, Mulyadi, Muh. Rijalul Akbar, Desi Ningsih Komalasari,  
STKIP Taman Siswa Bima  
srihardiningsih86@gmail.com, mulyadinur02@gmail.com, muhrijalulakbar@gmail.com,  
[desiningsih133@gmail.com](mailto:desiningsih133@gmail.com)

### ABSTRAK

Kesulitan belajar (disleksia) yang dialami siswa di sekolah dasar, dapat di stimulus dengan berbagai cara, salah satunya dengan kegiatan permainan potongan kata (strip story). Adapun tujuan dari kegiatan ini untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal huruf dan mengurutkan kata secara tepat dan benar. Jumlah siswa yang mengalami kesulitan belajar di SDN Jorato Sape sebanyak 14 anak. Teknik permainan ini menggunakan aktivitas komunikasi yang sesungguhnya agar kelak siswa dapat dengan mudah dan tidak sungkan untuk berkomunikasi. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu tahap persiapan, pengenalan kegiatan, pelaksanaan penerapan permainan dan tahap evaluasi. Berdasarkan hasil penilaian kemampuan siswa yang telah dilakukan, diketahui bahwa hasil kemampuan siswa dengan kesulitan belajar pada SDN Jorato Sape Kabupaten Bima, secara keseluruhan termasuk dalam kategori cukup. Kegiatan ini bisa diterapkan di dalam kelas dengan modifikasi pelaksanaan kegiatan main.

**Kata Kunci:** Disleksia, permainan, siswa SD.

### 1. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran di SD kabupaten Bima masih belum berkembang optimal (Hardiningsih, Komalasari, & Hakim, 2022). Ini terlihat pada saat tim pengabdian melakukan pendataan awal di dapat masih ada siswa yang kesulitan membedakan huruf. Sehingga perlu untuk melakukan pengabdian dengan menerapkan metode pembelajaran dengan permainan. Bentuk permainan merupakan salah satu alternatif sehingga tidak terlalu menekan siswa untuk mengikuti kegiatan belajar (Varia & Nurul, 2013). Hal ini dianggap penting karena mengingat metode pembelajaran yang diterapkan bagi siswa dengan kebutuhan khusus terutama siswa yang mengalami kesulitan belajar (disleksia) yang ada di SDN Jorato Sape Kabupaten Bima dilakukan belum optimal.

Hasil observasi pada tanggal 15 Januari 2022, didapat bahwa; kemampuan pemula (sulit mengenal huruf dan kata) terdapat 14 siswa dari kelas yang beragam, mulai dari kelas 1 sampai kelas 5 (data ini didapat dengan menggunakan instrument pengukuran tingkat kemampuan membaca siswa) di SDN Jorato Sape. Selain itu

tidak ada perbedaan waktu belajar antara siswa yang mengalami kebutuhan khusus terutama kesulitan belajar (disleksia) dengan anak normal. Selain itu penggunaan bahasa ibu (bahasa Bima/Mbojo) masih sering digunakan guru dalam menjelaskan pelajaran bagi siswa. Pendidik pada SDN Jorato yang berjumlah 13 (tiga belas) orang juga tidak ada yang berlatar belakang pendidikan khusus dan belum pernah mendapat pelatihan khusus terkait bagaimana memberikan layanan pendidikan bagi siswa dengan kebutuhan khusus. Masalah lainnya dimana tingkat pemahaman orangtua dengan siswa SD yang beragam maka, kadang kala memandang pendidikan bagi siswa dengan kebutuhan khusus dalam hal kesulitan belajar (disleksia) tidak menjadi sesuatu yang penting, apalagi kurang memahami anak dengan kabutuhan khusus. Sehingga hal ini yang juga menyebabkan pelaksanaan pembelajaran pada siswa dengan kebutuhan khusus dilakukan secara bersama dengan siswa lainnya.

Strategi pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan literasi siswa terutama bagi siswa dengan kesulitan belajar

(diseksia) pada SD di kabupaten Bima dapat dilakukan melalui bermain sambil belajar. Namun, perlu di ingat bahwa metode pembelajaran yang menarik bagi siswa adalah metode pembelajaran yang menyenangkan tentunya (Hardiningsih, Akbar, & Nurrahmah (2020). It was very important to provide stimulation for early childhood development that can be done by parents and teachers. Early children were in the golden age which has high sensitivity to receive the given knowledge. The process of providing stimulation for early childhood was through playing games. One of the game activities that can be done was a game (Sulistyaningtyas, R. E., & Fauziah, P. Y : (2019). Stimulus yang dilakukan dengan permainan yang dilakukan bisa dengan permainan modern maupun permainan tradisional. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa permainan dapat memberikan manfaat dalam mengembangkan kemampuan anak (Siregar, N., & Lestari, W. (2018).

Melalui bermain anak memperoleh informasi baru dan berlatih melalui keterampilan yang ada, anak juga belajar memahami kehidupan, serta belajar mengendalikan diri (Handayani, Nyoman, & Wayan, 2013). Selain itu kegiatan yang dilakukan harus dapat memotivasi anak, agar terus mencoba dan berkembang sesuai dengan usianya (Hardiningsih & Komalasari, 2020).

Tujuan dipilihnya kegiatan ini adalah sebagai salah satu cara untuk meningkatkan literasi bagi siswa dengan kesulitan belajar dalam mengenal huruf dan kata yang dilakukan dengan permainan "Strip Story (Potongan Kertas)" dengan harapan dapat menumbuhkan perasaan senang bagi anak, diantaranya: 1) dapat meningkatkan /mempengaruhi kemampuan siswa dengan kesulitan belajar (diseksia) dalam mengenal huruf dan kata, 2) anak-anak termasuk didalamnya siswa, menyukai segala sesuatu yang berhubungan dengan permainan, 3) potongan kertas yang digunakan menarik sehingga tidak cepat bosan, 4) guru dapat melakukan pembelajaran yang bervariasi, 5) melalui potongan kertas yang digunakan dapat membuat suasana kelas lebih menyenangkan, 6) permainan ini bisa dilakukan disekolah maupun dirumah.

## 2. METODE PENGABDIAN

### 2.1. Waktu dan Tempat Pengabdian

Kegiatan pengabdian ini telah selesai dilaksanakan pada tanggal, 13-22 Juni 2022 di SDN Jorato Sape Kabupaten Bima.

### 2.2. Metode dan Rancangan Pengabdian

#### ❖ Tahapan Awal

##### a) Perencanaan kegiatan

1) Menyampaikan surat (pemberitahuan awal) kepada kepala SDN Jorato Sape Kabupaten Bima tanggal 13 Januari 2022, menyampaikan bahwa: "Tim akan melaksanakan salah satu bentuk tri dharma (pengabdian) di SDN Jorato Sape Kabupaten Bima."

2) Tim turun kedua kali, tanggal 15 Januari 2022, kali ini tim melaksanakan observasi lanjutan, di mana bertemu kembali dengan kepala sekolah dan guru kelas, kemudian meninjau kelas pembelajaran, dan melakukan wawancara.

3) Sosialisasi pelaksanaan kegiatan bersama pihak sekolah bahwa akan dilaksanakannya kegiatan pembelajaran dengan berbagai kegiatan yang dilakukan, misalnya memberi pelatihan bagi guru terkait metode bermain dan kegiatan lain dalam membantu siswa yang mengalami kesulitan belajar (diseksia) di SDN Jorato Sape Kabupaten Bima tersebut.

#### ❖ Tahapan Pelaksanaan

Tujuan dari permainan ini adalah membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal huruf dan mengurutkan kata secara tepat dan benar (Nurdiansyah, 2019). Teknik lewat media ini bertitik tolak dari suatu approach yang menggunakan aktivitas komunikasi yang sesungguhnya agar kelak siswa dapat dengan mudah dan tidak sungkan untuk berkomunikasi. Berikut secara detail cara permainan strip story:

##### 1) Sebelum Masuk Kelas

- a) Guru memilih suatu topik kata dalam buku paket atau buku siswa yang kira-kira dapat dibagi rata kata-kata kepada siswa.
- b) Kata-kata tersebut ditulis atau diketik dengan jelas dengan mengosongkan ruang ekstra antara setiap huruf dengan huruf.
- c) Lembaran kata tersebut dipotong-potong dengan gunting menjadi berkeping-keping

dengan satu huruf untuk satu kepingan / potongan.

## 2) Dalam Kelas

- a) Kepingan-kepingan kertas yang berisi kata-kata itu dibagi-bagikan secara random kepada siswa dengan kesulitan belajar.
- b) Guru meminta siswa mengingat kata dengan berulang (satu-dua menit). Siswa-siswa dilarang menulis apa-apa atau memperlihatkan kata kepada orang lain.
- c) Guru meminta siswa untuk mengumpulkan kembali strip tersebut
- d) Guru meminta para siswa untuk berdiri di kursi. Kalau kelas besar atau siswa banyak, mereka dibagi per grup (namun untuk kegiatan kali ini hanya melibatkan siswa dengan kesulitan belajar (disleksia) saja.
- e) Siswa sibuk berusaha menyusun / menempel potongan huruf yang menjadi kata.
- f) Setelah huruf itu teratur rapi dalam bentuk sebuah kata, siswa lalu berdiam diri.
- g) Setiap siswa menyebut huruf secara berturut sehingga berbentuk satu kata secara teratur.
- h) Jika ada waktu lebih, siswa-siswa bisa diminta untuk menulis kata tersebut dalam buku mereka dan mereka saling mendiktekan kata bersama temannya.
- i) Setelah semua dilakukan oleh siswa, teks asli kata tersebut dibagikan atau diperlihatkan melalui overhead projector. Di sini terlihat bahwa media potongan-potongan kertas strip story bisa dipakai untuk mata pelajaran lainnya.

### ❖ Tahapan Monitoring dan Evaluasi

Evaluasi Pelaksana secara Keseluruhan

- 1) Evaluasi kegiatan pelaksanaan permainan ini, dilakukan dengan menggunakan instrumen awal pengukuran kemampuan literasi siswa dengan kesulitan belajar. Hal ini untuk mengetahui berapa banyak siswa dengan kesulitan belajar (disleksia) yang telah mampu mengenal huruf dan kata, sesuai skala ketercapaian keberhasilan kegiatan yang telah selesai dilaksanakan.
- 2) Skala keberhasilannya dilihat dari sejauh mana antusiasme siswa SD dengan kesulitan belajar (disleksia) atas kegiatan yang telah dilaksanakan serta kemampuan mengenal literasi awal tadi.

## 2.3. Pengambilan Sampel

Sampel yang digunakan dalam pengabdian ini, dilakukan dengan mendata terlebih dahulu kemampuan awal semua siswa SDN Jorato Sape, dari kelas 1-5 menggunakan instrument literasi yang di adaptasi dari inovasi. Pada saat pelaksanaan kegiatan kelas 6 (enam) sudah selesai melaksanakan ujian nasional, sehingga tidak dilibatkan. Dari pendataan awal di dapat bahwa terdapat 14 siswa yang mengalami kesulitan belajar (disleksia), sehingga sampel yang di gunakan dalam pengabdian ini berjumlah 14 siswa SD di SDN Jorato Sape dengan kesulitan belajar.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap evaluasi diberikan perlakuan kepada 14 siswa dengan indentifikasi kesulitan belajar dengan menggunakan strip story (potongan kata). Dari hasil angket tersebut diperoleh data dan respon dari siswa dengan menggunakan strip story (potongan kata) dengan hasil dan analisis angket dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 3. Hasil Analisis Angket Kemampuan Siswa**

| No.                | Jawaban Instrumen 8 Pertanyaan |   |   |   |   |   |   |   | Hasil |
|--------------------|--------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|-------|
| 1                  | 3                              | 4 | 5 | 3 | 5 | 4 | 5 | 3 | 32    |
| 2                  | 3                              | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 28    |
| 3                  | 4                              | 4 | 3 | 5 | 3 | 2 | 4 | 4 | 29    |
| 4                  | 5                              | 4 | 3 | 5 | 4 | 3 | 4 | 3 | 31    |
| 5                  | 3                              | 3 | 4 | 5 | 3 | 3 | 2 | 5 | 28    |
| 6                  | 4                              | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 3 | 3 | 33    |
| 7                  | 4                              | 3 | 3 | 2 | 4 | 3 | 3 | 4 | 26    |
| 8                  | 3                              | 4 | 5 | 3 | 4 | 5 | 3 | 5 | 32    |
| 9                  | 3                              | 3 | 2 | 4 | 3 | 3 | 5 | 3 | 26    |
| 10                 | 4                              | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 5 | 3 | 27    |
| 11                 | 4                              | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 4 | 33    |
| 12                 | 5                              | 3 | 3 | 3 | 4 | 2 | 3 | 5 | 28    |
| 13                 | 4                              | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 29    |
| 14                 | 5                              | 4 | 4 | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 28    |
| JUMLAH KESELURUHAN |                                |   |   |   |   |   |   |   | 410   |
| HASIL              |                                |   |   |   |   |   |   |   | 29,29 |

Berdasarkan hasil angket yang diarahakan pada siswa yang berjumlah 8 pernyataan, “pada aspek kemampuan” hasil analisis kemampuan siswa dalam mengenal dan pengucapan kembali huruf dan kata didapat sebanyak 9 siswa dengan kesulitan belajar menunjukkan kemampuan pengucapan dan menulis kembali kata dan huruf setelah di beri perlakuan dengan strip story (potongan kata) menunjukkan perubahan cukup baik, sedangkan sebanyak 5 siswa menunjukkan

perubahan dalam pengucapan dan menulis kembali huruf dan kata dikatakan baik.

Selanjutnya diuraikan melalui tes dengan instrumen untuk mengukur sejauhmana kemampuan siswa dalam pengucapan dan menulis kembali huruf dan kata. Hasil tes didapat dengan indikator kemampuan yang ditampilkan. Selain itu hasil tes ini juga didapat dari pengolahan data yang ada pada kemampuan siswa dalam pengucapan dan menulis kembali huruf dan kata berupa jurnal, observasi, dan wawancara.

Hasil pada tes dengan pemberlakuan tindakan kemampuan siswa dalam pengucapan dan menulis kembali huruf dan kata dengan perlakuan strip story (potongan kata) yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian kemampuan siswa yang telah dilakukan, diketahui bahwa hasil kemampuan siswa dengan kesulitan belajar pada SDN Jorato Sape Kabupaten Bima, secara keseluruhan termasuk dalam kategori cukup. Nilai terendah 26. Siswa dengan kesulitan belajar yang memperoleh nilai tersebut adalah 2 siswa. Sebagian lainnya mendapat nilai dengan rentan 27-33.

Hasil kemampuan siswa secara lebih lengkap dapat dilihat pada Gambar 1



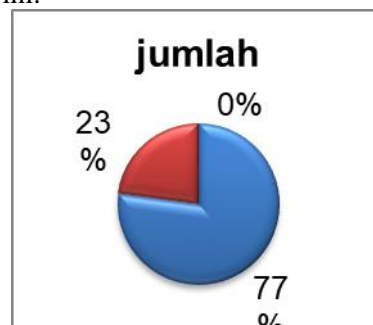
**Gambar 1. Hasil Tes Kemampuan Siswa**

Berdasarkan Gambar 1. tersebut diatas diketahui bahwa bobot nilai kemampuan siswa dalam pengucapan dan menulis kembali huruf dan kata secara garis besar berada pada rentang cukup baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengabdian yang dilakukan memberikan hasil yang cukup baik sesuai dengan keinginan. Walau tidak menunjukkan hasil yang signifikan pada kemampuan siswa secara keseluruhan dalam pengucapan dan menulis kembali huruf dan kata.

Hal ini disebabkan karena siswa yang memperoleh nilai tinggi telah mampu pengucapan dan menulis kembali huruf dan kata sesuai dengan indikator kemampuan tersebut,

dimana aspek yang dideskripsikan sesuai, cukup jelas, serta baik dan terarah.

Sementara siswa yang memperoleh nilai rendah penyebab utamanya dikarenakan siswa kurang fokus dan tidak dilakukan secara terus menerus, pada beberapa bagian pengucapan dan menulis kembali huruf dan kata siswa masih keliru. Oleh kemampuan siswa dalam pengucapan dan menulis kembali huruf dan kata yang dikerjakan kurang memenuhi indikator kemampuan yang diharapkan. Selain itu siswa tersebut masih kesulitan dalam menyesuaikan antara pengucapan dan menulis kembali huruf dan kata. Hasil kemampuan siswa dalam pengucapan dan menulis kembali huruf dan kata yang ditampilkan siswa dapat dilihat dengan adanya Gambar 1 tersebut, dimana memperlihatkan kategori cukup baik yaitu 9 siswa dengan frekuensi 77% kemudian diikuti dengan kategori baik 5 siswa dengan frekuensi 23%. Agar lebih jelas, nilai yang telah berhasil dicapai mahasiswa digambarkan pada Gambar 2 berikut ini.



**Gambar 2. Hasil Kemampuan**

Berdasarkan Gambar 2 dapat dilihat bahwa persentase sebesar 77% adalah jumlah siswa yang mendapat nilai 26-29 termasuk kategori cukup baik. Sementara 23% adalah jumlah siswa yang mendapat nilai 31-33 dengan kategori baik. Hasil tes pada tabel diatas merupakan gabungan dari “aspek yang ada pada kemampuan”.

#### **4. SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) penggunaan strip story (potongan kata) dalam pembelajaran diharapkan dapat memberikan motivasi baru bagi peserta didik dalam kelas, (2) Kegiatan ini bisa diterapkan di dalam kelas dengan modifikasi pelaksanaan kegiatan main, seperti; pemberian reward atau hadiah, dan kuis interaktif akan menambah semangat siswa untuk meningkatkan eksplorasi pada proses

pembelajaran yang bisa meningkatkan kemampuan literasi dasar siswa. (3) Kegiatan pengabdian dengan upaya meningkatkan kemampuan literasi siswa dengan kesulitan belajar, menggunakan tiga tahapan, dari tahapan pengambilan data awal, penerapan kegiatan permainan, sampai pada kegiatan evaluasi akhir dalam mengoptimal kemampuan literasi siswa yang mengalami kesulitan belajar, maupun siswa normal lainnya yang ada di SDN Jorato Sape Kabupaten Bima..

## 5. UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada Kementerian Pendidikan Kebudayaan Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (Kemendikbudristek), Lembaga Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM) STKIP Taman Siswa Bima dan Ketua STKIP Taman Siswa Bima yang telah mendukung kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

Nurdyansyah. 2019. Media Pembelajaran Inovatif. UMSIDA Press: Siduarjo Jawa Timur.

Handayani, K. D., Nyoman, D., & Wayan, L. (2013). Penerapan permainan tradisional meong-meongan untuk perkembangan sikap sosial anak kelompok B taman kanak-kanak Astiti Dharma Penatih Denpasar. e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesa Jurusan Pendidikan Dasar, Vol. 3. Diakses dari <https://www.neliti.com/publications/119212/>

Hardiningsih Sri, Akbar Rijalul M & Nurrahmah (2020). Permainan Tradisional Edukatif “Mpaá Ncimi” Sebagai Metode untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Dan Perilaku Sosial Anak. Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi Vol. 04 No. 1, Juni 2020, Hal. 128-135. Diakses dari <https://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/2181>.

Hardiningsih Sri & Komalasari N Desy. (2022). Permainan Untuk Mengstimulus Kemampuan Untuk Mengenal Huruf dan Kata Siswa Sekolah Dasar dengan Kesulitan Belajar (Disleksia) di SDN 1 Ntonggu Kabupaten Bima. Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, STKIP Yapis Dompu Vol. 5 No. 1, Januari 2022, Hal. 243-249. Diakses dari

<http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id/jiip/index.php/JIIP>.

Hardiningsih Sri, Komalasari N Desy, & Hakim Arif Rahman. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Siswa yang Kesulitan Belajar dalam Memanfaatkan Media Flashcard di MIS Sakuru Kecamatan Monta Kabupaten Bima. JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan) (eISSN: 2614-8854) Volume 5, Nomor 9, September 2022 (3844-3849). Diakses dari <http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/807>

Sulistyaningtyas, R. E., & Fauziah, P. Y. (2019). The Implementation of Traditional Games for Early Childhood Education. 3rd International Conference on Current Issues in Education (ICCIE 2018). Atlantis Press. Diakses dari <https://download.atlantispress.com/proceedings/iccie18/125910410>

Siregar, N., & Lestari, W. (2018). Peranan permainan tradisional dalam mengembangkan kemampuan matematika anak usia sekolah dasar. Jurnal Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika, 2(2), 1–7. Diakses dari <https://www.researchgate.net/publication/330474822>.

Varia Nihayatul Saadah & Nurul Hidayah. (2013). Pengaruh Permainan Scrabble Terhadap Tingkat Kemampuan Membaca Anak Disleksia. Empathy Jurnal: Fakultas Psikologi, Vol. 1, No 1, Juli 2013 ISSN : 2303-114X. Diakses dari 241886-pengaruh-permainan-scrabble-terhadap-pen-7aa54ca2.