

**PENGARUH *BOARD GAME* MAGNETIK UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK *SLOW LEARNER*
DI SDN 2 KOMET KOTA BANJARBARU**

SKRIPSI



Oleh :

**DESY SAFITRI
NIM. 2110127120010**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
JURUSAN PENDIDIKAN KHUSUS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARBARU
JUNI 2026**

**PENGARUH *BOARD GAME MAGNETIK* UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK *SLOW LEARNER*
DI SDN 2 KOMET KOTA BANJARBARU**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Sastra-1 Jurusan Pendidikan Khusus

Oleh :

**DESY SAFITRI
NIM. 2110127120010**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
JURUSAN PENDIDIKAN KHUSUS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARBARU
JUNI 2026**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Ini untuk menyatakan bahwa skripsi Desy Safitri NIM. 2110127120010 dengan judul “Pengaruh *Board Game Magnetik* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak *Slow Learner* di SDN 2 Komet Kota Banjarbaru” telah disetujui oleh Dewan Penguji sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Pendidikan Sarjana pada Jurusan Pendidikan Khusus.

Banjarbaru, 17 Juni 2026

Penguji I,

17 Juni 2026



Mirnawati, M.Pd
NIP. 19881010 201504 2 002

Penguji II,

17 Juni 2026



Dr. Siti Jaleha, S.E., M.Pd
NIP. 19700123 199002 2 001

Penguji III,

17 Juni 2026



Tenty Jährina Ramli, M.Pd
NIPPPK. 19921010 202421 2 001

Ketua Jurusan Pendidikan Khusus,

17 Juni 2026



Dr. Agus Pratomo Andi Widodo, M. Pd
NIP. 19850806 201012 1 006

LEMBAR PERSETUJUAN
PENGARUH *BOARD GAME MAGNETIK* UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK *SLOW LEARNER*
DI SDN 2 KOMET KOTA BANJARBARU

OLEH :
DESY SAFITRI
NIM. 2110127120010

Disetujui untuk Sidang

Pembimbing I



Dr. Siti Jaleha, S.E., M.Pd
NIP. 19700123 199002 2 001

Pembimbing II



Tenty Jährina Ramli, S.Pd., M.Pd
NIPPPK.19921010 202421 2 001

Mengetahui
Ketua Jurusan Pendidikan Khusus



Dr. Agus Pratomo Andi Widodo, M.Pd
NIP. 19850806 201012 1 006

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Desy Safitri
NIM : 2110127120010
Jurusan : Pendidikan Khusus

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh *Board Game Magnetik* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak *Slow Learner* di SDN 2 Komet Kota Banjarbaru” ini sepenuhnya karya saya sendiri. Tidak ada di dalamnya plagiat dari karya orang lain dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat. Atas pernyataan ini saya menanggung resiko atas sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukannya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Banjarbaru, 22 Juni 2026

Yang membuat pernyataan



Desy Safitri
NIM. 2110127120010

MOTTO

“Bismillah, Berusaha, Berserah”

“Even when the path feels heavy, Allah is always closer than I think.”

Bahkan saat jalan terasa berat, Allah selalu lebih dekat dari yang aku bayangkan.

(Q.S. Qaf: 16)

Intinya jalani aja

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, dan pertolongan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Karya sederhana ini dengan penuh kerendahan hati penulis persembahkan kepada:

1. Ayah tersayang, Ibu tercinta, Adek, dan keluarga besar yang selalu memberikan doa, kasih sayang, dukungan, dan pengorbanan tanpa batas.
2. Para dosen, khususnya pembimbing skripsi yang telah membimbing dengan penuh kesabaran dan keikhlasan.
3. Teman-teman seperjuangan, yang selalu memberikan semangat, kebersamaan, dan dukungan selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Diri sendiri, yang telah berjuang keras, bertahan dalam setiap proses, tidak menyerah di tengah kesulitan, serta terus berusaha meskipun penuh tantangan. Terima kasih sudah kuat, sudah bertahan, dan sudah melangkah sejauh ini.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan menjadi langkah awal untuk terus berkarya dan berkontribusi dalam dunia pendidikan.

ABSTRAK

Desy Safitri. 2110127120010. 2026. Pengaruh *Board Game Magnetik* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak *Slow Learner* Di SDN 2 Komet Kota Banjarbaru. Dosen Pembimbing I : Siti Jaleha. Dosen Pembimbing II : Tenty Jährina Ramli.

Kata Kunci: Anak *Slow Learner*, Membaca Permulaan, *Board Game Magnetik*

Kemampuan membaca permulaan merupakan keterampilan dasar yang penting dikuasai oleh anak sekolah dasar sebagai fondasi untuk memahami materi pembelajaran selanjutnya. Namun pada kenyataannya, anak *slow learner* sering mengalami hambatan dalam membaca huruf alfabet A-Z, membedakan huruf besar dan kecil, serta membedakan bentuk huruf yang memiliki kemiripan. Melihat kondisi tersebut, diperlukan media pembelajaran yang konkret, interaktif, dan menyenangkan untuk membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *board game magnetik* terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan anak *slow learner* di SDN 2 Komet Kota Banjarbaru.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi-Experimental Design* dan desain *One Group Time Series Design*. Subjek penelitian berjumlah 6 (enam) orang anak *slow learner* kelas II di SDN 2 Komet Kota Banjarbaru. Prosedur penelitian dilakukan melalui pengukuran berulang sebelum dan sesudah treatment. Pengumpulan data dilakukan menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. *Treatment* diberikan menggunakan media *board game magnetik* selama lima kali pertemuan. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan anak *slow learner* setelah diberikan *treatment* menggunakan media *board game magnetik*. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 30 menjadi 77 pada *post-test*. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *board game magnetik* terhadap kemampuan membaca permulaan anak *slow learner* di SDN 2 Komet Kota Banjarbaru dan media *board game magnetik* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik serta interaktif dalam membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak *slow learner* di sekolah dasar.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kepada Allah subhanahu wa ta'ala yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-nya sehingga skripsi berjudul "*Pengaruh Board Game Magnetik untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Slow Learner Di SDN 2 Komet Kota Banjarbaru*" berhasil diselesaikan.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan skripsi pada program S1 (sastra-1) Jurusan Pendidikan Khusus Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.

Penulis menyadari bahwa keberhasilan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari berbagai pihak yang telah membantu baik berupa dorongan dan do'a. Untuk itu penulis sampaikan dengan penuh hormat dan mengucapkan terima kasih telah banyak memberi masukan, bimbingan, arahan, dan saran dalam penyusunan skripsi ini serta mendoakan semoga Allah subhanahu wa ta'ala memberikan balasan terbaik kepada :

1. Prof. Dr. Ahmad Alim Bachri, S.E.,M.Si selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat.
2. Dr. Sunarno Basuki, Drs, M.Kes, AIFO selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
3. Dr. Agus Pratomo Andi Widodo,S.Pd., M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Khusus Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
4. Ibu Dr. Siti Jaleha, SE., M.Pd selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Tenty Jahrina Ramli, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang selalu memberi masukan dan motivasi dalam penyelesaian tugas akhir ini .

5. Seluruh dosen Pendidikan Khusus yang telah memberikan saya ilmu dan pembelajaran selama ini.
6. Orang Tua, Saudara, Keluarga, Kekasih, dan Teman yang selalu memotivasi dalam menyelesaikan tugas akhir ini

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna dan masih terdapat kesalahan dalam penyusunan skripsi ini oleh karena itu penulis meminta maaf serta dengan itu kritik dan saran pembaca sangat diharapkan.

Banjarbaru, Juni 2026

Desy Safitri

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GRAFIK	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Definisi Operasional	8
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Konsep Anak <i>Slow Learner</i>	11
1. Definisi <i>Slow Learner</i>	11
2. Klasifikasi Anak <i>Slow Learner</i>	13
3. Karakteristik Anak <i>Slow Learner</i>	17
4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Anak <i>Slow learner</i>	21
B. Konsep Kemampuan Membaca Permulaan.....	26
1. Definisi Kemampuan Membaca Permulaan	26
2. Pentingnya Membaca Permulaan.....	28
3. Klasifikasi Membaca Permulaan	29
C. Konsep <i>Board Game Magnetik</i>	31
1. Definisi <i>Board Game Magnetik</i>	31
2. Cara Pemakaian Board Game Magnetik.....	34
3. Kelebihan Dan Kekurangan Board Game Magnetik	35
D. Penelitian Yang Relevan	38
E. Kerangka Berpikir	42
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	43
A. Pendekatan Penelitian.....	43
B. Desain Penelitian	44
C. Prosedur Penelitian	45
1. <i>Pre-Test</i>	45
2. <i>Treatment/ Intervensi</i>	46
3. <i>Post-test</i>	46

D. Variabel Penelitian	47
1. Variabel Bebas (<i>Independent Variable</i>)	47
2. Variabel Terikat (<i>Dependent Variable</i>):	47
E. Waktu dan Tempat Penelitian	47
F. Subjek Penelitian	47
G. Instrumen Penelitian	48
H. Teknik Pengumpulan Data	50
1. Tes.....	50
2. Observasi	51
3. Dokumentasi	51
I. Uji Coba Instrumen Penelitian	51
1. Uji Validasi	52
2. Teknik Analisis Data	53
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	55
A. Gambaran Umum Sekolah.....	55
B. Pelaksanaan Penelitian	56
C. Hasil Penelitian.....	58
1. Pre-test	58
2. <i>Treatment</i> /Intervensi	67
3. <i>Post-Test</i>	80
4. Perbandingan Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	89
D. Pembahasan	92
BAB V PENUTUP.....	96
A. Kesimpulan.....	96
B. Saran	96
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN.....	102

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Subjek Penelitian.....	48
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	49
Tabel 4.1 Data Subjek Penelitian	56
Tabel 4.2 Hasil Kemampuan Awal <i>Pre-test</i> O1.....	58
Tabel 4.3 Hasil Kemampuan Awal <i>Pre-test</i> O2.....	60
Tabel 4.4 Hasil Kemampuan Awal <i>Pre-test</i> O3.....	61
Tabel 4.5 Hasil Kemampuan Awal <i>Pre-test</i> O4.....	63
Tabel 4.6 Hasil Kemampuan Awal <i>Pre-test</i> O5.....	64
Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Kemampuan Membaca <i>Pre-test</i>	65
Tabel 4.8 Hasil Kemampuan Akhir <i>Post-test</i> O1.....	80
Tabel 4.9 Hasil Kemampuan Akhir <i>Post-test</i> O2.....	82
Tabel 4.10 Hasil Kemampuan Akhir <i>Post-test</i> O3.....	83
Tabel 4.11 Hasil Kemampuan Akhir <i>Post-test</i> O4.....	85
Tabel 4.12 Hasil Kemampuan Akhir <i>Post-test</i> O5.....	86
Tabel 4.13 Rekapitulasi Hasil Kemampuan Akhir <i>Post-test</i>	87
Tabel 4.14 Perbandingan Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	89
Tabel 4.15 Rata-Rata (<i>Mean</i>) Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	91

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Rekapitulasi Hasil Kemampuan Awal <i>Pre-test</i>	66
Grafik 4.2 Rekapitulasi Hasil Kemampuan Akhir <i>Post-test</i>	88
Grafik 4.3 Perbandingan Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	90
Grafik 4.4 Hasil Rata-Rata (<i>Mean</i>) <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Media <i>Board Game Magnetik</i> Berbasis <i>Puzzle</i>	34
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen	103
Lampiran 2 Instrumen Penilaian <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	104
Lampiran 3 Surat Keterangan Validasi	107
Lampiran 4 Surat Izin Penilaian.....	109
Lampiran 5 Hasil Identifikasi Anak <i>Slow Learner</i> di SDN 2 Komet	110
Lampiran 6 Data Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	116
Lampiran 7 Data Kemampuan Membaca Permulaan Anak <i>Slow Learner</i>	117
Lampiran 8 Gambaran Umum Sekolah.....	126
Lampiran 9 Biodata Anak	127
Lampiran 10 Surat Balasan Sekolah	129
Lampiran 11 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	130