



Pengaruh Latihan Keseimbangan Terhadap Ketepatan Servis Dalam Permainan Sepak Takraw Siswa Putra Ekstrakurikuler Kelas VIII SMP Negeri 3 Praya Tahun Pelajaran 2022/2023

Lalu Heri ¹, L. Hasan Ashari ²

Program Studi Pendidikan Jasmani, Institut Pendidikan Nusantara Global, Indonesia
Corresponding author email: ahyarm15@gmail.com

Article History

Received: 9 June 2023

Revised: 12 June 2023

Accepted: 30 June 2023

Keywords:

Latihan Keseimbangan

Ketepatan Servis

Sepak Takraw

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh latihan keseimbangan terhadap ketepatan servis dalam permainan sepak takraw siswa putra kelas VIII SMP Negeri 3 Praya tahun pelajaran 2022/2023. Rancangan yang digunakan pada pelaksanaan penelitian ini adalah : " Penelitian "*Ex Post Facto*" yaitu : suatu penelitian yang dilakukan untuk meneliti peristiwa yang terjadi dan kemudian melihat kebelakang untuk mengetahui faktor- faktor yang dapat menimbulkan kejadian tersebut. Karena populasinya terbatas secara kuantitatif pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Praya Kabupaten Lombok Tengah yang berjumlah 15 orang, maka diambil seluruhnya menjadi studi populasi atau penelitian populasi. Metode penelitian yang digunakan adalah metode dokumentasi dan tes praktikum Dalam pengolahan data tersebut, penulis menggunakan rumus statistik, yaitu : "*T-Test*". Dari hasil analisis data menunjukkan, bahwa thitung lebih besar dari tabel atau $3,75 > 2,14$ berarti hipotesis alternatif (H_a) **di Terima** dan hipotesis nihil (H_o) **di Tolak**. Dengan demikian "ada pengaruh latihan keseimbangan terhadap ketepatan servis dalam permainan sepak takraw siswa putra ekstra kurikuler kelas VIII SMP Negeri 3 Praya tahun Pelajaran 2022/2023.

Abstract

The purpose of this study was to see the effect of balance training on service accuracy in the game of takraw in class VIII male students of Praya 3 Public Middle School for the 2022/2023 academic year. The design used in the implementation of this research is: "Ex Post Facto Research" namely: a study conducted to examine the events that occurred and then look back to find out the factors that can lead to these events. Because the population is quantitatively limited to class VIII students of SMP Negeri 3 Praya, Central Lombok Regency, totaling 15 people, all of them are taken as a population study or population research. The research method used is the method of documentation and practicum tests. In processing the data, the authors use a statistical formula, namely: "T-Test". The results of the data analysis show that tcount is greater than ttable or $3.75 > 2.14$, which means that the alternative hypothesis (H_a) is accepted and the null hypothesis (H_o) is rejected. Thus "there is an effect of balance training on service accuracy in the game of sepak takraw for male extra-curricular class VIII students of Praya 3 Public Middle School in the 2022/2023 academic year.

Pendahuluan

Permainan sepak takraw merupakan permainan rakyat Indonesia yang sudah masuk ke dunia internasional, sehingga sepak takraw tidak lagi dipandang sebagai olahraga kampung. Sepak takraw pada perkembangannya dapat dimainkan dalam beberapa nomor pertandingan dan perlombaan seperti takraw biasa yang dimainkan tiga orang dalam satu regu, dua orang dalam satu regu (*double event*), satu lawan satu (*single event*), beach sepak takraw (takraw pantai) ini pada nomor pertandingan. Sedangkan pada nomor perlombaan yaitu *circle games* (takraw bundaran) dan *hoop takraw*, permainan ketangkasan dengan sisten tunggal dan ganda.

Permainan sepak takraw dipertandingkan mulai dari tingkat sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi dan juga dipertandingkan mulai dari tingkat kampung sampai dengan tingkat internasional juga top-top organisasinya mulai dari daerah tingkat dua sampai tingkat internasional seperti: Persatuan Sepak Takraw Indonesia (PSTI) dan tingkat Asia ASTAF Serta tingkat International ISTAF yang berkedudukan di Bangkok Thailan. Permainan sepak takraw sangat membutuhkan skill individu dan kemampuan kerjasama yang solid, karena itu tehnik dasar seperti *passing*, *service* dan *smash* dengan berbagai bagian kaki sangat dibutuhkan. *Service* adalah serangan pertama yang dilakukan seorang pemain, maka pada perinsif serangan harus dapat mematikan lawan dengan mengarahkan bola ke sasaran, dalam mengarahkan bola kesasaran lawan tentu harus menggunakan tehnik perkenaan bola dengan bagian kaki tertentu.

Tungkai merupakan bagian anggota badan yang paling dominan dan efektif untuk melakukan servis, sedangkan servis dapat dilakukan dengan berbagai tingkat lambungan bola, keras lemahnya servis tergantung dari tinggi rendahnya lambungan. Servis yang baik adalah servis yang keras, tajam akurat. Mendapatkan servis yang keras, tajam dan tingkat akurasinya tinggi harus didukung oleh tingkat kelenturan tungkai sedangkan tingkat kelenturan tungkai diperoleh melalui latihan *split*, keseimbangan dengan cara angkat tungkai kedepan, kebelakang, kesamping dengan bertumpu pada salah satu kaki.

A. Peraturan permainan

1. Ukuran lapangan : panjang 13,40 m, lebar 6,10 m, lingkaran servis dengan jari- jari 30 cm, lingkaran pelambung/apit dengan jari-jari 90 cm, tinggi net, 1,55 m, kedudukan tiang net 30 cm dari garis pinggir, panjang net 6,11 m, lebar 70 cm, lebar lubang net 6 -8 cm.
2. Bola : berbentuk bulat, dibuat dari plastic/fibre, berat 170-180 gram putra, 150-160 gram putri, lingkaran bola 42-44 cm putra, 43-45 cm putri, dan mempunyai 12 lubang.
3. Pemain sepak takraw biasa (*in door*): setiap regu terdiri dari 3 orang ditambah 2 orang cadangan, setiap team terdiri dari 3 regu.
4. Permainan sepak takraw *double ivent* yaitu permainan ganda dalam sepak takraw yang terdiri dari 2 orang setiap regu ditambah cadangan 1 orang.
5. Permainan sepak takraw *single event* yaitu permainan tunggal dalam sepak takraw yang terdiri dari satu lawan satu.

6. Permainan sepak takraw bundaran (*Circle game*) yaitu permainan takraw dalam lingkaran dengan diameter garis tengah 7 meter dimainkan dalam satu regu yang terdiri dari 5 orang pemain dengan memainkan bola seperti arah membuat bintang.
7. Permainan *Hoop Takraw* yaitu permainan sepak takraw dengan cara memasukkan bola kedalam *ring* yang berdiameter garis tengah 50 cm sedangkan lapangan berdiameter garis tengah 4 meter, dengan jumlah pemain 5 orang setiap regu. (PB. PSTI, 2007).
8. Lomba permainan ketangkasan sepak takraw : lomba ini dilaksanakan untuk tingkat usia dini 12 tahun kebawah dan tingkat pemula 15 tahun kebawah. Lomba ini terdiri dari permainan tunggal dan berpasangan ; 1). Permainan tunggal dilakukan sendiri didalam lingkaran yang berdiameter 2 meter. 2). Permainan berpasangan dilakukan diluar lingkaran dengan cara berhadapan menyebarkan bola diatas lingkaran berdiameter 2 meter.

B. Peraturan pertandingan dan Perlombaan

1. Bentuk pertandingan :
 - a. Kejuaraan : junior putra-putri dan senior putra-putri
 - b. Tingkat kejuaraan : a. Kejurda, b. kejurwil, c. Kejurnas, d. PON, anatar club, *SEA GAMES*, *ASIAN GAMES*, *WORLD GAMES*.
2. Peraturan khusus sepak takraw
 - a. Jumlah pemain tiap regu terdiri dari 3 orang ditambah 1 orang cadangan.
 - b. Service dieksekusi/dilakukan dari dalam lingkaran tekong.
 - c. Bola dilambung oleh salah satu pemain pada posisi apit.
 - d. Game kemenangan sampai 21, apabila terjadi score 20 – 20, maka terjadi *deus* sampai 24 – 24 siapapun regu yang lebih dahulu mendapat score 25, maka dinyatakan menang.

Bilamana terjadi *long set/ruber set/ tie break* atau perpanjangan set, maka game kemenangan sampai 15, apabila terjadi score 14 – 14 dinyatakan *deus* sampai dengan score 16 – 16, salah satu regu yang lebih dahulu mencapai score 17, maka dinyatakan menang.
3. Tehnik-tehnik Sepak Takraw
 - a. Bentuk-bentuk tehnik sepakan
 - 1) Sepak sila adalah Sepakan yang menggunakan kaki dalam atau kura-kura dalam.
 - 2) Sepak kuda adalah Sepakan yang menggunakan punggung kaki atau kurakura atas.
 - 3) Sepak samping adalah Sepakan yang menggunakan kaki luar atau kura-kura luar [suhud, 1991]
 - 4) Sepak cangkil adalah Sepakan yang menggunakan ujung kaki.
 - 5) Sepak tapak adalah Sepakan yang menggunakan telapak kaki [Depdikbud, 1985]
 - 6) Sundulan : sundulan dapat diakukan dengan kepala bagian depan, belakang, samping kiri, kanan dan atas.
 - 7) memaha : yaitu menahan bola dengan paha.

8) Mendada : yaitu menahan bola dengan dada.

b. Service

Servis merupakan suatu tehnik sajian bola pertama dalam permainan sepak takraw, penguasaan tehnik servis sangat penting mengingat :

1) Dengan service suatu regu dapat menghasilkan nilai.

2) Dengan servis suatu regu dapat memimpin pertandingan.

Sikap permulaan service : takraw biasa (in door). Persiapan posisi tubuh dalam lingkaran servis, pandangan pada pelempar bola, acungkan salah satu tangan sebagai tanda permintaan arah lemparan, salah satu kaki berad dalam lingkaran dan kaki lainnya diluar lingkaran, kaki yang didalam lingkaran sebaiknya menghadap ketiang net dekat pelambung.

Sikap permulaan service double event : Server atau pelaku servis berdiri dibelakang *back line* atau di sepanjang garis belakang sambil memegang bola, kemudian bola dilambungkan sendiri, baru bola disepak kearah sasaran.

4. Ketepatan sasaran *service*

Ketepatan sasaran adalah tujuan dari servis, karena peluang untuk mendapatkan nilai/score, tentu mencari kelemahan didaerah lawan.

5. *Smash* dan jenis-jenisnya :

a. Sundulan dengan semua bagian kepala

b. Sepakan dengan semua bagian kaki yakni: kaki luar (kedeng), kaki dalam (sila), ujung kaki, tapak kaki.

6. *Bendung (block)*

Blocking adalah teknik difensif yang paling utama, blocking dapat menggunakan seluruh bagian tungkai dengan memperhatikan timing, take off, posisi badan dan kaki serta pandangan mata. Kemudian blok dapat juga menggunakan punggung. (PB.PSTI:2000)

7. *Latihan keseimbangan*

Latihan keseimbangan merupakan latihan dari gerakan senam dasar yang dapat menjaga berat badan pada titik tumpu agar tidak jatuh kedepan, kebelakang dan kesamping (Sodikin Chandra, 2010 : 118).

Sedangkan pendapat lain yaitu : keseimbangan bertujuan untuk menguatkan otot-otot tungkai (Muhajir, 2003 :138). Adapun tehnik gerakan adalah sebagai berikut :

a. Mula-mula berdiri tegak, kedua kaki rapat, dan kedua tangan disamping badan.

b. Kemudian mengangkat salah satu kaki lurus kedepan, atas sedangkan kedua lengan lurus kedepan atau kesamping,

c. lalu secara perlahan-lahan bengkokkan lutut kaki tumpu hingga jongkok bertumpu pada kaki satu dan tahan sebentar kemudian berdiri lagi dan kaki yang diangkat tetap lurus kedepan.

d. Gerakan dilakukan berulang-ulang (5 kali sikap jongkok dan 5 kali sikap berdiri tegak).

Metode Penelitian

A. Rancangan Penelitian

Rancangan yang digunakan pada pelaksanaan penelitian ini adalah: Penelitian “*Ex Post Facto*” yaitu : suatu penelitian yang dilakukan untuk meneliti peristiwa yang terjadi dan kemudian melihat kebelakang untuk mengetahui factor-faktor yang dapat menimbulkan kejadian tersebut, lebih lanjut dikatakan penelitian ini menggunakan logika dasar yang sama dengan penelitian experiment jika variabel X, maka variabel Y hanya saja dalam penelitian ini tidak ada manipulasi langsung terhadap variabel bebas (independent). Sugiyono, (1997 : 7) dalam buku: Riduwan,(2004 : 50).

B. Populasi dan Sampel

Populasi dibagi dalam dua bagian yaitu : populasi terbatas, adalah populasi yang memiliki sumber data yang jelas batas-batasnya secara kuantitatif dan populasi tak terhingga adalah populasi yang memiliki sumber data yang tidak dapat ditentukan batas-batasnya secara kuantitatif.

Sampel adalah sebagian dari populasi yang diambil sebagai sumber data yang kurang dari 100, lebih baik diambil semuanya sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi, tetapi jika jumlah subyeknya besar, dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih (Arikunto, 2006:134).

Berdasarkan pendapat diatas, karena populasinya terbatas secara kuantitatif pada siswa putra ekstra kurikuler klas VIII SMP Negeri 2 Praya Kabupaten Lombok Tengah yang berjumlah 15 orang , maka diambil seluruh nya menjadistudi populasi atau penelitian populasi (Arikunto, 1998).

C. Instrumen Penelitian

Untuk mendapatkan data yang diperlukan, dibutuhkan instrumen atau alat penelitian. Yang dimaksud dengan instrumen adalah : alat rekam data pada waktu penelitian dengan menggunakan suatu metode (Suarsini Arikunto, 1985 : 188) atau dengan kata lain metode tidak memenuhi fungsinya dengan efektif apabila instrument yang menjadi alat dari metode itu tidak valid. Oleh karena itu peneliti menggunakan instrumen yang validitasnya telah diakui oleh para ahli dibidang ilmu yang bersangkutan. Instrumen itu harus disusun sedemikian rupa agar dapat dengan tepat merekam data yang diperlukan.

D. Pengumpulan dan analisis data

Pengumpulan data dilakukan dengan dua metode yaitu metode dokumentasi dan praktik. Data – data yang terkumpul selama penelitian selanjutnyan perlu diolah dan dianalisis. Hasil analisis ini akan digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis dengan penuh ketelitian dan secara cermat sehingga akan menghasilkan suatu kesimpulan yang obyektif dalam penelitian.

Dalam metode analisis data yang merupakan suatu cara pengolahan dapat dilakukan dengan menggunakan tehnik analisis statistik (I.B. Netra, 1976 : 760). Ahli lain mengatakan bahwa, yang dimaksud dengan analisis statistik adalah cara cara ilmiah yang digunakan untuk mengumpulkan, menyusun, menyajikan dan menganalisis data yang berwujud angka-angka (Sutrisno, 1976 : 257). Dalam pengolahan data tersebut, penulis menggunakan rumus statistik, yaitu : “ *T-Test*”.

$$\text{Rumus: } T = \frac{MD}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

- T = Nilai dari T. Hitung atau T. Test
- Md = Perbedaan Mean
- $\sum d^2$ = Jumlah Deviasi dari Mean Perbedaan
- N = jumlah sampel
- 1 = Angka Konstan (Bungin Burhan, 2005 : 191)

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Tabel 1. Data tentang hasil post test servis

No Subjek	Nilai / Point					Jumlah	Ket.
1	2	2	3	3	2	12	
2	3	2	1	3	3	12	
3	2	2	3	2	4	13	
4	3	2	2	3	2	12	
5	2	2	2	3	3	12	
6	3	2	3	1	4	13	
7	2	3	3	2	3	13	
8	3	2	2	4	1	12	
9	2	4	1	1	3	11	
10	3	2	1	4	1	11	
11	2	4	2	2	3	13	
12	1	3	3	2	4	13	
13	3	2	4	2	2	13	
14	4	2	3	1	3	13	
15	3	2	1	1	3	10	
jumlah						183	

Tabel 2. Data Hasil pre test servis

No Subjek	Nilai / Point					Jumlah	Ket.
1	1	3	2	2	3	12	
2	3	2	2	1	4	12	
3	2	3	2	3	2	12	
4	3	2	2	2	2	11	
5	1	4	3	2	2	12	
6	3	2	2	3	2	12	
7	2	4	1	1	2	10	
8	3	2	1	1	3	10	

9	2	2	3	2	2	11	
10	3	1	4	1	3	11	
11	2	2	3	2	2	11	
12	3	2	3	3	2	13	
13	2	4	1	2	2	11	
14	2	3	3	2	2	12	
15	2	1	1	3	3	10	
jumlah						169	

Analisis Data

Agar data yang terkumpul mempunyai arti dan makna maka data yang masih mentah perlu diolah dan dianalisa.

Adapun langkah – langkah untuk menganalisis data adalah sebagai berikut :

1. Merumuskan hipotesis nihil [nol]
2. Menyusun tabel kerja
3. Memasukkan data ke dalam rumus
4. Menguji nilai t
5. Menarik kesimpulan

Menyusun hipotesis

1. Merumuskan hipotesis nihil [nol]

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah hipotesis alternatif [ha] yang berbunyi “ Ada pengaruh Latihan keseimbangan terhadap ketepatan servis dalam permainan sepak takraw pada siswa putra ekstra kurikuler klas VIII SMP Negeri 3 Praya tahun pelajaran 2022 /2023. Untuk menguji hipotesis alternatif yang diajukan, maka dirubah menjadi hipotesis nihil (nol) yang berbunyi: “ Tidak ada pengaruh latihan keseimbangan terhadap ketepatan servis dalam permainan sepak takraw siswa putra ekstra kurikuler Klas VIII SMP Negeri 3 Praya tahun pelajaran 2022 /2023.

2. Menyusun Tabel Kerja

Untuk memudahkan analisis data perlu dibuat tabel kerja seperti dibawah ini :

Tabel 3: Tabel kerja untuk mencari perbedaan pre test dan post test

No Subyek	Jumlah score		$D = X_1 - X_2$	$d = D - MD$	d^2
	Post test (X_1)	Pre test (X_2)			
1	12	11	1	0,1	0,01
2	12	12	0	-0,9	0,81
3	13	12	1	0,1	0,01
4	12	11	1	0,1	0,01
5	12	12	0	-0,9	0,81
6	13	12	1	0,1	0,01
7	13	10	3	2,1	4,41
8	12	10	2	1,1	1,21
9	11	11	0	-0,9	0,81

10	11	11	0	-0,9	0,81
11	3	11	2	1,1	1,21
12	13	13	0	-0,9	0,81
13	13	11	2	1,1	1,21
14	13	12	1	0,1	0,01
15	10	10	0	-0,9	0,81
	Σ 183	Σ 169	$\Sigma = 14$		$\Sigma = 12,95$
			MD = 0,9		

Memasukkan data ke dalam Rumus :

$$Md = \frac{\Sigma D}{N} = \frac{14}{15} = 0,9$$

$$\Sigma D = 12,95$$

$$N = 15$$

$$T = \frac{MD}{\sqrt{\frac{\Sigma d^2}{N(N-1)}}}$$

$$T = \frac{0,9}{\sqrt{\frac{12,95}{15(15-1)}}}$$

$$T = \frac{0,9}{\sqrt{\frac{12,95}{210}}}$$

$$T = \frac{0,9}{0,24}$$

$$T = 3,75$$

Menguji nilai - t Hitung

Untuk menguji kebermaknaan t - hitung perlu dibandingkan dengan t - tabel, berdasarkan df (N - 1) / (15 - 1) = 14 pada taraf signifikansi 5 % t-tabel menunjukkan angka 2,14. Dengan demikian karena t-hitung lebih kecil dari t-tabel atau t-hitung = 3,75 > t-tabel 2,14, berarti tidak ada perbedaan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data, dengan diterimanya hipotesis alternatif (ha) dan ditolaknya hipotesis nihil (nol), maka latihan keseimbangan perlu mendapat perhatian dalam meningkatkan tehnik latihan, karena pada perinsifnya bahwa melakukan servis dengan tingkat kelenturan dan keseimbangan tungkai ini adalah bagian yang paling dominan untuk melakukan servis. Servis adalah serangan pertama yang dilakukan oleh seorang pemain untuk mendapatkan score/nilai dari lawan. Perkenaan bola dengan salah satu bagian kaki ini sangat tergantung dari tingkat keseimbangan dan kelenturan tungkai sehingga akurasi sasaran dan akurasi ketepatan perkenaan bola dengan bagian kaki dapat menguntungkan regu/team sepak takraw.

Kesimpulan

Dari hasil analisis data menunjukkan, bahwa thitung lebih besar dari ttabel 2.14 berarti hipotesis alternatif (H_a) **di Terima** dan hipotesis nihil (H_o) **di Tolak**. Dengan demikian “ada pengaruh latihan keseimbangan terhadap ketepatan servis dalam permainan sepak takraw siswa putra ekstra kurikuler kelas VIII SMP Negeri 3 Praya tahun Pelajaran 2022/2023

Daftar Pustaka

- Akhadiah, Sabakti., dkk. (1993). *Pembinaan kemampuan menulis bahasa indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Aulina, C.N. (2012). Pengaruh permainan dan penguasaan kosakata terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. *Pedagogia*, 1(2), 131-143.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. (1983). *Educational research*. New York & London: Longman.
- Fauziddin, Mohammad. (2014). *Pembelajaran paud bermain, ceria, dan menyanyi secara alami*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ismail, Andang. (2009). *Education games*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Jannah, Raudatul., Warsiti & Suyanto, Imam. (2014). Penggunaan metode scramble dengan media scramble untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa kelas II SD. *Kalam Cendekia Pgsd Kebumen*, 5(4).
- Kamtini & Tanjung, H.W. (2005). *Bermain melalui gerak & lagu di taman kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Kirkland, D., & O’Riordan, F. (2008). Games as an engaging teaching and learning technique: Learning or playing. *In 1st Irish Conference on Engaging Pedagogies, Dublin, Ireland*.
- Kobzeva, N. (2015). Scrabble as a tool for engineering students’ critical thinking skills development. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 182, 369-374.
- Lampis, M., Mitsou, V., & Soltys, K. (2015). Scrabble is pspace-complete. *Journal of Information Processing*, 23(3), 284-292.
- Nasir, N. (2017). Pengaruh metode sensori dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 1(1), 37-41.
- Neuman, S. B., Copple, C., & Bredekamp, S. (2004). Learning to read and write: Developmentally appropriate practices for young children. *National Association for the Education of Young Children*, 53(4): 30-46.
- Rolina, Nelva. (2012). *Alat permainan edukatif anak usia dini*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Siswanto, Igraa & Lestari, Sri. (2012). *Panduan bagi guru dan orangtua pembelajaran atraktif dan 100 permainan kreatif untuk PAUD*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Soeparno. (1988). *Media pengajaran bahasa*. Klaten: Intan Pariwara.
- Soetjningsih. (2002). *Tumbuh kembang anak cetakan II*. Jakarta: EGC.
- Stack, M., & Kelly, D.M. (2006). Popular media, education, and resistance. *Canadian Journal of Education/Revue canadienne de l’éducation*, 29(1), 5-26.

- Whisenand, T.G., & Dunphy, S.M. (2010). Accelerating student learning of technology terms: the crossword puzzle exercise, *Journal of Information Systems Education*. West Lafayette: Summer 2010. Vol. 21, Iss. 2; pg. 141, 8 pgs
- Yualdi, Nadya., Sumekar, Ganda., & Tarmansyah. (2013). Efektivitas permainan scrabble dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan bagi anak kesulitan membaca. *EJupekh*, 2(3).