

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kesulitan belajar spesifik adalah suatu keadaan pada seorang anak yang mengalami ketidakmampuan dalam belajar, keadaan ini disebabkan gangguan proses belajar di dalam otak, yang dapat berupa gangguan persepsi (visual atau auditoris), gangguan dalam proses integratif atau gangguan ekspresif.

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi terjadinya kesulitan belajar pada peserta didik. Menurut Helex Wirawan (2009) faktor-faktor penyebab kesulitan belajar tersebut dapat dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu: faktor intern (faktor dari dalam diri anak itu sendiri) yang meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis serta faktor ekstern yang meliputi faktor sosial dan faktor non sosial. Kesulitan belajar yang dialami oleh seorang anak dapat menghambat proses belajar dan prestasi akademik anak, sehingga anak ini akan tertinggal dengan anak yang tidak mengalami kesulitan belajar (normal).

Kemunduran dalam prestasi belajar termasuk salah satu diantara hal yang cukup mengkhawatirkan orang tua, apalagi jika pihak sekolah sudah mulai memberi peringatan tertentu pada sang buah hati. Orang tua dan guru seringkali terlambat mengenali penyebab permasalahan yang dihadapi anak kita, sehingga anak baru dibawa berkonsultasi setelah mengalami gangguan belajar yang sangat mengkhawatirkan bahkan tidak jarang anak sudah terlanjur mengalami stress atau depresi akibat masalah yang dihadapinya tersebut. Penyebab gangguan belajar (learning disability = LD) yang sering terjadi pada anak berkebutuhan khusus, yang dikenal dengan istilah disleksia.

Disleksia adalah adalah sebuah gangguan dalam perkembangan bahasa, terutama membaca yang ditandai dengan kesulitan dalam mengenali huruf dengan tepat atau akurat dalam pengejaan dan dalam kemampuan mengode simbol meskipun tingkat kecerdasan termasuk normal atau di atas rata-rata.

Penderita disleksia secara fisik tidak akan terlihat sebagai penderita. Disleksia tidak hanya terbatas pada ketidakmampuan seseorang untuk menyusun atau membaca kalimat dalam urutan terbalik tetapi juga dalam berbagai macam urutan, termasuk dari atas ke bawah, kiri dan kanan, dan sulit menerima perintah yang seharusnya dilanjutkan ke memori pada otak. Hal ini yang sering menyebabkan penderita disleksia dianggap tidak konsentrasi dalam beberapa hal.

Bentuk ketidakmampuan lain yang terjadi seperti kesulitan akademik yang dialami anak disleksia ringan diantaranya kesulitan membaca (kesulitan

dalam membaca susunan huruf atau dalam masa pengenalan tidak dapat membedakan huruf b dan d, M dan N (m dan n), u dan w, p dan f, c dan e, a dan o, R dan P, p dan d), menulis, dan mengeja huruf.

Sampai saat ini belum ditemukan obat yang bisa mengatasi disleksia, untuk itu terapi merupakan bentuk penanganan yang paling tepat untuk mengatasi kesulitan belajar pada anak disleksia, salah satunya interaksi disleksia dengan sistem penulisan alfabet. Tujuannya untuk meningkatkan pemahaman terhadap hubungan antara huruf-huruf dan pengucapannya (bunyi), dan untuk melakukannya dimulai dengan mengajarnya membaca dan bertutur kemudian memadukan antara bunyi kedalam kata-kata. Melatih fokus pada membaca dan bertutur menghasilkan hasil yang lebih memuaskan daripada pelatihan fonologis.

Media pembelajaran tidak selalu harus berupa tulisan yang berjajar. Saat ini terdapat banyak media pembelajaran yang dapat dipergunakan guru untuk membantu proses pembelajarannya, baik berbentuk audio, visual, audio visual maupun multimedia. Penggunaan model lain seperti gambar 3D, video animasi atau gameakan lebih menarik perhatian anak dari pada tulisan yang berjajar. Memanfaatkan game sebagai media pembelajaran akan menarik minat peserta didik. Menurut Smaldino, dkk (2011:39) memainkan game merupakan hal yang menarik bagi semua kalangan. Hal ini dapat dimanfaatkan pendidik untuk menggunakan game sebagai media pembelajaran. Game merupakan salah satu sarana yang dapat dijadikan sebagai alat untuk memberikan ilmu kepada anak (Nisak, 2011:11). Pada zaman sekarang memainkan game tidak harus menggunakan peralatan yang rumit seperti zaman dahulu. Perkembangan teknologi di Indonesia saat ini berkembang sangat pesat tak terkecuali *smartphone*.

Perkembangan teknologi digunakan untuk membantu mempermudah pekerjaan manusia seperti *smartphone*, namun teknologi juga berkembang untuk tujuan hiburan. Salah satu bentuknya adalah perkembangan *smartphone* dalam dunia *game* berbasis android yang sudah semakin banyak dan bervariasi. Dari beberapa *game* berbasis Android terutama pada *game* yang berjenis edukasi masih belum banyak *game* Android yang menjadi media pembelajaran yang mendidik dan mengajar bagi anak yang mengalami disleksia ringan, karena dengan adanya *game* edukasi maka penderita disleksia ringan bisa lebih mudah dalam proses belajar.

Dalam bidang teknologi informasi telah dibuat beberapa aplikasi untuk membantu meningkatkan kemampuan membaca dan menulis pada penyandang disleksia, namun belum banyak aplikasi berbahasa Indonesia yang berbasis perangkat bergerak. Salah satu aplikasi yang ada adalah LexiPal yang berbasis desktop dan web yang terdiri dari dua versi, yaitu versi home untuk penyandang dan versi terapis untuk pendidik dengan berbagai fitur yang masing-masing.

Berdasarkan uraian masalah yang ada disebabkan karena kurangnya media pembelajaran yang mendukung untuk anak disleksia ringan serta kebutuhan akan pengajar (guru) yang masih terbatas. Hal inilah alasan peneliti untuk menciptakan suatu media atau alat peraga berupa game yang berbasis android melalui *smartphone* untuk anak disleksia tingkat ringan. Dimana game ini dapat membantu anak-anak yang tergolong ke dalam anak disleksia dapat belajar mengenal huruf dan pengucapan serta penulisan dengan baik ini. Game ini nantinya dapat pula digunakan untuk anak-anak mulai umur tujuh tahun yang sedang belajar mengenal huruf dan membaca dengan benar yang akan dikemas dengan tampilan pada permainan yang menarik agar anak akan berantusias untuk belajar maupun melalui media game.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan indikator adanya permasalahan yang dijabarkan dalam latar belakang tersebut di atas, maka dalam penelitian ini muncul beberapa pernyataan sebagai berikut:

1. Bagaimana mendeskripsikan rancangan model aplikasi game huruf alfabet untuk anak disleksia ringan.
2. Bagaimana membangun aplikasi game pembelajaran huruf alfabet untuk anak disleksia ringan sebagai media belajar dalam bentuk yang menarik.
3. Bagaimana melakukan uji coba dan evaluasi media game huruf alfabet yang telah ada untuk anak disleksia ringan.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui deskripsi rancangan model aplikasi game pembelajaran huruf alfabet untuk anak disleksia ringan.
2. Untuk menghasilkan aplikasi game pembelajaran huruf alfabet anak disleksia ringan dalam bentuk game yang menarik.
3. Untuk mengetahui hasil uji coba dan evaluasi atas aplikasi game pembelajaran huruf alfabet anak disleksia ringan.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan dapat ditemukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Ilmu Pengetahuan

Penelitian ini dapat dijadikan bahan pembandingan atau masukan untuk penelitian lebih lanjut guna mendukung perkembangan ilmu pengetahuan.

2. Bagi Penulis

Penelitian ini sebagai bahan masukan yang dapat menambah wawasan mengenai pembuatan aplikasi game pembelajaran huruf alfabet untuk anak penderita disleksia ringan.

3. Bagi Pembaca

Sebagai tambahan pengetahuan tentang pembuatan aplikasi game pembelajaran huruf alfabet untuk anak penderita disleksia ringan yang mempunyai manfaat besar bagi pemain untuk bisa mengenal huruf dari bentuk, pengucapan sampai penulisan. Selain itu dapat dijadikan pedoman untuk penelitian selanjutnya.

4. Bagi PKLK (Pendidikan Khusus dan Layanan Khusus) “LENTERA FAJAR”

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap penelitian di bidang *Aplikasi Game Pembelajaran (Huruf Alfabet) berbasis Android* yang nantinya akan dapat dikembangkan dan diterapkan untuk mengatasi permasalahan kesulitan belajar yang dialami oleh anak penderita disleksia ringan.

1.5 Batasan Penelitian

Agar penulisan penelitian ini tidak menyimpang dari tujuan yang semula direncanakan sehingga mempermudah mendapatkan data dan informasi yang diperlukan, maka penulis menetapkan batasan-batasan dalam runag lingkup sebagai berikut :

1. Laporan berisi deskripsi aplikasi game pembelajaran anak disleksia ringan.
2. Aplikasi game pembelajaran ini dikhususkan untuk penderita disleksia ringan yang berumur 5-7 tahun.
3. Hasil ujicoba aplikasi game pembelajaran anak disleksia ringan berisikan bagaimana tanggapan response terhadap aplikasi ini dan apakah aplikasi ini layak untuk dipergunakan sebagai media pembelajaran .

1.6 Sistematika Penelitian

Sistematika yang digunakan penulis akan memuat uraian secara garis besar dari isi penelitian dalam tiap bab, yaitu sebagai berikut:

- **BAB I - PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Batasan Penelitian, Dan Sistematika Penulisan.

- **BAB II - LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan tinjauan pustaka dan penelitian terdahulu mengenai pembuatan aplikasi game pembelajaran huruf alfabet untuk anak disleksian ringan dapat memudahkan dan meningkatkan daya tarik dalam mengenal dan belajar huruf alfabet.

- **BAB III - METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini menguraikan tentang Deskripsi Sistem, Blok Diagram, Flowchart serta User Interface dalam pembuatan aplikasi game pembelajaran huruf alfabet untuk anak disleksia ringan.

- **BAB IV - HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab yang membahas proses pembuatan aplikasi game pembelajaran huruf alfabet untuk anak disleksia ringan serta pengujian pada program aplikasi game yang telah dibuat.

- **BAB V - KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang sifatnya membangun untuk bahan peninjauan selanjutnya.

- **DAFTAR REFERENSI**

Pada daftar pustaka ini berisi tentang sumber-sumber yang penulis gunakan untuk menulis penelitian, baik berupa literature dari internet, buku panduan, jurnal atau media lainnya.

- **LAMPIRAN**

Pada Lampiran ini berisi data pendukung yang berkaitan pada bab iv yaitu hasil dan pembahasan pada skripsi.

Halaman Dikосongkan