

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kesulitan belajar adalah kondisi dimana anak dengan IQ rata-rata atau di atasnya, namun memiliki ketidakmampuan dalam belajar yang berkaitan dengan hambatan dalam integrasi sensori motorik. Anak berkebutuhan khusus sangat berhak mendapat pendidikan khusus namun anak ini bukan termasuk kategori anak luar biasa. Anak dengan kesulitan belajar ini memiliki keterlambatan dalam belajar berbicara, membaca, mengeja, menulis, atau mengerjakan perhitungan. Jumlah anak berkesulitan belajar terus mengalami peningkatan tiap tahun. Kebijakan dalam proses pembelajaran dan upaya dalam memberikan perhatian terhadap dunia Pendidikan anak berkebutuhan khusus sudah cukup banyak. Pendidikan memungkinkan setiap manusia mendapatkan ilmu pengetahuan untuk meningkatkan kualitas hidup manusia.

Kesulitan belajar spesifik disleksia merupakan kesulitan dalam membaca, mengeja dan menulis. Pada umumnya anak penyandang disleksia terutama pada penyandang disleksia ringan memiliki IQ rata-rata atau bahkan lebih, pendengaran dan penglihatan yang normal serta tidak bermasalah secara emosional. Penyandang disleksia ringan bisa menunjukkan keberhasilan dalam mengatasi masalah kedisleksiaannya berarti di dalam kehidupan sosial maupun akademis dia mampu untuk terus berkembang.

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

Berdasarkan masalah yang timbul karena kurang adanya media pembelajaran bagi anak disleksia ringan, menciptakan sebuah media pembelajaran untuk

penyandang disleksia ringan dapat bertujuan untuk membantu anak-anak yang tergolong ke dalam anak disleksia ringan dalam kelancaran membaca, dan diharapkan anak-anak bisa mengasah kelancaran anak-anak dalam membaca. *Game* ini nantinya akan berupa kumpulan permainan edukasi yang nantinya akan didesain semenarik mungkin agar lebih menarik perhatian untuk anak penyandang disleksia ringan untuk belajar dalam membaca.

1.2 Perumusan Masalah

Berikut adalah rumusan masalah yang di dapatkan berdasarkan latar belakang diatas :

1. Bagaimana mendeskripsikan aplikasi game sebagai pembelajaran anak disleksia ringan ?
2. Bagaimana merancang aplikasi game pembelajaran anak disleksia ringan dalam bentuk game yang menarik ?
3. Bagaimana hasil ujicoba pada aplikasi game pembelajaran anak disleksia ringan ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berikut ini tujuan dari penelitian yang akan dilakukan adalah :

1. Menghasilkan deskripsi aplikasi game sebagai media pembelajaran anak disleksia ringan.
2. Menghasilkan aplikasi game pembelajaran anak disleksia ringan dalam bentuk game yang menarik.
3. Menghasilkan hasil ujicoba pada aplikasi game pembelajaran anak disleksia ringan.

1.4 Manfaat Penelitian

Membantu minat anak-anak yang tergolong ke dalam anak disleksia ringan dalam mengasah kelancaran anak dalam belajar membaca.