

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini salah satu media pembelajaran berbantuan TIK yang dapat digunakan berupa media yang dioperasikan pada perangkat *smartphone* dengan sistem operasi Android. Dikarenakan sistem Android merupakan sistem paling populer saat ini selain itu sudah banyak digunakan oleh masyarakat, tidak hanya pada kalangan orang tua, siswa juga sudah menggunakan *smartphone*. Pendapat dari (Yektyastuti & Ikhsan, 2016) pengguna media pembelajaran berbasis Android juga dapat disebut salah gaya abad ke-21 yang dirasa dapat membantu meningkatkan performa akademik peserta didik dalam ranah kognitif, dan sebagai motivasi untuk belajar.

Pembelajaran menggunakan *smartphone* dapat memberikan sebuah dampak positif bagi penggunanya, *smartphone* memiliki kekuatan untuk meningkatkan pengalaman belajar, media belajar jenis ini juga tidak terbatas oleh tempat dan waktu sehingga memudahkan penggunanya (Anita Adesti & Siti Nurkholimah, 2020).

Anak yang memiliki kebutuhan khusus atau anak yang luar biasa memiliki kemampuan yang berbeda dan memiliki karakter yang berbeda dari anak-anak pada umumnya sehingga memerlukan penanganan yang berbeda dari satu anak ke anak yang lainnya, walaupun setiap anak memiliki permasalahan belajar masing-masing namun kesulitan belajar anak memiliki tingkatan dari tingkat rendah yang bisa ditangani dan tingkat tinggi yang harus dilakukan penanganan khusus oleh orang yang berada di bidangnya. (Dermawan, 2018). Kemampuan belajar dan memahami yang kurang atau kesulitan belajar yang dialami anak ada beberapa penyebabnya seperti gangguan belajar didalam otak, yang dapat gangguan persepsi, gangguan dalam proses integratif dan sebagainya. Ada bentuk dan tingkatan yang dialami anak sekolah dasar yaitu kesulitan

dalam membaca atau Disleksia kesulitan dalam membedakan huruf (Purnomo et al., 2017).

Kesulitan anak disleksia dalam beberapa materi mengeja dan melafalkan huruf seperti mengeja dan melafalkan huruf dasar, ada dua tipe disleksia diantaranya adalah masalah dalam mendengarkan bunyi pelafalan huruf dan masalah menyebutkan huruf (Safarina & Susanti, 2018).

Disleksia merupakan gangguan atau kesulitan saat belajar dimana berhubungan pada kesulitan menulis, membaca, mengeja dan juga kesulitan dalam pengenalan huruf, pengenalan kata dan bunyi atau pengucapan. Yang disebabkan adanya gangguan pada system saraf yang menyebabkan keterlambat otak dalam menerima dan memproses sebuah informasi (Mardiyah et al., 2019)

Berdasarkan observasi dan wawancara langsung yang dilakukan di sekolah MIM PK Kartasura dan SLB C Bagian Tunagrahita Kerten Surakarta terhadap guru pendamping bahwa murid disleksia memiliki kelemahan dalam menerima pemahaman saat belajar membaca dan sulit dalam membedakan huruf dan bentuk. Dengan kekurangan yang terjadi maka perlu tindakan untuk membantu siswa saat belajar, yang diharapkan dapat membantu siswa dalam belajar dan memotivasi siswa saat belajar. Dengan membuat sebuah media pembelajaran yang interaktif.

Oleh karena itu penulis membuat sebuah media pembelajaran untuk membantu siswa Disleksia dalam kesulitan belajar membaca dan disini penulis membuat sebuah media pembelajaran dasar yaitu pengenalan huruf. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan agar suasana belajar juga lebih menyenangkan dan juga menarik perhatian anak-anak sehingga mereka lebih fokus dalam belajar karena dalam media pembelajaran ini dibuat untuk menarik perhatian anak-anak agar lebih cepat menerima materi yang diberikan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pernyataan diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Anak penderita Disleksia memiliki gangguan pada sistem motoriknya.
2. Perlunya media pembelajaran yang membantu peningkatan pemahaman belajar anak Disleksia.
3. Belum adanya media pembelajaran pengenalan huruf berbasis android untuk anak Disleksia untuk membantu mempermudah pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian memiliki pembatasan masalah agar peneliti dapat terstruktur, terfokus pada tujuan, pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dibuat untuk merancang sebuah media pembelajaran bagi anak penderita Disleksia.
2. Materi yang dimuat dalam penelitian ini adalah untuk membantu siswa dalam pengenalan huruf.
3. Penelitian dilakukan untuk mengetahui kelayakan aplikasi ini sebagai media pembelajaran pengenalan huruf terhadap siswa disleksia.
4. Media pembelajaran dirancang dengan menggunakan aplikasi *Construct 3*.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat aplikasi media pembelajaran pengenalan huruf untuk materi hewan dengan berbasis android?
2. Dapatkah aplikasi media pembelajaran pengenalan huruf berbasis android ini layak sebagai media pembelajaran untuk anak disleksia?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan penelitian ini adalah :

- a. Mengembangkan aplikasi media pembelajaran untuk pengenalan huruf materi hewan berbasis android.
- b. Mengetahui kelayakan aplikasi media pembelajaran pengenalan huruf untuk anak disleksia

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi bahan penelitian lain untuk mengembangkan media pembelajaran yang sejenis
- b. Hasil dari penelitian ini diharapkan untuk dapat mengkaji pentingnya ketersediaan aplikasi media pembelajaran pengenalan huruf materi hewan untuk anak Disleksia.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa
 - 1) Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu untuk meningkatkan kemampuan anak dalam melatih motoric.
 - 2) Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menarik siswa dalam mengikuti pembelajaran.
 - 3) Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa lebih cepat memahami materi yang diberikan.
- b. Bagi guru
 - 1) Hasil dari penelitian diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai media pembelajaran bagi anak Disleksia.
 - 2) Memudahkan guru untuk melihat perkembangan motorik pada anak Disleksia.
- c. Bagi peneliti

Bagi peneliti diharapkan mendapatkan sebuah pengalaman baru mengenai dunia Pendidikan pada anak berkebutuhan khusus Disleksia dan metode-metode belajarnya.