

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah hak bagi semua anak tidak terkecuali bagi anak yang mengalami hambatan. Pernyataan ini sesuai dengan UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa “Warga negara yang memiliki kelainan fisik, emosional, mental, intelektual, dan/atau sosial berhak memperoleh Pendidikan”. Hal ini menunjukkan bahwa anak berkebutuhan khusus atau anak luar biasa berhak pula memperoleh kesempatan yang sama dengan anak lainnya dalam pendidikan.

Anak berkebutuhan khusus dapat diartikan sebagai seorang anak yang memerlukan pendidikan yang disesuaikan dengan hambatan belajar dan kebutuhan masing-masing anak secara individual (Alimin, 2005). Anak disleksia menurut PP. No. 17 Tahun 2010 Pasal 129 ayat (3) merupakan salah satu dari anak berkebutuhan khusus memerlukan pendidikan yang sesuai bagi kebutuhan mereka. Thomson (2014) menjelaskan dyslexia (disleksia) merupakan salah satu disabilitas istilah disleksia berasal dari Yunani yang secara harfiah yaitu kesulitan dengan (dys) dan kata-kata (lexia).

Nini Subini (2012) memberikan pengertian tentang disleksi berdasarkan penyebab internal pada individu yang bersangkutan, disleksia merupakan salah satu gangguan perkembangan fungsi otak yang terjadi sepanjang rentang hidup. Disleksia dianggap suatu efek yang disebabkan karena gangguan dalam asosiasi daya ingat (memori) dan pemrosesan sentral yang disebut kesulitan membaca primer. Martini Jamaris (2014) mendefinisikan disleksia sebagai kondisi yang berkaitan dengan kemampuan membaca yang memuaskan.

Berdasarkan definisi yang dijelaskan sebelumnya bahwa anak disleksia mengalami gangguan fungsi otak dan kesulitan memahami kata-kata hal ini menyebabkan anak tersebut mendapatkan kesulitan di dalam pembelajaran. Kesulitan belajar secara garis besar terdiri dari dua kategori, yakni kesulitan belajar perkembangan dan kesulitan belajar akademik. Kesulitan belajar membaca merupakan bagian kesulitan belajar

akademik, kesulitan ini dalam dunia kedokteran dikenal dengan nama disleksia dan dikaitkan dengan adanya gangguan fungsi neurobiologis (Kirk & Gallagher, 1989)

Berdasarkan paparan di atas anak disleksia mengalami kesulitan belajar akademik yang sesuai dengan pendapat Mulyadi (2010) memberikan penjelasan cakupan lebih luas mengenai disleksia, yaitu merupakan kesulitan membaca, mengeja, menulis, dan kesulitan dalam mengenali struktur kata-kata yang memberikan efek terhadap proses belajar atau gangguan belajar. Sedangkan menurut Abdurrahman (2003) disleksia merupakan suatu sindroma kesulitan dalam mempelajari komponen-komponen kata dan kalimat, mengintegrasikan komponen-komponen kata dan kalimat, dan dalam belajar sesuatu yang berkenaan dengan waktu, arah, dan masa.

Ketua Pelaksana Harian Asosiasi Disleksia Indonesia dr. Kristianti Dewi, Sp.A., menjelaskan disleksia merupakan kelainan neurobiologis dan ditandai dengan kesulitan dalam mengenali kata dengan tepat atau akurat dalam pengejaan dan dalam mengode symbol. Terdapat dua macam disleksia, yaitu *developmental dyslexia* dan *acquired dyslexia*. *Developmental dyslexia* merupakan bawaan sejak lahir dan karena factor genetik atau keturunan. Penyandang disleksia akan membawa kelainan ini seumur hidupnya atau tidak dapat disembuhkan. Tidak hanya mengalami kesulitan membaca, mereka juga mengalami hambatan mengeja, menulis, dan beberapa aspek bahasa yang lain. Meski demikian, anak-anak penyandang disleksia memiliki tingkat kecerdasan normal atau bahkan diatas rata-rata. Dengan penanganan khusus, hambatan yang mereka alami bisa diminimalkan. Adapun *acquired dyslexia* didapat karena gangguan atau perubahan cara otak kiri membaca.

Menurut Biro Pusat Statistik Indonesia (BPS, 2010), ada sekitar 24 juta anak-anak Indonesia di usia 5-7 tahun. Usia antara 5 dan 7 tahun ini menjadi perhatian tersendiri karena di usia inilah anak-anak pertama kali dikenalkan dengan membaca permulaan (alfabet dan kata-kata). Jika 10% atau 1 dari 10 anak tersebut menyandang disleksia, maka setidaknya ada 2.4 juta anak-anak di Indonesia yang menyandang disleksia. Kesulitan membaca ini menjadi penyebab utama kegagalan anak disekolah.

Yusri Purnama, 2019

MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN MODEL VISUAL AUDITORY KINESTHETIC TACTILE (VAKT) UNTUK ANAK DISLEKSIA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Penderita disleksia secara umum tidak dapat disembuhkan, tetapi efek yang ditimbulkan dapat diminimalisir dengan intervensi, khususnya jika intervensi dilakukan pada saat deteksi awal adanya indikasi disleksia (Anjarningsih, 2011). Menurut Dr. Matthew Schneps, peneliti dari Science Education Center di Harvard-Smithsonian Center Astrophysics, mengatakan bahwa faktor kunci yang membantu penderita disleksia saat membaca lewat perangkat elektronik adalah sedikitnya jumlah kata per barisnya (Scaaf, 2012). Adapun cara mengatasi kesulitan belajar pada anak disleksia yang pertama adalah dengan menggunakan media belajar, anak disleksia cenderung lebih mudah memahami sesuatu dengan gambar. Untuk itu bisa menggunakan media belajar berupa gambar untuk membantu memudahkan dalam mengenalkan huruf, membedakan huruf hingga akhirnya anak disleksia mampu membaca dan menulis dengan lancar (Derek & dkk, 2012). Hal ini sejalan dengan pendapat (Beacham, 2008) bahwa penggunaan multimedia berpotensi untuk menggalakkan pembelajaran anak disleksia. Menurut Munir (2012) Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada publik.

Menurut Taylor et al (2007), animasi mampu menyokong kefahaman pelajar jika ia digunakan dengan cara yang konsisten mengikut teori pembelajaran multimedia. Bagi orang-orang dengan disleksia, bermain video game dapat membantu mereka mengalihkan perhatian antara suara dan isyarat visual dengan lebih baik, disleksia mempengaruhi 5-10 persen dari populasi dan merupakan ketidakmampuan belajar karena kesulitan membaca, menulis, dan mengeja. Penelitian dan pengembangan game pengenalan objek gambar, huruf dan angka sudah banyak dilakukan oleh para peneliti. Diantaranya adalah Game Dyslexia Therapy App oleh JTMK PSIS, Eye Games oleh PMQ Software, Game Alphabetics dan Game KidDylex oleh Dyslexia. Dari ke 4 game di atas memiliki konsep yang sama yaitu memperkenalkan huruf dan angka untuk anak disleksia dengan menggunakan bahasa Inggris. Menurut Dr. Vanessa Harrar, seorang

Yusri Purnama, 2019

MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN MODEL VISUAL AUDITORY KINESTHETIC TACTILE (VAKT) UNTUK ANAK DISLEKSIA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

peneliti dari Oxford University, sarana yang dapat membantu intervensi disleksia secara maksimal adalah dengan menggunakan game. Game yang dimaksud khususnya adalah game yang menampilkan pergerakan perhatian sensorik cepat sehingga membantu penderita disleksia meningkatkan keterampilan lintas-sensorik dan dengan demikian meningkatkan pemahaman bacaan yang lebih tinggi.

Oleh karena itu metode yang sangat dibutuhkan anak disleksia untuk mengatasi kesulitannya adalah memfungsikan seluruh jenis sensorinya, sehingga metode yang memadai dan tepat adalah metode multisensori. Sesuai dengan pernyataan Praptiningrum (2005) Metode multisensori merupakan latihan untuk memfungsikan semua sensoris yang dimiliki anak untuk mengenal atau mempelajari sesuatu. Dengan metode multisensori, peserta didik akan diberikan pembelajaran dengan memanfaatkan kemampuan memori visual (Penglihatan), audio (Pendengaran) serta taktil (sentuhan).

Berdasarkan Purwandari (2009) metode yang sesuai digunakan untuk anak berkesulitan membaca (Disleksia) adalah model VAKT (*Visual Auditory Kinesthetic Tactile*), dimana seluruh indera anak difungsikan untuk lebih memahami tulisan/kata sehingga dapat mengembangkan daya ingat anak. Maka dari itu, peneliti akan mengembangkan sebuah produk berupa multimedia interaktif untuk anak berkesulitan membaca (Disleksia). Penggabungan model pembelajaran yang tepat dengan pemilihan media ajar yang sesuai akan menciptakan sebuah kondisi belajar yang menyenangkan bagi kelas (Oemar, 2010)

Masih sulitnya penggunaan media verbal maupun visual dikalangan pendidik khususnya di sekolah dasar makin mempersulit bagi anak untuk mengatasi kesulitan belajar khususnya membaca. Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk merancang serta membangun multimedia interaktif untuk belajar membaca yang berjudul **“MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN MODEL VAKT (*VISUAL AUDITORY KINESTHETIC TACTILE*) UNTUK ANAK DISLEKSIA”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang multimedia interaktif dengan model *VAKT* untuk anak Disleksia?
2. Bagaimana kelayakan multimedia interaktif dengan model *VAKT* untuk anak disleksia?
3. Bagaimana hasil dampak dari penerapan model *VAKT* menggunakan multimedia interaktif untuk anak disleksia?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari agar masalah tidak terlalu luas dan menyimpang, maka dibuat pembatasan masalah yang diteliti sebagai berikut:

1. Materi yang dibahas dalam multimedia ini adalah tentang membaca permulaan.
2. Fokus penelitian akan dikhususkan pada perancangan dan pembuatan multimedia interaktif serta uji coba yang dilakukan bersifat terbatas.
3. Multimedia interaktif ini menggunakan Construct 2 dalam pembuatannya

1.4 Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan multimedia interaktif dengan model *VAKT* untuk anak Disleksia
2. Untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif dengan model *VAKT* untuk anak Disleksia
3. Untuk mengetahui hasil multimedia interaktif dengan model *VAKT* untuk anak Disleksia

1.5 Manfaat Penelitian

Secara khusus hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membangun interaktif dengan model pembelajaran *VAKT*. Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat, antara lain:

1. Segi teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan kajian dan informasi bagi para perencana, pelaksana, dan pengembang lembaga pendidikan untuk menerapkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis game petualangan pada saat kegiatan belajar mengajar

2. Segi praktis

a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu anak disleksia dalam memahami huruf alfabet

b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberi inspirasi dan menjadikan masukan dalam mengembangkan suatu multimedia interaktif yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran dikelas

c. Bagi peneliti

Proses penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan wawasan baru mengenai cara merancang dan membangun multimedia interaktif dengan model *VAKT*

1.6 Definisi Operasional

Sesuai dengan judul penelitian, terdapat istilah yang perlu diberikan penjelasan untuk menghindari terjadinya kesalahan penafsiran dalam penelitian ini. Penjelasan istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Multimedia interaktif adalah kombinasi media yang terdiri dari audio, video, grafik, teks, dan animasi yang digunakan dalam pembelajaran yang dapat

digunakan dalam pembelajaran yang dapat dioperasikan oleh pengguna menggunakan computer

- 2) Model Pembelajaran *VAKT* adalah model pembelajaran yang memfungsikan banyak indera, diantaranya indera penglihatan, pendengaran, gerakan, perabaan
- 3) Disleksia adalah sebuah gangguan dalam perkembangan bahasa, terutama membaca, yang ditandai dengan kesulitan dalam mengenali kata dengan tepat atau akurat dalam pengejaan dan dalam kemampuan mengode symbol meskipun tingkat kecerdasan termasuk normal atau di atas rata-rata.

1.7 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara atau masalah yang perlu diteliti lebih lanjut melalui penelitian yang bersangkutan. Dari kerangka pemikiran di atas, penulis merumuskan hipotesis sebagai berikut:

- a) Implementasi multimedia pembelajaran dengan model pembelajaran *VAKT* berjalan dengan baik.
- b) Multimedia pembelajaran dengan metode *VAKT* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap efektivitas belajar membaca permulaan
- c) Tanggapan peserta didik terhadap penerapan multimedia pembelajaran dengan model *VAKT* mendapatkan tanggapan yang sangat baik.

1.8 Struktur Organisasi Skripsi

Adapun pembahasan pada sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari lima pokok bahasan, antara lain:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang pembahasan mengenai teori-teori yang relevan dengan kajian penelitian dan hal-hal lainnya yang mendukung penelitian serta berguna dalam merancang multimedia pembelajaran.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menguraikan tentang proses rekayasa dari multimedia pembelajaran yang dijadikan acuan kemudian menganalisis hasilnya untuk kebutuhan merancang multimedia ini. Selain diuraikan juga tahapan-tahapan perancangan multimedia ini berdasarkan hasil analisis.

BAB IV PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang implementasi dari pembangunan multimedia interaktif dengan model *VAKT (Visual Auditory Kinesthetic Tactile)* dan berisi tentang perancangan dalam pembuatan system dan tahapan-tahapan yang dilakukan untuk menerapkan multimedia pembelajaran yang telah dirancang. Mulai dari perancangan, pembuatan soal, menu dan lain-lain. Pengujian system dilakukan dengan menggunakan metode blackbox

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari uraian proses pembangunan multimedia interaktif guna untuk mengembangkan multimedia interaktif ini di masa yang akan datang.