

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 3.1. Latar Belakang

Disleksia merupakan ketidak mampuan belajar yang spesifik yang ditandai oleh masalah dalam mengekspresikan atau penerimaan dalam pekerjaan lisan atau tertulis, yang mungkin muncul dalam membaca, berbicara, mendengarkan dan menulis (Irdamurni, 2018). Disleksia juga didefinisikan sebagai kesulitan dalam memecahkan suatu simbol atau kode, termasuk proses fonologi atau pengucapan (Andamari and Amalia, 2017)

Menurut Riyani T. Bondan, Ketua Asosiasi Disleksia Indonesia 10 hingga 15 persen anak sekolah di seluruh dunia juga menyandang disleksia. Dari 50 juta anak sekolah di Indonesia, 5 juta diantaranya mengidap gangguan disleksia. Dalam proses pendidikan formal, anak disleksia banyak ditemui di sekolah dasar terutama kelas 1, 2, dan 3. Prevalensi anak disleksia di Indonesia adalah 1% dari populasi anak di Indonesia.

Anak dengan disleksia membutuhkan pengajaran secara individu dan pengobatan untuk disleksia sering melibatkan program pendidikan multisensor. Dukungan moral dari orang tua atau guru juga menjadi bagian yang penting. Pengobatan yang terbaik adalah instruksi langsung, yang menggabungkan pendekatan multisensorik. Jenis pengobatan ini terdiri atas pengajaran suara dengan berbagai isyarat, biasanya terpisah dan (jika memungkinkan) merupakan bagian dari program membaca (Tammase, 2017).

Saat ini banyak media pembelajaran untuk anak disleksia seperti permainan edukasi berupa permainan huruf, puzzel edukasi, dan permainan edukasi kartu huruf namun penggunaannya kurang efektif dan tidak mengikuti perkembangan zaman, sementara media pembelajaran yang berbasis teknologi aplikasi belum banyak yang berbahasa Indonesia. Adapun aplikasi untuk anak disleksia berbahasa Indonesia seperti LexiPal hanya tersedia di platform web dan desktop. Untuk memakai aplikasi tersebut setidaknya orang tua atau guru harus membeli atau berlangganan. Aplikasi ini juga menggunakan metode pendekatan fonik dan pendekatan linguistik. Metode pendekatan fonik dengan aturan pengajaran membaca

yang senantiasa mendapat perhatian. Kaidah ini menekankan bunyi huruf. Sedangkan metode pendekatan linguistik yang menekankan pengajaran membaca menggunakan pola kata yang sama dan struktur kata yang meliputi sajak, fonologi, atau pola ejaan yang seragam (Sharon Vaughn & Candace S. Bos, 2009). Modalitas yang dipakai adalah visual, auditoris, dan taktil. Pendekatan membaca multisensori mengikuti kegiatan menelusuri (perabaan), mendengarkan (auditoris), dan melihat (visual) (Maspika, 2019).

Aplikasi G-Lexia (Genius Lexia) berbasis android sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan belajar membaca anak disleksia. Aplikasi G-Lexia (Genius Lexia) juga mempunyai panduan untuk orang tua dan guru dalam pendampingan belajar anak disleksia dan juga bisa mengenali ciri-ciri anak pengidap disleksia. Aplikasi ini dapat menampilkan pengenalan huruf dan kata yang menggunakan metode pendekatan multisensori. Pendekatan multisensori mendasarkan pada asumsi bahwa anak akan dapat belajar dengan baik apabila materi pengajaran disajikan dalam berbagai modalitas alat indra. Hasilnya kemampuan anak disleksia dalam membaca menjadi meningkat dan memiliki rasa percaya diri serta keyakinan akan kemampuannya yang dimiliki untuk mengembangkan diri.

### **3.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana cara meningkatkan kemampuan belajar membaca pada anak disleksia?
2. Bagaimana cara merancang aplikasi android sebagai media pembelajaran?
3. Bagaimana membangun aplikasi G-Lexia (Genius Lexia) berbasis android untuk meningkatkan kemampuan belajar anak disleksia serta mempermudah orang tua dan guru melakukan pendampingan belajar pada anak disleksia?

### **3.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dirancang berbasis android untuk perangkat *mobile* tanpa koneksi internet.
2. Materi pembelajaran membaca berdasarkan kurikulum sekolah dasar kelas 1 yang telah disesuaikan dengan kebutuhan siswa disleksia
3. Studi kasus penyandang disleksia berada pada tingkat Sekolah Dasar di Kudus

### **3.4. Tujuan**

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan kemampuan belajar membaca anak disleksia.
2. Membangun aplikasi G-Lexia (*Genius Lexia*) sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan belajar membaca pada anak disleksia serta memudahkan orang tua dan guru dalam pendampingan belajar.
3. Memberikan alternatif dalam pembelajaran dengan media yang menarik.

### **3.5. Manfaat**

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Terciptanya aplikasi belajar membaca untuk anak disleksia berbasis android dapat mempermudah anak disleksia untuk belajar.
2. Membuat pembelajaran membaca menjadi lebih menarik untuk anak disleksia.
3. Orang tua atau guru menjadi lebih mengerti tentang bagaimana problematika dan solusi dalam menangani anak disleksia.

### **1.6 Luaran**

Luaran yang diharapkan pada penelitian ini berupa aplikasi android yang dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca pada anak yang mengalami gangguan disleksia.

