

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sindrom disleksia ringan pada anak merupakan salah satu permasalahan yang ada di lingkungan pendidikan, dimana anak yang mengalami kesulitan membaca di Indonesia belum memperoleh perhatian khusus di lingkungan sekitarnya, baik dalam lingkup keluarga maupun sekolah. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 17 Tahun 2010 Pasal 70 menyatakan bahwa calon siswa Sekolah Dasar (SD) tidak boleh diseleksi berdasarkan tes membaca, menulis, dan berhitung.

Membaca merupakan salah satu potensi yang dapat dikembangkan sejak dini. Mulai dari tahap mengenal huruf pada saat anak memasuki sekolah TK bahkan PAUD dapat mempermudah anak dalam memiliki kemampuan membaca. Karena, jika anak pada usia permulaan tidak segera memiliki kemampuan membaca, menulis, dan berhitung maka ia akan mengalami banyak kesulitan dalam mempelajari berbagai bidang studi dan mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

Kesulitan membaca dapat dikategorikan sebagai sindrom disleksia apabila disebabkan oleh adanya gangguan persepsi visual kemampuan pemahaman sekalipun penglihatan, pendengaran, intelegasinya normal. Disleksia ringan merupakan kesulitan belajar akademik berupa gangguan pada proses berbahasa, sehingga menghambat kemampuan membaca, dan mempengaruhi kemampuan menulisnya.

Menurut Abdulrahman Mulyono menyatakan bahwa kesulitan belajar membaca merupakan suatu sindrom kesulitan dalam mempelajari komponen-komponen kata dan kalimat, mengintegrasikan komponen kata-kata dan kalimat, dan dalam belajar segala sesuatu yang berkenaan dengan waktu, arah, dan masa. Kemampuan membaca merupakan dasar untuk menguasai berbagai bidang studi.

Jika anak pada usia permulaan tidak segera memiliki kemampuan membaca, maka ia akan mengalami banyak kesulitan dalam mempelajari berbagai bidang studi pada kelas-kelas berikutnya¹.

Membaca permulaan memiliki arti sebagai tingkatan membaca dasar atau awal untuk mempelajari simbol kode yang memiliki makna dan dapat diterjemahkan kedalam suara². Mengenalkan huruf bukanlah merupakan suatu tindakan alamiah dari seorang anak kerana kemampuan membaca permulaan pada seorang anak tidaklah didapatkan begitu saja seiring perkembangan usiannya.

Untuk mendapatkan kemampuan mengenal huruf pada anak diperlukan suatu proses bermain seraya belajar yaitu video interaktif. Lingkungan dan orang tua memegang peranan penting dalam proses pengenalan huruf, yang pada awalnya akan ditangkap oleh siswa sebagai bahasa lisan. Membaca permulaan pada anak yaitu melakukan pembelajaran sambil bermain menggunakan media pembelajaran yang menarik³.

Oleh sebab itu pendidikan harus dapat dinikmati oleh semua warga Negara Indonesia. Anak dengan problema belajar juga memiliki hak yang sama dalam memperoleh pendidikan yang layak. Fungsi pendidikan nasional dapat dilihat pada Undang-Undang RI No 20 Tahun 2003, tentang sistem pendidikan nasional yang berbunyi: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang bertujuan untuk berkembangnya peserta didik agar menjadi manusia yang berilmu, beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT, berakhlak mulia, kreatif, cakap, mandiri dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab⁴.

¹ Abdulrahman Mulyono, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), 20.

² Yusri Purnama, "Multimedia Interaktif Dengan Model Visual Auditory Kinesthetic Tactile (Vakt) Untuk Anak Disleksia", *Ripository: Jurnal Keilmuan Dan Pendidikan Dasar*, 15 (01) (2019): 11-12.

³ Andriyani, Happy Indira Dewi, Zulfitriya, "Penggunaan Multimedia Aplikasi Dan Animasi Interaktif Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa", *Jurnal Intruksional Pendidikan*, 1 (2) (2020): 23.

⁴ Undang-Undang RI No. 20, Tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Jakarta: Cipta Jaya, 2003), 7.

Berdasarkan pengamatan dan hasil wawancara dengan ibu Siti Fadilah wali kelas III SD Negeri pecakur, pada pembelajaran Bahasa Indonesia beberapa siswa kurang dalam keterampilan membaca, sering kesulitan dalam membaca teks, mengenal huruf, membedakan huruf, karena mereka tidak bisa membaca secara benar dan teratur.

Dengan demikian, mengajarkan membaca pada anak sejak usia dini sampai Madrasah Ibtidaiyah (MI) merupakan sebuah keharusan kita sebagai seorang guru. Guru atau pendidik menyampaikan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Salah satu bagian dari kurikulum adalah matapelajaran, dan salah satu matapelajaran yang diajarkan pada siswa MI adalah matapelajaran bahasa indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI harus disampaikan sesuai dengan tahap tingkatan membaca siswa dan dengan metode yang sesuai.

Berdasarkan pengamatan di SD Negeri pecakur berdasarkan penilaian dan pendekatan yang dilakukan oleh guru kelas III dan guru pendamping khusus SD Negeri pecakur, dikelasnya terdapat 3 siswa yang mengalami sindrom disleksia ringan. Hasil penilaian yang telah dilakukan oleh guru kelas III dan guru pendamping khusus menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran di kelas terdapat beberapa kesalahan membaca yang berulang, dimana siswa mengalami kesulitan dalam membedakan arah kanan-kiri seperti 'm' dibaca 'n', 'r' dibaca 'n', 'b' dibaca 'd' maupun sebaliknya, 'a' dibaca 'e' maupun sebaliknya, serta huruf-huruf konsonan yang tidak lengkapnya penulisan huruf dalam satu kata utuh seperti "menggambar" ditulis "mengambar", begitupun ketika membaca⁵. Seluruh peserta didik berjumlah 27 orang hanya 6 atau sekitar 21% yang sudah mencapai ketuntasan belajar yaitu berjumlah 21 orang atau sekitar 79% sehingga belum mencapai kriteria KKM yaitu 80.

Peneliti juga melihat metode atau cara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang digunakan di sekolah belum bervariasi, dan tidak adanya media

⁵ Wawancara Guru Kelas III

teknologi yang menunjang proses pembelajaran yang efektif. Guru hanya menggunakan metode ceramah saja tidak menggunakan media pembelajaran atau membuat media pembelajaran yang menarik.

Seperti multimedia pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan oleh peneliti dalam bentuk video dengan menggunakan sistem VAKT. Hal ini menunjukkan kemampuan mempraktikkan teknik membaca pada anak dengan mudah.⁶ Oleh karena itu, semua siswa MI perlu diupayakan agar dapat membaca dan memiliki kelancaran dalam membaca. Meskipun berbagai upaya telah dilakukan agar siswa lancar membaca, namun tidak jarang ditemui ada beberapa atau sekelompok siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca⁷. Dengan data di kumpulkan kontak langsung dengan situasi atau realitas yang sebenarnya⁸.

Maka dari itu, peneliti akan mengembangkan sebuah produk berupa multimedia pembelajaran interaktif yang berupa video untuk membantu anak berkesulitan membaca dalam mengikuti proses pembelajaran di SD. Dalam hal ini, salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu anak dengan kesulitan membaca (disleksia) ialah multimedia (Video) pembelajaran interaktif. Berdasarkan metode yang sesuai digunakan untuk anak berkesulitan membaca yakni metode VAKT (*Visual, Auditoy, Kinesthetic, dan Tactile*), dimana seluruh indera anak di fungsikan untuk lebih memahami tulisan/kata sehingga dapat mengembangkan daya ingat anak⁹ Sekolah Dasar (SD) dan akan di praktikkan oleh peneliti menggunakan infocus.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan terdahulu dengan menggunakan pengembangan aplikasi pembelajaran interaktif yaitu aplikasi dengan kelengkapan struktur VAKT. Dikutip dalam jurnal Andriyani, Happy Indira Dewi, dan Zulfitria "*Penggunaan Multimedia Aplikasi Dan Animasi Interaktif Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa*". Jurnal Intruksional, Vol.1 No.02, (April 2020)

⁶ Femi Olivia, *Tekhnik Membaca Efektif*, (Jakarta: PT Alex Media Komputindo, 2008), 71.

⁷ Santrock John W, *Psikologi Pendidikan Edisi Kedua*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2004), 7.

⁸ A Muri, Yusuf, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2014), 389.

⁹ Martini Jamaris, *Kesulitan Belajar*, (Jakarta: Gralia Indonesia, 2016), 123.

bahwasannya pengembangan multimedia (Aplikasi) pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterampilan membaca ini sangat cocok digunakan bagi siswa SD/MI.

Hasil dari penelitian tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan menggunakan uji F diketahui $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($65.521 > 2.76$) dengan nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$ atau 5%, maka dapat disimpulkan H_0 ditolak H_a diterima, artinya multimedia aplikasi dan animasi interaktif secara bersama-sama (simultan) berpengaruh terhadap keterampilan membaca permulaan bagi anak yang sulit dalam membaca¹⁰.

Selain penelitian di atas, penelitian yang dilakukan oleh Nurulita Fajarwati dan Sujarwanto¹¹. Dapat disimpulkan bahwa:

1. Membaca permulaan siswa disleksia ringan sebelum dilakukan intervensi dengan menggunakan media pembelajaran menggunakan aplikasi interaktif rata-rata sebesar 50,5%.
2. Membaca permulaan siswa disleksia ringan setelah dilakukan intervensi dengan menggunakan media pembelajaran menggunakan aplikasi interaktif rata-rata sebesar 71,3%. Dari hasil perubahan tersebut berarti terjadi peningkatan keterampilan membaca permulaan pada siswa disleksia ringan sebesar rata-rata 20,8%.

Selain itu media pembelajaran video interaktif juga bermanfaat sebagai alat bantu dalam proses penyampaian materi pelajaran dan dapat mengurangi kejenuhan siswa dalam belajar membaca permulaan. Hal inilah yang memotivasi peneliti untuk melakukan penelitian R&D melalui penerapan pengembangan multimedia interaktif berbentuk video dengan bahasan tentang:

¹⁰ Happy Indira Dewi dan Zulfitria, "Penggunaan Multimedia Aplikasi Dan Animasi Interaktif Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa", *Jurnal Intruksional* 1 (2) (2020): 10.

¹¹ Nurulita Fajarwati dan Sujarwanto, "Pembelajaran Video Interaktif Terhadap Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Disleksia Ringan", *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Nusantara* 3 (2) (2020): 6-7.

”Pengembangan Multimedia (Video) Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Yang Berkesulitan Membaca Kelas III SD/MI.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di kemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Kurangnya keterampilan siswa dalam membaca.
2. Adanya beberapa siswa yang belum mahir membaca dan keliru dalam mengenal huruf.
3. Metode yang digunakan guru dalam mengajar belum bervariasi.
4. Media yang ada dikelas masih kurang bervariasi dan hanya terdiri dari dua aspek yakni visual dan aspek kinestetik
5. Belum adanya multimedia pembelajaran interaktif (Video) sehingga media pendukung proses pembelajaran yang menekankan pada aspek audio khususnya dalam kegiatan belajar membaca bagi anak berkesulitan membaca.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur dari pengembangan multimedia (Video) pembelajaran interaktif yang layak digunakan untuk mendukung proses belajar membaca bagi anak berkesulitan membaca?
2. Bagaimana kelayakan multimedia (Video) pembelajaran interaktif yang digunakan untuk mendukung proses belajar membaca bagi anak berkesulitan membaca?

D. Tujuan Penelitian

Secara umum, Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan dan menghasilkan sebuah produk pembelajaran yang interaktif yaitu berupa multimedia (Video) untuk meningkatkan keterampilan membaca yang memberikan kemudahan bagi anak dengan pendekatan langsung. Dari rumusan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai adalah:

1. Untuk mengetahui prosedur multimedia (Video) pembelajaran interaktif yang digunakan untuk mendukung proses belajar membaca bagi anak berkesulitan membaca.
2. Untuk mengetahui kelayakan multimedia (Video) pembelajaran interaktif yang layak digunakan untuk mendukung proses belajar membaca bagi anak berkesulitan membaca.

E. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi atas permasalahan yang ada, maka penelitian ini dibatasi pada mengetahui kelayakan multimedia (Video) pembelajaran interaktif sebagai media pendukung proses belajar membaca bagi anak berkesulitan membaca (disleksia ringan)?

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat yang besar bagi pendidik, peserta didik sebagai subjek pembelajaran maupun sekolah sebagai lembaga pendidikan.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kemudahan dan dapat digunakan sebagai referensi dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang teknologi pendidikan mengenai pengembangan media pembelajaran bagi anak berkesulitan membaca.

2. Secara Praktis

1) Bagi peneliti

Membantu pendidik dalam memperbaiki proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

2) Bagi peserta didik

Membantu siswa yang mengalami kesulitan membaca (disleksia ringan) dalam meningkatkan minat dan mengasah kemampuan anak dalam membaca, dengan adanya teks, gambar, animasi serta audio yang juga dapat memotivasi siswa untuk belajar membaca.

3) Bagi pendidik

Multimedia pembelajaran interaktif sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempermudah guru atau pendidik dalam menyampaikan materi.

4) Bagi sekolah

Penelitian ini dapat digunakan sebagai pertimbangan untuk menambah referensi media pembelajaran berupa multimedia pembelajaran interaktif khususnya bagi siswa yang mengalami kesulitan membaca.

G. Sistematika Pembahasan

Penulis mengikuti sistematika penulisan sesuai aturan yang berlaku, maka secara sistematis penulis membagi BAB, yaitu sebagai berikut:

BAB I Adalah Pendahuluan, yang terdiri atas Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Pembahasan.

BAB II Adalah Kajian Teori, yang terdiri atas Deskripsi Teori, Kerangka Berfikir Produk dan Penelitian Terdahulu Yang Relevan.

BAB III Adalah Prosedur Penelitian yang terdiri atas Metode Penelitian, Tahap Penelitian, Rancangan Produk, dan Tahap Pengembangan.

BAB IV Adalah Hasil Penelitian dan Pembahasan yang terdiri atas Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian.

BAB V Adalah Penutupan terdiri atas Kesimpulan dan Saran.

