

1. Pendahuluan

1.1 Latar belakang

Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang disampaikan penulis melalui media bahasa tulis (Tarigan, 1984:7). Pengertian lain dari membaca adalah suatu proses kegiatan mencocokkan huruf atau melafalkan lambang-lambang bahasa tulis. Membaca adalah suatu kegiatan atau cara dalam mengupayakan pembinaan daya nalar (Tampubolon, 1987:6). Dengan membaca, seseorang secara tidak langsung sudah mengumpulkan kata demi kata dalam mengaitkan maksud dan arah bacaannya yang pada akhirnya pembaca dapat menyimpulkan suatu hal dengan nalar yang dimilikinya.[1]

Riyani T Bondan, Ketua Asosiasi Disleksia Indonesia, mengungkapkan, 10 hingga 15 persen anak sekolah di dunia menyandang disleksia. Dengan jumlah anak sekolah di Indonesia sekitar 50 juta, diperkirakan lima juta di antaranya mengalami disleksia.[2] Disleksia merupakan salah satu karakteristik kesulitan belajar pada anak yang memiliki masalah dalam bahasa tertulis, oral, ekspresif atau reseptif (Lerner,2000).[3]

Bagi peserta didik disleksia, membaca merupakan hal yang susah dilakukan. Proses pengabungan atau *blending* membutuhkan waktu yang lama membuat peserta didik disleksia banyak tertinggal dalam pembelajaran khususnya yang berhubungan dengan bacaan. Menurut Lyon (1996), diestimasikan peserta didik yang mengalami kesulitan membaca mengalami kesulitan akademik sebesar 90% (Bender, 2004). Untuk membantu menangani permasalahan kesulitan membaca, digunakan metode auditori dan visual untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik disleksia dan didukung dengan metode fonik.[4] Metode Fonik merupakan metode yang memanfaatkan kemampuan auditori dan visual anak dengan cara menamai huruf sesuai dengan bunyi huruf fonik.

Ada dua macam disleksia, yaitu disleksia murni dan disleksia tidak murni. Disleksia murni meliputi disleksia visual dan disleksia auditori. Disleksia visual disebabkan oleh gangguan memori visual (penglihatan yang berat). Peserta didik dengan gangguan ini ditandai dengan sama sekali tidak dapat membaca huruf atau hanya dapat membaca huruf demi huruf saja. Membaca huruf yang mirip bentuknya sering terbalik, misal: b dengan p, p dengan q, sedangkan disleksia auditori disebabkan gangguan pada lintasan visual (penglihatan)-auditori (pendengaran), dalam hal ini bentuk-bentuk tulisan secara visual tidak mampu membangkitkan pengucapan kata-kata atau sebaliknya pengucapan kata tidak mampu membangkitkan bayangan huruf/kata tertulis.[2]

Untuk membantu menangani permasalahan disleksia murni, dibuatlah aplikasi E-DISLEKSIA yang mempunyai fitur belajar membaca huruf, kata, cerita dan latihan soal dengan suara yang sesuai dengan kebutuhan penyandang disleksia. Aplikasi ini dibuat berdasarkan dengan metode auditori (pendengaran) dan visual (penglihatan) yang dimanfaatkan bersamaan dan saling menunjang dalam proses belajar anak dengan metode fonik, dimana anak diajak menamai huruf sesuai dengan bunyinya.

1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat adapun perumusan masalahnya, yaitu :

1. Bagaimana pembelajaran untuk penyandang anak disleksia ?
2. Bagaimana aplikasi yang tepat untuk anak disleksia ?
3. Metode apa yang tepat untuk anak penyandang disleksia ?

1.3 Batasan Masalah

Agar aplikasi ini tidak terlalu meluas dan keluar dari tujuan, maka di buat batasan masalah pada aplikasi ini, sebagai berikut :

1. Pengguna yang menjadi target adalah anak usia 6-8 tahun penyandang disleksia yang belum dapat membaca.
2. Aplikasi ini hanya membantu anak agar dapat membaca.
3. Aplikasi ini membutuhkan orang normal yang dapat membaca untuk mendampingi anak disleksia.
4. Aplikasi ini memakai satu bahasa, yaitu Bahasa Indonesia.

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan aplikasi E-Disleksia yaitu :

1. Membuat aplikasi pembelajaran untuk anak penyandang disleksia.
2. Membuat aplikasi dengan metode fonik yang memanfaatkan kemampuan auditori (pendengaran) dan visual (penglihatan).

1.5 Metodologi penyelesaian masalah

Beberapa metodologi penyelesaian masalah pada aplikasi E-Disleksia, yaitu:

1. Analisa masalah

Awal dari pembuatan E-DISLEKSIA adalah melihat dan memahami masalah penyandang disleksia. Seperti yang diketahui para penyandang disleksia memiliki kekurangan dalam membaca.

2. Perancangan aplikasi

Merancang tampilan aplikasi E-DISLEKSIA yang berbasis android sesuai dengan target user.

3. Implementasi

Pengimplementasian akan dilakukan setelah setiap kebutuhan yang ada telah selesai dirancang, agar nantinya dapat merealisasikan setiap fungsi yang sudah ditetapkan sebelumnya. Dan pengimplementasian untuk aplikasi E-DISLEKSIA adalah menggunakan *Unity* dengan berbasis *platform* Android.

4. Pengujian dan Testing

Pengujian dilakukan dengan testing kepada *user* yang nantinya mencoba dan menggunakan aplikasi yang telah dibuat. Selanjutnya hasil *input dan output* akan digunakan sebagai acuan untuk membenahi dan memperbaiki setiap kesalahan yang ada agar nantinya aplikasi E-DISLEKSIA yang berbasis android.

1.6 Pembagian Tugas Anggota

Rizki Wahyu Kurniawan :

- Peran :
Desain antarmuka, dokumentasi, logo, dan poster.
- Tanggung jawab :
 - a. Membuat dan merancang desain antarmuka aplikasi,
 - b. Membuat poster,
 - c. Membuat logo,
 - d. Mencari referensi materi yang akan digunakan,
 - e. Menyiapkan semua dokumentasi aplikasi.

Alhiral Siregar :

- Peran :
Desain antarmuka, membuat video, analisa aplikasi, dan dokumentasi.
- Tanggung jawab :
 - a. Membuat dan merancang antarmuka aplikasi,
 - b. Membuat dan merancang aplikasi,
 - c. Membuat video,
 - d. Membuat desain aplikasi,
 - e. Menganalisa aplikasi agar sesuai kebutuhan,
 - f. Membuat laporan dari aplikasi.

Sulistianto Anggi Pratama :

- Peran :

Programmer, video, desainer, analisa aplikasi, dan menyiapkan suara

- Tanggung jawab :
 - a. Membuat dan merancang aplikasi,
 - b. Membuat desain aplikasi,
 - c. Menyiapkan suara aplikasi,

Menganalisa aplikasi agar sesuai kebutuhan,