

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak merupakan aset bangsa dan menjadi bagian penting dari keberlangsungan suatu bangsa. Karena ditangan anak-anak inilah terletak kemajuan dan kesejahteraan bangsa. Untuk mempersiapkan generasi bangsa yang layak. Tentu saja diperlukan upaya untuk mendidik dan melatih anak-anak agar tumbuh kembang dengan layak. Oleh karena itu dibutuhkan tanggung jawab pemerintah, lembaga pendidikan dan orang tua dimana anak-anak tersebut menuntut ilmu. Anak merupakan periode dimana periode perkembangan yang merentang dari usia bayi sampai dengan lima atau enam tahun , periode ini biasa disebut dengan periode prasekolah, kemudian berkembang dengan tahun-tahun sekolah dasar. Sedangkan berdasarkan Konvensi Hak-hak Anak yang disetujui oleh Majelis Umum Perserikatan Bangsa-bangsa pada tanggal 20 Nopember 1989 dan diratifikasi Indonesia pada tahun 1990, Bagian 1 pasal 1, yang dimaksud Anak adalah setiap orang yang berusia di bawah 18 tahun, kecuali berdasarkan undang-undang yang berlaku bagi anak ditentukan bahwa usia dewasa dicapai lebih awal.

Anak-anak biasanya rentan terkena penyakit dan orang tua haruslah dapat memperhatikan kesehatan anak tersebut. selain kesehatan fisik, kesehatan mental seorang anak pun perlu mendapatkan perhatian. Menurut website www.doktersehat.com (09/08/2015) “ada berbagai macam gangguan mental terhadap anak, jenis-jenis nya seperti autisme, ADHD, schizophrenia, down syndrome, dan lain sebagainya. Gangguan mental ADHD (*Attention-deficit atau hyperactivity Disorder*) merupakan gangguan pada anak dimana anak-anak ini mengalami kesulitan untuk dapat fokus terhadap suatu hal, atau sulit berkonsentrasi, biasanya juga anak menjadi pelupa dan menjadi hiperaktif ”. Ada pula gangguan yang dinamakan disleksia, gangguan disleksia memiliki kemiripan gejala dengan ADHD karena pada anak yang memiliki gangguan ini juga mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi dan fokus terhadap suatu hal.

Disleksia merupakan gangguan yang memiliki kesulitan untuk mengeja kata, membaca, menulis, bahkan berbicara, serta mendengarkan suara orang lain dan menerjemahkannya kedalam sebuah kata-kata, menganalisis kata-kata, dan juga mencampurkan bunyi/suara kedalam sebuah kata-kata. Atau secara singkat “disleksia berarti kesulitan seseorang dalam melakukan aktivitas yang berkaitan dengan huruf, terutama kegiatan membaca dan menulis” (Hermijanto, valentine, 2016 : 35). Terdapat dua kategori yang menyebabkan seseorang menderita disleksia, yaitu: disleksia bawaan, disleksia bukan bawaan. Sedangkan menurut artikel pada kompas.com (Selasa:24/08/10:2010) “berkisar 70-75 persen disleksia adalah genetik”.

Seseorang yang menderita disleksia umumnya memiliki sifat-sifat sebagai berikut yaitu, sering melakukan kesalahan ketika sedang menulis dan membaca seperti mengulang, menambahkan, dan mengubahnya. Sering membalik-balik angka atau huruf, kesulitan dalam menulis dan menyalin sehingga membuat tulisan tangannya menjadi buruk. Sulit untuk dapat berkonsentrasi. Menghindari untuk membaca dan lebih senang mendengarkan orang lain membacakan, mempunyai IQ yang tinggi, namun tidak pernah diuji secara akademis. Cenderung berpikir dengan gambar dan lebih mengutamakan intuisi, tidak melalui bunyi atau kata.

Menurut data sensus penduduk di Indonesia ada 5 macam kesulitan yang di cakup oleh anak-anak antara lain : kesulitan melihat, kesulitan mendengar, kesulitan berjalan ; kesulitan mengingat, berkonsentrasi, dan komunikasi ; serta kesulitan mengurus diri sendiri. Anak yang mengalami kelainan fungsional dibagi menjadi 3 : penyandang cacat fisik, penyandang cacat mental, dan penyandang fisik, mental (ganda). Atau konsep ini lebih dikenal dengan konsep normal dan abnormal. Disleksia sendiri termasuk kedalam kategori kesulitan mengingat, berkonsentrasi, dan komunikasi. Berdasarkan data sensus penduduk Indonesia (SP) 2010, jumlah penduduk Indonesia adalah 237,64 juta jiwa, dan laju pertumbuhan selama periode 2000-2010 sebesar 1,49 persen. Dari jumlah tersebut banyaknya penduduk usia muda atau anak-anak (0-14 tahun) sebesar 68,60 juta jiwa atau 28,87 persen. Persentasi jumlah anak yang mengalami kesulitan ini tercatat diusia (10-19 tahun) sebesar 0,88 persen. “menurut Riyani T Bonda, ketua

Asosiasi Disleksia Indonesia, didunia 10-15 persen anak sekolah menyandang disleksia. Dengan jumlah anak sekolah Indonesia 50 juta, diperkirakan 5 juta diantaranya mengalami disleksia”. (Kompas.com : 24/08/10 : 11.20).

Sekitar 10-15 persen anak di Indonesia yang memiliki gangguan disleksia dan menurut Aima Imayati selaku kepala Dinas Pendidikan kota Bandung (Pentas.Tv 29/12/2015) megatakan “5 – 17 persen anak akan mengalami disleksia”, khususnya di kota Bandung yang merupakan kota pendidikan dan kota pengembang industry kreatif, menurut data yang ada di dinas pendidikan kota Bandung terdapat sekitar 10 persen anak usia sekolah mengalami kesulitan belajar, beberapa diantaranya mengalami disleksia. Oleh karena itu perlunya perhatian khusus dari pemerintah, namun tidak hanya pemerintah, orang tua dan lingkungan sekitar pun perlu ikut membantu memfasilitasi proses belajar untuk anak disleksia. Karena menurut Riyanti T Bondan, sebagai ketua Asosiasi Disleksia Indonesia mengatakan “tanpa penanganan yang tepat, Negara rugi lantaran orang yang sebetulnya intelegensinya baik jadi kesulitan mengembangkan potensinya.” Sehingga perkembangan pendidikan dan industry di kota Bandung dapat terhambat dengan banyaknya anak yang menderita disleksia. Anak disleksia akan lebih cepat bisa menangani masalah membaca apabila ditangani sejak dini. Setelah melakukan sebuah wawancara kepada seorang ibu bernama Indah Susanti yang anaknya merupakan penderita disleksia, metode yang sudah dilakuan masih kurang karena metode yang sudah ada lebih menekankan pada faktor pengajar/guru, sehingga anak disleksia kurang berinteraksi langsung dan masih kurang efektif dalam hasil belajarnya, walaupun sudah masuk dalam sekolah inklusi (sekolah anak berkebutuhan khusus). Orang tua juga tidak memiliki cukup media belajar tambahan saat anak mencoba belajar dirumah.

Sebuah TK (Paud) dan SD yang berada di Bandung dinaungi oleh yayasan Widuri, merupakan sekolah dasar yang menangani anak berkebutuhan khusus salah satu diantaranya disleksia. Cukup banyak jumlah anak di SD Widuri yang menderita disleksia, sehingga membutuhkan media belajar untuk membantu proses belajar mengajar anak-anak didiknya. Karena itu diperlukannya proses yang matang dan observasi untuk merancang sebuah media belajar yang efektif.

Media merupakan Interaksi yang terjadi selama proses belajar dipengaruhi lingkungannya, yang antara lain terdiri atas murid, guru, petugas perpustakaan, kepala sekolah, bahan atau materi pelajaran (buku, modul, selebaran, majalah, rekaman, video atau audio, dan yang sejenisnya), dan berbagai sumber belajar dan fasilitas (proyektor overhead, perekam pita audio dan video, radio, televisi, komputer, perpustakaan, laboratorium, pusat sumber belajar dan lain-lain). Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, yang meliputi (Hamalik, 1994:6): Media sebagai alat komunikasi untuk efektivitas proses belajar mengajar; Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan; Seluk-beluk proses belajar; Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan; dan Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran;

Diperlukannya strategi media belajar yang interaktif untuk memudahkan anak disleksia dan orang tua/pengajar dalam proses mengenal dan menghafal huruf, salah satu strategi untuk membantu adalah dengan membuat sebuah media belajar khusus anak disleksia, dimana media belajar tersebut dapat memudahkan orang tua untuk melatih anaknya diluar sekolah. Hal ini juga dilakukan agar anak penderita disleksia dapat berlatih menghafal huruf dengan menyenangkan bersama orang tua ataupun guru sehingga, dapat mempercepat proses belajar dan mengajar anak disleksia. Media belajar yang akan dirancang berupa sebuah kartu permainan yang dapat dimainkan sambil belajar oleh orang tua/pengajar dan anak disleksia itu sendiri, agar anak disleksia juga dapat merasakan bermain sebuah card game namun secara tidak langsung mereka juga sedang menghafal dan mengenal huruf dan kata.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dari uraian di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Fenomena gangguan belajar pada anak yang dinamakan disleksia.
2. Kurangnya penanganan yang tepat dan pengajaran yang benar untuk anak disleksia dari usia dini.

3. Kurangnya Media belajar yang cukup interaktif untuk menunjang kebutuhan anak disleksia.
4. Kurangnya peran orang tua membantu anak disleksia belajar di rumah

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah di atas, maka perumusan masalahnya adalah :

1. Bagaimana penanganan yang tepat dan pengajaran yang benar untuk anak disleksia ?
2. Bagaimana merancang media belajar yang sesuai dan interaktif untuk anak disleksia dan orang tua ?

1.3 Tujuan

Setelah meninjau dari rumusan masalah di atas, maka tujuan perancangan dari permasalahan tersebut adalah:

1. Agar dapat membantu memberikan pengajaran yang menyenangkan untuk anak disleksia berlatih mengenal dan menghafal huruf sejak dini.
2. Agar dapat merancang media belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan untuk anak disleksia.

1.4 Batasan Masalah

Dalam proposal ini penulis membatasinya pada ruang lingkup penelitian sebagai berikut :

1. Apa
Perancangan kartu permainan sebagai media belajar yang interaktif untuk membantu menjembatani anak disleksia dalam mengenal dan menghafal huruf.

2. Bagaimana

Dengan merancang sebuah kartu permainan yang akan membuat anak disleksia menjadi lebih aktif dan mudah dalam mengenal dan menghafal huruf untuk dapat belajar membaca. Kartu permainan yang akan dilengkapi dengan petunjuk permainan, kartu permainan, dan kartu reward untuk anak.

3. Siapa

Target yang dituju untuk perancangan ini adalah orang tua ataupun pengajar anak disleksia dan anak yang memiliki kelainan disleksia itu sendiri. Anak sekolah dasar umur 6 – 10 tahun, yang mana harusnya mereka berada dikelas 1 – 6 SD namun karena kesulitan dalam proses belajar membaca maupun menghafal huruf sehingga kebanyakan anak disleksia tinggal kelas. Usia ini dimana anak mulai terlihat memiliki gangguan belajar dan diketahui memiliki kelainan disleksia.

4. Kenapa

Karna selain anak yang memainkan kartu permainan ini orang tua maupun pengajar juga perlu ikut berperan atau mendampingi saat belajar menggunakan kartu permainan.

5. Dimana

Perancangan dan pencarian data akan dilakukan di sekitar kota/kabupaten Bandung khususnya daerah Baleendah.

6. Kapan

Pengumpula data akan mulai dilakukan awal tahun 2017 yaitu bulan Januari-Maret, sedangkan untuk memulai perancangan akan dilakukan pertengahan tahun 2017 sekitar bulan April-Agustus 2017.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode yang akan digunakan untuk perancangan kartu permainan untuk media belajar anak disleksia ini adalah metode penelitian kualitatif. Metode kualitatif yang akan digunakan meliputi :

1. Studi Kepustakaan

Penulis mempelajari data-data yang dikumpulkan dari berbagai macam buku, artikel, situs internet yang berhubungan langsung dengan laporan sebagai sumber data maupun referensi.

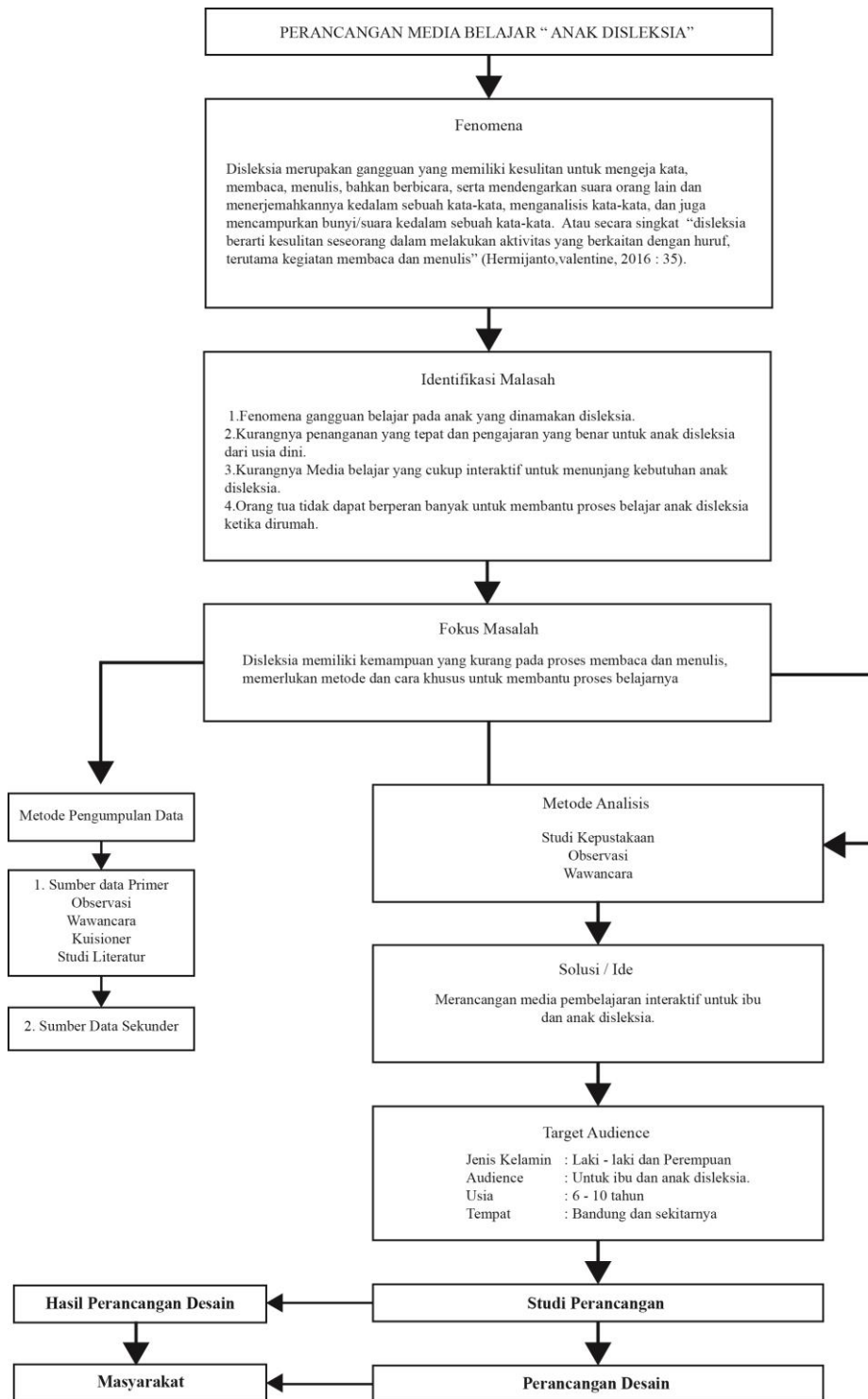
2. Observasi

Penulis mengamati secara langsung dan mengumpulkan informasi langsung dari lapangan seputar anak disleksia, cara belajar, dan media pendukung belajar.

3. Wawancara

Melakukan wawanca kepada sumber-sumber terkait seputar media belajar anak disleksia.

1.6 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

Sumber : Dokumen Pribadi

1.7 Pembabakan

1. Bab I Pendahuluan

Beisikan mengenai latar belakang dari fenomena yang diangkat dan juga menjelaskan permasalahan dan fokus permasalahannya serta tujuan perancangan. Bab ini juga menjelaskan bagaimana pengumpulan data yang akan dilakukan dan bagaimana kerangka perancangan yang digunakan untuk perancangan yang akan dilakukan untuk menjadi acuan pada proses penelitian dan juga membahas secara singkat setiap bab.

2. Bab II Dasar Pemikiran

Pada bab ini berisikan penjelasan teori yang relevan yang digunakan sebagai panduan perancangan.

3. Bab III Data dan Analisis Masalah

Bab ini menjelaskan data-data yang telah didapatkan dari hasil Observasi, Wawancara dan Studi Kepustakaan. Menjelaskan hasil analisis data yang telah didapatkan juga menggunakan teori yang telah dijabarkan pada bab II sebagai strategi perancangan .

4. Bab VI Konsep dan Hasil Perancangan

Bab VI menjelaskan proses perancangan yang terdiri dari konsep komunikasi, konsep media, konsep kreatif dan konsep visual. Serta menampilkan proses perancangan dimulai dari sketsa hingga penerapan visual terhadap media.

5. Bab V Penutup

Berisikan tentang saran pada waktu sidang berlangsung.