

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kegiatan belajar tidak lepas dari proses literasi. Namun, pada beberapa kasus perkembangan anak terdapat hambatan belajar yang mungkin disebabkan oleh gangguan pada perkembangan otak, salah satu penyebabnya disebut disleksia. Asosiasi Disleksia Indonesia yang kemudian disebut ADI (2019) menyatakan, disleksia merupakan kesulitan belajar pada bidang bahasa khususnya fonemik meskipun orang tersebut memiliki kecerdasan normal atau di atas rata-rata. Menurut Rachmawati, Soegondo, dan Solek (2019), ADI melalui Indigrow Child Development Center telah menangani lebih dari 823 kasus disleksia sejak 2005 - 2019. Hal ini menunjukkan kemungkinan jumlah anak dengan disleksia yang lebih banyak di Indonesia tetapi belum terdeteksi.

Dewi (2015) menyatakan, kasus anak dengan disleksia diturunkan 50% dari orangtuanya dan merupakan kelainan yang tidak dapat disembuhkan. Namun, Indonesia masih minim fasilitas bagi anak dengan disleksia. Menurut Zein (2018) selaku orang tua anak dengan disleksia, kesadaran bangsa Indonesia mengenai disleksia masih minim karena fasilitas pendidikan yang masih terbatas, berkaca dari pengalaman anaknya ditolak di beberapa sekolah. Selain mengikuti sekolah formal, Zein akhirnya memasukkan anaknya ke tempat terapi disleksia dan melakukan terapi sendiri di rumah menggunakan berbagai media.

Hermijanto & Valentina (2016) mengungkapkan, dampak yang terjadi apabila disleksia tidak ditangani sejak dini adalah anak akan mengalami kesulitan dalam menjalani hidup di masa depan. Hal ini dikarenakan anak dengan disleksia sulit menentukan skala prioritas, tertinggal dari teman-teman sebayanya dalam proses belajar sehingga memungkinkan terjadinya gangguan psikologis, dan faktor lainnya. Dampak disleksia dapat dicegah dengan melakukan intervensi sejak dini seperti melakukan terapi menggunakan metode multisensori dengan teknik akomodasi dan remediasi (hlm. 81-82).

Maka dari itu melalui penelitian ini diharapkan dapat tercipta media belajar interaktif berupa kartu belajar huruf dan kata yang dapat diterapkan di rumah. Media kartu interaktif dipilih karena berdasarkan wawancara dengan desainer *boardgame*, permainan analog membuat kegiatan belajar lebih menyenangkan dalam mendapatkan pengetahuan baru melalui fase pemaknaan pemain. Permainan juga membangun interaksi mendalam antara pengajar dan anak dengan disleksia. Dengan bimbingan pendamping belajar, kartu interaktif ini dapat membantu proses belajar membaca anak dengan disleksia. Usia 5 – 8 tahun dipilih karena pada usia tersebut anak mulai menerima pendidikan formal dan menyadari kesulitan dalam mengikuti pelajaran normal. Sedangkan target sekunder penelitian adalah anak usia 9 - 11 tahun karena apabila melewati usia ini, intervensi dinilai terlalu terlambat karena perkembangan anak sudah sangat terpengaruh, sehingga langkah yang tepat adalah melakukan akomodasi (TEMPO, 2018).

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan kartu interaktif belajar huruf dan kata dapat membantu anak dengan disleksia usia 5 – 8 tahun di Jakarta dan Bandung?

1.3. Batasan Masalah

1. Demografis

- Usia : 5 – 8 tahun (primer) dan 9 – 11 tahun (sekunder)
- Gender: Perempuan dan laki-laki
- Kebangsaan : Indonesia
- Pendidikan : Sekolah Dasar
- Pekerjaan : Pelajar
- SES : B - A

2. Geografis

Anak – anak di wilayah Jakarta dan Bandung karena di wilayah tersebut terdapat asosiasi disleksia yang sudah berkembang, sehingga kartu ini dapat didistribusikan melalui asosiasi di wilayah tersebut dengan target sekunder seluruh kota di Indonesia.

3. Psikografis

Anak yang sudah melakukan *screening* disleksia, atau memiliki karakteristik disleksia seperti mengalami kesulitan membaca dan memahami apa yang dibaca sehingga tertinggal dari teman-teman seusianya, kesulitan memproses bahasa pada kecepatan tertentu, dan tinggal dengan anggota keluarga yang berfungsi sebagai pendamping belajar.

1.4. Tujuan Penelitian

Merancang kartu belajar interaktif belajar huruf dan kata bagi anak dengan disleksia usia 5 – 8 tahun di Jakarta dan Bandung.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi penulis adalah memiliki pengetahuan baru mengenai disleksia di Indonesia dan penanganannya, memahami peran desain dalam penanganan disleksia, serta mendalami cara merancang sebuah kartu edukasi.
2. Manfaat bagi eksternal adalah agar anak dengan disleksia memiliki media belajar alternatif yang dapat digunakan di rumah bersama pendamping, juga kartu edukasi ini dapat disebarakan melalui asosiasi atau klinik terapi anak dengan disleksia.
3. Manfaat bagi universitas adalah tugas akhir ini dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa yang akan menjalankan riset mengenai disleksia.