

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Disleksia merupakan suatu gangguan belajar yang disebabkan oleh adanya permasalahan pada syaraf otak dalam melakukan pemrosesan informasi. Itulah sebabnya, bagi anak disleksia, bahkan sampai usia dewasa, membaca masih menjadi tantangan. Selain kendala dalam membaca, umumnya anak disleksia memiliki ingatan jangka pendek dan juga kesulitan untuk melakukan gerakan tubuh terkoordinir. Selanjutnya, penulis memperoleh informasi bahwa anak disleksia cenderung mudah bosan dan kurang motivasi ketika belajar. Oleh sebab itu, anak disleksia membutuhkan metode pembelajaran yang berbeda dari anak. Lambatnya intervensi terhadap anak disleksia akan memiliki efek domino terhadap anak itu sendiri.

Penulis melakukan *research* dan menemukan bahwa metode belajar efektif untuk anak disleksia dengan cara merangsang seluruh inderanya. Namun, berdasarkan hasil dari pengumpulan data dengan metode kuantitatif dan kualitatif, diperoleh informasi bahwa mayoritas dari orang tua anak disleksia sudah tahu dan pernah mendengar mengenai metode belajar multisensorik, tetapi belum menerapkannya karena merasa kesulitan dan ketidaktahuan dalam menyediakan bahan ajar. Selain itu, media belajar dengan metode multisensorik khusus untuk anak disleksia masih sulit ditemukan. Padahal, merangsang indra sensorik anak merupakan hal yang penting dalam proses belajar membaca.

Penulis kemudian melakukan perancangan buku belajar untuk anak disleksia dengan aktivitas yang menstimulasi seluruh indra anak, yaitu visual, auditoris, kinestetik (pergerakan), dan taktil (perabaan). Perancangan didasari oleh teori Andrew Haslam tentang Book Design, di mana penulis melalui empat tahapan utama untuk mencapai desain yang maksimal. Artinya memiliki nilai *usability* sekaligus *enjoyment* bagi penggunaanya.

Penulis bekerja sama dengan ahli dan menghasilkan buku yang memuat pembelajaran membaca untuk anak disleksia yang dilengkapi dengan berbagai interaktivitas. Pada aspek auditoris, penulis merancang konten di mana pendamping memiliki peran yang besar untuk membacakan instruksi dan memberikan contoh bunyi dari setiap alfabet maupun kata. Kemudian, dari segi visual, penulis menyediakan gambar ilustrasi pendukung untuk mendorong imajinasi anak serta membangun asosiasi antara gambar dengan huruf. Selanjutnya, pada aspek kinestetik, penulis memanfaatkan tekstur untuk mendorong anak melakukan pergerakan jari mengikuti alur huruf bertekstur. Terakhir, penulis menggunakan interaktivitas berupa gambar bergerak dan juga huruf bertekstur untuk merangsang indra taktil anak.

Penulis harap, dengan dirancangnya buku aktivitas belajar ini, anak disleksia dapat akhirnya menemukan metode belajar yang paling sesuai untuknya guna mengatasi masalah membaca. Selain itu, penulis juga berharap agar buku ini dapat mendorong partisipasi serta menjawab kebutuhan dari para orang tua anak disleksia akan media belajar untuk diterapkan secara mandiri di rumah.

## **5.2 Saran**

Bagi pembaca yang mungkin juga akan mengambil topik serupa, sebelum akhirnya benar-benar memilih topik, penulis sarankan untuk terlebih dahulu melakukan riset yang benar-benar mendalam terkait dengan target dan juga objek yang diteliti. Riset yang mendalam sangat berguna untuk melihat bahwa data-data yang dibutuhkan lengkap dan dapat memperkuat penelitian. Selain itu, penulis sarankan untuk riset lapangan guna memperoleh gambaran hal apa yang nantinya akan menjadi kendala sehingga dapat dicegah ketika penelitian berlangsung.

Saran bagi penulis, dalam karya di masa yang akan datang, disarankan agar lebih teliti dan mempertimbangkan pemilihan material agar lebih sesuai dengan kesan yang ingin dipancarkan. Selain itu, disarankan agar dapat lebih teliti memilah komponen yang menjadi prioritas di dalam lembar pre-liminaries maupun post-liminaries.