

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Terdapat berbagai macam keterampilan yang sangat dibutuhkan dalam menjalani kehidupan ini. Salah satunya adalah keterampilan membaca. Jika buku diibaratkan sebagai jendela dunia, maka membaca adalah kunci dari dunia itu sendiri. Oleh sebab itu, sangat penting bagi seorang individu untuk memiliki keterampilan membaca. Dengan memiliki keterampilan membaca, individu dapat memperoleh berbagai informasi, dalam hal akademik maupun non-akademik, dan melalui media elektronik maupun non-elektronik. Keterampilan membaca merupakan salah satu sarana dalam berkomunikasi. Seperti, membuat pesan singkat untuk individu lain melalui aplikasi obrolan yang ada pada telefon genggam modern (*SMS, WA, Instagram, Facebook, Twitter, dll*) .Komunikasi yang terjalin terasa lebih mudah dan praktis.

Di dalam keterampilan membaca, terdapat beberapa keterampilan yang harus dimiliki, keterampilan ini nantinya akan mempengaruhi kemampuan membaca seseorang, salah satunya adalah keterampilan *visual discrimination*, keterampilan ini mengharuskan individu mampu membedakan bentuk huruf, mampu membedakan huruf, dan mampu membedakan kata.

Keterampilan membaca siswa mempengaruhi tingkat prestasi siswa dalam bidang akademik. Hal ini disebabkan oleh banyaknya aktivitas belajar yang dilakukan dengan membaca. Seperti, sumber belajar yang berasal dari buku paket, mengisi lembar jawaban ujian, dan materi pelajaran yang dapat diperoleh melalui catatan. Seolah, keterampilan membaca menjadi keterampilan utama yang perlu dimiliki siswa. Keterampilan membaca yang tidak baik, dapat mengganggu proses pembelajaran siswa. Sehingga hasil belajar siswa tidak maksimal atau pada umumnya siswa yang mengalami kesulitan membaca seringkali dianggap bodoh.

Belajar merupakan usaha individu untuk memperoleh suatu perubahan yang ditandai oleh adanya perubahan tingkah laku, sebagai hasil pengalaman individu terhadap interaksi dengan lingkungannya. Siswa dengan kesulitan membaca, akan mengalami hambatan dalam memperoleh hasil belajar. Karena siswa dengan kesulitan membaca secara tidak langsung mendapatkan pengalaman yang sedikit didalam aktivitas membaca.

Siswa yang mengalami kesulitan membaca, dapat disebabkan oleh dua faktor. Faktor eksternal maupun faktor internal. Faktor eksternal dapat disebabkan oleh adanya ketidakcocokan siswa terhadap metode pembelajaran yang dilakukan, dan pengaruh lingkungan yang tidak mendukung siswa dalam aktivitas membaca. Faktor internal dapat

disebabkan oleh kurangnya motivasi atau minat siswa dalam membaca, dan adanya gangguan neurologis (otak). Siswa dengan kesulitan membaca yang disebabkan oleh faktor internal, khususnya yang disebabkan oleh gangguan neurologis (otak) di kategorikan sebagai Kesulitan Belajar.

Kesulitan Belajar merupakan istilah dari suatu kondisi individu yang mengalami hambatan dalam bidang akademik, seperti membaca, menulis, dan matematika. Siswa dengan kesulitan belajar membaca yang membutuhkan penanganan secara khusus dalam bidang pendidikan, dapat diistilahkan sebagai Siswa Bekebutuhan Khusus.

Kesulitan belajar membaca atau dalam bahasa Inggris diistilahkan sebagai *Dyslexia* adalah salah satu sub dari kesulitan belajar, dimana seorang individu mengalami kesulitan dalam keterampilan membaca yang disebabkan oleh adanya gangguan neurologis (otak). Siswa dengan kesulitan belajar dalam membaca (*dyslexia*) memiliki tiga sub tipe. Yaitu, sub tipe fonologi, sub tipe visual, dan sub tipe campuran. Siswa dengan *dyslexia* sub tipe visual, memiliki kesulitan pada saat membaca kata-kata dalam posisi terbalik, kesulitan untuk mengidentifikasi huruf yang merupakan bayangan cermin satu sama lain. Huruf yang sering kali sulit dibedakan adalah huruf p-q, p-b, b-d, w-m, & n-u. Untuk dapat membedakan huruf-huruf tersebut siswa dengan *dyslexia* harus memiliki keterampilan visual-spasial terlebih dahulu.

Dengan kata lain siswa mampu menentukan arah (kanan, kiri, depan, belakang, kanan depan, kanan belakang, kiri depan , kiri depan, atas-bawah). Dengan begitu barulah siswa dapat melatih keterampilan membaca secara lebih efektif.

Seperti yang telah dialami oleh salah seorang siswa berinisial “ M “ yang saat ini duduk di kelas III SD N Susukan 06 Ciracas Jak-Tim. M mengalami kesulitan belajar membaca. Karena hal ini, M menjadi siswa yang kurang percaya diri, dan sering kali di cap bodoh. Hal itu juga mengakibatkan motivasi siswa M dalam melatih keterampilan membacanya sangat kurang, karena siswa yang menghindari tugas membaca. Siswa “ M “ juga mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi huruf. Khususnya dalam mengidentifikasi huruf b-d, p-b, n-u, dan m-w.

Setelah ditelusuri lebih lanjut, ternyata siswa tersebut belum memiliki keterampilan visual-spasial yang belum cukup baik. Siswa sering kali merasa bingung pada saat diminta untuk menunjukkan arah. Pada saat guru meminta siswa menunjukkan arah sebanyak 5 kali, siswa hanya menjawab dengan benar sebanyak 2 kali. 1 kali benar, dan 1 kali menjawab dengan ragu-ragu, hingga kemudian dibenarkan oleh guru.

Pengaruh keterampilan visual-spasial terhadap keterampilan membaca telah dibahas di dalam jurnal penelitian Giulia Giovagnoli,dkk (2016), yang diberi judul “ *The Role of Visual-Spatial Abilities in Dyslexia: Age Differences in Children’s Reading?*” . Keterampilan visual-spasial

sangat berpengaruh terhadap keterampilan membaca , dan berdasarkan hasil penelitian yang telah di lakukan oleh Giulia Giovagnoli,dkk (2016) siswa dengan dyslexia memiliki keterampilan visual-spasial yang kurang baik jika dibandingkan dengan siswa tanpa dyslexia¹.

Dalam melatih keterampilan visual-spasial guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif. Hal tersebut bertujuan agar pembelajaran yang dilakukan tidak monoton, dan siswa tidak akan merasa bosan dalam melaksanakan prosesnya. Keterampilan visual-spasial dapat dilatih atau ditingkatkan dengan melalui berbagai media, dan permainan tradisional.

Belum lama ini, pelatihan keterampilan visual-spasial telah dilakukan oleh Francesco Precenzano,dkk di tahun 2017. Pelatihan keterampilan visual-spasial dilakukan pada anak-anak yang terkena migran tanpa aura (migran umum) secara acak. Pelatihan dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak "allenare le abilità visuo-spaziali".² Perangkat lunak ini menawarkan dalam bentuk permainan klasik dan menguji serangkaian latihan yang merangsang persepsi

¹ Giulia Giovagnoli, et al. *The Role of Visual-Spatial Abilities in Dyslexia: Age Differences in Children's Reading?* (Italy: Roma University, 2016), p.6.

² Francesco Precenzano, et al. *Visual-spatial training efficacy in children affected by migraine without aura: a multicenter study*, jurnal ini di publikasikan di *Drove press journal* oleh *Neuropsychiatric Disease and Treatment*, 27 Januari 2017, p.254-256.

visual, seperti rotasi gambar, pemutaran trek, rekonstruksi gambar atau foto, orientasi konfigurasi visual, dan organisasi spasial.

Keterampilan *visual-spatial* juga dapat dilatih dengan menggunakan KAVIS (Karpét Visual-Spasial). KAVIS dirancang untuk melatih keterampilan siswa dalam *visual-spatial*. Dengan menggunakan media KAVIS siswa dapat melatih keterampilan visual-spatsialnya sambil bermain. Sehingga, suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Pada penggunaannya KAVIS dilengkapi dengan aplikasi VISPA, sebagai bentuk dari program pemebelajaran visual-spasial. Pembuatan media KAVIS terinspirasi dari adanya karpét *dance pad* pada permainan *DDR (Dance Dance Revolution)*, yang biasa dimainkan anak-anak di rumah maupun di supermarket modern saat ini.

DDR dan juga dikenal sebagai *Dancing Stage* di game sebelumnya di Eropa, Asia Tengah, Timur Tengah, Afrika, Asia Selatan dan Oceania, dan juga beberapa game lain di Jepang, adalah musik seri video game yang diproduksi oleh Konami. Diperkenalkan di Jepang pada tahun 1998 sebagai bagian dari seri bermain dan dirilis di Amerika Utara dan Eropa pada tahun 1999, *Dance Dance Revolution* adalah seri perintis dari *rhythm* dan jenis video game³.

³ Wikipedia.org, *Dance_Dance_Revolution*, 2018, (https://en.wikipedia.org/wiki/Dance_Dance_Revolution), p. 1. Diunduh tanggal 19 Juni 2018.

Pemain berdiri di atas "panggung dansa" dan menginjak panah berwarna yang diletakkan di bagian tengah karpet, dengan menggunakan kaki mereka untuk isyarat musik dan visual. Pemain dinilai berdasarkan seberapa baik mereka mengatur waktu berdansa mereka dengan pola yang disajikan kepada mereka dan diizinkan untuk memilih lebih banyak musik untuk dimainkan jika mereka menerima skor kelulusan.

Vidio animasi berdansa yang diiringi dengan musik membuat para pemain DDR (*Dance Dance Revolution*) merasa asik pada saat berdansa diatas *dancepad*. Sehingga, pemain tidak pernah merasa jenuh dalam menggunakan DDR. Musik dan jenis tarian yang beragam, serta tingkat kesulitan yang dapat dipilih langsung oleh pemain. Menambah minat pemain dalam memainkan DDR dikala waktu senggang.

DDR juga dapat menjadi sarana dalam latihan *aerobic*. Hal ini dibuktikan dengan adanya beberapa pemain regular melaporkan bahwa mereka telah kehilangan 5-20kg berat badannya. Contohnya yang terjadi pada Matthew Keene's yang kehilangan berat badannya

sebanyak 68kg dan Yashar Efandi's yang mengaku kehilangan 39kg berat badannya selama empat bulan memainkan DDR.⁴

Permainan ini juga banyak dijadikan fasilitas di sekolah. Karena melihat manfaat dan daya tarik siswa yang luar biasa terhadap permainan ini. Pada tahun 2006, Konami mengumumkan bahwa permainan DDR masuk kedalam bagian program *fitness* secara bertahap di 765 sekolah negara bagian Barat Virginia, yang dimulai dengan 103 sekolah menengah selama dua tahun belakangan. Program ini berdasarkan penelitian di Virginia bagian Barat *University's Motor Development Center*. Kemudian *California Institute of Technology* memperbolehkan mahasiswanya menggunakan DDR untuk memenuhi sebagian dari kebutuhan pendidikan jasmaninya, karena siswa dapat merancang program kebugaran mereka sendiri. *University of Kansas* memiliki kelas untuk Dance Dance Revolution terbuka bagi siswa untuk mengambil kursus 1 jam kredit. Selanjutnya dikabarkan bahwa kelompok pelatih telah menjual 600 sistem ke sekolah di UK.⁵

Untuk memperoleh hasil yang bagus dalam memainkan DDR. Pemain dituntut untuk mempunyai keterampilan visual-spasial yang telah cukup baik. Jika kemampuan visual-spasial pemain belum cukup baik. Pemain tidak dapat memperoleh hasil yang maksimal. Karena

⁴ *Ibid.*, P. 8.

⁵ *Ibid.*, P. 8.

keterampilan visual-spasial menjadi kunci utama dalam meniru setiap gerakan dansa yang ada pada aplikasi stepmania. Namun, pemain dapat melatih keterampilan visual-spasial nya jika memainkan DDR secara rutin.

Mengingat manfaat, dan daya tarik dari permainan DDR secara visual maupun auditori. Membuat permainan DDR dirasa cocok untuk dijadikan sebagai media pembelajaran untuk melatih keterampilan visual-spasial. Hanya saja, dibutuhkan pengembangan untuk disesuaikan dengan karakteristik, kemampuan, dan kebutuhan siswa. Khususnya pada siswa dengan kesulitan belajar membaca yang membutuhkan pelatihan keterampilan visual-spasial.

Pengembangan dilakukan, karena beberapa fitur yang ada pada permainan DDR dianggap tidak sesuai dengan tingkat kemampuan dan kebutuhan siswa dengan kesulitan belajar membaca. Seperti, ritme musik yang terlalu cepat, petunjuk arah yang digunakan untuk berdansa terlalu kompleks. Sehingga dapat membuat siswa bingung. Maka dari itu, akan dibuat media pembelajaran KAVIS (Karpets Visual-Spasial) sebagai bentuk pengembangan media pembelajaran, yang bertujuan untuk melatih keterampilan visual-spasial siswa dengan kesulitan belajar membaca.

Layaknya pemain yang berada di atas panggung dansa *DDR*, dengan media KAVIS siswa akan terlibat langsung dalam menggunakan keterampilan spasial. KAVIS yang akan dilengkapi dengan aplikasi VISPA ini nantinya akan memuat materi pembelajaran spasial (kanan, kiri, depan, belakang & kombinasi) dan evaluasi. Serta diharapkan juga nantinya media pembelajaran ini dapat digunakan untuk intervensi kemampuan visual-spasial siswa dengan kesulitan belajar membaca. Selain itu alasan lainnya dalam pemilihan media, adalah KAVIS dapat menciptakan suasana belajar aktif, santai, dan menyenangkan namun tetap memiliki suasana yang kondusif.

Berdasarkan gambaran tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Mengembangkan Media KAVIS (Karpas Visual-Spatial) Bagi Siswa dengan Kesulitan Belajar Membaca (*Dyslexia*)”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

- a. Keterampilan dasar apa yang harus dimiliki siswa dengan *dyslexia* dalam proses pembelajaran ?
- b. Hambatan apa saja yang dihadapi dalam keterampilan membaca ?
- c. Media pembelajaran apa yang tepat bagi siswa dengan *dyslexia* untuk meningkatkan keterampilan visual-spatial.?

- d. Bagaimana pengembangan produk dari media KAVIS (Karpets Visual-Spatial) untuk meningkatkan keterampilan visual-spatial bagi siswa dengan kesulitan belajar di dalam membaca (*dyslexia*)".?

C. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah :

- a. Media yang digunakan adalah media KAVIS (Karpets Visual-Spatial).
- b. Materi yang ada dalam media KAVIS, yaitu materi spatial (kanan, kiri, atas, bawah, kanan atas, kanan bawah, kiri atas, dan kiri bawah)
- c. Media Kavis akan di uji coba di SD N Susukan 06 Pagi Ciracas Jakarta Timur.

D. Fokus Pengembangan

Fokus pengembangan pada penelitian ini adalah "Bagaimana pengembangan produk dari media KAVIS (Karpets Visual-Spatial) untuk Bagi siswa dengan kesulitan belajar membaca (*dyslexia*) ?"

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Kegunaan Hasil penelitian ini sebagai berikut:

a. Teoritis

Menjadi sumbangan pemikiran dalam pengembangan ilmu berkenaan dengan pengembangan media pembelajaran, dalam

melatih keterampilan visual-spatial guna meningkatkan keterampilan membaca.

b. Praktisi

1. Bagi Siswa

Untuk membantu siswa dalam mengenal keterampilan visual-spatial dan memperkecil kesulitan siswa dalam hal membaca.

2. Bagi Guru

Dengan adanya pendekatan penggunaan media pembelajaran KAVIS (Karpets Visual-Spatial) diharapkan dapat menambah pengetahuan dan keterampilan guru dan dapat dijadikan acuan media yang praktis untuk menstimulus pembelajaran

3. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi dan referensi bagi penelitian selanjutnya. Dalam pengembangan media pembelajaran di kekhususan lainnya atau pun dalam penelitian tindakan sebagai kelanjutan dari penelitian ini.