

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

American Psychiatric Association (Hodges et al., 2020), menyatakan bahwa *Autism Spectrum Disorder* (ASD) merupakan gangguan *neurodevelopmental* yang kompleks, yang berdampak pada kemampuan komunikasi, interaksi sosial, serta perilaku anak. Selain itu, anak autis sering mengalami hambatan dalam pemrosesan informasi, fokus yang terbatas, dan preferensi terhadap stimulasi visual (*American Psychiatric Association*, 2013). Karakteristik ini dapat secara signifikan memengaruhi perkembangan bahasa mereka, termasuk kemampuan membaca.

Kemampuan berbahasa sendiri secara umum, diidentifikasi oleh Almadiliana et al. (2021) dalam penelitiannya menyatakan bahwa terdapat empat keterampilan utama: menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Di antara keempat keterampilan ini, kemampuan membaca memegang peranan penting dalam konteks akademis dan kehidupan sehari-hari siswa, termasuk bagi siswa autis yang mungkin memiliki gaya belajar visual yang kuat. Kemampuan membaca yang minim mengakibatkan keterbatasan dalam komunikasi, yang sering menyulitkan interaksi sosial, serta berpotensi berdampak pada kemampuan akademik dalam pembelajaran. Salah satu kemampuan akademik dalam pembelajaran yaitu kemampuan membaca.

Kemampuan membaca merupakan kemampuan dasar yang penting untuk keberhasilan belajar dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Ketidakmampuan membaca pada anak usia sekolah secara signifikan akan mempersulit mereka dalam memahami dan menguasai berbagai bidang studi, mengingat membaca adalah kemampuan dasar yang penting. Hal ini sejalan dengan pendapat yang diungkapkan oleh J.W. Lerner (Ali, 2021), yang menyatakan bahwa kemampuan membaca menjadi prasyarat utama untuk keberhasilan dalam berbagai bidang studi. Apabila anak pada usia sekolah tidak memiliki kemampuan membaca, anak akan mengalami kesulitan untuk memahami berbagai bidang studi di jenjang pendidikan selanjutnya.

Maka dari itu, menanamkan kemampuan membaca sejak dini sangat penting agar anak dapat "membaca untuk belajar".

Kemampuan membaca dapat diklasifikasikan menjadi dua tingkatan, yaitu membaca dasar (permulaan) dan membaca lanjut (pemahaman). Fase awal dalam mempelajari cara membaca adalah membaca permulaan. Membaca permulaan pada dasarnya adalah proses pembelajaran awal membaca yang sistematis, dimulai dari pengenalan huruf melalui simbol visual dan pemahaman dengan penekanan pada hubungan konsisten antara bentuk huruf dan bunyinya. Tahap ini bertujuan agar melatih siswa untuk mampu mengartikulasikan berbagai kombinasi huruf, sebelum mencapai pemahaman kata yang bermakna, yang kemudian dilanjutkan dengan pembelajaran berbasis simbol mulai dari pengenalan bunyi huruf, penyusunan menjadi suku kata, pembentukan kata, hingga penyusunan kalimat sederhana (Hapsari, 2019).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada siswa SDLB, diperoleh gambaran bahwa kemampuan membaca permulaan siswa masih beragam dan berada pada tahap awal perkembangan. Sebagian siswa telah mampu mengenali huruf abjad, namun masih memerlukan bimbingan dalam menggabungkan huruf menjadi suku kata dan membaca kata sederhana. Terdapat pula siswa yang baru mampu melabeli benda atau gambar dengan bantuan visual, serta masih sering melakukan kesalahan dalam penyebutan huruf atau suku kata.

Selain dari kemampuan akademik, hasil pengamatan juga menunjukkan bahwa siswa memiliki karakteristik belajar yang khas. Beberapa siswa cenderung mudah terdistraksi, sulit mempertahankan fokus dalam waktu lama, dan memerlukan aktivitas pembelajaran yang menarik secara visual. Sebagian siswa menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap media digital seperti tablet atau laptop, sedangkan yang lain lebih responsif terhadap penggunaan gambar, warna, dan suara. Kondisi ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang bersifat monoton atau berbasis teks kurang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Lebih lanjut, penggunaan media fisik memiliki keterbatasan, terutama dalam tahap pengenalan huruf, suku kata, dan kata. Media yang bersifat tetap dan tidak adaptif kurang mampu mengakomodasi perbedaan kemampuan siswa. Selain itu, media fisik memerlukan ruang penyimpanan, mudah rusak, sering hilang, dan membutuhkan waktu tambahan bagi guru untuk menyiapkannya. Penggunaan media yang sama secara berulang juga berpotensi menimbulkan kebosanan pada siswa. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan belajar siswa autis dengan media pembelajaran yang tersedia saat ini.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, siswa autis membutuhkan media pembelajaran membaca permulaan yang lebih fleksibel, interaktif, dan mampu menyesuaikan tingkat kesulitan dengan kemampuan individu. Media pembelajaran juga perlu meminimalkan distraksi, memberikan stimulus visual dan audio, serta dapat digunakan secara berulang tanpa risiko kerusakan. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga adaptif terhadap karakteristik belajar siswa autis.

Menyikapi kebutuhan tersebut, media pembelajaran interaktif berbasis mobile menggunakan *Smart Apps Creator* (SAC) menjadi solusi yang relevan. Media ini menggabungkan unsur visual, audio, dan interaktivitas sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, media digital lebih fleksibel digunakan di berbagai tempat, tidak mudah rusak, serta dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan di Maitri School, dapat disimpulkan bahwa siswa autis memerlukan media pembelajaran membaca permulaan yang bersifat interaktif, adaptif, dan sesuai dengan karakteristik belajar mereka. Media pembelajaran yang tersedia saat ini belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan tersebut. Oleh karena itu, pengembangan media interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) menjadi kebutuhan yang mendesak untuk mendukung pembelajaran membaca permulaan yang lebih efektif.

Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa media interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) dapat menjadi alat yang dapat membantu

siswa dalam pembelajaran untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh penelitian yang dilakukan oleh Jaiz et al. (2022) menunjukkan pengembangan multimedia interaktif berbasis *Smart Apps Creator* pada pembelajaran tematik di SD/MI. Penelitian ini mengembangkan multimedia interaktif untuk tema jelajah angkasa luar dan menemukan bahwa multimedia ini valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, Alwan (2020) mengembangkan game edukasi berbasis Android dan PC menggunakan *Smart Apps Creator* untuk anak berkebutuhan khusus tuna rungu. Game ini menggunakan metode Scrum dan berfokus pada pembelajaran tentang batik, termasuk motif, ornament, alat dan bahan, serta bahasa isyarat. Meskipun penelitian sebelumnya menunjukkan potensi media interaktif dan game edukasi dalam pembelajaran, terdapat gap yang perlu diisi. Penelitian tentang pengembangan media interaktif spesifik untuk pembelajaran membaca permulaan bagi siswa autis dengan memanfaatkan *Smart Apps Creator* masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi gap tersebut dengan mengembangkan media interaktif berbasis *Smart Apps Creator* yang dirancang khusus untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran membaca permulaan siswa autis, seperti yang telah diidentifikasi pada observasi di Maitri School.

Berdasarkan temuan tersebut, media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) memiliki potensi besar dalam meningkatkan kelayakan pembelajaran bagi siswa autis. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) yang bertujuan untuk membantu siswa autis dalam pembelajaran di kelas terkait membaca permulaan. Diharapkan, media ini dapat memberikan manfaat bagi anak dengan autisme dalam mengembangkan kemampuan membaca permulaan mereka secara lebih optimal di dalam kelas, serta membantu guru dalam menyampaikan materi dan mencapai tujuan pembelajaran secara lebih menarik dan interaktif.

Media interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC), merupakan media pembelajaran yang dibuat dan dikembangkan dengan menggabungkan gambar dan suara, dimana media tersebut dapat digunakan pada *smartphone* atau

tablet. Selain itu, menu yang ada pada media interaktif dibuat seminimalis mungkin untuk memudahkan siswa autis dalam penggunaannya. Menu utama dari media interaktif ini terdapat menu petunjuk berisi fungsi dari setiap tombol yang ada pada media interaktif tersebut. Kemudian menu materi yang berisi pengenalan abjad/huruf, pengenalan hewan dan benda sekitar yang disesuaikan berdasarkan suku kata KV-KV dan KV-KVK. Selain itu menu utama lainnya terdapat evaluasi berupa kuis interaktif yang memiliki tiga tingkat level kesulitan. Pada menu evaluasi atau kuis terdapat pemberian *reward* atau penguatan positif dan penguatan negatif berupa logo disertakan suara yang muncul untuk menyatakan jawaban benar atau salah. Dalam evaluasi berupa kuis siswa akan memperoleh skor berdasarkan hasil yang didapatkan, namun sesi evaluasi berupa kuis ini dapat dilakukan berulang. Hal ini diharapkan siswa dapat mengingat dan memahami materi secara lebih mendalam.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disajikan, dapat diidentifikasi beberapa masalah utama, yaitu:

1. Media pembelajaran seperti kartu huruf, *flipbook* kata, atau alat bantu yang bersifat tetap dan tidak adaptif sering digunakan secara seragam, padahal setiap siswa memiliki kebutuhan dan tingkat pemahaman yang berbeda-beda.
2. Media pembelajaran fisik yang digunakan saat ini (seperti papan tulis, buku tulis, kartu huruf, dan *flipbook* kata) mudah rusak, hilang, serta kurang menarik perhatian siswa autis.
3. Maitri School belum memiliki media interaktif berbasis *mobile* menggunakan *Smart Apps Creator* (SAC) dalam pembelajaran membaca permulaan, padahal penelitian menunjukkan efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan belajar siswa autis.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah yang diteliti dibatasi yaitu:

1. Pengembangan media ini dibatasi pada pemanfaatan fitur-fitur SAC yang mendukung pembelajaran anak autis, termasuk desain visual yang

disederhanakan, konten audio pendukung, serta interaktivitas yang sesuai dengan karakteristik kognitif dan sensorik siswa autis.

2. Pembelajaran membaca permulaan pada siswa autis di Maitri School, dengan fokus pada 3 (tiga) tahap utama, yaitu mengenal huruf, mengenal dan membaca suku kata (KV-KV, dan KV-KVK), dan membaca kata dengan berbantuan nama hewan, benda sekitar, dan media visual pendukung.
3. Penelitian ini dibatasi pada siswa autis tingkat kekhususan ringan-sedang di Maitri School pada jenjang SDLB.

D. Perumusan Masalah

Berikut ini adalah rumusan masalah yang diangkat dari latar belakang di atas, sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan media interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa autis di Maitri School?
2. Bagaimana mengembangkan media interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa autis di Maitri School?
3. Bagaimana kelayakan media interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) dalam meningkatkan kemampuan kemampuan membaca permulaan pada siswa autis di Maitri School?

E. Tujuan Penelitian

Berikut ini adalah tujuan dari penelitian ini, yaitu:

1. Untuk menganalisis kebutuhan media interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa autis di Maitri School
2. Untuk mengembangkan dan menghasilkan media interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa autis di Maitri School.
3. Untuk mengevaluasi kelayakan media interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa autis di Maitri School

F. Kegunaan Hasil Penelitian

A. Secara Teoritis

1. Memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khusus, terutama terkait pengembangan dan penggunaan media interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa autis.
2. Memperkaya literatur dan referensi mengenai strategi pembelajaran yang efektif bagi siswa autis, khususnya dalam peningkatan kemampuan membaca permulaan.

B. Secara Praktis

1. Bagi Siswa

Membantu siswa dalam melakukan pembelajaran melalui media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, serta meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa autis dalam mengembangkan keterampilan membaca permulaan.

2. Bagi Guru

Menyediakan alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa autis, serta dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan interaktif.

3. Bagi Sekolah

Memberikan masukan untuk pengembangan kurikulum dan strategi pembelajaran yang lebih efektif bagi siswa autis, serta dapat meningkatkan kualitas pelayanan pendidikan bagi siswa autis di Maitri School.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Menjadi referensi dan landasan untuk penelitian lebih lanjut terkait pengembangan media pembelajaran bagi siswa autis.