

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Mengenal huruf merupakan suatu kegiatan yang penting untuk dipelajari bagi setiap orang sejak dini. Pentingnya mengenal huruf itu bertujuan membantu seseorang untuk dapat belajar membaca di kemudian hari. Karena membaca merupakan salah satu kemampuan dasar yang seharusnya dimiliki oleh setiap orang, maka pentinglah belajar mengenal dan memahami huruf baik dari bentuk maupun cara mengucapkannya.

Banyak cara dan media yang dapat membantu seseorang belajar mengenal huruf. Belajar mengenal huruf itu tidak hanya dapat dilakukan di sekolah saja tapi juga dapat dilakukan dimanapun. Belajar mengenal huruf ini, mulai dapat diajarkan sejak anak usia dini. Dalam proses belajar tersebut, diperlukan kegiatan belajar yang menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Terlebih untuk anak berkebutuhan khusus, salah satunya yaitu anak dengan autisme. Anak dengan autisme adalah anak yang mempunyai hambatan untuk berkomunikasi verbal dan non-verbal, serta hambatan untuk berinteraksi sosial dengan lingkungannya yang memerlukan layanan pendidikan khusus.

Anak dengan autisme memerlukan sistem pembelajaran yang kontinyu dan konsisten agar, suatu materi dapat melekat dalam kemampuan kognitifnya. Terlebih materi dasar sebelum dapat memulai membaca yaitu mengenal huruf. Guru dan orang tua anak dengan autisme patut untuk saling bekerja sama dalam memberikan materi tersebut secara kontinu dan konsisten, baik di rumah maupun di sekolah.

Media pembelajaran yang digunakan pun patut dirancang semenarik mungkin, agar tumbuhlah motivasi belajar anak dengan autisme dalam mengenal huruf. Terkadang media pembelajaran yang menarik di sekolah, belum tentu dimiliki oleh orang tua di rumah. Orang tua mungkin kesulitan untuk membuat ataupun membeli media pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat memudahkan orang tua maupun guru untuk membimbing anak dengan autisme di rumah bahkan di mana saja.

Media pembelajaran juga dapat dikembangkan seiring berjalannya waktu, dengan menyesuaikan masa kebudayaan dan kebutuhan. Dilihat dari masa kehidupan kita saat ini, yaitu masa revolusi Industri 4.0, pengembangan aplikasi dalam gawai merupakan salah satu ide yang tepat untuk mengembangkan media pembelajaran yang sudah ada.

Berdasarkan fakta lapangan, terdapat beberapa anak dengan autisme yang masih belum dapat mengenal huruf dengan baik. Untuk itu, diperlukan

media pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran mengenal huruf bagi mereka. Serta, berdasarkan data penelitian yang sudah ada dikatakan bahwa anak dengan autisme lebih mudah memahami suatu objek menggunakan media visual dan audio. Kedua jenis media ini dapat digunakan dengan menggunakan multimedia interaktif. Salah satu multimedia interaktif yaitu aplikasi berbasis sistem software Android. Aplikasi ini sudah banyak digunakan oleh masyarakat pada zaman sekarang untuk memudahkan kegiatan sehari-hari, bahkan memudahkan anak untuk belajar dimana saja termasuk anak dengan autisme.

Karena hal tersebut, maka pada pengembangan ini peneliti akan mencoba mengembangkan aplikasi dalam gawai yang bernama ASA (Aku Suka Alfabet) untuk anak dengan autisme. Media gawai ASA ini berbasis android. Media yang digunakan dalam gawai tersebut berfungsi untuk membantu anak dengan autisme dalam mengenal huruf. Tema yang digunakan pada media gawai ASA dalam pengembangan ini yaitu "Hutan Rimba/Jungle". Karena tema yang digunakan yaitu "Hutan Rimba/Jungle", maka contoh-contoh nama dan gambar yang terdapat di dalam media yaitu hewan.

Berdasarkan hasil pencarian, peneliti menemukan bahwa sudah banyak beredar aplikasi dalam gawai yang berfungsi untuk mengenalkan huruf kepada anak-anak. Namun, di dalam aplikasi tersebut belum ada video pengenalan

huruf dengan peraga yang sebenarnya, karena lebih banyak menggunakan animasi serta belum adanya aplikasi mengenal huruf yang mempunyai sistem pemberitahuan atau notifikasi untuk sebagai pengingat waktu belajar. Serta media pembelajaran mengenal huruf untuk anak autisme yang memiliki frekuensi pemakaiannya tinggi yaitu flash card. Menurut peneliti media pembelajaran tersebut sulit untuk digunakan dimana saja dan kapanpun, sedangkan cara belajar anak dengan autisme yaitu secara kontinyu dan konsisten agar materi yang dipelajarinya dapat melekat di dalam memori ingatan mereka. Karena itulah peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran gawai ASA dengan tiga keunggulan.

Keunggulan yang pertama yaitu, media gawai ASA mempunyai fitur proses pengenalan huruf secara bertahap serta tes evaluasi. Proses pengenalan huruf tersebut terdiri dari mengenalkan huruf alfabet secara berurut (A-Z), tes evaluasi yang menarik dan menyenangkan, serta terdapat hasil evaluasi di akhir tes. Media gawai ASA mengajak anak dengan autisme untuk aktif juga dalam menyebutkan huruf dengan bernyanyi. Tes evaluasi akan disajikan dalam bentuk permainan yaitu mencocokkan bentuk huruf dengan bentuk huruf lainnya yang sesuai dan mencocokkan huruf dengan media audio penyebutan huruf yang sesuai. Tentunya juga, media gawai ASA akan didesain semenarik mungkin agar anak dengan autisme dapat belajar dengan menyenangkan.

Yang kedua, di dalam media gawai ASA terdapat video beserta audio yang akan diperagakan oleh seorang peraga, tidak dalam bentuk animasi. Video-audio tersebut akan membantu anak dengan autisme untuk mendengar dan mengucap tata cara penyebutan huruf di setiap alfabetnya dengan baik.

Dan yang terakhir, di dalam media gawai ASA akan ada sebuah fitur tabel jadwal hari dan waktu belajar yang dapat diisi oleh orang tua. Fitur tersebut dapat mengingatkan orang tua dengan menggunakan sistem media pemberitahuan. Secara tidak langsung, media pembelajaran gawai ASA dapat mendorong orang tua untuk membimbing anak dengan autisme belajar di rumah bahkan dimana pun.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah yang telah dijabarkan sebelumnya, ada beberapa masalah yang diidentifikasi, yaitu :

1. Bagaimana media pembelajaran gawai ASA (Aku Suka Alfabet) untuk membantu mengenal huruf bagi anak dengan autisme?
2. Bagaimana cara menggunakan media pembelajaran gawai ASA (Aku Suka Alfabet) untuk membantu mengenal huruf bagi anak dengan autisme?
3. Bagaimana evaluasi media pembelajaran gawai ASA (Aku Suka Alfabet) untuk membantu mengenal huruf bagi anak dengan autisme?

C. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Media yang dikembangkan dalam model pengembangan ini adalah media pembelajaran dalam bentuk aplikasi gawai yang didesain untuk membantu kemampuan mengenal huruf bagi anak autisme yang belum mengenal huruf sebagian ataupun sepenuhnya.
2. Materi pembelajaran mengenal huruf dibatasi pada bentuk huruf, cara penyebutan huruf, mencocokkan bentuk huruf dengan suatu bentuk huruf lainnya yang sesuai, dan mencocokkan huruf dengan media audio penyebutan huruf yang sesuai.

D. Fokus Pengembangan

Fokus pengembangan pada penelitian ini adalah “bagaimana media pembelajaran gawai ASA (Aku Suka Alfabet) untuk membantu mengenal huruf bagi anak dengan autisme?”.

E. Manfaat Hasil Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini berupa pengembangan media pembelajaran aplikasi ASA (Aku Suka Alfabet) dalam gawai untuk membantu kemampuan mengenal huruf bagi anak dengan autisme yang belum mengenal huruf sebagian ataupun

sepenuhnya. Penelitian ini diharapkan dapat mempengaruhi kemampuan mengenal huruf bagi anak dengan autisme serta bermanfaat bagi dunia pembelajaran pendidikan khusus di dalam revolusi industri 4.0.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi anak

Sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat membantu dalam mengenal bentuk huruf, cara penyebutan huruf, serta cara mengucapkan huruf tersebut, dan sebagai tahap awal anak autisme untuk dapat membaca nantinya.

b. Bagi orang tua

Diharapkan orang tua turut ikut serta bekerjasama dalam membimbing anak autis secara kontinyu dan konsisten agar perkembangan kemampuan mengenal huruf pada anak autisme dapat berkembang maksimal dengan menggunakan media gawai ASA yang juga dapat dilakukan dimana saja.

c. Bagi guru

Media gawai ASA diharapkan menjadi salah satu media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk digunakan di sekolah untuk membantu anak autisme mengenal huruf.

d. Bagi peneliti

Media gawai ASA diharapkan menjadi referensi pembelajaran dalam belajar mengenal huruf bagi anak autisme, sehingga dapat dikembangkan lebih maksimal dikemudian h

