

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Disleksia bukanlah sebuah penyakit atau ketidakmampuan, anak yang mengidap disleksia tidak ada bedanya dengan anak – anak normal pada umumnya. Menurut pengertiannya, disleksia adalah kondisi ketidakmampuan belajar pada seseorang yang mengakibatkan tidak dapat melakukan aktifitas membaca dan menulis secara benar, lebih dari itu, pengidap disleksia sering mengalami masalah dalam menentukan urutan ke atas ke bawah, ke kiri ke kanan dan sulit menerima perintah yang seharusnya diteruskan memori ke otak. Menurut catatan Asosiasi Disleksia Indonesia, pengidap disleksia di Indonesia di tahun 2010 mencapai 10% dari 50 juta anak usia sekolah, hal ini tentunya akan menghambat perkembangan anak dalam proses belajar mengajar^[1].

Disleksia bisa terjadi pada anak di semua tingkatan kecerdasan, baik itu pada anak dengan kecerdasan di bawah rata-rata maupun di atas rata-rata. Namun kebanyakan disleksia terjadi pada keluarga yang memiliki gen disleksia. Sampai sekarang belum diketahui secara pasti penyebab disleksia yang terjadi pada sebuah keluarga yang berlangsung secara turun temurun^[2].

Kesulitan belajar pada anak disleksia, biasanya ditandai dengan gejala awal seperti kesulitan mengingat huruf, kesulitan membedakan huruf dan sering terbalik dalam menggunakan huruf yang hampir sama seperti b, d, p, q, u, n. Kesulitan inilah yang mengakibatkan anak disleksia mengalami masalah dalam membaca dan menulis^[2].

Mengatasi kesulitan belajar pada anak disleksia harus dilakukan dengan memahami terlebih dahulu cara belajar anak disleksia. Hal ini karena anak disleksia cenderung melihat huruf dengan cara yang berbeda dari anak normal^[2].

Anak disleksia memiliki cara pandang dan melihat huruf secara terbalik dan lebih mudah memahami sesuatu dalam bentuk gambar^[2]. Maka dari itu untuk mengatasi kesulitan belajar anak disleksia dibutuhkan sebuah metode hand drawing (dislect) dengan mengikuti sebuah alur huruf atau angka.

Dari referensi yang telah kami kumpulkan, kami sebagai *developer* akan membuat sebuah aplikasi tentang pembelajaran dan pelatihan untuk penyandang disleksia ringan khususnya tentang pengejaan huruf.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

Bagaimana cara menghasilkan salah satu media pembelajaran alternatif untuk membaca dan menulis bagi anak penyandang disleksia ringan ?

1.3 Batasan Masalah

Pembuatan aplikasi ini memiliki tujuan yang sudah direncanakan untuk itu kami menetapkan batasan masalah yang terdapat pada aplikasi ini yaitu sebagai berikut :

1. Pengguna yang menjadi target adalah para pengidap disleksia pada usia dini yaitu 5-8 tahun yang masih efektif diberikan pelatihan dan pembelajaran.

2. Pembelajaran hanya kata, huruf, dan angka.
3. Penyandang disleksia ringan.
4. Lebih diarahkan untuk pengejaan.
5. Aplikasi hanya untuk pengguna android.

1.4 Tujuan

Berdasarkan pada latar belakang dan rumusan masalah di atas maka tujuan dari proyek akhir ini sebagai berikut :

1. Menghasilkan salah satu media pembelajaran alternatif untuk membaca dan menulis bagi anak penyandang disleksia ringan.
2. Meningkatkan kemampuan belajar pada anak disleksia ringan.

1.5 Metodologi Penyelesaian Masalah

Metodologi yang akan digunakan untuk menyelesaikan proyek akhir ini adalah :

1.5.1 Studi Literatur

Masalah dalam proyek akhir ini berkaitan dengan pengumpulan literatur-literatur. Literatur tersebut berupa artikel, internet, dan sumber lain tentang platform Android. Studi literatur juga dilakukan dengan mempelajari sistem kerja aplikasi-aplikasi yang pernah ada.

1.5.2 Analisis Kebutuhan Sistem

Pada tahap ini menganalisa kebutuhan dan kemampuan target user tentang aplikasi berbasis android. Analisis dilakukan berdasarkan karakteristik berupa pengetahuan, dan pengalaman.

1.5.3 Penerapan Aplikasi

Perancangan aplikasi dilakukan dengan berbagai macam segi perancangan, yaitu

1. Fungsionalitas

Sebelum merancang suatu aplikasi, hal yang harus dilakukan terlebih dahulu adalah melakukan rancangan fungsionalitas sesuai kebutuhan yang diberikan kepada pengguna pengidap disleksia. Terdapat beberapa fungsionalitas, yaitu :

Mengenali huruf menggunakan metode *hand drawing*.

2. Desain Aplikasi

Setelah perancangan fungsionalitas telah selesai dilakukan, selanjutnya adalah melakukan perancangan desain aplikasi. Dalam perancangan desain aplikasi sangat perlu mengetahui target *user* karena hal ini sangat penting bagi interaksi antara *user* dan aplikasi.

Desain aplikasi yang akan digunakan untuk aplikasi Dislect ini adalah desain yang menggunakan prinsip desain kesederhanaan.

1.5.4 Uji Coba

Saat aplikasi telah selesai diciptakan maka harus dilakukan uji coba untuk mengetahui kekurangan yang terdapat pada aplikasi yang telah dibuat. Uji coba ini dilakukan dengan cara mendatangi target *user* secara langsung dan memberikan aplikasi untuk dicoba oleh *user*. Uji coba akan dilakukan ke sekolah luar biasa yang ada di daerah Bandung. Jumlah koresponden terdapat 10 orang dan teknik uji coba yang akan dilakukan dengan mengajarkan secara langsung penggunaan aplikasi.

1.5.5 Penerapan Aplikasi

Penerapan aplikasi ini adalah tahap terakhir dari semua proses yang telah dijalani, tahap terakhir adalah penerapan aplikasi pada target *user* yaitu anak penyandang disleksia ringan usia 5-8 tahun.

1.6 Pembagian Tugas

Pembagian tugas dan tanggung jawab setiap anggota pada pengerjaan aplikasi Dyslexia Lecture adalah sebagai berikut :

Tabel 1 Pembagian Tugas

Tugas	Abdul Raffi	Fadhil Ghifari	Rifqi Fauzan
Android Coding			
Desain Interface			
Desain Mockup			
Pembuatan Video Promosi			
Pembuatan Aset Aplikasi			
Dokumentasi PA			