

**PROPOSAL**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SMART BOX* BERBASIS  
*PATTERN RECOGNITION* UNTUK KEMAMPUAN MEMBACA ANAK  
BERKEBUTUHAN KHUSUS di SD NEGRI 2 KESIK**



**MARDIATI SOLIHAH  
190102089**

Proposal ini disusun sebagai persyaratan  
dalam melakukan penelitian skripsi

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN (FIP)  
UNIVERSITAS HAMZANWADI  
2023**



## **KATA PENGANTAR**

**Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh**

Alhamdulillahirobbil'alamin puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan ridho-Nya sehingga penulis masih diberikan kesehatan, kesabaran, dan yang terlebih lagi karunia kemauan serta tekad yang dianugerahkan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan proposal yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* Berbasis *Pattern Recognition* untuk Kemampuan Membaca Anak Berkebutuhan Khusus di SD Negeri 2 Kesik**" ini dengan maksimal.

Penulis juga mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang ikut terlibat dalam penyusunan proposal ini. Proposal ini dibuat dengan tujuan untuk memenuhi persyaratan untuk melakukan penelitian skripsi. Penulis menyadari sepenuhnya tidak ada satupun manusia yang sempurna di dunia ini, begitu juga dengan penyusunan proposal ini. Oleh karena itu, kepada para pembaca diharapkan untuk memberikan kritik dan saran yang membangun.

Akhir kata, dengan segala keterbatasan yang penulis miliki, penulis tetap berharap semoga proposal ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan khususnya bagi penulis sendiri.

**Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh**

Selong, 20 Juli 2023

Penulis

**Mardiati Solihah**  
**190102089**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Fokus Masalah dan Rumusan Masalah .....	9
D. Tujuan Pengembangan .....	10
E. Spesifikasi Produk.....	10
F. Manfaat Pengembangan .....	11
G. Asumsi Pengembangan .....	12
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>14</b>
A. Kajian Teori .....	14
1. Media Pembelajaran.....	14
2. Media <i>Smart Box</i> .....	22
3. Anak Berkebutuhan Khusus.....	26
4. Membaca Permulaan.....	33
B. Penelitian yang Relevan .....	35
C. Kerangka Pikir .....	37
D. Pertanyaan Penelitian .....	40
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>41</b>
A. Model Pengembangan .....	41
B. Prosedur Pengembangan .....	45
C. Desain Uji Coba Produk.....	49
1. Desain Uji Coba .....	49
2. Subjek Uji Coba .....	51
3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	51
4. Teknik Analisis Data.....	56
<b>DAFTAR PUSAKA.....</b>	<b>59</b>

## **DAFTAR GAMBAR**

**Gambar 2.1 Kerangka Pikir**

**Gambar 3.1 Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan Borg and Gall**

**Gambar 3.2 Desain Penelitian dan Pengembangan Borg and Gall yang disederhanakan**

## **DAFTAR TABEL**

**Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media**

**Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi**

**Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Respon Siswa**

**Tabel 3.4 Kisi-Kisi Tes Kemampuan Siswa**

**Tabel 3.5 Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala Lima**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Berdasarkan peraturan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2016 tentang penyandang disabilitas menyatakan bahwa penyandang disabilitas mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan inklusif agar bisa mengakses pembelajaran yang bermutu di seluruh tingkatan dan jenis fasilitas pendidikan (Kemendikbud, 2016). Berdasarkan peraturan tersebut, maka setiap peserta didik mempunyai hak untuk mendapat Pendidikan dan pengajaran yang sesuai dengan kebutuhan yang dimilikinya agar menjadi warga negara yang cerdas.

Pendidikan inklusif adalah sistem penyelenggaraan pendidikan yang memberikan kesempatan kepada semua peserta didik yang memiliki kelainan dan memiliki potensi kecerdasan atau bakat istimewa dalam lingkungan pendidikan secara bersama-sama dengan peserta didik pada umumnya (Garnida, 2015:48). Pernyataan tersebut didukung oleh Pendidikan Inklusif memiliki dasar hukum dan pelaksanaan yaitu Permendiknas Nomor 70 tahun 2009 tentang pendidikan inklusif bagi peserta didik yang memiliki kelainan dan memiliki Potensi Kecerdasan atau Bakat Istimewa. Pendidikan Inklusif memiliki tujuan yaitu bagi peserta didik yang memiliki kelainan, memiliki potensi kecerdasan dan atau bakat istimewa, yaitu: memberikan kesempatan yang seluas-luasnya kepada semua peserta didik yang memiliki kelainan fisik, emosional, mental, dan sosial, atau memiliki potensi kecerdasan dan atau

bakat istimewa untuk memperoleh pendidikan yang bermutu sesuai dengan kebutuhan dan kemampuannya mewujudkan penyelenggaraan pendidikan yang menghargai keanekaragaman, dan tidak diskriminatif bagi semua peserta didik (Permendiknas Nomor 70 tahun 2009).

Penyelenggaraan Pendidikan Inklusif ini dimaksudkan untuk memberikan kesempatan kepada semua peserta didik yang memiliki kelainan dan memiliki potensi kecerdasan dan atau bakat istimewa untuk mengikuti pendidikan atau pembelajaran dalam satuan pendidikan tertentu sesuai dengan kebutuhan serta kemampuannya yang dilakukan secara bersama-sama dengan peserta didik pada umumnya, dalam menunjang terlaksananya pendidikan Inklusif di sekolah reguler khususnya jenjang Sekolah Dasar (SD) perlu adanya media atau alat pendukung dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Berangkat dari hal tersebut, banyak sekali sekolah-sekolah penyelenggara pendidikan Inklusif tidak memperhatikan adanya media pembelajaran yang efektif tentunya bisa digunakan juga oleh siswa berkebutuhan khusus dalam Peraturan Gubernur Nusa Tenggara Barat (NTB) Nomor 2 tahun 2016.

Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) merupakan murid yang mengalami gangguan dalam hal fisik, intelegensi, dan sosial sehingga membutuhkan layanan pendidikan khusus sesuai dengan kebutuhannya. Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) disebut juga dengan sebutan anak luar biasa, anaka berkelainan, anak disabilitas, dan juga disebut dengan anak difabel yang dimana anak difabel ini adalah anak yang dalam proses pertumbuhan dan



perkembangan secara signifikan mengalami hambatan atau penyimpangan baik secara fisik, mental-intelektual, sosial atau emosional dibandingkan dengan anak-anak lain seusianya sehingga mereka memerlukan pelayanan pendidikan khusus. Dikatakan anak berkebutuhan khusus (ABK) apabila penyimpangannya itu bersifat berat atau permanen sehingga dengan kondisinya itu mereka membutuhkan bantuan atau layanan khusus. Secara statistiknya di Indonesia kondisi anak yang mengalami kebutuhan khusus (ABK) selalu menunjukkan angka peningkatan dari tahun ke tahun, secara faktual dapat dijadikan perbandingan mengenai data anak yang mengalami kebutuhan khusus (Sulthon, 2020:1-2). Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) berdasarkan hambatan atau penyimpangan yang dialaminya yaitu hambatan fisik, mental-intelektual, sosial-emosional, dan komunikasi, maka jenis-jenis anak berkebutuhan khusus dapat dikategorikan menjadi beberapa hambatan salah satunya adalah hambatan anak disleksia.

Disleksia merupakan suatu kondisi pemerosesan input atau masukan informasi yang berbeda dari anak normal yang biasa ditandai dengan kesulitan dalam membaca sehingga dapat mempengaruhi area kognisi, seperti daya ingat, kecepatan pemerosesan input, kemampuan pengaturan waktu, aspek koordinasi, dan pengendalian gerak (Atmaja, 2018:258). Berdasarkan kutipan di atas disleksia dapat dikatakan sebuah bentuk kesulitan belajar yang dialami oleh seseorang yang melakukan kegiatan membaca yang diakibatkan oleh sebagian saraf dalam otak yang tidak bekerja secara optimal. Anak disleksia salah satu jenis murid berkebutuhan khusus yang perlu mendapatkan

layanan pendidikan yang sesuai dengan kekhususannya. Ciri-ciri yang terlihat pada anak disleksia adalah ketidakmampuannya dalam membedakan atau menulis huruf. Namun dalam hal ini tidak semua huruf yang tidak bisa di bedakan, namun hanya huruf-huruf tertentu saja terutama huruf yang mempunyai bentuk yang hampir sama, misalnya huruf n dan m, huruf b dan d, atau huruf p dan q, dan lain-lain.

Kemampuan literasi membaca sangatlah penting bagi setiap anak, karena kemampuan membaca merupakan kunci dari kemampuan anak untuk menguasai semua materi pembelajaran. Dengan kemampuan membaca pada dalam diri anak maka prestasi yang dihasilkan semakin meningkat dari sebelumnya. Berdasar informasi yang di dapatkan dari SuaraNTB, kemampuan membaca di NTB masih sangatlah kurang yang disebabkan oleh beberapa factor seperti faktor keluarga, lingkungan sekitar, sosial, lingkungan sekolah. Sehingga pada raport pendidikan kabupaen Lombok Timur nilai litersai membaca anak masih kurang dari 50%. Oleh karena itu sangat dibutuhkan media pembelejaran yang sangat menarik agar anak lebih senang dan gembira dalam belajar membaca (Kemendikbud, 2022).

Dalam kemampuan belajar terutama dalam meningkatkan kemampuan membaca anak maka dibutuhkan media-media pembelajaran yang sangat menarik sebagai alat yang dapat memudahkan siswa dalam menerima pembelajaran. Media pembelajaran sendiri merupakan suatu alat, bahan ataupun berbagai macam komponen yang digunakan dalam kegiatan belajar

mengajar untuk menyampaikan pesan dari pemberi pesan kepada penerima pesan.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang diberikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa (Misykat, 2018).

Berdasarkan hasil Observasi yang dilaksanakan di SDN 2 KESIK Kecamatan Masbagik, maka penulis mampu menggali informasi bahwa di SDN 2 Kesik terdapat 5 siswa di kelas 3 yang masih mengalami kesulitan dalam membedakan dan menghafal huruf yang hampir sama seperti membedakan huruf b dan d, m dan n, p dan q, m dan w. Dalam hal ini siswa tersebut masih kesulitan dalam membedakan huruf-huruf tersebut, misalnya huruf (d) dibaca (b) atau huruf (b) dibaca (d). Peristiwa tersebut dapat mengakibatkan siswa kesulitan dalam membaca dengan baik dan benar. Dari hasil analisis kebutuhan guru menunjukkan bahwa biasanya guru menggunakan media pembelajaran kartu kata yang disediakan oleh pihak sekolah. Setiap huruf hanya terdiri dari satu kartu yang bertuliskan satu jenis huruf. Cara penggunaannya hanya dengan memperlihatkan kartu huruf tersebut kepada siswa sehingga siswa hanya dapat melihat kartu dan mendengarkan suara guru menyebut huruf yang diperlihatkan. Metode seperti

ini tidak efektif karena hanya melibatkan pendengaran dan penglihatan. Tidak melibatkan semua sensorik yang dimiliki oleh siswa, selain itu juga fasilitas untuk mengajar contohnya media pembelajaran yang disediakan oleh sekolah masih kurang sehingga dapat mengakibatkan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran.

Akibat dari ketidakmampuannya dalam membedakan atau menuliskan huruf akan mempengaruhi prestasi belajar siswa dan jika siswa belum bisa membaca maka siswa akan ketinggalan materi pelajaran yang seharusnya mampu dikuasai. Apabila hal tersebut dibiarkan dengan terus menerus dan tidak ditangani dengan baik maka siswa akan semakin ketinggalan dan bukan hanya untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia saja akan tetapi bisa berdampak ke semua mata pelajaran lainnya. Adapun permasalahan yang muncul dari hasil observasi adalah siswa masih kesulitan dalam membedakan huruf-huruf yang memiliki bentuk yang hampir sama seperti b, d, n, m, w, p, q, ng, ny. Guru belum mengetahui cara membuat media yang menarik sesuai dengan kebutuhan siswa, perlu diadakannya penanganan khusus untuk anak yang masih kesulitan dalam membaca, dan masih belum tersedianya media yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan yakni dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan Penggunaan media pembelajaran dalam penanganan siswa yang literasi membacanya masih kurang dapat di atasi dengan menggunakan media

pembelajaran, dan dengan begitu siswa mampu membedakan huruf-huruf yang sebelumnya sulit dikenal dan dibedakan oleh siswa.

*Smart Box* merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan anak dalam membedakan dan mengenal huruf, didalam *smart box* terdapat berbagai macam gambar yang bisa membantu siswa untuk lebih mengenal huruf dan kata, kartu-kartu huruf yang di buat dengan semenarik mungkin agar anak lebih mudah memahami dan menghafal huruf-huruf baik huruf vokal maupun huruf konsonan, dalam *box* tersebut terdapat puzzle kata dan puzzle kalimat sehari-hari. *Smart Box* ini memiliki ciri khas sendiri yaitu berbasis *Pattern Recognition*, yang dimana *Pattern Recognition* ini sebuah metode berbentuk pengenalan pola yang dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, sehingga siswa dapat dengan mudah mengenal dan memahami materi yang disampaikan oleh guru terutama kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca.

Berdasarkan hasil dari penelitian yang sudah dikaji, maka dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang ditemukan yaitu kesulitan siswa dalam membedakan dan menghafal huruf-huruf kapital yang hampir sama seperti b dan d, n dan m, p dan q, m dan w. Guru belum mengetahui cara membuat media yang menarik sesuai dengan kebutuhan siswa, perlu diadakannya penanganan khusus untuk anak yang masih kesulitan dalam membaca, dan masih belum tersedianya media yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Peristiwa tersebut dapat mengakibatkan siswa kesulitan dalam

membaca dengan baik dan benar. Akibat dari ketidakmampuannya dalam membedakan atau menuliskan huruf akan mempengaruhi prestasi belajar siswa dan jika siswa belum bisa membaca maka siswa akan ketinggalan materi pelajaran yang seharusnya mampu dikuasai.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan yakni dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan Penggunaan media pembelajaran dalam penanganan siswa yang literasi membacanya masih kurang dapat di atasi dengan menggunakan media pembelajaran, dan dengan begitu siswa mampu membedakan huruf-huruf yang sebelumnya sulit dikenal dan dibedakan oleh siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka dapat mengakomodasi modalitas anak, dan sangat penting diadakan penelitian dengan judul “Pengembangan Pembelajaran *Literasi Smart Box* berbasis *pattern recognition* untuk Kemampuan membaca anak berbasis Literasi Dasar di SD Negri 2 Kesik”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang masalah di atas maka dapat di identifikasikan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kesulitan siswa dalam membedaka huruf-huruf yang memiliki bentuk yang hampir sama seperti b, d, n, m, w, p, q, ng, ny.
2. Guru belum mengetahui cara membuat media pembelajaran yang menarik sesuai dengan kebutuhan siswa.
3. Belum tersedianya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

4. Perlu diadakannya penanganan khusus untuk anak yang masih kesulitan dalam membaca.

### **C. Fokus dan Rumusan Masalah**

#### **1. Fokus Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah di temukan pada rumusan masalah di atas, maka turunan yang akan menjadi fokus masalah adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* berbasis *Pattern Recognition* untuk kemampuan membaca permulaan pada anak berkebutuhan khusus (dileksia) di SD Negeri 2 Kesik.
- b. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran *Literasi Smart Box* Berbasis *Pattern Recognition* dalam meningkatkan kemampuan membaca anak di SD Negeri 2 Kesik.

#### **2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan fokus masalah di atas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- a. Bagaimana rancang bangun Media Pembelajaran *Smart Box* Berbasis *Pattern Recognition* untuk Kemampuan Membaca Anak Berkebutuhan Khusus di SDN 2 Kesik?
- b. Bagaimana tingkat kelayakan Media Pembelajaran *Smart Box* Berbasis *Pattren Recognition* untuk Kemampuan Membaca Anak Berkebutuhan Khusus di SD Negeri 2 Kesik

#### **D. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses rancang bangun Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* berbasis *Pattern Recognition* untuk Kemampuan Membaca Permulaan Anak Berkebutuhan Khusus di SD Negeri 2 Kesik.
2. Untuk mengetahui bagaimana kelayakan Media Pembelajaran *Smart Box* Berbasis *Pattern Recognition* untuk Kemampuan Membaca permulaan Anak Berkebutuhan Khusus di SD Negeri 2 Kesik.

#### **E. Spesifikasi Produk**

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran ini berbentuk box yang di dalamnya terdapat papan *literasi smart box* yang menggunakan metode *pattren recognition*.
2. Di dalam *smart box* terdapat games yang berbentuk *puzzle* yang dapat memudahkan siswa untuk mengaplikasikan media tersebut.
3. Media pembelajaran *smart box* ini bersifat fleksibel yang bisa digunakan kapan saja dan dimana saja.
4. Penggunaan media pembelajaran *smart box* ini memiliki kepraktisan yang menarik dan sederhana dalam menggunakannya.
5. Metode *Pattern Recognition* dapat memudahkan siswa dalam mengenal dan menghafal huruf yang susah dikenali.



## **F. Manfaat Pengembangan**

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis.

### **1. Manfaat Teoretis**

Dari hasil penelitian ini penulis mengharapkan penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah khasanah dan wawasan penelitian tentang pembelajaran bahasa, khususnya belajar huruf permulaan yang menggunakan media kartu huruf bergambar.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Guru**

Penerapan Literasi Smart Box ini diharapkan dapat membantu guru dalam penyampaian materi. Literasi Smart Box ini diharapkan dapat berfungsi untuk mendorong guru meningkatkan kompetensi profesional dalam menciptakan inovasi media pembelajaran yang pada akhirnya mampu meningkatkan motivasi, minat dan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini memberikan alternative pemilihan media pembelajaran yang pas dalam pembelajaran Bahasa khususnya pembelajaran mengenal huruf agar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

#### **b. Bagi Siswa**

Melalui penerapan literasi smart box di SDN 2 Kesik Kecamatan Masbagik, siswa diharapkan dapat membedakan dan menulis huruf dengan baik. Melalui media sederhana ini, siswa dan

siswi bisa mendapatkan manfaatnya sebagai berikut: 1) dapat menumbuhkan minat membaca siswa; 2) mampu mendorong siswa untuk memiliki kompetensi yang baik dalam pembelajaran bahasa; 3) mampu memunculkan ide-ide baru pada siswa; 4) dapat menambah motivasi murid dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya mengenal huruf.

c. Bagi Sekolah

Bagi sekolah penerapan media literasi smar box ini bisa dan mampu menumbuhkan kompetensi profesional guru untuk melakukan pembelajaran yang efektif di kelas, dapat memberikan inspirasi terhadap guru untuk menciptakan media-media yang dapat menunjang pembelajaran lain sehingga mutu pembelajaran di sekolah dapat ditingkatkan.

## **G. Asumsi Pengembangan**

Asumsi Pengembangan media pembelajaran “smart box” terhadap siswa berkebutuhan khusus (disleksia) dalam meningkatkan kemampuan membaca anak bahwa ini merupakan bentuk dukungan yang harus dikembangkan guru dan sekolah agar penyelenggaraan pendidikan Inklusif dapat berjalan sesuai dengan prinsipnya yakni totalitas penuh dalam melaksanakannya. Sehingga harapan dari peneliti, dengan adanya pengembangan pembelajaran “ Smart Box” dapat membantu siswa yang mengalami keterlambatan membaca dalam memahami materi yang diberikan oleh guru, serta mengedukasi siswa disleksia dalam memperbanyak kosakata

sebagai alat untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan masyarakat sekolah. Asumsi pengembangan melalui pengembangan pembelajaran “Smart box” ini adalah sebagai berikut:

1. Dengan menggunakan media ini siswa dengan mudah memahami huruf dan kata pada materi yang ditampilkan berupa teks, gambar.
2. Proses belajar mengajar akan lebih mudah karena media pembelajaran akan memperjelas pesan pembelajaran.
3. Media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media merupakan bentuk jamak dari medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Daryanto, 2013:4). Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Jadi secara Bahasa media pembelajaran berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Media pembelajaran merujuk pada instrumen-instrumen yang dapat membawa sebuah informasi yang dibawa pengajar dari sebuah sumber belajar kepada pembelajar. Media pembelajaran apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap Dewi & Budiana, (2018: 4). Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media pembelajaran. Secara lebih khusus, pengertian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap,

memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan isi pesan-pesan dari pembelajaran kepada peserta didik. Dan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan atau menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan hingga mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik dengan sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar dapat mencapai tujuan yang efektif.

Menurut Sanaky kata kunci dari media pembelajaran antara lain: adanya alat atau instrument pengantar, adanya kegiatan menyalurkan informasi atau materi pembelajaran, adanya keterlibatan instrument fisik dalam menyalurkan materi pembelajaran, adanya sumber belajar yang merupakan asal diperolehnya materi pembelajaran, dan keterkaitan antara pembelajar, pengajar, materi, dengan tujuan pembelajaran Dewi & Budiana, (2018: 4)

Sukoco (2014) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat, bahan ataupun berbagai macam komponen yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk menyampaikan pesan dari pemberi pesan kepada penerima pesan.

Berdasarkan pendapat para ahli tentang definisi media pembelajaran di atas, dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang terdapat disekitar lingkungan siswa yang dapat digunakan untuk

menyampaikan pesan media pembelajaran yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dalam proses belajar-mengajar. Dengan demikian, selain sebagai alat bantu dalam pembelajaran, media juga dapat digunakan sebagai motivator siswa dalam belajar dan membantu mereka mengingat materi yang telah dipelajari.

#### **b. Macam-macam Media Pembelajaran**

Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dibagi menjadi beberapa bagian sebagai berikut pada Selamet (2020:5):

- 1) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan otoric. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadiankejadian yang otori secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
- 2) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film slide, video, dan lain sebagainya.
- 3) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
- 4) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media ini adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafts.

- 5) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Poster merupakan gabungan antara gambar dan tulisan dalam satu bidang yang memberikan informasi tentang satu atau dua ide pokok. Poster hendaknya dibuat dengan gambar dekoratif dan huruf yang jelas.
- a) Karikatur dan kartun Karikatur merupakan garis yang dicoret dengan spontan yang menekankan kepada hal-hal yang dianggap penting, beda antara poster dan karikatur terletak pada karikatur kadang-kadang lebih menggigit dan kritis.
  - b) Media Gambar/Foto merupakan media reproduksi bentuk asli dalam dua dimensi. Foto ini merupakan alat visual yang efektif karena dapat divisualisasikan sesuatu yang akan dijelaskan dengan lebih konkrit dan realistis. Informasi yang disampaikan dapat dimengerti dengan mudah karena hasil yang diragakan lebih mendekati kenyataan melalui foto yang diperlihatkan kepada anak-anak, dan hasil yang diterima oleh anak-anak akan sama.
  - c) Media Gambar sederhana, bagi guru yang kurang pandai menggambar dapat mempergunakan gambar sederhana dalam menerangkan materi pelajaran hanya dengan membuat garis dan lingkaran (stick figure). Gambar semacam ini digunakan

hampir untuk semua tingkat pelajaran atau kecerdasan. Penggunaannya tidak saja menarik tetapi juga dapat mengikat perhatian dan memperjelas ide atau informasi yang dikemukakan.

- d) Media Komik merupakan media yang mempunyai sifat sederhana, jelas, mudah dipahami. Oleh sebab itu media komik berfungsi sebagai media otic dan edukatif. Sungguhpun demikian penggunaan komik sebagai media pengajaran, guru harus hati-hati sebab seringkali lebih bersifat komersil tanpa mempertimbangkan akibat yang ditimbulkan.

### **c. Ciri-Ciri Media Pembelajaran**

Kustandi dan Sutjipto (2013:13), mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu melakukannya.

- 1) Ciri fiksatif (*fixative property*) merupakan ciri yang menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi, suatu peristiwa pada penggunaan media seperti fotografi, *video tape*, *audio tape*, disket komputer, *compact disk* dan film.
- 2) Ciri manipulatif (*manipulative property*) merupakan suatu transformasi atau perubahan suatu objek karena media memiliki ciri manipulatif tersendiri.



- 3) Ciri distributif (*distirbutive property*) merupakan ciri yang memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan dengan kejadian tersebut.

#### **d. Fungsi Media Pembelajaran**

Kustandi (2013:22) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Kedudukan media dalam sistem pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Alat bantu
- 2) Alat penyalur pesan
- 3) Alat penguatan (*reinforcemen*)
- 4) Wakil guru dalam menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas dan menarik.

Media pembelajaran sangat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran antara pendidik dan peserta didik, yakni untuk menyampaikan pesan dari inti pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik, siswa lebih mudah memahami dan mengerti materi yang disampaikan oleh guru.

Pendapat lain dari Levie dan Lentz, memperjelas empat fungsi media pembelajaran terutama pada media visual yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris

(Karsidi, 2018: 9). Keempat fungsi tersebut secara terperinci dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Fungsi atensi

Media visual berfungsi mengarahkan dan menarik perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada materi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau yang menyertai teks materi pelajaran.

2) Fungsi afektif

Media visual menggugah emosi dan sikap siswa melalui gambar atau lambang visual, fungsi ini dapat dilihat dari tingkat kenyamanan siswa ketika membaca teks bergambar.

3) Fungsi kognitif

Media visual berfungsi memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mendengar informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar atau lambang visual.

4) Fungsi kompensatoris

Media visual berfungsi membantu siswa yang lemah dalam membaca atau memahami teks dengan cara memberikan konteks sehingga lebih mudah dalam mengorganisasikan dan mengingat kembali informasi dalam teks.

Berdasarkan uraian di atas, beberapa fungsi media pembelajaran antara lain dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan

membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain itu, fungsi media pembelajaran terutama pada media visual, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.

#### **e. Manfaat Media Pembelajaran**

Yani (2013:35), mengemukakan bahwa secara umum media pembelajaran mempunyai manfaat sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera seperti misalnya:
  - a) Obyek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realitas gambar, film bingkai, film dan model.
  - b) Obyek yang kecil, dibantu dengan proyektor, film bingkai, film menggambar.
- 3) Media pembelajaran dapat menimbulkan kegairahan belajar peserta didik, dan memberikan interaksi yang lebih langsung terjadi antara peserta didik dengan lingkungan sekitar, memungkinkan peserta didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya sesuai dengan rasa ingin tahunya dan tahap perkembangan kognitifnya.
- 4) Dalam interaksi guru dengan siswa, guru akan banyak mengalami kesulitan bila mana latar belakang guru dan siswa berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pembelajaran.

Selain itu, *Encyclopedia of Education Research* mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- a) Memberikan dasar-dasar yang konkrit untuk berpikir dan mengurangi verbalisme.
- b) Media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik.
- c) Memberikan dasar-dasar yang penting pada proses perkembangan belajar peserta didik.
- d) Memberikan pengalaman nyata dan menumbuhkan kegiatan mandiri pada siswa
- e) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkelanjutan, terutama yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.
- f) Membantu perkembangan berbahasa.
- g) Menambah variasi dalam kegiatan pembelajaran.

## **2. Media *Smart Box***

### **a. Pengertian *Media Smart Box***

*Smart Box* merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan anak dalam membedakan dan mengenal huruf, di dalam *smart box* terdapat berbagai macam gambar yang bisa membantu siswa untuk lebih mengenal huruf dan kata, kartu-kartu huruf yang di buat dengan semenarik mungkin agar anak lebih mudah memahami dan menghafal huruf-huruf baik huruf vokal maupun huruf konsonan, dalam *box* tersebut terdapat puzzle kata dan puzzle kalimat sehari-hari Yuliastri (2021).

Penggunaan *literasi smart box* ini dapat membantu anak dalam bereksplorasi sesuai dengan kemampuannya serta dapat melatih daya ingatannya, belajar melalui bermain, serta dapat melatih daya pikir anak dalam menyelesaikan masalah-masalah yang terdapat dalam media *literasi smart box* sehingga mampu meningkatkan kemampuan literasi membaca anak dengan optimal.

**b. Ciri-ciri *Smart Box***

Adapun karakteristik dari media pembelajaran literasi *smart box* yakni:

1) Berisi gambar dan kata-kata

Pesan dituangkan dalam bentuk tulisan dan gambar yang mengandung makna tertentu.

2) Media visual diam

Gambar yang ditampilkan bukan gambar yang bisa bergerak melainkan gambar yang diam tanpa animasi.

3) Puzzle kata

Puzzle kata ini adalah media yang di gunakan untuk menyusun atau memainkan huruf perhuruf yang sesuai dengan susunan gambar yang di sediakan.

4) Bahan ajar cetak

Kartu bergambar ini merupakan bahan ajar cetak yang pembuatanya melalui proses pencetakan atau printing.

5) Menekankan pada persepsi indera penglihatan

Kartu bergambar ini lebih ditekankan pada indera penglihatan, media kartu huruf bergambar ini termasuk media grafis.

**c. Cara Penggunaan Media Pembelajaran *Smart Box***

Media pembelajaran smart box ini dapat digunakan dengan cara sebagai berikut:

- 1) Siswa dapat menempel gambar yang sudah di sediakan dalam kotak yang sudah di sediakan di dalam media smart box
- 2) Siswa dapat menyusun huruf yang sesuai dengan gambar
- 3) Siswa dapat menyusun kata yang sesuai dengan gambar dan mencocokkan dengan pola yang sudah di sediakan.

**d. Manfaat Media Pembelajaran *Smart Box***

Media pembelajaran literasi *smart box* ini tentu memiliki banyak manfaat bagi siswa yang berada di bangku sekolah dasar yang dimana dalam media ini terdapat banyak kartu-kartu yang di berikan huruf yang sudah di disain dengan menarik mungkin.

Penggunaan media literasi *smart box* ini terdapat kartu huruf sebagai media pembelajaran yang mempunyai manfaat terhadap penerimaan murid terhadap materi pembelajaran. Trisniwati (2014) menyatakan bahwa beberapa manfaat yang dapat diambil dari penggunaan kartu huruf yaitu:

- 1) Dapat membaca dengan mudah.

Permainan kartu huruf dapat membantu anak untuk mengenal

huruf dengan mudah, sehingga membantu anak-anak dalam kemampuan membacanya. Huruf disajikan dengan bentuk yang menarik, berwarna.

2) Mengembangkan daya ingat otak kanan.

Permainan kartu huruf dapat mengembangkan kemampuan otak kanan karena dapat melatih kecerdasan emosi, kreatif, dan intuitif.

3) Memperbanyak perbendaharaan kata.

Permainan kartu huruf terdapat gambar dan tulisan dari makna gambar yang tertera pada kartu, sehingga dapat memperbanyak perbendaharaan kata yang dimiliki anak-anak. Stimulasi huruf yang berwarna dapat menarik murid untuk belajar.

Di samping itu, John D. Latuheru mengungkapkan fungsi permainan kartu huruf adalah sebagai berikut (Astuti, 2022:24)

- a) Kondisi atau situasi saat permainan sangat penting bagi anak didik karena anak-anak bersikap lebih positif terhadap permainan kartu itu.
- b) Permainan dapat mengajarkan fakta dan konsep secara tepat guna dengan cara pembelajaran konvensional pada objek yang sama.
- c) Pada umumnya permainan kartu dapat meningkatkan motivasi belajar anak didik, permainan dapat juga mendorong siswa untuk saling membantu satu sama lain.

- d) Bantuan yang paling baik dari media permainan adalah domain efektif (yang menyangkut perasaan atau budi pekerti) yaitu memberi bantuan motivasi untuk belajar serta bantuannya dalam masalah yang menyangkut perubahan sikap.
- e) Guru maupun siswa dapat menggunakan permainan kartu mana yang mengandung nilai yang paling tinggi dan bermakna untuk mencapai tujuan pembelajaran.

**e. Kelebihan Media Pembelajaran *Smart Box***

Kelebihan media pembelajaran *smart box* sebagai berikut:

- 1) Sifatnya kongkrit, lebih realistis dalam menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan verbal semata.
- 2) Dapat membatasi ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek, atau peristiwa yang dapat di bawa ke kelas.
- 3) Dapat mengatasi keterbatasan pengamatan.
- 4) Memudahkan siswa dalam mengenal huruf, kata, dan kalimat.
- 5) Memudahkan guru dalam menyampaikan materi.

**3. Anak Berkebutuhan Khusus**

**a. Pengertian Anak Berkebutuhan Khusus**

Anak berkebutuhan khusus (ABK) yang disebut juga dengan anak luar biasa, anak berkelainan, anak disabilitas, dan juga anak difabel adalah anak yang dalam proses pertumbuhan dan perkembangan secara signifikan mengalami hambatan atau penyimpangan baik secara fisik, mental-intelektual, social, atau



emosional disbanding dengan anak-anak lain seusianya sehingga mereka memerlukan pelayanan pendidikan khusus (Depdiknas, 20014:1). Anak berkebutuhan khusus (*special needs children*) dapat diartikan sebagai anak yang lambat (*slo*) atau anak yang mengalami gangguan (*retarded*) yang tidak pernah berhasil di sekolah anak-anak paada umumnya atau sekolah umum. Anak berkebutuhan khusus (ABK) juga dapat diartikan sebagai anak yang mengalami gangguan fisik, mental, intelegensi serta emosi sehingga diharuskan pembelajaran secara khusus seperti *disability*, *impairment*, dan *handicap*. Menurut *World Healty Organization* (WHO) definisi dari masing-masing istilah tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) *Disability*, keterbatasan atau kurangnya kemampuan yang dihasilkan dari (*impairment*) untuk menampilkan aktivitas sesuai dengan aturannya atau masih dalam batas norma, biasanya digunakan dalam level individu.
- 2) *Impairment*, kehilangan atau ketidak normalan dalam hal psikologis, atau struktur anatomi atau fungsinya, biasanya digunakan dalam level organ.
- 3) *Handicap*, ketidak beruntungan individu yang dihasilkan dari *impairment* atau *disability* yang membatasi atau yang menghambat pemenuham peran yang normal pada individu.

Anak berkebutuhan khusus merupakan murid yang mengalami gangguan dalam hal fisik, intelegensi, dan sosial sehingga

membutuhkan layanan pendidikan khusus sesuai dengan kebutuhannya. Layanan tersebut adalah layanan yang diberikan untuk mengembangkan potensi yang di miliknya agar anak tersebut menjadi anak yang cerdas dan dapat berpartisipasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara sesuai dengan amanat yang terkandung dalam undang-undang. Salah satu jenis anak yang berkebutuhan khusus adalah anak *disleksia* yang dimana anak yang mengalami disleksia ini adalah anak yang mengalami kesulitan dalam membaca.

Dikatakan anak berkebutuhan khusus (ABK) apabila penyimpangannya itu bersifat berat atau permanen sehingga dengan kondisinya itu mereka membutuhkan bantuan atau layanan khusus. Secara statistiknya di Indonesia kondisi anak yang mengalami kebutuhan khusus (ABK) selalu menunjukkan angka peningkatan dari tahun ke tahun, secara faktual dapat dijadikan perbandingan mengenai data anak yang mengalami kebutuhan khusus pada tahun 1986 oleh Dirjen Dikdasmen Depdiknas Sulthon, (2020:1-2).

Berdasarkan hambatannya anak berkebutuhan khusus maka jenis-jenis anak yang berkebutuhan khusus dapat di kategorikan menjadi tuna netra, tuna rungu, tuna grahita, autis, tuna daksa, tuna sosial (laras), anak berbakat, dan disleksia. Dari beberapa jenis anak berkebutuhan khusus yang di atas maka yang sesuai dengan hasil observasi yang sudah dilaksanakan yaitu anak yang mengalami kesulitan dalam membaca atau yang disebut dengan anak disleksia.

## **b. Pengertian Disleksia**

Disleksia merupakan suatu kondisi pemerosesan input atau masukan informasi yang berbeda dari anak normal yang biasa ditandai dengan kesulitan dalam membaca sehingga dapat mempengaruhi area kognisi, seperti daya ingat, kecepatan pemerosesan input, kemampuan pengaturan waktu, aspek koordinasi, dan pengendalian gerak (Atmaja, 2018:258). Anak disleksia salah satu jenis murid berkebutuhan khusus yang perlu mendapatkan layanan pendidikan yang sesuai dengan kekhususannya.

Berdasarkan dari pernyataan di atas maka dapat disimpulkan bahwa anak disleksia dapat dikatakan sebuah bentuk kesulitan belajar yang dialami oleh seseorang yang melakukan kegiatan membaca yang di akibatkan oleh sebagian saraf dalam otak yang tidak bekerja secara optimal. Ciri-ciri yang terlihat pada anak disleksia adalah ketidakmampuannya dalam membedakan atau menulis huruf. Namun dalam hal ini tidak semua huruf yang tidak bisa di bedakan, namun hanya huruf-huruf tertentu saja terutama huruf yang mempunyai bentuk yang hampir sama, misalnya huruf n dan m, huruf b dan d, atau huruf p dan q, dan lain-lain.

## **c. Ciri-Ciri Disleksia**

Thomson & Watkins mengatakan bahwa disleksia memiliki kesulitan dalam tugas-tugas berikut:

- 1) Membaca dan menulis.

- 2) Mengorganisir dan memahami waktu.
- 3) Mengingat urutan nomor dan berkonsentrasi dalam jangka waktu yang lama.
- 4) Belajar dan memahami ucapan dan tulisan.
- 5) Mengenali dan mengulang kembali tulisan atau ucapan.
- 6) Menemukan dan mengolah informasi tekstual.

Vernon mengemukakan perilaku anak berkesulitan belajar membaca, sebagai berikut:

- 1) Memiliki kekurangan dalam diskriminasi penglihatan.
- 2) Tidak mampu menganalisis kata menjadi huruf-huruf.
- 3) Memiliki kekurangan dalam memori visual.
- 4) Memiliki kekurangan dalam melakukan diskriminasi auditoris.
- 5) Tidak mampu memahami simbol bunyi.
- 6) Kurang mampu mengintegrasikan penglihatan dengan pendengaran.
- 7) Kesulitan dalam mempelajari asosiasi simbol-simbol ireguler .
- 8) Kesulitan dalam mengurutkan kata-kata atau huruf.
- 9) Membaca kata demi kata.
- 10) Kurang memiliki kemampuan dalam berfikir konseptual

**d. Jenis-jenis Disleksia**

- 1) Disleksia Perifer
  - a) *Disleksia Neglect*

Pada jenis ini, penderita tidak membaca atau salah

membaca 1-2 huruf pertama dari sebuah kata. Contohnya: “dan” dibaca “ban”, “malam” menjadi “alam”, “mulut” menjadi “lutut”.

b) *Disleksia Attention*

Pada jenis ini, penderita mengalami kesulitan untuk membaca beberapa kata secara berurutan. Penderita merasa huruf-huruf dalam kata tersebut berpindah-pindah dan membentuk kata baru. Contohnya: pada kata “malas” dan “salam” dibaca menjadi “malam”.

c) *Disleksia Letter by Letter*

Pada jenis ini, penderita tidak dapat membaca huruf sesuai dengan fonetiknya atau bunyi yang dihasilkan oleh manusia, tetapi sesuai dengan namahuruf tersebut. Disleksia jenis ini lebih mudah dicontohkan ke dalam bahasa Inggris karena huruf dan pelafalan huruf dalam bahasa Inggris karena nama huruf kata “van” huruf V dibaca “VEH” akan tetapi pada penderita disleksia dibaca menjadi “VEE” seperti pada penamaan huruf tersebut.

2) *Disleksia Sentral*

Menurut teori *dual route*, terdapat 2 rute untuk dapat membaca sebuah bacaan, sebagai berikut:

a) *Non-Lexical/ Non-Semantic*

Rute ini bertanggung jawab terhadap pengenalan bentuk huruf dan pelafalan huruf. Rute ini menyebabkan seseorang dapat

membaca sebuah kata yang ada dan tidak ada dalam bahasa Indonesia dengan menggunakan pengalaman pembelajaran.

b) *Lexical/Semantic*

Rute ini menyebabkan seseorang dapat membaca kata yang ada dalam bahasa Indonesia, akan tetapi tidak dapat membaca kata yang tidak ada dalam Bahasa Indonesia dengan baik.

3) Disleksia Nonsemantic Reading

Pada disleksia jenis ini, pemahaman terhadap isi dari bacaan buruk, akan tetapi penderita ini masih dapat membaca kata-kata dari bacaan dengan baik.

4) Disleksia Surface

Pada penderita disleksia ini, penderita akan membaca kata-kata yang sudah dikenal dan diketahui seakan-akan kata tersebut menjadi sulit. Kemudian kata tersebut dicoba untuk dibaca dengan cara mengeja atau mengelompokannya ke dalam suku kata agar lebih mudah.

5) Disleksia Phonological

Pada disleksia ini, penderita lebih mudah untuk membaca kata baru yang baru dikenal. Jenis ini berlawanan dengan disleksia surface.

6) Disleksia Deep

Disleksia jenis deep ini, penderita lebih mudah untuk

membaca kata-kata yang memiliki bentuk cara nyata dan dapat dibayangkan, seperti “buku” dan “rumah”, daripada kata-kata yang bersifat abstrak, seperti “kejujuran” dan “keadilan”.

**e. Cara-cara Mengatasi Anak Disleksia**

Ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi kesulitan belajar pada anak disleksia. Berikut ini beberapa cara yang bisa dilakukan untuk mengatasi anak disleksia seperti:

- 1) Menggunakan media pembelajaran
- 2) Tingkatkan motivasi belajar pada anak
- 3) Tingkatkan rasa percaya diri
- 4) Jangan menyalahkan anak atas kondisi yang dialaminya
- 5) Selalu mendampingi anak dalam belajar.

**4. Membaca Permulaan**

**a. Pengertian Membaca**

Kemampuan membaca pada tidak muncul begitu saja, akan tetapi dengan melalui proses yang panjang dan tahapan perubahan yang muncul dengan cara teratur dan berkesinambungan. Pengertian kemampuan membaca adalah adanya perhatian atau keinginan dan usaha untuk membaca, dan inilah yang perlu di bina pada anak atau peserta didik karena membaca merupakan keterampilan dasar untuk belajar dan apabila seorang suda gemar dalam membaca maka pembaca tidak hanya memperoleh informasi tetapi juga kesenangan dan kepuasan tersendiri.

Upaya yang harus dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah ialah dengan cara melakukan perbaikan pengajaran pemahaman membaca. Untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa maka guru harus bisa memperhatikan apa yang di butuhkan siswa dan seorang guru harus di tuntut agar lebih kreatif dan inopatif dalam mendidik siswa agar minat membaca siswa itu tinggi.

#### **b. Faktor yang mempengaruhi kegiatan membaca**

Adapun beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kegiatan membaca menurut Farida Rahim (2015:16) ada tiga yaitu:

##### 1) Faktor Fisiologis

Mencakup kesehatan fisik, pertimbangan neurologi, dan jenis kelamin. Beberapa ahli mengemukakan bahwa keterbelakan neurologis (berbagai cacat otak) dan kekurangan yang matang secara fisik merupakan salah satu faktor yang dapat mengakibatkan anak gagal dalam meningkatkan kemampuan membaca dan pemahaman terhadap mereka.

##### 2) Faktor Intelektual

Istilah intelektual dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan berpikir yang terdiri dari pemikiran yang esensial mengenai situasi yang diberikan dan mendapat responan secara tepat. Tingkat intelegensi membaca itu sendiri pada hakikatnya proses berpikir dan memecahkan suatu masalah.



### 3) Faktor Lingkungan

Selain faktor fisiologis dan intelektual faktor lingkungan juga ikut serta mempengaruhi kemampuan membaca peserta didik yang dimana faktor lingkungan ini dapat mencakup latar belakang dan pengalaman peserta didik di rumah serta sosial ekonomi keluarga peserta didik itu sendiri.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan merupakan penelitian terdahulu yang berfungsi sebagai acuan untuk mendukung penelitian ini. Berikut ada beberapa penelitian yang sudah relevan sebagai berikut:

1. Penelitian pertama ini dilakukan oleh Delfi Citra Utami (2017), dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Kartu Huruf terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD Negeri 1 Rajabasa Raya Bandar Lampung", metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Quasi Experiment. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan media kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1. Hal ini terbukti bahwa adanya perbedaan pada kemampuan membaca siswa sebelum dan sesudah digunakan media kartu huruf. Rata-rata hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media kartu huruf lebih tinggi dari nilai rata-rata hasil belajar siswa yang tidak menggunakan kartu huruf. Hasil analisis hitung lebih besar dari.
2. Penelitian kedua yang dilakukan oleh Asih Mardati (2015) dan Muhammad Nur Wangid dengan menggunakan prosedur penelitian dan

pengembangan model Dick and Carey yang berjudul "Pengembangan Media Permainan Kartu Gambar dengan Teknik Make a Match untuk Kelas 1 SD". Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk berupa media permainan kartu gambar dinyatakan layak digunakan pada pembelajaran tematik-integratif untuk kelas 1 SD N Percobaan 3 Pakem. Hal ini ditunjukkan pada hasil penilaian ahli media yang diperoleh rerata nilai 4,37 dengan kriteria nilai "Sangat Baik". Sedangkan hasil dari penilaian ahli materi, praktisi dan teman sejawat diperoleh rerata nilai 4,25 dengan kriteria "Sangat Baik". Hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media diperoleh rata-rata nilai 81,41 dan setelah menggunakan media diperoleh 85,12.

3. Penelitian yang ketiga dilakukan oleh Wahyu Rajasa (2015) yang mengembangkan media kartu bergambar pengenalan sinyal wasit dalam permainan bola basket untuk siswa sekolah menengah atas. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D) dengan 8 tahap yaitu: 1) analisis potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) produk akhir, 8) uji coba produk. Hasil penelitian dalam pengembangan ini adalah tingkat kelayakan sebesar 90% dan kelayakan dari ahli media sebesar 88% berdasarkan ujicoba kelompok kecil, kelayakan dari kartu bergambar pengenalan sinyal wasit sebesar 95% dan uji coba pada kelompok besar sebesar 87% jadi media kartu bergambar pengenalan wasit dalam permainan bola basket layak digunakan pada kelas X.

4. Penelitian keempat dilakukan oleh Fitriani (2021) yang mengembangkan media *Smart Box* untuk pembelajaran *Education for Sustainable Development* di Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan metode *focus group discussion (FGD)*. *Focus group discussion* adalah salah satu metode penelitian kualitatif yang paling populer. *FDG* adalah diskusi terstruktur yang digunakan untuk mendapatkan informasi mendalam tentang suatu topik atau pembahasan yang memiliki 7 langkah yaitu: 1) mengidentifikasi tujuan atau objek penelitian; 2) mengidentifikasi pertanyaan-pertanyaan atau permasalahan tentang objek penelitian; 3) mengidentifikasi partisipan penelitian; 4) memilih waktu, tempat dan proses *FDG*; 5) melakukan kegiatan penelitian berupa kegiatan *focus group discussion (FGD)*; 6) melakukan evaluasi terhadap data yang ditemukan ketika melakukan diskusi; 7) melaporkan data yang dihasilkan dari proses diskusi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata siswa mengalami peningkatan dari pra siklus, siklus I, siklus II. Dari 38 siswa terdapat 31 siswa yang tuntas dan hanya 7 siswa yang tidak tuntas setelah menggunakan media pembelajaran *Smart Box*. Sedangkan pada penelitian kali ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran literasi *smart box* untuk kemampuan membaca anak berbasis literasi dasar.

### **C. Kerangka Berpikir**

Penelitian ini berawal dari permasalahan yang ditemukan oleh peneliti di sekolah seperti kesulitan siswa dalam membedakan huruf-huruf yang

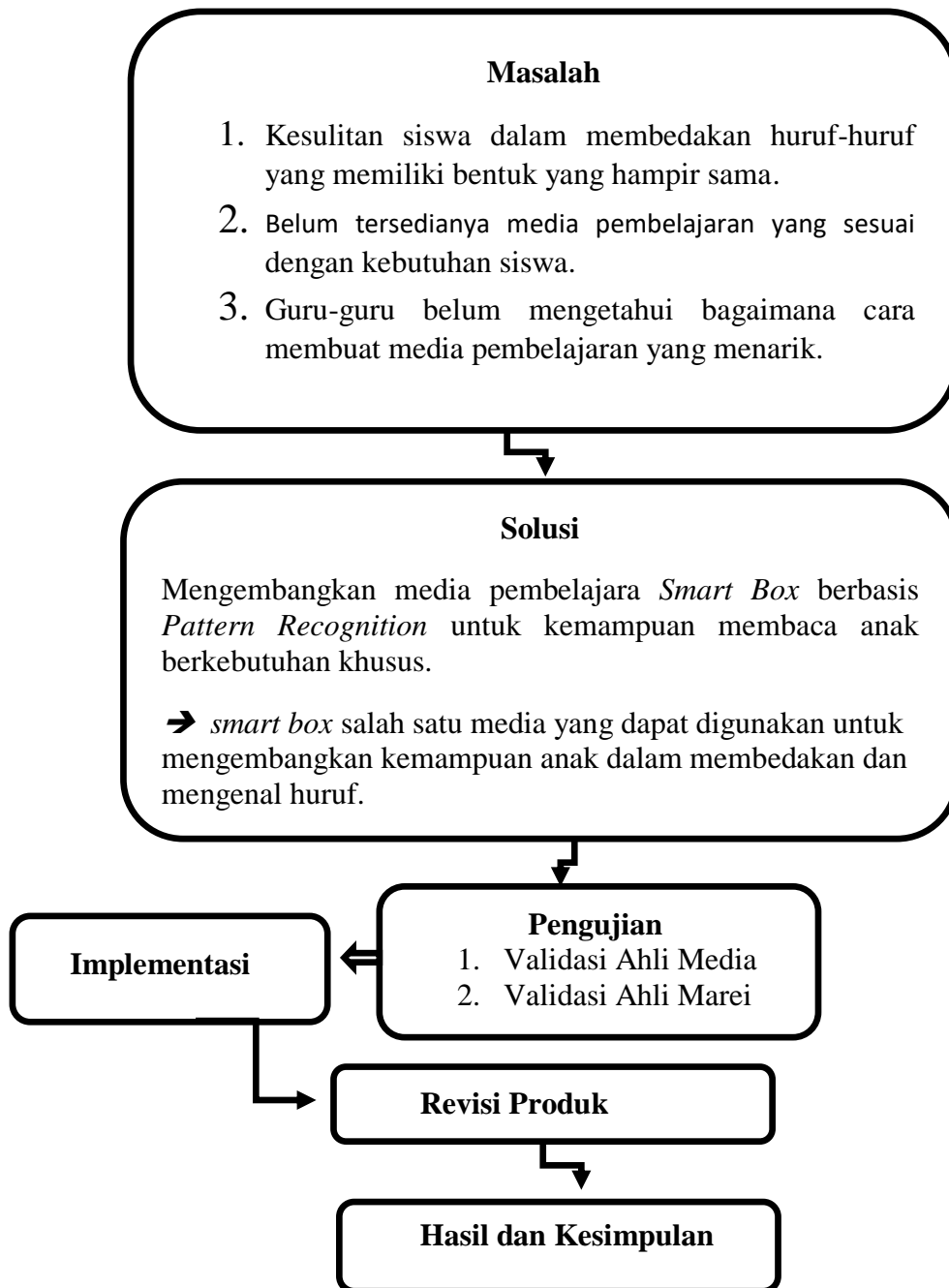
memiliki bentuk yang hampir sama, dan belum tersedianya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa serta guru-guru belum mengetahui bagaimana cara membuat media pembelajaran yang menarik. Sehubungan dengan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran *Smart Box* berbasis *Pattren Recognition* untuk kemampuan membaca anak berkebutuhan khusus di SD Negeri 2 kesik. Dari solusi yang ada pada penelitian ini dilakukan tahapan pembuatan produk dan pengumpulan data-data yang dibutuhkan.

Proses pembuatan produk tersebut mengikuti tahapan model Borg and Gall yang terdiri dari analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan produk awal, pengujian terbatas, revisi hasil uji produk, uji produk utama, revisi produk, uji coba lapangan skala luas, revisi produk akhir, penggunaan. Produk yang sudah selesai dibuat, akan diuji coba oleh ahli media dan ahli materi. Apabila dalam proses uji coba masih terdapat saran untuk perubahan maka produk tersebut akan direvisi. Setelah dilakukan revisi dan dirasa telah memenuhi kriteria kelayakan, maka produk tersebut akan diimplementasikan kepada pengguna yang telah dibatasi pada siswa di SD Negeri 2 Kesik untuk mengetahui tingkat kelayakan dan bagaimana respon yang diperoleh terhadap pengembangan media pembelajaran *Smart Box* berbasis *Pattren Recognition* untuk kemampuan membaca anak berkebutuhan khusus di SD Negeri 2 Kesik.

Adapaun kerangka piker pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar

2.1 sebagai berikut:

**Meningkatkan kemampuan membaca pemula anak disleksia**



**Gambar 2.1 Kerangka Pikir**

#### **D. Pertanyaan Penelitian**

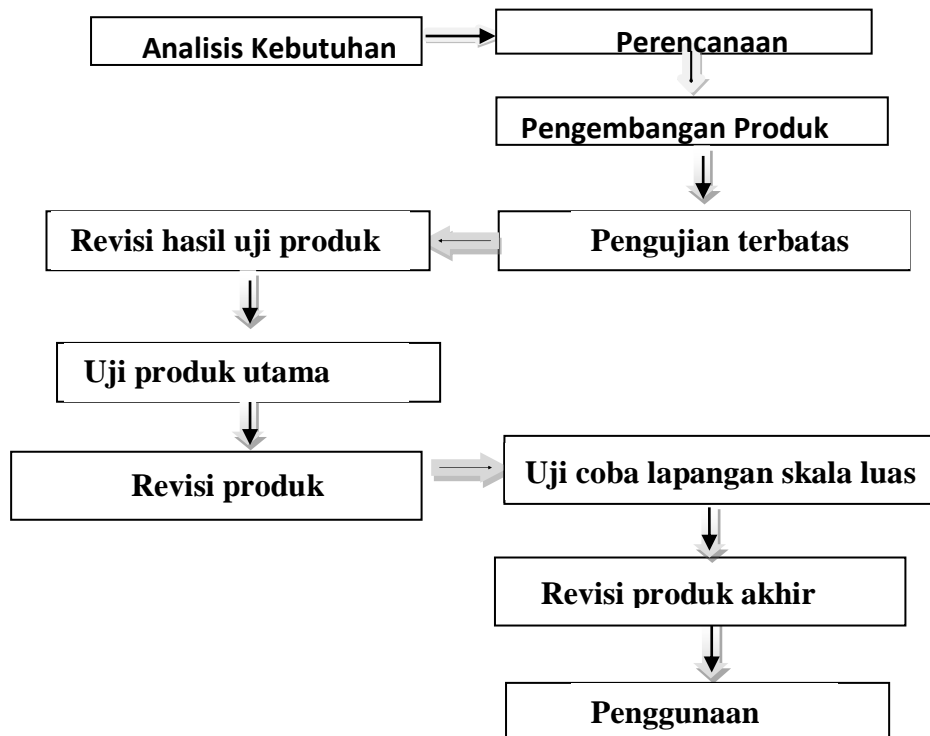
1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran smart box untuk kemampuan membaca permulaan anak berkebututuhan khusus (disleksia)?
2. Bagaimana kualitas pengembangan media pembelajaran smart box untuk penguasaan kosakata anak?
3. Apakah media pembelajaran smart box dapat meningkatkan kemampuan membaca anak yang mengalami keterhambatan dalam membaca?

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Model Pengembangan

Jenis penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau disebut dengan *Research and Development (R&D)*. R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan mengujikeefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2018: 407). Desain penelitian dan pengembangan Borg and Gall terdiri dari 10 tahap, yaitu tahap analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan produk awal, pengujian terbatas, revisi hasil uji produk, uji produk utama, revisi produk, uji coba lapangan skala luas, revisi produk akhir, serta desiminasi dan penggunaan. Dengan tahapan sebagai berikut:



**Gambar 3.1 Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan menurut Borg and Gall**

Berikut ini dijabarkan sepuluh tahapan dari desain Borgand Gall, antara lain:

a. Analisis Kebutuhan (*Research and Information Collecting*)

Pada tahap awal peneliti melakukan analisis kebutuhan terkait hal-hal sebagai berikut:

- 1) Menganalisis kegiatan belajar mengajar di SD Negeri 2 Kesik dengan melakukan wawancara terhadap masyarakat sekolah yakni guru dan kepala sekolah.
- 2) Menganalisis media pembelajaran yang terdapat di sekolah. Faktanya di SD Negeri 2 Kesik memang terdapat beberapa media pembelajaran akan tetapi akan tetapi media yang sesuai dengan anak disleksia belum ada.
- 3) Menganalisis relevansi dan integritas media ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa disleksia di SD Negeri 2 Kesik.
- 4) Mengumpulkan data dengan mewawancarai kepala sekolah dan guru terkait dengan ketersediaan media yang ada serta harapan apa yang diharapkan untuk kemajuan pendidikan Inklusi di SD Negeri 2 Kesik.

b. Perencanaan (*Planning*)

Tahap selanjutnya adalah proses perencanaan. Perencanaan dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, maka peneliti membuat perencanaan untuk



mengembangkan sebuah media pembelajaran *Smart Box* berbasis *Pattren Recognition* untuk Kemampuan membaca Anak Berkebutuhan Khusus di SD Negeri 2 Kesik.

- c. Pengembangan Produk Awal (*Develop of Freliminary Form of Product*).

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan. Pada tahap ini peneliti media pembelajaran *Smart Box* berbasis *Pattren Recognition* untuk Kemampuan membaca Anak Berkebutuhan Khusus di SD Negeri 2 Kesik., dengan mengacu pada spesifikasi produk yang telah dibuat. Pada tahapan ini juga peneliti membuat petunjuk penggunaan media visual "*Smart Box*".

- d. Pengujian Terbatas (*Frelliminary Field Testing*)

Pengujian terbatas dilakukan dengan validasi produk yang telah dibuat oleh peneliti. Adapun dalam proses validasi peneliti menggunakan validasi ahli materi dan ahli tampilan.

- 1) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh ahli yang memiliki kompetensi dan pemahaman yang luas terkait isi materi yang sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator untuk siswa disleksia di SD Negeri 2 Kesik.

- 2) Validasi Ahli Media /Desain

Validasi ahli media dilakukan oleh ahli dalam media dan desain.

Adapun beberapa komponen yang dinilai oleh ahli desain tampilan yaitu terkait dengan tampilan dan beberapa hal penting terkait bahan bacaan yang dikembangkan oleh peneliti.

e. Revisi Hasil Uji Produk (*Main Produk Revision*)

Tahap selanjutnya adalah revisi hasil uji validitas produk. Pada tahap ini peneliti akan menyempurnakan produk yang dikembangkan berdasarkan pada hasil penilaian oleh validator. Setelah melalui tahap ini maka produk akan diujicobakan kepada siswa Disleksia di sekolah.

f. Uji Produk Setelah Revisi (*Main Produk After Revision*)

Uji coba produk utama adalah tahap mengujicobakan produk yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Tahap ini merupakan tahap uji coba skala besar dengan melibatkan penilaian produk, siswa sebagai subjek penelitian ini sejumlah 3 siswa disleksia di SD Negeri 2 Kesik. Pengisian angket oleh guru dan kepala sekolah bertujuan untuk mengetahui respon (ketertarikan) siswa disleksia terhadap media ajar visual "*Smart Box*" yang dikembangkan oleh peneliti.

g. Revisi Produk

Revisi produk ini dilakukan berdasarkan kritik dan saran dari tim ahli pada saat uji coba tahap awal. Revisi produk ini juga didasarkan pada angket validasi pakar yang telah disusun oleh peneliti. Penyempurnaan terhadap produk akhir dilakukan yang berdasar pada hasil uji coba lapangan yang telah dilakukan supaya

produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna di lapangan.

h. Uji Coba Lapangan Luas

Setelah dilakukan revisi produk terhadap tim ahli maka tahap selanjutnya adalah uji coba lapangan yang dilakukan terhadap partisipan calon pengguna yakni guru dan siswa.

i. Revisi Produk Akhir

Revisi produk akhir ini adalah langkah terakhir untuk menyempurnakan hasil produk yang telah dikembangkan, sehingga dapat digunakan dengan sempurna oleh siswa.

j. Penggunaan

Setelah revisi akhir dilakukan, maka produk yang sudah disempurnakan dapat diimplementasikan atau digunakan oleh siswa.

## **B. Prosedur Pengembangan**

Prosedur pengembangan yang dilakukan oleh peneliti mengacu pada desain penelitian Borg and Gall dengan menyederhanakan 10 langkah tersebut menjadi 7 langkah saja, yang meliputi analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan produk awal, pengujian terbatas, revisi hasil uji produk, dan revisi produk akhir.

Berikut ini dijabarkan tujuh tahap penyederhanaan desain Borg and Gall, antara lain:

a. Analisis Kebutuhan (*Research and Information Collecting*)

Pada tahap awal peneliti melakukan analisis kebutuhan terkait hal-

hal sebagai berikut:

- 1) Menganalisis kegiatan belajar mengajar di SD Negeri 2 Kesik dengan melakukan wawancara terhadap masyarakat sekolah yakni guru dan kepala sekolah.
- 2) Menganalisis media pembelajaran yang terdapat di sekolah. Faktanya di SD Negeri 2 Kesik memang terdapat beberapa media pembelajaran akan tetapi akan tetapi media yang sesuai dengan anak disleksia belum ada.
- 3) Menganalisis relevansi dan integritas media ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa disleksia di SD Negeri 2 Kesik.
- 4) Mengumpulkan data dengan mewawancarai kepala sekolah dan guru terkait dengan ketersediaan media yang ada serta harapan apa yang diharapkan untuk kemajuan pendidikan Inklusi di SD Negeri 2 Kesik.

#### 1. Perencanaan (*Planning*)

Tahap selanjutnya adalah proses perencanaan. Perencanaan dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, maka peneliti membuat perencanaan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran *Smart Box* berbasis *Pattren Recognition* untuk Kemampuan membaca Anak Berkebutuhan Khusus di SD Negeri 2 Kesik.

#### 2. Pengembangan Produk Awal (*Develop of Preliminary Form of Product*).

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan. Pada tahap ini peneliti media pembelajaran *Smart Box* berbasis *Pattren Recognition* untuk Kemampuan membaca Anak Berkebutuhan Khusus di SD Negeri 2 Kesik., dengan mengacu pada spesifikasi produk yang telah dibuat. Pada tahapan ini juga peneliti membuat petunjuk penggunaan media visual "*Smart Box*".

### 3. Pengujian Terbatas (*Prelliminary Field Testing*)

Pengujian terbatas dilakukan dengan validasi produk yang telah dibuat oleh peneliti. Adapun dalam proses validasi peneliti menggunakan validasi ahli materi dan ahli tampilan.

#### 3) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh ahli yang memiliki kompetensi dan pemahaman yang luas terkait isi materi yang sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator untuk siswa disleksia di SD Negeri 2 Kesik.

#### 4) Validasi Ahli Media /Desain

Validasi ahli media dilakukan oleh ahli dalam media dan desain. Adapun beberapa komponen yang dinilai oleh ahli desain tampilan yaitu terkait dengan tampilan dan beberapa hal penting terkait bahan bacaan yang dikembangkan oleh peneliti.

### 4. Revisi Hasil Uji Produk (*Main Produk Revision*)

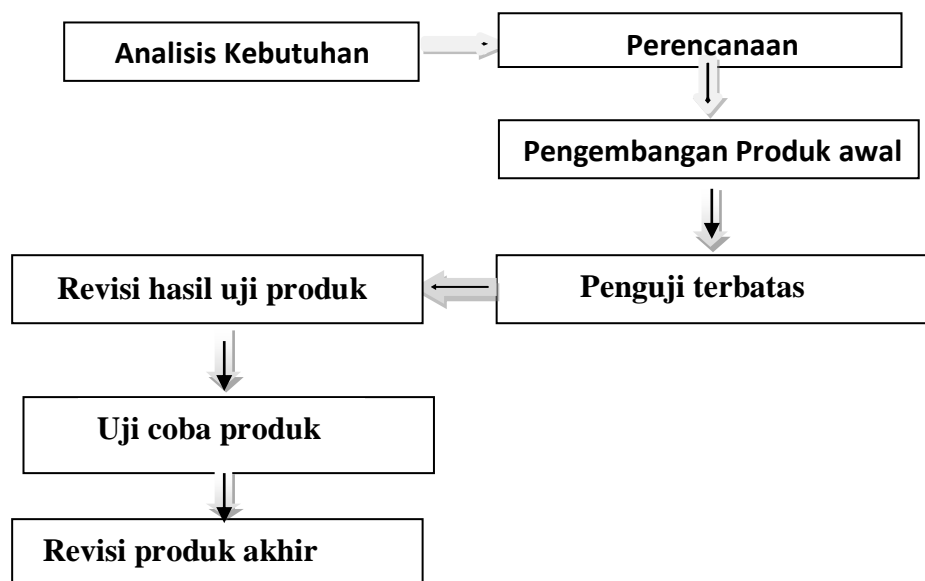
Tahap selanjutnya adalah revisi hasil uji validitas produk. Pada

tahap ini peneliti akan menyempurnakan produk yang dikembangkan berdasarkan pada hasil penilaian oleh validator. Setelah melalui tahap ini maka produk akan diujicobakan kepada siswa Disleksia di sekolah.

#### 5. Uji Produk Setelah Revisi (*Main Produk After Revision*)

Uji coba produk utama adalah tahap mengujicobakan produk yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Tahap ini merupakan tahap uji coba skala besar dengan melibatkan penilaian produk, siswa sebagai subjek penelitian ini sejumlah 3 siswa disleksia di SD Negeri 2 Kesik. Pengisian angket oleh guru dan kepala sekolah bertujuan untuk mengetahui respon (ketertarikan) siswa disleksia terhadap media ajar visual “*Smart Box*” yang dikembangkan oleh peneliti

Adapun langkah-langkah pelaksanaan penelitian menurut Sugiyono dapat dilihat pada gambar 3.2 sebagai berikut:



**Gambar 3.2 Desain Penelitian dan Pengembangan Borg and Gall yang disederhanakan.**

## **C. Desain Uji Coba Produk**

Uji coba produk dipandang perlu dilakukan dengan alasan selain supaya produk yang dihasilkan benar-benar bermutu, tepat guna dan sasarannya, uji coba produk juga merupakan salah satu syarat yang harus dikerjakan oleh peneliti dalam mengambil penelitian model pengembangan. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam uji coba produk, yaitu: (1) Desain uji coba, (2) Subjek uji coba, (3) Teknik dan Instrumen pengumpulan data, dan (4) Teknik analisis data.

### **1. Desain Uji Coba**

Desain uji coba ini merupakan kegiatan pengembangan yang dilakukan secara individu. Pada tahap awal peneliti melakukan analisis kebutuhan terkait hal-hal sebagai berikut:

- 1) Menganalisis kegiatan belajar mengajar di SD Negeri 2 Kesik dengan melakukan wawancara terhadap masyarakat sekolah yakni guru dan kepala sekolah.
- 2) Menganalisis media pembelajaran yang terdapat di sekolah. Faktanya di SD Negeri 2 Kesik memang terdapat beberapa media pembelajaran akan tetapi akan tetapi media yang sesuai dengan anak disleksia belum ada.
- 3) Menganalisis relevansi dan integritas media ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa disleksia di SD Negeri 2 Kesik.
- 4) Mengumpulkan data dengan mewawancarai kepala sekolah dan guru terkait dengan ketersediaan media yang ada serta harapan

yang diharapkan untuk kemajuan pendidikan Inklusi di SD Negeri 2 Kesik.

Tahap selanjutnya adalah proses perencanaan. Perencanaan dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, maka peneliti membuat perencanaan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran *Smart Box* berbasis *Pattren Recognition* untuk Kemampuan membaca Anak Berkebutuhan Khusus di SD Negeri 2 Kesik. Tahap ketiga adalah tahap pengembangan. Pada tahap ini peneliti media pembelajaran *Smart Box* berbasis *Pattren Recognition* untuk Kemampuan membaca Anak Berkebutuhan Khusus di SD Negeri 2 Kesik., dengan mengacu pada spesifikasi produk yang telah dibuat. Pada tahapan ini juga peneliti membuat petunjuk penggunaan media visual "*Smart Box*". Pengujian terbatas dilakukan dengan validasi produk yang telah dibuat oleh peneliti. Adapun dalam proses validasi peneliti menggunakan validasi ahli materi dan ahli tampilan. Validasi ahli materi dilakukan oleh ahli yang memiliki kompetensi dan pemahaman yang luas terkait isi materi yang sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator untuk siswa disleksia di SD Negeri 2 Kesik. Validasi ahli media dilakukan oleh ahli dalam media dan desain. Adapun beberapa komponen yang dinilai oleh ahli desain tampilan yaitu terkait dengan tampilan dan beberapa hal penting terkait bahan bacaan yang dikembangkan oleh peneliti. Selanjutnya, tahap wawancara terhadap respon guru dan kepala sekolah terhadap media ajar visual "*Smart Box*" yang sudah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media/desain.



## **2. Subjek Uji Coba**

### a) Subjek Validasi

Subjek validasi atau validator media pembelajaran yang dikembangkan terdapat beberapa orang, yaitu terdiri dari satu ahli media dan satu ahli materi.

### b) Subjek Uji Coba

Setelah media pembelajaran selesai divalidasi, dan direvisi sesuai dengan masukan para validator, tahap selanjutnya yaitu uji coba lapangan yang dilakukan di SD Negeri 2 Kesik.

## **3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

Mengumpulkan data merupakan hal yang penting dalam meneliti. Untuk mengumpulkan data yang diperlukan, peneliti menggunakan beberapa metode yaitu:

### a. Observasi

Observasi yang dilakukan adalah mengamati proses kegiatan pembelajaran di kelas. Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek yang diteliti. Metode pengumpulan data dengan observasi dilakukan untuk menganalisis proses kegiatan pembelajaran di ruang kelas bagi anak yang masih mengalami kesulitan dalam membaca.

### b. Wawancara

Melakukan wawancara dengan guru wali kelas serta cara

penyampaiannya dalam proses belajar mengajar. Sebelum proses wawancara dengan narasumber yang bersangkutan dilakukan, terlebih dahulu harus diketahui data apa saja yang dibutuhkan dalam membangun sebuah media pembelajaran yang dikembangkan.

c. Kuesioner (angket)

Angket dilakukan untuk mengevaluasi media pembelajaran berbasis yang telah dikembangkan. Sehingga perlu menggunakan 2 (dua) ahli media yang di peruntukkan untuk menguji kelayakan media, terdiri dari 1 ahli media. Dan dalam produk ini perlu juga kelayakan materi yang dimana perlu dilakukan oleh 1 ahli materi. Angket untuk ahli media dan ahli materi ditujukan untuk mengetahui tingkat kualitas media dan kesesuaian materi. Setelah ahli media dan ahli materi menguji kelayakan produk, maka angket untuk siswa ditujukan untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap produk media yang dikembangkan.

1) Angket Ahli

Angket validasi media tentu sangat dibutuhkan untuk mendapatkan dan mengetahui hasil dari validator terhadap kelayakan media pembelajaran *smart box* yang sudah dikembangkan oleh peneliti.

Berikut kisi-kisi instrument untuk ahli media dapat dilihat pada tabel 3.1 dibawah ini:

**Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media**

NO	ASPEK	INDIKATOR	NO PERNYATAAN
1	Tampilan/ Desain Produk	1. Desain ukuran, bahan dan bentuk media. 2. Kualitas produk 3. Kesesuaian warna dengan huruf	1,2,3,4,5,6,7,8
2	Desain modul	1. Pemilihan bahasa dalam modul. 2. kesesuaian modul dengan produk	9,10,11,12,13
3	Desain Penyajian Informasi	1. Kesesuaian petunjuk penggunaan media pada modul.	14,15
4	Manfaat	1. Meningkatkan minat belajar siswa. 2. Memudahkan siswa memahami pembelajaran.	16,17
5	Kemudahan	1. Penggunaan mudah dipahami. 2. Bersifat fleksibel.	18,19,20

Selain instrumen untuk ahli media tentu peneliti juga akan membutuhkan kisi-kisi intrumen untuk diserahkan kepada ahli materi. Untuk mengetahui kisi-kisi materi yang sudah di susun dapat dilihat pada tabel 3.2 dibawah sebagai berikut:

**Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi**

NO	ASPEK	INDIKATOR	NO PERNYATAAN
1	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kesesuaian materi dengan kemampuan siswa.</li> <li>2. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.</li> </ol>	1,2,3
		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kedalaman materi yang disajikan</li> <li>2. Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.</li> </ol>	
2	Cakupan materi	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Kesesuaian penyajian urutan materi.</li> <li>4. Kejelasan deskripsi</li> <li>5. Gambar aktual</li> </ol>	4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11,12,13,14,15,16
3	Pemilihan Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kesesuaian penggunaan bahasa yang disajikan.</li> </ol>	17,18,19,20

## 2) Angket Respon Siswa

Angket ini diberikan kepada siswa yang disleksia yang bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran *smart box*. Berikut kisi-kisi yang digunakan untuk angket respon siswa dapat dilihat pada tabel 3.3 di bawah ini.

**Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Respon Siswa**

NO	ASPEK	INDIKATOR	NO PERNYATAAN
1	Manfaat	1. Meningkatkan minat belajar. 2. Pembelajaran tidak membosankan. 3. Kemudahan pemahaman materi 4. Membantu pembelajaran mandiri	1,2,3,4
2	Kemudahan	1. Kemudahan dalam Penggunaan. 2. penggunaan mudah dipahami	5, 6
3	Tampilan	1. Kualitas huruf 2. Kualiatas gambar 3. Ketepatan warna huruf	7,8,9
4	Bahasa	1. Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti.	10

d. Tes Kemampuan Siswa

Tes kemampuan siswa dilakukan untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa dalam memahami materi pelajaran. Berikut kisi-kisi yang digunakan untuk tes kemampuan siswa dapat dilihat pada tabel 3.4 di bawah ini.

**Tabel 3.4 Kisi-kisi Tes Kemampuan Siswa**

NO	INDIKATOR	NO PERNYATAAN
1	Menyusun kata menjadi kalimat yang terstruktur.	1,2,3
2	Melengkapi kalimat menjadi kalimat yang sempurna	4,5

#### **4. Teknik Analisis Data**

Data diperoleh melalui kegiatan uji coba di klasifikasikan menjadi dua yaitu, data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, dan wawancara. Sedangkan analisis kuantitatif merupakan penilaian berdasarkan jumlah skor dari suatu produk yang diperoleh melalui kuesioner/angket, lembar validasi ahli materi dan ahli media selanjutnya dikonversikan ke dalam bentuk data kualitatif dengan skala 5 (skala likert) yang mengacu pada Penilaian Acuan Patokan (PAP) yang dikembangkan oleh Eko Putro Widoyoko (2017:238). Berikut teknik analisis yang dilakukan sebagai berikut:

a. Analisis Lembar Validasi ahli media, ahli materi dan respon siswa.

Data penilaian hasil yang diperoleh dari pengisian instrument dari ahli materi, ahli media dan respon siswa bertujuan untuk memvalidasikan media yang dikembangkan oleh peneliti. Langkah-langkah yang digunakan untuk memberikan kriteria kelayakan terhadap produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

- 1) Data yang berupa skor tanggapan ahli yang diperoleh melalui instrumen disediakan lima pilihan untuk memberikan tanggapan tentang kualitas produk yang dikembangkan, yaitu: sangat baik (5), baik (4), cukup (3), kurang (2), dan sangat kurang (1).

- 2) Skor yang diperoleh, kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif skala lima sebagai berikut:

**Tabel 3.5 Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala Lima**

Nilai	Interval Skor	Kategori
A	$X > \bar{X}_i + 1,80 S_{b_i}$	Sangat Baik
B	$\bar{X}_i + 0,60 S_{b_i} < X \leq \bar{X}_i + 1,80 S_{b_i}$	Baik
C	$\bar{X}_i - 0,60 S_{b_i} < x < \bar{X}_i + 0,60 S_{b_i}$	Cukup
D	$\bar{X}_i - 1,80 S_{b_i} < X \leq \bar{X}_i - 0,60 S_{b_i}$	Kurang
E	$X \leq \bar{X}_i - 1,80 S_{b_i}$	Sangat Kurang

Sumber: Eko Putro Widoyko (Dalam Yekiasuti & Ikhsan, 2016: 90)

**Keterangan:**

$\bar{X}_i$  (Re rata skor ideal) =  $\frac{1}{2}$  (Skor maksimal ideal + skor Minimal ideal)

$S_{b_i}$  (Simpangan baku ideal) =  $\frac{1}{6}$  (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

X = Skor Aktual

Dalam penelitian ini, ditetapkan nilai kelayakan dan keefektifan produk minimal “ B” dengan kategori “ baik” , sehingga hasil penilaian dari materi dan ahli desain tampilan jika sudah memberikan hasil penilaian akhir atau keseluruhan dengan nilai minimal “B” (Baik), maka produk hasil pengembangan tersebut sudah dianggap layak dan efektif digunakan. Begitu juga dengan skala angket peserta didik jika hasil dari penilaian akhir dengan nilai “B” (Baik), maka produk yang dikembangkan sudah dikatakan efektif digunakan untuk pembelajaran.

- b. Analisis Tes Kemampuan Siswa

Tes ini bertujuan untuk mengevaluasi kemampuan siswa dalam memahami materi yang termuat dalam media pembelajaran *smart box*. Tes kemampuan siswa ini berjumlah 5 (lima) soal esai yang masing-masing soal memiliki bobot nilai 20 point. Adapun rumus yang dapat digunakan yaitu sebagai berikut:

$$X = n/N \times 100\%$$

Keterangan:

X = Nilai yang dicari

n = jumlah kemampuan yang diperoleh

N = Skor maksimal



## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Atmaja, Jati Rinakri. (2018). *Pendidikan dan Bimbingan Abak berkebutuhan Khusus*. Remaja Rosdakarya.
- Darmawan, Daddy. Kustandi, Cecep. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Prenada Media.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi, P. K., & Budiana, N. (2018). *Media Pembelajaran Bahasa*. Malang: UB Press.
- Elvina. Putri Delia. (2019). *Keterampilan Berbahasa di Sekolah Dasar*. CV. Penerbit Qiara Media.
- Fitriani. (2021). *Media Smart Box untuk Pembelajaran Education for Sustainable Development di Sekolah Dasar*. *EDUKATIF: Jurnal Pendidikan Internasional*.
- Garnida. (2015). *Pengantar Pendidikan Inklusif*. Bandung. Refika Aditama.
- Kemendikbud (2022). *Rapor Pendidikan Kabupaten Lombok Timur*. Nusa Tenggara Barat.
- Pergub No 2 Tahun 2016 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Inklusi.
- Rofiah, Nurul Hidayati.(2015). *Mengenal Anak Kesulitan Belajar Tipe Disleksia Bagi Guru Sekolah Dasar Inklusi*. Jurnal Pendidikan Nasional.
- Salma Aini, (2019). *Analisis Gerakan Literasi Sekolah Terhadap minant Baca Sisa-Siswi Sekolah Dasar*.Jurnal Pendidikan Nasional
- Selamet, I. K. (2020). Penggunaan Media Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SD Inpres Tumpu Jaya I. *Jurnal Paedagogy*, 7, 121-125. doi: 10.33394/jp.v7i2.2505
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta CV
- Sulthon. (2020). *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*. PT. RajaGrafindo Persada.
- Yuliastri. Dkk. (2021). *Pengembangan Media Smart Box dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun*. *Jurnal Care*.