



**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN KARTU HURUF BERBASIS MULTISENSORI  
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL  
HURUF MURID DISLEKSIA KELAS II DI  
SD IT NURUL FIKRI MAKASSAR**

**REZA HADIWIJAYA DYNASTI**

**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**2018**



**PENGEMBANGAN KARTU HURUF BERBASIS MULTISENSORI  
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL  
HURUF PADA MURID DISLEKSIA KELAS II DI  
SD IT NURUL FIKRI MAKASSAR**

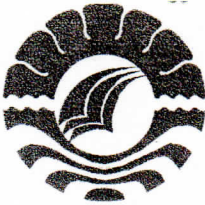
**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan Pada Jurusan Pendidikan Luar Biasa  
Strata Satu Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Makassar

**Oleh:**

**REZA HADIWIJAYA DYNASTI  
1445042013**

**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
2018**



### PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Pengembangan Kartu Huruf Berbasis Multisensori Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Murid Disleksia Kelas II di SD IT Nurul Fikri Makassar”

Atas Nama :

Nama : Reza Hadiwijaya Dynasti  
NIM : 1445042013  
Jurusan : Pendidikan Luar Biasa  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti serta diadakan ujian skripsi pada hari senin 20 Agustus 2018 dan dinyatakan **LULUS**

Makassar, 20 Agustus 2018

**Pembimbing I,**

**Dra. Tatiana Meidina, M.Si**  
NIP. 19630523 198903 2 003

**Pembimbing II,**

**Dra. Hj. St. Kasmawati, M.Si**  
NIP. 19631222 198703 2 001

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Pendidikan Luar Biasa

**Dr. Mustafa, M.Si**  
NIP. 19660525 199203 1 002



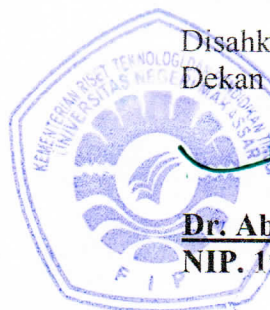
KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
 UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA**  
 Alamat: kampus UNM Tidung UNM Jl. Tamalate I Makassar  
 Telepon 0411 884457-883076.883076

**PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI**

Skripsi diterima oleh panitia ujian skripsi Fakultas Ilmu pendidikan Universitas Negeri Makassar dengan SK Dekan No. 3787/UN36.4/PP/2018, tanggal 13 Agustus 2018, dan telah diujikan pada hari Senin tanggal 20 Agustus 2018 sebagai persyaratan memperoleh gelar sarjana pada Jurusan Pendidikan Luar Biasa serta telah dinyatakan **LULUS**.

Makassar, 19 November 2018

Disahkan oleh,  
 Dekan FIP UNM



**Dr. Abdul Saman, M.Si. Kons**  
**NIP. 19720817 100212 1 001**

**Panitia Ujian :**

- |                  |  |         |
|------------------|--|---------|
| 1. Ketua         | : Dr. Parwoto, M.Pd                        | (.....) |
| 2. Sekretaris    | : Dr. Mustafa, M.Si                        | (.....) |
| 3. Pembimbing I  | : Dra. Tatiana Meidina, M.Si               | (.....) |
| 4. Pembimbing II | : Dra. Hj. Siti Kasmawati, M.Si            | (.....) |
| 5. Penguji I     | : Drs. Mufa'adi, M.Si                      | (.....) |
| 6. Penguji II    | : Prof. Dr. H. Syamsul Bachri Thalib, M.Si | (.....) |

## **PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Reza Hadiwijaya Dynasti

NIM : 1445042013

Jurusan/Program Studi: Pendidikan Luar Biasa

Judul Skripsi : Pengembangan Kartu Huruf Berbasis Multisensori Dalam  
Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Murid  
Disleksia Kelas II di SD IT Nurul Fikri Makassar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan atau mengandung unsur plagiat maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Makassar, 20 Agustus 2018

Yang Membuat Pernyataan,

**Reza Hadiwijaya Dynasti**

## **MOTO DAN PERUNTUKAN**

“Bermimpilah dan pastikan mimpimu itu menjadi kenyataan.  
Dengan usaha dan doa yakinlah mimpimu itu menjadi kenyataan”

Karya ini kuperuntukan kepada kedua orang tuaku  
atas segala bentuk dukungan dan kesabarannya yang selalu mendoakan  
keberhasilanku untuk mencapai cita-cita, saudari - saudariku,  
dan sahabat-sahabatku  
Semoga Allah SWT ridha dalam setiap langkah yang kita tempuh

Terimakasih

## ABSTRAK

**REZA HADIWIJAYA DYNASTI.** 2018. Pengembangan Kartu Huruf Berbasis Multisensori Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Murid Disleksia Kelas II di SD IT Nurul Fikri Makassar. Skripsi. Dibimbing oleh Dra. Tatiana Meidina, M.Si dan Dra. Hj. St. Kasmawati, M.Si. Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Penelitian ini mengkaji tentang pengembangan kartu huruf dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf di SD IT Nurul Fikri Makassar. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah langkah-langkah pengembangan media kartu huruf berbasis multisensori dalam membedakan huruf pada anak disleksia di SD IT Nurul Fikri Makassar?”. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan media kartu huruf berbasis multisensori dalam membedakan huruf pada anak disleksia di SD IT Nurul Fikri Makassar. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan uji validitas. Subyek dalam penelitian ini adalah 2 orang guru di SD IT Nurul Fikri Makassar dan 2 orang validator. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model 4-D. Data yang diperoleh dianalisis melalui analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian disimpulkan bahwa hasil uji validitas pengembangan media kartu huruf berbasis multisensori dinyatakan layak dan dapat digunakan untuk mengenal huruf pada murid disleksia di SD IT Nurul Fikri Makassar.

## **PRAKATA**

Alhamdulillah Rabbil Alamiin segala puji milik Allah SWT. Tuhan Semesta alam, atas rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa dicurahkan kepada penulis dalam menyusun skripsi ini hingga selesai. Salam dan shalawat senantiasa kita kirimkan kepada Nabiullah Muhammad SAW, keluarganya dan sahabat-sahabatnya. Karena, beliaulah Nabi yang menjadi suri teladan bagi kita semua, Nabi yang membawa ummatnya dari zaman jahiliyyah menuju zaman modern seperti yang kita rasakan sekarang ini.

Alhamdulillah adalah kata yang paling bijak untuk diucapkan oleh peneliti, karena atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini berjudul “Pengembangan Kartu Huruf Multisensori Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Murid Disleksia Kelas II di SD IT Nurul Fikri Makassar”. Penulisan skripsi ini dimaksudkan sebagai persyaratan dalam penyelesaian studi pada Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terwujud tanpa bantuan, arahan, dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu sudah selayaknya penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang tak terhingga kepada Dra. Tatiana Meidina, M.Si selaku pembimbing I dan Dra. Hj. St. Kasmawati, M.Si selaku pembimbing II yang telah ikhlas meluangkan waktu membimbing dan mengarahkan dari pengajuan judul skripsi hingga sampai selesai skripsi ini. Penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih kepada :



1. Prof. Dr. H. Husain Syam, M.TP., Sebagai Rektor Universitas Negeri Makassar, yang telah memberi peluang untuk mengikuti proses perkuliahan pada Jurusan Pendidikan Luar Biasa (PLB) Fakultas Ilmu Pendidikan UNM.
2. Dr. Abdullah Siring, M.Pd sebagai Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar; Dr. Abdul Saman, M.Si.,Kons sebagai Pembantu Dekan I; Drs. Muslimin, M.Ed sebagai Pembantu Dekan II; Dr. Pataufi, M.Si sebagai Pembantu Dekan III dan Dr. Parwoto, M.Pd sebagai Pembantu Dekan IV yang telah memberikan layanan akademik, administrasi, dan kemahasiswaan selama proses pendidikan dan penyelesaian studi.
3. Dr. Mustafa, M.Si, Drs. H. Syamsuddin, M.Si, dan Dr. Usman, M.Si masing-masing sebagai Ketua, Sekretaris, Ketua Lab. Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar, yang dengan penuh perhatian memberikan bimbingan dan memfasilitasi peneliti selama proses perkuliahan.
4. Drs. Mufa'adi, M.Si selaku penguji I dan Prof.Dr. H. Syamsul Bachri Thalib, M.Si selaku penguji II atas segala saran-saran perbaikan yang membangun serta membimbing dan mengarahkan penulis dalam penyelesaian skripsi yang lebih baik.
5. Bapak/ ibu dosen jurusan Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar yang memberikan berbagai macam ilmu pengetahuan yang tak ternilai di bangku perkuliahan.
6. Khalqi Abbas Manggala, SS selaku Direktur Pendidikan SIT Nurul Fikri Makassar yang telah memberikan izin untuk mengadakan penelitian di

sekolah yang dipimpinnya serta para guru dan staf SIT Nurul Fikri Makassar yang telah membantu selama pelaksanaan penelitian.

7. Teristimewa untuk kedua orang tuaku tercinta, Ayahanda Drs. Nasruddin dan Ibunda Dr. Bastiana, M.Si yang senantiasa mencurahkan perhatian dan kasih sayangnya dalam mendidik dan membesarkan peneliti yang disertai dengan iringan do'a sehingga peneliti dapat menyelesaikan studinya.
8. Terima Kasih untuk saudariku tercinta Zoraya Indah Permata, Claudya Fitri Maharani serta keluarga besar tercinta yang senantiasa memberikan peneliti dukungan, kasih sayang serta doa yang tiada pernah henti.
9. Sahabat-sahabat yang selalu mendukung dan menyemangati serta rekan-rekan mahasiswa Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar angkatan tahun 2014 terkhusus untuk kelas B yang telah banyak memberi masukan, bantuan dan motivasi kepada peneliti serta semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini.

Semoga penulisan skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca, serta bermanfaat bagi pengembangan dunia pendidikan. Amin.

Makassar, 20 Agustus 2018

Penulis

**Reza Hadiwijaya Dynasti**

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
MOTO PERUNTUKAN	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN PERTANYAAN PENELITIAN	
A. Kajian Pustaka	7
1. Konsep Media	7
a. Pengertian Media Pembelajaran	7
b. Manfaat Media Pembelajaran	8
c. Media Kartu Huruf	9
d. Pendekatan Multisensori	11
2. Pengertian Berkesulitan Belajar	13
3. Pengertian Disleksia	15
4. Karakteristik Diskleksia	16
B. Kerangka Pikir	18
C. Pertanyaan Penelitian	20

BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian	21
1. Prosedur pengembangan penelitian	21
a. Tahap pendefinisian ( <i>define</i> )	21
b. Tahap perancangan ( <i>design</i> )	22
c. Tahap pengembangan ( <i>defelopment</i> )	22
B. Subjek dan Lokasi	23
C. Variabel dan Definisi Operasional	24
D. Teknik Pengumpulan Data	24
E. Teknik Analisis Data	27
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Hasil Penelitian	29
1. Tahap pendefinisian	29
2. Tahap perancangan	31
a. Desain awal produk	31
b. Pembuatan desain kartu	33
c. Penyusunan instrumen penelitian	35
3. Tahap pengembangan	36
a. Hasil validasi kartu huruf berbasis multisensori	36
b. Kartu huruf berbasis multisensori untuk huruf b	42
c. Kartu huruf berbasis multisensori untuk huruf d	45
B. Pembahasan Hasil Penelitian	48
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	52
B. Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN-LAMPIRAN	56
RIWAYAT HIDUP	92

## **DAFTAR TABEL**

<b>Nomor</b>	<b>Judul</b>	<b>Halaman</b>
Tabel 3.1	Aspek Penilaian dan Indikator	25
Tabel 3.2	Kriteria Validasi	27
Tabel 4.1	Validasi Tahap Pertama	37
Tabel 4.2	Rangkuman Revisi Media	37
Tabel 4.3	Hasil Validasi Tahap Kedua	41

## DAFTAR GAMBAR

No Gambar	Judul	Halaman
Gambar 2.1	Skema Kerangka Pikir	19

## DAFTAR LAMPIRAN

		<b>Halaman</b>
Lampiran 1	Validasi Media Tahap Pertama	57
Lampiran 2	Validasi Media Tahap Kedua	62
Lampiran 3	Hasil Validasi Media Tahap Pertama	67
Lampiran 4	Hasil Validasi Media Tahap Kedua	69
Lampiran 5	Angket Kebutuhan Guru	72
Lampiran 6	Dokumentasi	77
Lampiran 7	Persuratan	79
Lampiran 8	Petunjuk Penggunaan Media	83

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Salah satu tujuan dalam pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa (Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003). Berdasarkan tujuan pendidikan tersebut, maka setiap peserta didik mempunyai hak untuk mendapat Pendidikan dan pengajaran agar menjadi warga negara yang cerdas. Setiap peserta didik berarti bahwa peserta didik atau murid berkebutuhan khusus juga berhak mendapat Pendidikan dan pengajaran yang sesuai dengan kebutuhan yang dimilikinya.

Murid berkebutuhan khusus adalah murid yang mengalami gangguan dalam hal fisik, intelegensi, dan sosial sehingga membutuhkan layanan Pendidikan khusus sesuai dengan kebutuhannya. Layanan diberikan untuk mengembangkan potensi yang di milikinya agar nantinya menjadi cerdas dan dapat berpartisipasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara sesuai dengan amanat undang-undang. Salah satu jenis murid berkebutuhan khusus yang berhak mendapat layanan pendidikan dan pengajaran adalah murid disleksia.

Murid disleksia merupakan salah satu jenis murid berkebutuhan khusus yang perlu mendapat layanan pendidikan yang sesuai dengan kekhususannya. Disleksia termasuk murid berkebutuhan khusus jenis berkesulitan belajar. Ciri-ciri yang tampak pada murid disleksia adalah ketidakmampuannya membedakan atau menulis huruf. Tidak semua huruf mengalami kesulitan, hanya huruf-huruf tertentu saja terutama huruf yang mempunyai bentuk yang hampir sama yang



mengalami kesulitan. Misalnya huruf n dan m, huruf b dan d, atau huruf p dan q. Kemampuan mengenal dan membedakan huruf merupakan kemampuan dasar berbahasa yang harus dimiliki oleh murid agar murid dapat membaca. Kemampuan berbahasa merupakan salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh peserta didik, dan kemampuan membaca merupakan hal yang sangat penting. Kegiatan membaca dapat membantu Murid dalam menerima ataupun menggali pengetahuan dan keterampilan (Abdurrahman, 2009).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di SD IT Nurul Fikri Makassar pada bulan Agustus 2017, diperoleh informasi bahwa terdapat beberapa murid disleksia yang masih sulit membedakan huruf yang hampir sama seperti tidak dapat membedakan huruf b dan d, m dan w. Sukar membedakan huruf d di baca b atau huruf b di baca d. Akibatnya sulit untuk membaca dengan benar kata-kata yang di berikan kepadanya.

Akibat ketidakmampuannya membedakan atau menuliskan huruf, akan mempengaruhi prestasi belajarnya. Murid akan ketinggalan materi pelajaran yang seharusnya dikuasainya, kosa kata yang dimiliki seharusnya bertambah tidak terjadi akibat tidak dapat membedakan huruf dalam kata-kata tertentu. Jika dibiarkan dan tidak ditangani dengan baik maka murid akan semakin ketinggalan, bukan hanya untuk mata pelajaran bahasa Indonesia tetapi semua mata pelajaran. Kemampuan membaca adalah kunci untuk menguasai semua mata pelajaran.

Pembelajaran yang baik kepada murid berkesulitan belajar, diperlukan penanganan untuk mengatasi kesulitan dalam membedakan huruf. Murid harus difasilitasi untuk menggunakan seluruh potensi yang ada padanya dalam

mengatasi ketidakmampuannya membedakan huruf dalam proses belajar mengajar.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media yang sesuai dengan kekhususan murid. Hasil analisis kebutuhan guru menunjukkan bahwa ada banyak kartu kata yang tersedia dan dipakai oleh guru. Setiap huruf hanya terdiri dari satu kartu yang bertuliskan satu jenis huruf. Cara penggunaannya hanya dengan memperlihatkan kartu huruf tersebut kepada murid dan murid melihat kartu dan mendengarkan guru menyebut huruf yang diperlihatkan. Cara seperti ini tidak efektif karena hanya melibatkan pendengaran dan penglihatan. Tidak melibatkan semua sensori yang dimiliki oleh murid. Pendekatan multisensori mendasarkan pada asumsi bahwa murid akan belajar lebih baik jika materi pelajaran disajikan dalam berbagai modalitas. Modalitas yang sering dilibatkan adalah *visual* (penglihatan), *auditory* (pendengaran), *kinesthetic* (gerakan), dan *tactile* (perabaan), yang sering disebut VAKT. Penelitian membuktikan bahwa pembelajaran yang melibatkan semua sensori murid akan lebih efektif.

Penggunaan kartu huruf berbasis multisensori pada penanganan murid disleksia dalam membedakan huruf dapat mengatasi kesulitan murid disleksia dalam membaca. Huruf-huruf yang sebelumnya sulit dikenal dan dibedakan oleh murid, dapat dengan mudah diajarkan karena kartu huruf yang digunakan sebagai media pembelajaran melibatkan semua modalitas murid.

Kebutuhan akan media kartu huruf yang dapat mengakomodasi modalitas yang dimiliki oleh anak perlu dikembangkan. Untuk mengatasi kebutuhan akan

kartu huruf yang dapat mengakomodasi modalitas anak, sangat perlu diadakan penelitian dengan judul “Pengembangan Kartu Huruf Berbasis Multisensori Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Murid Disleksia Di SD IT Nurul Fikri Makassar”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang masalah di atas, maka batasan masalah yang di kaji adalah “Bagaimanakah langkah-langkah pengembangan media kartu huruf berbasis multisensori dalam membedakan huruf pada anak disleksia di SD IT Nurul Fiqri Makassar? ”

## **C. Tujuan**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan media kartu huruf berbasis multisensori dalam membedakan huruf pada anak disleksia di SD IT Nurul Fiqri Makassar.

## **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis.

### **1. Manfaat Teoretis**

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah khasanah penelitian tentang pembelajaran bahasa, khususnya belajar huruf permulaan yang menggunakan media kartu huruf.

## **2. Manfaat Praktis**

### **a. Bagi Guru**

Penerapan Kartu Kata multisensori ini diharapkan dapat membantu guru dalam penyampaian materi. Kartu kata multisensori diharapkan dapat berfungsi untuk mendorong guru meningkatkan kompetensi profesional dalam menciptakan inovasi media pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi, minat dan hasil belajar murid. Selain itu, penelitian ini memberikan alternatif pemilihan media pembelajaran yang cocok dalam pembelajaran Bahasa khususnya pembelajaran mengenal huruf agar dapat tercipta suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

### **b. Bagi Murid**

Melalui penerapan kartu kata multisensori di SIT Nurul Fikri Makassar, diharapkan murid dapat menulis huruf dengan baik. Melalui kartu kata multisensori, murid - murid mendapatkan manfaat yaitu: 1) dapat menumbuhkan minat membaca murid; 2) dapat mendorong murid untuk memiliki kompetensi yang baik dalam pembelajaran bahasa; 3) dapat memunculkan ide-ide baru murid; 4) dapat menambah motivasi murid dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya mengenal huruf.

### **c. Bagi Sekolah**

Bagi sekolah penerapan media kartu huruf multisensori dapat 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 sekolah dapat meningkat.

**BAB II**  
**TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN PERTANYAAN**  
**PENELITIAN**

**A. Kajian Pustaka**

**1. Konsep Media**

**a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dan kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Robert dan Hanick (Sanjaya, 2013) mendefinisikan media bahwa media adalah sesuatu yang membawa informasi antara sumber (*source*) dan penerima (*receiver*) informasi. Pengertian media yang lebih lengkap lagi dikemukakan oleh Vernon S. Gerlach dan Donald P. Ely (Musfiqon, 2012: 26) adalah:

Pengertian media ada dua macam, yaitu arti sempit dan arti luas. Arti sempit media adalah berwujud grafik, foto, alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, serta menyampaikan informasi. Arti luas media, yaitu kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baru. .

Pengertian media dalam arti luas ini sesuai dengan pendapat Sharon bahwa media adalah alat komunikasi dan sumber informasi. Didukung dengan pengertian dari AECT (*Association for Educational Communications Technology*) yang merupakan organisasi yang bergerak dalam bidang pendidikan dan komunikasi, bahwa media adalah segala bentuk yang digunakan untuk proses menyalurkan informasi. Musfiqon (2012:28) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara guru dan murid dalam memahami materi pembelajaran agar lebih

efektif dan efisien. Pengertian-pengertian dari para ahli dan organisasi tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu sebagai perantara atau penghubung dan sumber informasi ke penerima informasi.

Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi murid. Selain itu media merangsang murid mengingat yang sudah dipelajari, selain memberi rangsangan belajar baru (Hamdani: 2011). Vernon S. Gerlach dan Donald P. Ely (Sanjaya, : 2013) memandang bahwa media pembelajaran bukan hanya berupa alat dan bahan saja, akan tetapi hal-hal yang memungkinkan murid dapat memperoleh pengetahuan. Jadi media tidak hanya sebagai perantara ketika huruf menjelaskan tapi media itu sendiri menjadi pengetahuan.

#### **b. Manfaat media pembelajaran**

Manfaat dan fungsi media pembelajaran secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Kemp dan Dayton (Depdiknas, 2003; 45) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- 8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Manfaat media pembelajaran juga dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai (1992; 2). Menurut Sudjana dan Rivai ada 4 manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran;
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Berdasarkan dua pendapat ahli, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat yang sangat besar dalam proses pembelajaran siswa. Manfaat tersebut adalah membuat proses belajar lebih menarik dan dapat memperjelas maksud dari materi pelajaran.

### **c. Media Kartu Huruf.**

Pengertian tentang kartu huruf banyak dikemukakan oleh ahli media maupun ahli pendekatan pembelajaran berdasarkan penekanannya masing-masing. Arsyad (2005: 119), bahwa Kartu huruf adalah kartu abjad yang berisi gambar, huruf, tanda simbol, yang meningkatkan atau menuntun murid yang berhubungan dengan simbol-simbol tersebut. Pengertian ini memberikan batasan dengan menekankan kartu huruf berdasarkan manfaatnya kepada siswa. Sedangkan Arsyad (3002) mengemukakan bahwa kartu huruf merupakan potongan-potongan karton atau kertas yang di dalamnya terdapat huruf-huruf untuk mencapai tujuan



pembelajaran. Penekanannya kepada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Kartu adalah potongan kertas tebal yang berisi tulisan, gambar, angka, dan simbol visual lain dalam ukuran yang tidak terlalu besar (Kustiawan: 2016). Pendapat ini lebih menekankan pada ukuran dari kartu kata.

Kesimpulan yang dapat ditarik dari pendapat ahli adalah bahwa kartu kata adalah gambar yang berisi gambar, huruf, atau simbol visual lainnya bertujuan untuk memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kartu huruf terbuat dari kertas tebal dalam ukuran yang tidak terlalu besar. Potongan-potongan huruf tersebut dapat dipindahkan sesuai keinginan pembuat suku kata, kata maupun kalimat.

Penggunaan kartu huruf sebagai media pembelajaran mempunyai manfaat yang besar terhadap penerimaan murid terhadap materi pembelajaran. Maimunah Hasan (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, fungsi kartu huruf dijelaskan oleh John D. Latuheru (Astuti: 2002, 24) mengungkapkan fungsi permainan kartu huruf adalah sebagai berikut:

1. Kondisi atau situasi saat permainan sangat penting bagi anak didik karena anak-anak bersikap lebih positif terhadap permainan kartu itu.
2. Permainan dapat mengajarkan fakta dan konsep secara tepat guna dengan cara pembelajaran konvensional pada objek yang sama.
3. Pada umumnya permainan kartu dapat meningkatkan motivasi belajar anak didik, permainan dapat juga mendorong siswa untuk saling membantu satu sama lain.
4. 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.
5. Guru maupun siswa dapat menggunakan permainan kartu mana yang mengandung nilai yang paling tinggi dan bermakna untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Besarnya manfaat dan fungsi dari kartu huruf mendorong guru untuk menggunakan media kartu huruf ini dalam pembelajaran terutama pada kelas-kelas rendah. Selain itu, dapat digunakan untuk mengajarkan murid dalam membedakan huruf.

#### **d. Pendekatan Multisensori**

Pembelajaran untuk murid diseleksi membutuhkan pendekatan yang memanfaatkan semua kemampuan murid dalam belajar. Pendekatan yang

dimaksud adalah pendekatan multisensori. Yusuf (2005: 168) mengemukakan bahwa:

Pendekatan multisensori berdasarkan atas asumsi bahwa anak akan dapat belajar dengan baik jika materi pengajaran disajikan dalam berbagai modalitas. Modalitas yang sering dipakai adalah visual (penglihatan), tactile (perabaan), kinesthetic (gerakan,) dan auditory (pendengaran). Keempatnya dikenal dengan VAKT.

Jadi modalitas yang dimiliki oleh murid yang dapat dipergunakan dalam pembelajaran adalah penglihatan, perabaan, gerakan, dan pendengaran. Jika menggunakan keempat modalitas ini maka siswa dapat menyerap dengan baik materi pembelajaran. Murid dapat menggunakan penglihatannya untuk melihat apa yang disajikan oleh guru. Menggunakan pendengarannya untuk mendengar apa yang disampaikan oleh guru, menggunakan perabaan dan gerakan untuk melakukan apa yang diinstruksikan oleh guru. Uraian tentang modalitas ini dikemukakan oleh Huda (2014: 287-288) yaitu:

- a. Visual – modalitas visual mengakses citra visual yang diciptakan maupun diingat, seperti warna, hubungan ruang, potret mental, dan gambar.
- b. Auditoris –modalitas ini mengakses segala jenis bunyi dan kata yang diciptakan maupun diingat, seperti musik, nada, irama, rima, dialog internal, dan suara.
- c. Kinestetik – modalitas ini mengakses segala jenis gerak dan emosi yang diciptakan maupun diingat, seperti gerakan, koordinasi, irama, tanggapan emosional, dan kenyamanan fisik.

Setiap modalitas memiliki fungsi yang berbeda tetapi saling melengkapi dalam setiap pembelajaran sehingga materi yang disajikan dapat diserap oleh murid. Namun demikian, setiap murid mempunyai keunikan tersendiri dalam menangkap setiap materi belajar. Tetapi bukan berarti bahwa penggunaan semua modalitas dalam satu kali pembelajaran dapat mengacaukan penangkapan murid

pada materi pelajaran. Menurut Mutial dan Desiningrum (2015) Pendekatan multisensori merupakan pembelajaran dengan memilih metode yang sesuai untuk menyelesaikan tugasnya dengan memanfaatkan modalitas indera terkuat dan pada saat yang bersamaan juga dapat melatih modalitas indera yang lemah. Artinya bahwa pendekatan multisensori dapat mengubah modalitas murid yang lemah menjadi kuat sehingga lebih memperkuat pembelajaran pada murid.

Penerapan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan multisensori memiliki keunggulan. Blackwood (Abidin: 2013) mengemukakan keunggulan pembelajaran dengan multisensori adalah:

1. Pembelajaran multisensori dapat membangkitkan minat belajar siswa.
2. Pembelajaran multisensori mempercepat siswa memahami materi yang telah dipelajari.
3. Pembelajaran multisensori menempatkan pemahaman lebih lama karena pemahaman disimpan dalam memori jangka panjang.
4. Pembelajaran multisensori membuat pembelajaran menjadi lebih jelas.
5. Pembelajaran multisensori melibatkan siswa secara langsung dalam melaksanakan kegiatan inkuiri kritis.
6. Pembelajaran multisensori mengembangkan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi siswa.

Keunggulan-keunggulan pendekatan multisensori memungkinkannya untuk digunakan dalam pembelajaran. Guru dapat mendesain pembelajaran untuk anak disleksia dengan menggunakan pendekatan multisensori.

## **2. Pengertian Kesulitan Belajar**

Disleksia merupakan salah satu kelompok yang mengalami kesulitan belajar spesifik. Murid berkesulitan belajar adalah murid yang mengalami kesukaran dalam memahami isi buku pelajaran, membaca, berhitung (Matematika), menulis, dan mengerjakan pekerjaan rumah. Sulit belajar

disebabkan tidak berfungsinya sistem syaraf pusat atau faktor-faktor psikologis. *National Joint Committee of Learning Disability* (NJLD) dalam *Learner* (2000) mengemukakan bahwa.

Kesulitan belajar adalah istilah umum untuk berbagai jenis kesulitan dalam menyimak, bicara, menulis, dan berhitung. Kondisi ini bukan karena kecacatan fisik atau mental, bukan juga karena pengaruh faktor lingkungan melainkan karena faktor kesulitan dari dalam individu itu sendiri saat mempersepsi dan melakukan pemrosesan informasi terhadap objek yang di inderainya.

Kesulitan belajar tidak terlihat dengan jelas dan sering disebut "*hidden Handicap*". Terkadang kesulitan itu tidak disadari oleh orang tua maupun guru, akibatnya murid yang mengalami kesulitan belajar sering diidentifikasi sebagai murid yang *underachiever*, pemalas, atau aneh. Pada kasus lam, murid-murid mengalami kesulitan belajar tidak mengalami kelaman dalam intelegensinya, karena mereka mempunyai intelegensi di atas rata-rata, namun mempunyai kesulitan dalam pelajaran tertentu. Dipertegas oleh *Clement* (Weiner, 2003) bahwa:

Kesulitan belajar adalah kondisi di mana murid kemampuan intelegensi rata-rata atau di atas rata-rata, namun memiliki ketidakmampuan atau kegagalan dalam belajar yang berkaitan dengan hambatan dalam proses persepsi, konseptualisasi, berbahasa, memori, serta pemusatan perhatian, penguasaan diri, dan fungsi *integrasi sensory motoric*.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa berkesulitan belajar adalah gangguan dalam menyimak, berbicara, membaca, menulis, dan berhitung karena faktor disfungsi minimal Otak, bukan disebabkan oleh faktor eksternal seperti lingkungan, sosial, budaya, fasilitas belajar, dan lain-lain.

Klasifikasi berkesulitan belajar mengacu kepada klasifikasi yang dikemukakan Oleh Kirk dan Gallagher (1986) dengan mengelompokkan kesulitan

belajar menjadi dua kelompok besar yaitu kesulitan belajar pada segi perkembangan dan kesulitan belajar pada segi akademik. Kesulitan belajar pada segi perkembangan termasuk adalah gangguan perhatian, gangguan pada memori, gangguan persepsi visual dan motorik. Kesulitan belajar pada segi akademik termasuk di dalamnya adalah ketidakmampuan dalam membaca (disleksia), ketidakmampuan menulis (disgrafia), dan ketidakmampuan dalam berhitung (diskalkulia).

### **3. Pengertian Disleksia**

Beberapa ahli telah mengemukakan pendapatnya tentang pengertian disleksia. Menurut Reid & Hresko (Shodiq 1996:3) disleksia berarti suatu kesulitan pada membaca. Sedangkan Hornsby (Sodiq 1996:3 ) memandang disleksia lebih luas lagi dengan menyatakan bahwa kata disleksia berarti kesulitan pada kata-kata atau bahasa. Menurut Purwanto, dkk. (2013) disleksia merupakan kesulitan belajar spesifik yang berupa gangguan pada proses berbahasa, yang terutama menghambat kemampuan membaca, juga mempengaruhi kemampuan menulis, dan bahkan kemampuan wicara. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa disleksia merupakan suatu kondisi atau bentuk kesulitan belajar membaca, kesulitan belajar membaca kata atau bahasa yang dapat mempengaruhi kemampuan dalam menulis dan wicara.

Disleksia dikenal dengan ketidakmampuan mengenal huruf dan suku kata dalam bentuk tertulis atau dengan kata lain mengalami kesulitan dalam membaca. Murid yang mengalami disleksia tidak mampu membedakan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata. Tidak semua huruf, tetapi pada huruf-huruf tertentu saja.

Jika huruf tersebut tersusun menjadi sebuah kata, maka Murid disleksia akan kesulitan dalam membaca kata tersebut. Murid disleksia dapat melihat dan mengucapkan dengan baik huruf yang dimaksud Akan tetapi jika huruf tersebut terangkai menjadi kata atau kalimat yang panjang dia akan mengalami kesulitan dalam menulisnya. Millvadi (2010) memberikan cakupan yang lebih luas mengenal disleksia yaitu merupakan kesulitan membaca, mengeja, menulis dan kesulitan dalam mengartikan atau mengenali struktur kata-kata yang memberikan efek terhadap proses belajar atau gangguan belajar..

Sejak kecil, murid-murid penyandang disleksia mengalami lebih banyak kesulitan dalam membedakan fonem-fonem (Weinstein. 2008). Apabila keadaan ini dibiarkan maka murid disleksia akan semakin ketinggalan dalam memahami pelajaran terutama pembelajaran yang mengharuskan murid membaca. Ciri-ciri utama murid disleksia adalah membalikkan bentuk huruf, kata, ataupun angka dengan arah terbalik atas bawah. Contohnya adalah m menjadi w atau sebaliknya- u menjadi n atau sebaliknya, 6 menjadi 9 atau sebaliknya. Selain itu, murid disleksia melakukan substitusi yaitu mengganti huruf atau angka- misalnya mega menjadi meja. nanas menjadi mama, angka 3 menjadi 8

#### **4. Karakteristik Disleksia**

Karakteristik anak disleksia amat bervariasi tergantung masalahnya.

Shodiq (1996: 5) memberikan karakteristik anak disleksia sebagai berikut:

- (1) membaca lamban, turun naik intonasinya, dan kata demi kata;
- (2) sering membalikan huruf-huruf dan kata-kata;
- (3) mengubah huruf pada kata;
- (4) kacau terhadap kata-kata yang hanya sedikit berbeda susunannya misalnya: bau, buah, batu, buta; dan
- (5) sering menebak dan mengulangi kata-kata dan frasa.

Pada anak disleksia kesalahan-kesalahan membaca oral tersebut sering disertai oleh kelainan bicara, yaitu: (1) gangguan artikulasi, (2) gagap, dan (3) pembalikan konsep waktu dan ruang misalnya kacau terhadap konsep belakang dan muka, atas bawah, kemarin dan besok. Selain itu pada anak disleksia sering juga ditandai adanya bentuk kesalahan mengeja dan kesalahan tulis, misalnya jika didiktekan kata pagar maka ditulis papar.

Menurut Ekwall dan Shanker 1988 (Shodiq, 1996) menyatakan bahwa ada beberapa simtom berkaitan dengan kasus kesulitan belajar membaca berat (disleksia): (a.) Pembalikan huruf dan kata, misalnya membalikan huruf b dengan d; p dengan a, u dengan n; kata kuda dengan daku palu dengan lupa; tali dengan ilat; satu dengan utas, (b) Peningkatan pada kata mengalami kesulitan atau tidak menentu (eratik), (c) Membaca ulang oral (secara lisan) tak bertambah baik setelah menyusul, (d) membaca tanpa suara (dalam hati) atau membaca oral (secara lisan) yang pertama, (e) Ketidak sanggupan menyimpan informasi dalam memori sampai waktu diperlukan, (f) Kesulitan dalam konsentrasi, (g) Koordinasi motorik tangan-mata lemah, (h) Kesulitan pada pengurutan, (i) Ketaksanggupan bekerja secara tepat, (j) Penghilangan tentang kata-kata dan prasa, (k) Kekacauan berkaitan dengan membaca secara lisan (oral) misalnya tak mampu membedakan antara d dan p (l) Diskriminasi auditori lemah, (m) Miskin dalam sintaksis (ilmu tata bahasa), gagap, dan bicara terputus-putus, (n). Prestasi belajar dalam berhitung tinggi dari pada dalam membaca dan mengeja, (o) Hiperaktivitas.



Sementara itu Guszak (Shodiq, 1996: 6) mengemukakan ciri-ciri anak disleksia sebagai berikut:

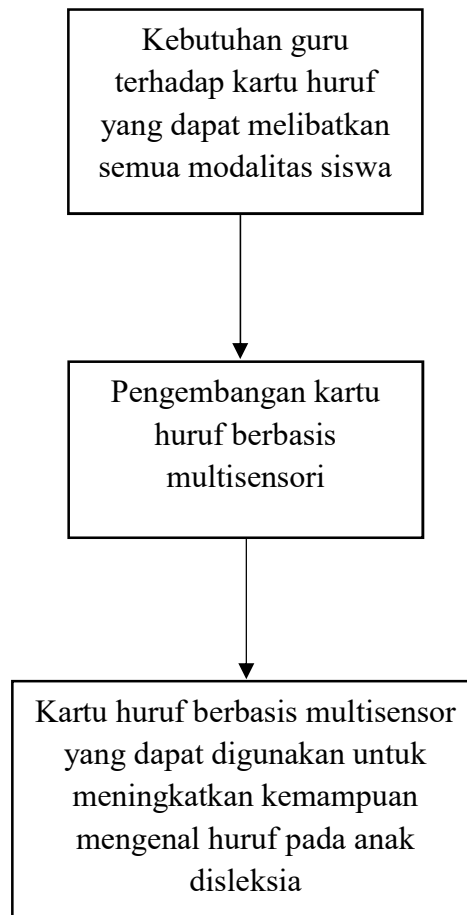
- (a). Membalikan huruf atau kata,
- (b) Kesulitan/tak mampu mengingat kata,
- (c) Kesulitan/tak mampu menyimpan informasi dalam memori
- (d). Sulit berkonsentrasi,
- (e). Sulit dalam melihat keterhubungan (relationship),
- (f.) Impulsif,
- (g) Sulit melakukan koordinasi tangan-mata,
- (h) Sulit dalam segi mengurutkan,
- (i). Membaca lambat,
- (j) Penanggalan kata, frasa dan sebagainya,
- (k) Kekacauan membaca secara oral,
- (l) Hyperaktif, dan
- (m) Kinerja matematika secara signifikan lebih tinggi dari pada kinerja membaca.

Karakteristik disleksia tidak hanya pada ketidakmampuan dalam mengenal huruf dalam membaca, tetapi juga kondisi-kondisi yang menyertai kemampuan membaca itu. Seperti, hiperaktif, kinerja matematika, maupun ketidakmampuan bekerja dengan cepat.

## **B. Kerangka Berpikir**

Salah satu karakteristik murid disleksia adalah ketidakmampuannya membedakan huruf yang hampir sama bentuknya. Misalnya m dan n, p dan q, b dan d, a dan q, dan lain-lain. Ketidakmampuan murid disleksia dalam membedakan huruf tidak boleh di biarkan berlarut-larut. Murid harus mendapat penanganan agar kesulitannya dapat teratasi. Apabila tidak teratasi, maka akan mempengaruhi mata pelajaran yang lain yang mengharuskannya membaca dengan benar.

Penanganan yang di anggap dapat mengatasi ketidakmampuan murid disleksia membedakan huruf adalah dengan menggunakan media kartu huruf berbasis multisensori. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengembangkan media kartu huruf berbasis multisensori yang layak dipakai untuk mengajarkan murid disleksia membedakan huruf. Kerangka berpikir penelitian ini dapat dilihat dalam bangan di bawah ini.



**Gambar 2.1** Skema Kerangka Pikir

### **C. Pertanyaan Penelitian**

1. Bagaimanakah pengembangan kartu huruf berbasis multisensori pada tahap pendefinisian (*define*)?
2. Bagaimanakah pengembangan kartu huruf berbasis multisensori pada tahap perancangan (*design*)?
3. Bagaimanakah pengembangan kartu huruf berbasis multisensori pada tahap pengembangan (*Deployment*)?

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) Menurut Sukmadinata (2013: 164) (*Research and Development*) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggung jawabkan.

##### **1. Prosedur Pengembangan Penelitian**

Penelitian mengacu pada model pengembangan seperti yang disarankan oleh Thiagarajan, dkk. (1974) yakni model 4-D, yang terdiri dari 4 tahap pengembangan, yaitu *define, design, develop dan dessiminate*, bertujuan untuk mengembangkan suatu produk. Produk yang dimaksud adalah media kartu huruf berbasis multisensori untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada murid disleksia. Namun dalam penelitian ini, pengembangan yang dilakukan hanya sampai pada tahap *develop* atau pengembangan.

Adapun tahap-tahap pengembangan berdasarkan model 4-D tersebut diuraikan sebagai berikut :

##### **a. Tahap pendefinisian (*Define*)**

Pada tahap pendefinisian peneliti melakukan penelitian pendahuluan berupa studi kepustakaan dan studi lapangan. Studi kepustakaan di maksud untuk

memahami teori-teori pengembangan model dan hasil-hasil penelitian terkait. Kegiatan penelitian pendahuluan berupa *need-aseesment* dilakukan untuk memperoleh gambaran kondisi nyata yang alami oleh pihak sekolah yang menunjukkan pentingnya pengembangan model pembelajaran individual.

#### **b. Tahap perancangan (*Design*)**

Tahap perancangan bertujuan untuk merancang kartu huruf berbasis multisensori. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah :

- 1) Pembuatan desain yang akan dikembangkan dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik murid. Hal ini berguna untuk membantu murid dalam pencapaian kompetensi dasar. Artinya, pemilihan media dilakukan untuk mengoptimalkan kemampuan murid pada pembelajaran di kelas.
- 2) Pembuatan kartu huruf berbasis multisensori yang telah dikembangkan pada langkah sebelumnya beserta bahan- bahan pendukung yang akan digunakan yang memenuhi kriteria menarik, memudahkan dan membantu dalam pembelajaran mengenal huruf.

#### **c. Tahap pengembangan (*Develop*)**

Tujuan dari tahap pengembangan adalah untuk menghasilkan draf atau protipe media kartu huruf berbasis multisensori yang telah revisi berdasarkan masukan para ahli. dan data yang diperoleh dari uji coba. Kegiatan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

1) Validasi ahli/praktisi (*expert appraisal*)

Pada tahap ini peneliti akan berdiskusi dengan para ahli yang memahami media (kartu huruf berbasis multisensori) untuk memberikan pendapat dan masukan tentang kartu huruf berbasis multisensori yang akan dikembangkan. Proses validasi ini akan dilakukan oleh ahli desain media (kartu huruf berbasis multisensori) dan ahli isi/materi. Revisi media berdasarkan masukan para ahli pada saat validasi

2) Perbaiki desain kartu huruf berbasis multisensori

Pada tahap ini peneliti akan melakukan revisi dari hasil validasi ahli media dan ahli isi/materi (kartu huruf berbasis multisensori) yang meliputi aspek desain dan aspek isi

## **B. Subjek dan Lokasi**

Subjek penelitian ini adalah 2 orang guru yang mengajar anak disleksia di SIT Nurul Fikri Makassar dan 2 orang validator. Dua orang guru yang menjadi validator adalah Usman Aziz, S.Pd dan Syamsul, S.Pd sebagai Guru Pendidikan Khusus (GPK) yang menangani anak disleksia. Dua orang validator, yang pertama adalah Dr. Arnidah, M. Si adalah ahli media yang mengajar pada Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Validator kedua adalah Dr. Bastiana, M. Si adalah ahli isi/materi yang mengajar pada Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Penelitian ini dilaksanakan di SD IT Nurul Fiqri Makassar. Sebuah sekolah inklusi yang mendidik anak berkesulitan belajar termasuk disleksia.

### **C. Variabel dan Definisi Operasional Variabel**

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulan. (Sugiyono, 2015: 61). Adapun variabel dalam penelitian ini adalah pengembangan kartu huruf berbasis multisensori dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf.

Pengembangan kartu huruf berbasis multisensori adalah upaya yang dilakukan untuk menghasilkan produk kartu huruf berbasis multisensori. Dilakukan dalam tiga tahap yaitu tahap pendefinisian, tahap desain, dan tahap pengembangan.

### **D. Teknik pengumpulan data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang terdiri dari angket tentang kebutuhan media kartu huruf dan angket untuk uji validasi prototipe media kartu huruf berbasis multisensori untuk anak disleksia.

#### **1. Angket Kebutuhan Guru**

Angket kebutuhan guru diberikan untuk mengetahui kebutuhan guru tentang media kartu huruf berbasis multisensori. Terdiri dari 11 pertanyaan bertujuan untuk menggali kebutuhan guru akan pengembangan media kartu huruf berbasis multisensori untuk pengenalan huruf pada anak disleksia. Setiap butir pertanyaan terdiri dari 4 pilihan jawaban dengan masing-masing a = 3, b = 2, c = 1, dan d = 0.

Setiap pertanyaan juga dilengkapi dengan alasan memilih opsi jawaban. Tujuan dari alasan ini adalah untuk mengungkap lebih jauh tentang alasan memilih opsi dan menjadi masukan terhadap upaya pengembangan yang akan dilakukan.

## 2. Instrumen uji validasi

Instrumen uji validasi digunakan untuk memperoleh data tentang hasil validasi para ahli terhadap media kartu huruf berbasis multisensori yang akan dikembangkan. Lembar validasi tersebut diberikan kepada para ahli (validator) media kartu huruf berbasis multisensori untuk memperoleh masukan data tentang penilaian para ahli terhadap kartu huruf berbasis multisensori yang akan dikembangkan.

Validasi kartu huruf berbasis multisensori diberikan pada ahli media (kartu huruf berbasis multisensori) meliputi aspek desain media dan aspek isi. Validator akan memvalidasi kartu huruf berbasis multisensori berdasarkan aspek desain media dan aspek isi materi tersebut.

**Tabel 3.1** Apek Penilaian dan Indikator

<b>Validator</b>	<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Indikator</b>
Ahli Media	Dimensi Bentuk	a. Ukuran panjang media b. Ukuran lebar media c. Komposisi ketebalan media d. Komposisi ukuran dan besar e. Sesuai dengan karakteristik multisensori f. Komposisi ruang tulisan dan ruang pengikat



---

Ahli isi/materi	Isi materi	<ul style="list-style-type: none"> <li>g. Gaya jilid</li> <li>h. Tampilan keseluruhan</li> <li>i. Tampilan per halaman</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Ilustrasi latar belakang</li> <li>b. Warna latar belakang</li> <li>c. Gradasi warna latar belakang</li> <li>d. Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca/jelas</li> <li>e. Ukuran huruf yang sudah digunakan sudah tepat/ sesuai</li> <li>f. Warna huruf yang digunakan sudah jelas dan sesuai</li> <li>g. Tata letak huruf</li> <li>h. Ketebalan huruf sudah sesuai</li> <li>i. Komposisi warna huruf dan latar belakang</li> <li>j. Komposisi besar huruf dan latar belakang</li> <li>k. Tampilan media menarik</li> <li>l. Kemudahan penggunaan/ pengoperasian</li> </ul>
--------------------	------------	---

---

Setiap indikator dilengkapi dengan 4 pilihan, yaitu Sangat Setuju (SS) dengan skor 4, Setuju (S) dengan skor 3, Tidak Setuju (TS) dengan skor 2 dan Sangat Tidak Setuju (STS) dengan skor 1.

### E. Teknik Analisis Data

Setelah semua data dikumpulkan maka data perlu diolah atau dianalisis. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dengan langkah-langkah sebagai berikut

1. Menghitung skor validasi Isi dan validasi media yang telah diserahkan oleh validator
2. Hasil perhitungan skor validasi dimasukkan ke dalam rumus berikut ini:

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Item}} = \text{Nilai Akhir}$$

3. Hasil nilai validasi dikonsultasikan dengan kriteria validasi seperti pada tabel 3.2 berikut ini:

**Tabel 3.2** Kriteria Validitas

N0	Rentang	Kategori
1	3,50 – 4,00	Sangat valid
2	3,00 – 3,49	Valid
3	2,00 – 2,99	Kurang valid
4	1,00 – 1,99	Tidak valid

Hasil perhitungan nilai validasi di konsultasikan dengan table 3.2 untuk memperoleh kriteria validasi. Apabila hasil perhitungan berada pada rentang 3,00 sampai 4,00 maka prodak yang dikembangkan dinyatakan valid. Sebaliknya jika hasil perhitungan berada pada rentang 2,99 sampai 1,00 maka produk yang dikembangkan dinyatakan tidak valid. Sehingga produk yang

dikembangkan dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak disleksia. Media yang dikembangkan diharapkan agar anak disleksia melakukan kegiatan belajar menjadi lebih menarik, aktif, kreatif, bermakna dan menyenangkan.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini dikemukakan hasil dan pembahasan tentang pengembangan media kartu huruf berbasis multisensori. Sebagaimana tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan media kartu huruf berbasis multisensori yang dikembangkan berdasarkan validasi ahli media dan ahli materi. Untuk mencapai tujuan tersebut maka akan dijelaskan tahapan-tahapannya dengan menggunakan proses pengembangan Model 4-D oleh Thiagarajan yang meliputi empat tahap yaitu: (1) tahap *define*, (2) tahap *design*, (3) tahap *development*, dan (4) tahap *dissemination*. Pada prosedur pengembangan ini, peneliti hanya sampai pada tahap *development* berupa penilaian para ahli disebabkan alokasi waktu yang digunakan tidak tersedia.

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Tahap Pendefinisian (*Define*)**

Tahap ini adalah tahap awal yang harus dimulai sebelum rancangan media itu sendiri. Dimana tahap ini meliputi dilakukan dengan mengadakan studi kepustakaan dan studi lapangan. Studi kepustakaan yang dimaksud adalah pengkajian teori-teori tentang media, teori tentang anak berkesulitan belajar, dan teori tentang anak disleksia.

Studi lapangan yang dilakukan adalah melakukan *need assesment* kepada guru tentang kebutuhan media kartu huruf berbasis multisensori dan kondisi anak

disleksia. Untuk keperluan tersebut, diedarkan angket kepada dua orang guru yang mengajar anak disleksia pada SIT Nurul Fiqri Makassar.

Angket kebutuhan merupakan salah satu instrumen yang digunakan untuk memperoleh data mengenai analisis kebutuhan penyusunan prototipe media kartu huruf berbasis multisensori untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak disleksia. Angket kebutuhan ini dibagikan kepada guru untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran tersebut. Peneliti menjelaskan mengenai angket tersebut dan cara pengisiannya sehingga responden guru tidak mengalami kesulitan dalam pengisian angket. Angket yang dibagikan oleh peneliti merupakan sarana bagi guru dan siswa untuk menyampaikan pendapat tentang bagaimana prototipe media kartu yang dibutuhkan.

Hasil studi kepustakaan dan hasil analisis terhadap kebutuhan guru tentang media kartu huruf berbasis multisensori menunjukkan bahwa media yang dapat digunakan untuk pembelajaran pengenalan huruf pada anak disleksia adalah kartu huruf berbasis multisensori. Kartu huruf yang dikembangkan adalah kartu huruf b dan kartu huruf d berdasarkan kesulitan yang dihadapi anak.

Adapun hasil spesifikasi tujuan utama pengembangan kartu huruf berbasis multisensori sebagai berikut :

- 1) Membuat kartu huruf yang dapat dilihat oleh murid
- 2) Membuat kartu huruf yang dapat dibaca oleh murid
- 3) Membuat kartu huruf yang dapat diraba oleh murid
- 4) Membuat kartu huruf yang bisa disalin murid dibuku sesuai arah tanda panah

5) Membuat kartu yang di dalamnya terdapat kata yang mengandung huruf b dan d.

## 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini dihasilkan rancangan sebuah media. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan media yang dikembangkan. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

### a. Desain awal produk kartu huruf

Pada kegiatan ini telah dihasilkan beberapa hal yang merupakan desain awal produk, yaitu untuk mewujudkan kartu huruf berbasis multisensori. Pembuatan awal produk direncanakan menggunakan bantuan *corel draw*. Penyusunan kartu huruf disusun dengan menggunakan desain *corel draw*. Pada proses pembuatannya, terlebih dahulu menyusun kerangka dalam bentuk desain kasar atau ditulis di atas kertas kemudian setelah bagan terbentuk, dimulailah dengan melakukan pendesainan *lay out* dengan menentukan ukuran yang sesuai dengan bergambar yang akan dikembangkan. Untuk pembentukan ilustrasi menggunakan gambar tangan atau manual menggunakan *curve* yang dioperasikan menggunakan tangan. Proses pembentukan ilustrasi gambar dilakukan dengan jeli dan telaten agar menghasilkan gambar yang maksimal.

Kemudian proses selanjutnya dilanjutkan pewarnaan dengan menggunakan *fiil* untuk *full* gambar pada *lay out*, dan *smart fiil* digunakan pada bagian tertentu pada gambar yang tidak bisa dijangkau dengan pewarnaan *fiil*. Ilustrasi gambar yang telah dibuat, disempurnakan dengan *shape tool* untuk memperhalus gambar ilustrasi. *Background* untuk teks materi,

dibentuk setelah gambar ilustrasi sudah terbentuk menjadi gambaran yang utuh. Warna pada *background* teks sengaja diberikan warna putih polos untuk memudahkan pembaca dalam memahami teks materi yang disajikan. Setelah *background* terbentuk, selanjutnya dilakukan penulisan teks materi diatas *background* polos/putih.

Format teknis kartu huruf berbasis multisensori yang dikembangkan ini menggunakan ukuran 13 x 9 cm dengan jumlah 5 lembar kartu untuk setiap huruf di tambah dengan sampul kartu. Setiap lembaran kartu diuraikan sebagai berikut:

- 1) Lembar sampul untuk menunjukkan kartu huruf berbasis multisensori yang dimaksud. Jika kartu huruf itu adalah b maka disampulnya tertera huruf b.
- 2) Lembar pertama digunakan guru untuk memperlihatkan kepada murid huruf yang sulit dibedakan dalam kartu yang dibuat yaitu huruf b dan d
- 3) Lembar kedua digunakan murid untuk menyebutkan huruf yang diperlihatkan oleh guru.
- 4) Lembar ketiga, huruf dibuat timbul berguna untuk merangsang Indera perabaan murid disleksia.
- 5) Lembar keempat dibuat huruf yang diikuti tanda panah agar memudahkan murid untuk melihat arah dari bentuk huruf.
- 6) Lembar kelima dibuat beberapa kata yang mengandung huruf b dan d.

Keenam lembar kartu disusun berdasarkan urutan yang telah disusun. Kemudian kartu dijilid menggunakan jilid spiral agar mudah dibuka dan digunakan oleh anak disleksia ketika dalam proses pembelajaran.

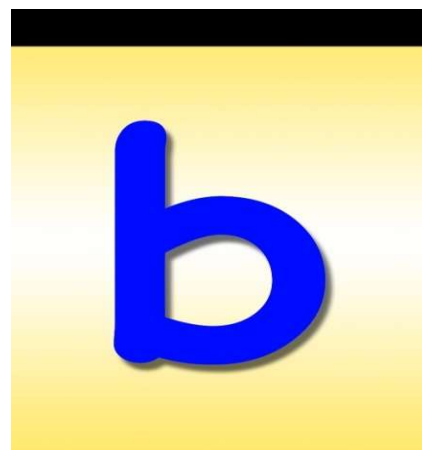
**b. Pembuatan desain kartu huruf**

Setelah dipilih *corel draw* sebagai bantuan dalam pembuatan awal produk selanjutnya buat kartu huruf berbasis multisensori sebagai protipe –I . sesuai dengan rancangan yang telah dibuat maka prototif 1 adalah sebagai berikut.

## 1) Lembar sampul



## 2) Lembar pertama





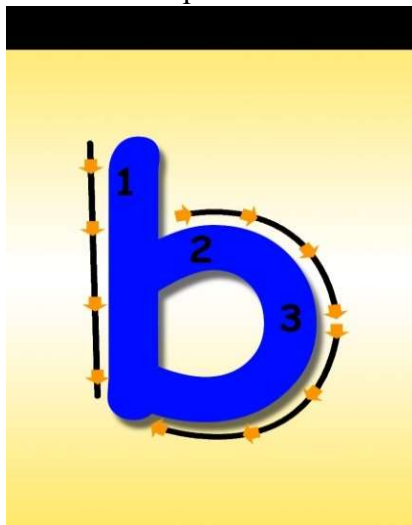
3) Lembar kedua



4) Lembar ketiga



5) Lembar keempat



#### 6) Lembar Kelima



Kelima lembar kartu disusun menyerupai buku saku ditambah dengan sampul. Untuk menyatukan keenam lembar kartu, menggunakan jilid spiral agar mudah dibuka pada halaman berikutnya. Mudah bagi guru terlebih pada anak disleksia dalam menggunakannya.

#### **c. Penyusunan Instrumen Penelitian**

Kegiatan ini terfokus pada pengembangan lembar validasi instrumen penelitian. Hasil dari kegiatan ini sebagai berikut.

Lembar validasi yang dibuat berupa lembar validasi media kartu huruf berbasis multisensori. Aspek yang dinilai terdiri dari aspek desain dan aspek isi materi. Lembar validasi aspek desain terdiri atas ukuran panjang media, ukuran lebar media, komposisi ketebalan media, komposisi ukuran dan besar, sesuai dengan karakteristik multisensori, komposisi ruang tulisan dan ruang pengikat, gaya jilid, tampilan keseluruhan dan tampilan per halaman. Adapun aspek isi

terdiri atas ilustrasi latar belakang, warna latar belakang, gradasi warna latar belakang, jenis huruf yang digunakan mudah dibaca jelas, ukuran huruf yang digunakan sudah tepat/sesuai, warna huruf yang digunakan sudah jelas dan sesuai, tata letak huruf, ketebalan huruf yang sudah sesuai, komposisi warna huruf dan latar belakang, komposisi warna huruf dan latar belakang, kemudahan penggunaan dan pengoperasian.

### **3. Tahap Pengembangan (*Develop*)**

Salah satu karakteristik menentukan kualitas kartu huruf berbasis multisensori yang dikembangkan berkualitas baik adalah kriteria kevalidan. Setelah prototipe-I media kartu huruf berbasis multisensori terwujud dilanjutkan ke tahap pengembangan, yaitu tahap penyempurnaan prototipe-I, langkah yang dilakukan adalah melakukan penilaian (validasi) oleh ahli terhadap prototipe-I, revisi terhadap prototipe-I, menghasilkan prototipe-II, menghasilkan produk final (kartu huruf berbasis multisensori).

#### **a. Hasil validasi kartu huruf berbasis multisensori**

Aspek yang dinilai dalam memvalidasi kartu huruf berbasis multisensori adalah aspek desain dan aspek isi materi. Validator media adalah Dr. Arnidah, M.Si dosen pada Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar dan validator isi materi adalah Dr. Bastiana, M. Si dosen pada Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Proses validasi dilakukan dalam dua tahap. Tahap pertama adalah validasi terhadap prototipe I yang telah disusun pada

tahap perancangan dan tahap kedua adalah validasi hasil revisi berdasarkan masukan pada validasi tahap pertama.

Hasil validasi dari dua orang validator dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.1** Hasil validasi tahap pertama

No	Validator	Nilai Validasi	Keterangan
1	Validator Media	2,1	Valid
2	Validator Isi	2,16	Valid

Tabel 4.1 menunjukkan hasil validasi kedua validator. Nilai validasi kemudian dikonsultasikan dengan kriteria yang telah ditetapkan. Hasilnya menunjukkan bahwa nilai validasi kedua validator berada pada kriteria kurang valid. Artinya dilihat dari validasi media, maka media kartu huruf berbasis multisensori masih belum layak dan masih ada masukan-masukan dari kedua validator demi penyempurnaan media kartu huruf berbasis multisensori yang dikembangkan. Rangkuman masukan-masukan validator pada tahap pertama menghasilkan revisi yang dapat dilihat pada tabel 4.2 di bawah ini.

**Tabel 4.2** Rangkuman revisi Media berdasarkan masukan validator tahap pertama

Validator	Sebelum revisi	Setelah revisi
<b>Validator</b>	a) Jenis huruf sebaiknya	a) Huruf sudah diganti dengan
<b>Media</b>	timbul agar memenuhi karakteristik multisensori	menggunakan huruf timbul

---

	b) Warna background bisa dibuat lebih bervariasi, misalnya warna-warna yang bergradasi.	b) Warna background dibuat lebih bervariasi
<b>Validator isi</b>	a) Perbaiki arah panah ketiga, keempat, dan kelima pada lembar keempat huruf b.  Sesuaikan dengan cara menulis huruf yang benar	a) Arah panah petunjuk penulisan huruf sudah diperbaiki.
	b) Pada lembar kelima, kata yang mengandung huruf b dan d sebaiknya ada yang berada di depan, di tengah, dan di belakang.	b) Sudah diperbaiki dengan memilih kata yang mengandung huruf b dan d yang berada di depan, di tengah, dan di belakang
	c) Buat petunjuk cara penggunaan pada setiap lembar kartu	c) Sudah dibuatkan petunjuk penggunaan untuk setiap lembar kartu

---

Langkah selanjutnya adalah melakukan revisi berdasarkan saran-saran dari validator. Untuk saran pertama dari validator media, revisi yang dilakukan adalah

menggunakan huruf timbul pada lembar ketiga dengan pertimbangan bahwa pada lembar ketiga sasaran yang ingin dicapai adalah anak dapat meraba dan menelusuri huruf dengan jari tangannya. Saran kedua dari validator media, revisi yang dilakukan adalah latar belakang diganti menjadi lebih berwarna-warni agar lebih menarik. Namun untuk menguatkan warna huruf, warna latar belakang dibuat lebih lembut agar tidak menjadi lebih dominan dibanding dengan hurufnya.

Revisi terhadap saran dari validator isi dilakukan dengan memperbaiki arah panah petunjuk penulisan huruf pada lembar ketiga. Saran kedua direvisi dengan memilih kata yang mengandung huruf b dan d yang terletak di depan, di tengah, dan di belakang kata. Untuk saran ketiga telah dibuatkan petunjuk cara penggunaan untuk setiap lembar kartu. Petunjuk yang telah dibuat adalah sebagai berikut:

1) Lembar pertama

- a) guru memperlihatkan huruf kepada siswa. siswa mengamati huruf tersebut
- b) guru menyebutkan huruf yang diperlihatkan
- c) guru meminta kepada siswa untuk menyebutkan huruf
- d) guru menyebutkan kembali huruf dan meminta kepada siswa untuk mengikutinya.

2) Lembar kedua

- a) Guru membuka lembar kedua dan memperlihatkan kepada anak
- b) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk memperhatikannya

- c) Guru meminta kepada anak untuk menyebutkan huruf yang diperlihatkan
- d) Jika anak tidak mampu menyebutkan maka guru dapat membantu menyebutkan
- e) Guru meminta lagi anak untuk menyebutkan huruf yang diperlihatkan. Anak menyebutkannya

### 3) Lembar ketiga

- a) Guru memberikan contoh kepada anak cara menelusuri huruf yang ada pada kartu huruf dengan jari telunjuk sambil mengucapkan hurufnya
- b) Guru membimbing anak menelusuri huruf dengan jari telunjuk anak
- c) Guru meminta kembali anak menelusuri huruf tanpa bantuan guru
- d) Berikan bantuan jika anak mengalami kesulitan menelusurinya dengan benar.

### 4) Lembar keempat

- a) Guru memberikan kertas kepada siswa untuk menulis huruf
- b) Guru memberikan contoh menulis huruf berdasarkan petunjuk arah panah
- c) Anak mengikuti guru dan menulis pada di kertas yang telah disediakan.
- d) Guru membimbing anak menulis huruf berdasarkan petunjuk pada pada kartu huruf.

- e) Guru meminta anak menulis huruf secara mandiri
- 5) Lembar kelima
- a) Guru memperlihatkan lembar kelima yang berisi kata-kata yang mengandung huruf b dan d
- b) Siswa diminta mengamati kata-kata
- c) Guru menyiapkan kertas yang berisi kata seperti lembar kelima
- d) Guru meminta siswa melingkari huruf b atau d pada kata yang ada pada lembar kelima

Setelah revisi dilakukan, hasilnya kemudian diajukan kembali untuk validasi tahap kedua. Hasil validasi dari dua orang validator dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.3** Hasil validasi tahap kedua

No	Validator	Nilai Validasi	Keterangan
1	Validator I	4,00	Sangat Valid
2	Validator II	4,00	Sangat Valid

Tabel 4.3 menunjukkan hasil validasi kedua validator. Nilai validasi kemudian dikonsultasikan dengan kriteria yang telah ditetapkan. Hasilnya menunjukkan bahwa nilai validasi kedua validator berada pada kriteria sangat valid menyatakan bahwa media baik dari ketepatan sebagai media dan dari ketepatan isi untuk anak disleksia tidak perlu lagi direvisi sehingga telah layak untuk digunakan pada langkah selanjutnya.. Disimpulkan bahwa media kartu huruf berbasis multisensori yang telah dikembangkan sangat valid untuk



dipergunakan dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak disleksia.

Produk final yang telah mengalami dua kali tahapan revisi adalah sebagai berikut:

**b. Kartu huruf berbasis multisensori untuk huruf b**

1) Sampul kartu



2) Lembar pertama



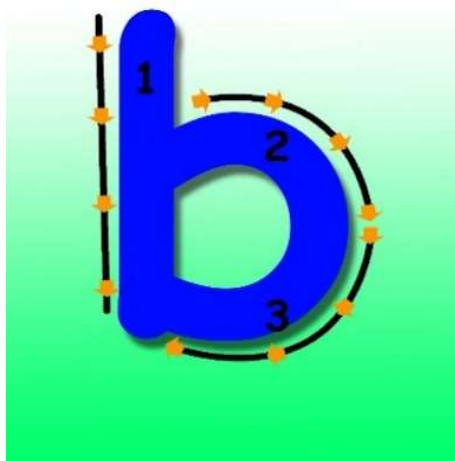
3) Lembar kedua



4) Lembar ketiga



## 5) Lembar keempat



## 6) Lembar kelima



**c. Kartu huruf berbasis multisensori untuk huruf d**

1) Sampul kartu



2) Lembar pertama



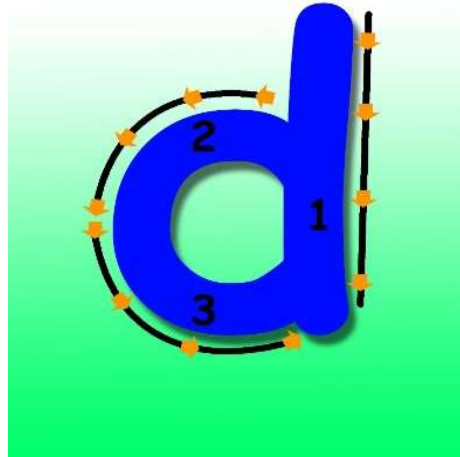
3) Lembar kedua



4) Lembar ketiga



## 5) Lembar keempat



## 6) Lembar kelima



Berdasarkan hasil-hasil penelitian mulai pada tahap pendefinisian, tahap perancangan dan tahap pengembangan, ditarik kesimpulan bahwa media kartu huruf berbasis multisensori telah layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan 3E mengenal huruf pada anak disleksia. Hasil pengembangan terdiri dari produk kartu huruf berbasis multisensori dan petunjuk penggunaannya.

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

Keberagaman media pembelajaran akan sangat membantu guru terutama dalam memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran pada berbagai konsep dan tujuan instruksional. Media yang telah dikembangkan berupa media kartu huruf berbasis multisensori di mana media ini disusun berdasarkan pada kebutuhan guru dan siswa di SIT Nurul Fikri Makassar. Hasil penelitian yang akan dibahas yaitu (1) Proses pengembangan media kartu huruf berbasis multisensori, (2) Kualitas media kartu huruf berbasis multisensori yaitu tingkat kevalidan

### **1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran**

Penelitian R & D (*Research and Development*) atau metode penelitian dan pengembangan akan menghasilkan produk sebuah media pembelajaran dan juga akan menguji keefektifan media tersebut terhadap hasil belajar. Proses pengembangan media kartu kata berbasis multisensori menggunakan model pengembangan 4-D modifikasi Thiagarajan yaitu terdiri dari empat tahap yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*dessiminate*). Tahapan yang dilakukan mulai pendefinisian yaitu Studi lapangan yang dilakukan adalah melakukan *need assesment* kepada guru

tentang kebutuhan media kartu huruf berbasis multisensori dan kondisi anak disleksia dengan cara mengedarkan angket kepada guru untuk mengetahui kebutuhannya.

Tahapan selanjutnya adalah tahap perancangan bertujuan untuk merancang kartu huruf berbasis multisensori yaitu merancang desain awal kartu huruf berbasis multisensori dan menyusun instrumen. Selanjutnya adalah tahap pengembangan media tujuan dari tahap pengembangan adalah untuk menghasilkan draf atau prototipe awal media kartu huruf berbasis multisensori yang telah revisi berdasarkan masukan para ahli dan data yang diperoleh dari uji coba pembelajaran.

Tahap ini merupakan tahap terakhir yaitu mengevaluasi media pembelajaran melalui beberapa proses, yaitu: validasi ahli, revisi, dan uji coba media sehingga dihasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif.

## **2. Kualitas Media Pembelajaran**

Fleming dan Levie (Leacock dan Nesbit, 2007) berpendapat bahwa suatu media pembelajaran dikatakan berkualitas jika (1) format media sesuai dengan peraturan penulisan, (2) materi yang dimuat benar adanya, (3) takaran isi materi pas, dalam hal ini materi yang dimuat tidaklah berlebih ataupun tidak kurang, (4) isi media pembelajaran harus sesuai dengan topik yang ada, dan (5) isi media pembelajaran harus dipaparkan secara jelas. Jika dalam pembelajaran guru menggunakan media yang berkualitas dengan komposisi yang baik maka guru dapat menarik dan menahan perhatian murid sehingga terjadi proses komunikasi yang baik. Media akan membantu murid dalam mengingat pengalaman,



membantu merincikan materi, memperbaiki kesalahpahaman, membangun pengalaman baru dan memberi makna pada simbol kata yang dapat digunakan untuk menentukan sebuah proses dan membentuk sebuah dasar penilaian.

Pada tahap ini dilakukan pengolahan data yang diperoleh pada para validator dan subjek uji coba. Langkah-langkah analisis kevalidan adalah sebagai berikut. Pertama, data penilaian kualitas media dari dosen ahli (validator) dihitung rata-ratanya untuk setiap aspek. Setelah itu, rata-rata skor tiap aspek tersebut dibandingkan dengan kriteria penilaian kualitas tertentu. Media kartu huruf berbasis multisensori dikatakan valid apabila hasil analisis sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Seperti yang dijelaskan oleh Arikunto (2012) bahwa sebuah media pembelajaran dikatakan valid jika hasilnya sesuai dengan kriterium, dalam arti memiliki kesejajaran antara hasil tes dengan kriterium yang telah ditentukan sebelumnya.

Berdasarkan hasil pengamatan dari proses validasi dan uraian teori di atas, maka media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat dikategorikan telah valid. Karena semua aspek penilaian terhadap media berada pada kategori valid maka media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat digunakan pada tahap selanjutnya, yaitu uji coba lapangan pada pembelajaran di kelas, untuk kemudian diukur keefektifannya. Namun demikian, catatan yang diberikan validator pada setiap komponen yang divalidasi, perlu dilakukan perbaikan-perbaikan kecil atau seperlunya sesuai dengan catatan yang diberikan. Adapun catatan dari para validator yang perlu perbaikan dalam media kartu huruf berbasis multisensori yang dibuat yakni; 1). Huruf perlu dibuat timbul sesuai dengan karakteristik

multisensori, 2) background kartu lebih dibuat gradasi agar lebih menarik. Hal ini didukung oleh pendapat Arsyad (2005) menyatakan bahwa salah satu kriteria media yang layak dipilih adalah media yang selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran.

Trianto (2009) mengatakan bahwa aspek keefektifan dapat dipenuhi jika: (1) para ahli dan praktisi menyatakan bahwa apa yang dikembangkan dapat diterapkan dan (2) kenyataan menunjukkan bahwa apa yang dikembangkan dapat diterapkan. Hal ini diperkuat oleh penilaian validator yang mengatakan media yang dikembangkan layak digunakan dengan sedikit atau tanpa revisi.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui langkah-langkah dalam mengembangkan kartu huruf berbasis multisensori agar memperoleh media yang dapat membantu anak disleksia dalam membedakan huruf melalui suatu proses pengembangan. Teori pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan kartu huruf berbasis multisensori adalah modifikasi dari teori pengembangan model 4-D (four D models) oleh Thiagarajan yang meliputi empat tahap yaitu: (1) tahap *define*, (2) tahap *design*, (3) tahap *development*, dan (4) tahap *dissemination* menjadi tiga tahap.

Berdasarkan pertanyaan penelitian yang diajukan dalam penelitian ini dan hasil penelitian, maka kesimpulan yang dapat ditarik dalam penelitian ini adalah:

1. Pengembangan kartu huruf berbasis multisensori pada tahap pendefinisian (*define*) dilakukan dengan studi kepustakaan dan studi lapangan. Hasilnya adalah bahwa dibutuhkan kartu huruf berbasis multisensori yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf pada anak disleksia.
2. Pengembangan kartu huruf berbasis multisensori pada tahap perancangan (*design*) dilakukan dengan mendesain produk kartu huruf berbasis multisensori dan menyusun instrumen validasi. Hasilnya adalah desain produk kartu huruf berbasis multisensori yang siap divalidasi oleh ahli.

3. Pengembangan kartu huruf berbasis multisensori pada tahap pengembangan (*deploment*) dilakukan dengan memvalidasi produk kartu huruf berbasis multisensori oleh ahli. Hasil validasi yang dilakukan dalam dua tahap menyimpulkan bahwa kartu huruf berbasis multisensori dinyatakan valid dan siap untuk diujicobakan.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti dapat melihat bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada murid disleksia terhadap membedakan huruf b dan d pembelajaran maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut:

1. Kepada pihak sekolah khususnya guru mengembangkan atau selalu memperbaharui media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Bagi peneliti agar mengkaji lebih dalam lagi mengenai metode yang akan digunakan saat merancang proses pengembangan sehingga dihasilkan produk yang lebih baik dan sesuai dengan strategi pembelajaran yang direncanakan sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditargetkan dapat tercapai.
3. Untuk peneliti selanjutnya, sebaiknya dapat membuat variasi kartu kata berbasis multimedia yang lebih menarik sehingga murid lebih tertarik membaca dan meningkatkan kemampuan membedakan huruf pada murid disleksia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. 2009. *Anak Berkebutuhan Belajar: Terori , Diagnosis, dan Remediasinya*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta
- Abidin, Yunus. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*, Bandung: PT. Refika Aditama,
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara,
- Arsyad, Azhar. 2003. *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*. Jogjakarta. Pustaka Pelajar.
- Arsyad. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas. 2003. *Media pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Krik, S.A & Gallagher. J.J. 1986. *Education Exceptional Children — 5th Edition*. Boston: Houghton Mifflin Company
- Kustiawan, Usep. 2016. *PENGEMBANGAN Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudra.
- Leacock, Tracey & Nesbit, John. 2007. *A Framework for Evaluating the Quality of Multimedia Learning Resources,* Canada vol. 10 no. 2 (), h. 45. <http://www.ifets.info>
- Lerner, Janet. 2010. *Learning disabilities -- 9th Edition*. Boston: Houghton Mifflin Company
- Mulyadi. 2010. *Diagnosis Kesulitan Belajar & Bimbingan Terhadap Kesulitan Belajar*. Yogyakarta: Nuha Litera.
- Musfiqon.2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Mutia, Try Kemala dan Desiningrum, Dinie Ratri. 2015. *Pengaruh Metode Multisensori Dalam Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kata Pada Anak Tunarungu Taman Kanak-Kanak: Studi Eksperimental di TK SLB Negeri Semarang Mutia*. Jurnal Empati, Januari 2015, Volume 4(1), 188-194

- Praptiningrum, N., dan Purwandari. 2009. *Metode Multisensori Untuk Mengembangkan Membaca Murid Disleksia Di SIT Inklusi*. Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Volume 2 nomor 2 September 2009 ISSN 1979-9594.
- Purwanto, Heri2 Dkk. 2013. *Dokumen kerja: Berkenalan dengan kesulitan belajar spesifik*. Jakarta: Hellen Keller Internasional Indonesia
- Sanjaya, Wina. 2013. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Kencana
- Shodiq, M. A.M. 1996. *Pendidikan Anak Disleksia*. Jakarta: Dirjen Dikti PPTA.
- Sudjana, Nana dan Rifai. 1992. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algen.
- Sindo, Sugiyono. 2013. *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Thiagarajan S., Semmel D., & Semmel, M.I. 1974. *Intructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*. Minneapolis, MN: Central for Innovation on Teaching the Handicaped.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Prosedur*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Weinstein, Lissa. 2008. *Living With Dislexia, Pergulatan Ibu Melepaskan Putranya Dari Derita Kesulitan Belajar*. Bandung: Penerbit Qanifa.
- Weiner, IB. 2003. *Handbook of Psychology*. Vol 7 : Educational Psychology. New Jersey: John Wiley & Sons
- Yusuf, Muhammad. 2003. *Pendidikan Bagi Anak Dengan Problema Belajar*. Solo. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri
- Miftahul Huda. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-isu dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Munawir Yusuf. 2005. *Pendidikan bagi Anak dengan Problema Belajar*. Jakarta: Dinas Pendidikan dan Kebudayaan.

# LAMPIRAN

2

## LEMBAR VALIDASI PENILAIAN KOMPONEN KELAYAKAN BENTUK DAN ISI UNTUK AHLI MEDIA KARTU KATA BERBASIS MULTISENSORI

Judul penelitian : Pengembangan Kartu Kata Berbasis Multisensori Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Murid Disleksia Kelas II di SD SIT Nurul Fikri Makassar

Subjek Penelitian : Murid Disleksia Kelas II SD SIT Nurul Fikri Makassar

Peneliti : Reza Hadiwijaya Dynasti

### A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian terhadap media kartu kata berbasis multisensori ditinjau dari bentuk desain, penilaian umum dan saran-saran untuk merevisi media kartu kata berbasis multisensori yang telah saya susun dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia. Arti dari huruf yang terdapat pada kolom penilaian validator yaitu:

S = Setuju

AS = Agak Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

2. Saran-saran perbaikan yang Bapak atau Ibu berikan, mohon langsung dituliskan pada lembar saran yang telah disediakan.
3. Terima kasih atas penilaian dan waktu yang diluangkan untuk mengisi instrumen validasi ini

### B. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

Aspek Penilaian	Indikator	Penilaian			
		S	AS	KS	TS
Dimensi	1. Ukuran panjang media		✓		



bentuk	2. Ukuran lebar media		✓		
	3. Ukuran ketebalan media		✓		
	4. Komposisi ukuran dan besar huruf		✓		
	5. Sesuai dengan karakteristik multisensori			✓	
	6. Komposisi ruang tulisan dan ruang pengikat	✓			
	7. Gaya jilid	✓			
	8. Tampilan keseluruhan		✓		
	9. Tampilan per halaman		✓		

C. Komentor dan saran perbaikan

1. Jenis huruf sebaiknya timbul agar memenuhi karakteristik multisensori
2. Warna background bisa dibuat lebih bervariasi misalnya warna-warni yg bergradasi

D. kesimpulan

Lingkari nomor yang sesuai kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
- ② Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak diujicobakan

Makassar, .....2018

**Dr. Arnidah, S.Pd., M.Si.**  
19750512 200312 2 001

**LEMBAR VALIDASI PENILAIAN KOMPONEN KELAYAKAN BENTUK  
DAN ISI UNTUK AHLI MEDIA KARTU KATA BERBASIS MULTISENSORI**

Judul penelitian :Pengembangan Kartu Kata Berbasis Multisensori  
Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada  
Murid Disleksia Kelas II di SD SIT Nurul Fikri Makassar

Subjek Penelitian :Murid Disleksia Kelas II SD SIT Nurul Fikri Makassar

Peneliti : Reza Hadiwijaya Dynasti

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian terhadap media kartu kata berbasis multisensori ditinjau dari kegunaan isi media, penilaian umum dan saran-saran untuk merevisi media kartu kata berbasis multisensori yang telah saya susun dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia. Arti dari huruf yang terdapat pada kolom penilaian validator yaitu:  
S = Setuju  
AS = Agak Setuju  
KS = Kurang Setuju  
TS = Tidak Setuju
2. Saran-saran perbaikan yang Bapak atau Ibu berikan, mohon langsung dituliskan pada lembar saran yang telah disediakan.
3. Terima kasih atas penilaian dan waktu yang diluangkan untuk mengisi instrumen validasi ini

### B. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

Aspek Penilaian	Indikator	Penilaian			
		S	AS	KS	TS
Dimensi Isi	1. Ilustrasi latar belakang		✓		
	2. Warna latar belakang		✓		
	3. Gradasi warna latar belakang		✓		
	4. Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca / jelas	✓			
	5. Ukuran huruf yang digunakan sudah tepat / sesuai	✓			
	6. Warna huruf yang digunakan sudah jelas dan sesuai		✓		
	7. Tata letak huruf	✓			
	8. Ketebalan huruf sudah sesuai		✓		
	9. Komposisi warna huruf dan latar belakang		✓		
	10. Komposisi besar huruf dan latar belakang		✓		
	11. Tampilan media menarik			✓	
	12. Kemudahan penggunaan / pengoperasian		✓		

### C. Komentar dan saran perbaikan

- ① perbaikan pada petunjuk penulisan pd lembar ke empat
- ② huruf pada kata sebaiknya berada di depan, di tengah dan di belakang
- ③ perbaikan petunjuk penggunaan

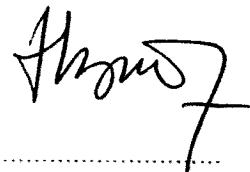
**D. kesimpulan**

Lingkari nomor yang sesuai kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak diujicobakan

Makassar, 5 Juni ..... 2018

Validator



.....

**LEMBAR VALIDASI PENILAIAN KOMPONEN KELAYAKAN  
BENTUK DAN ISI UNTUK AHLI MEDIA KARTU KATA BERBASIS  
MULTISENSORI**

Judul penelitian : Pengembangan Kartu Kata Berbasis Multisensori Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Murid Disleksia Kelas II di SD SIT Nurul Fikri Makassar

Subjek Penelitian : Murid Disleksia Kelas II SD SIT Nurul Fikri Makassar

Peneliti : Reza Hadiwijaya Dynasti

**A. Petunjuk Pengisian**

- Mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian terhadap media kartu kata berbasis multisensori ditinjau dari bentuk desain, penilaian umum dan saran-saran untuk merevisi media kartu kata berbasis multisensori yang telah saya susun dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia. Arti dari huruf yang terdapat pada kolom penilaian validator yaitu:

S = Setuju

AS = Agak Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

- Saran-saran perbaikan yang Bapak atau Ibu berikan, mohon langsung dituliskan pada lembar saran yang telah disediakan.
- Terima kasih atas penilaian dan waktu yang diluangkan untuk mengisi instrumen validasi ini

**B. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek**

Aspek Penilaian	Indikator	Penilaian			
		S	AS	KS	TS
Dimensi bentuk	1. Ukuran panjang media	✓			
	2. Ukuran lebar media	✓			

	3. Ukuran ketebalan media	✓			
	4. Komposisi ukuran dan besar huruf	✓			
	5. Sesuai dengan karakteristik multisensori	✓			
	6. Komposisi ruang tulisan dan ruang pengikat	✓			
	7. Gaya jilid	✓			
	8. Tampilan keseluruhan	✓			
	9. Tampilan per halaman	✓			

**C. Komentar dan saran perbaikan**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**D. kesimpulan**

Lingkari nomor yang sesuai kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak diujicobakan

Makassar , .....2018



**Dr. Arnidah, S.Pd., M.Si.**  
19750512 200312 2 001

**LEMBAR VALIDASI PENILAIAN KOMPONEN KELAYAKAN  
BENTUK DAN ISI UNTUK AHLI MEDIA KARTU KATA BERBASIS  
MULTISENSORI**

Judul penelitian :Pengembangan Kartu Kata Berbasis Multisensori Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Murid Disleksia Kelas II di SD SIT Nurul Fikri Makassar

Subjek Penelitian :Murid Disleksia Kelas II SD SIT Nurul Fikri Makassar

Peneliti : Reza Hadiwijaya Dynasti

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian terhadap media kartu kata berbasis multisensori ditinjau dari bahasa dan kegunaan isi media, penilaian umum dan saran-saran untuk merevisi media kartu kata berbasis multisensori yang telah saya susun dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia. Arti dari huruf yang terdapat pada kolom penilaian validator yaitu:

S = Setuju

AS = Agak Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

2. Saran-saran perbaikan yang Bapak atau Ibu berikan, mohon langsung dituliskan pada lembar saran yang telah disediakan.
3. Terima kasih atas penilaian dan waktu yang diluangkan untuk mengisi instrumen validasi ini

**B. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek**

Aspek Penilaian	Indikator	Penilaian			
		S	AS	KS	TS
Dimensi Isi	1. Ilustrasi latar belakang	✓			
	2. Warna latar belakang	✓			
	3. Gradasi warna latar belakang	✓			
	4. Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca / jelas	✓			
	5. Ukuran huruf yang digunakan sudah tepat / sesuai	✓			
	6. Warna huruf yang digunakan sudah jelas dan sesuai	✓			
	7. Tata letak huruf	✓			
	8. Ketebalan huruf sudah sesuai	✓			
	9. Komposisi warna huruf dan latar belakang	✓			
	10. Komposisi besar huruf dan latar belakang	✓			
	11. Tampilan media menarik	✓			
	12. Kemudahan penggunaan / pengoperasian	✓			

B. Komentor dan saran perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. kesimpulan

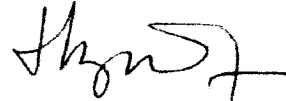


Lingkari nomor yang sesuai kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak diujicobakan

Makassar , ..... 2018

Validator



**Dr. Bastiana, M.Si**

19670909 1993032002

### Hasil Validasi Media Tahap Pertama

No	Aspek Penilaian	Indicator	Penilaian			
			SS	S	T S	STS
			4	3	2	1
1	Dimensi Bentuk	Ukuran panjang media		√		
		Ukuran lebar media		√		
		Komposisi ketebalan media		√		
		Komposisi ukuran dan besar		√		
		Sesuai dengan karakteristik multisensory			√	
		Komposisi ruang tulisan dan ruang pengikat	√			
		Gaya jilid	√			
		Tampilan keseluruhan		√		
		Tampilan perhalaman		√		

Memberikan persentase nilai validitas menggunakan rumus :

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Item}} = \text{Nilai Akhir}$$

$$\text{nilai akhir} = \frac{28}{9} = 3,1$$

Berdasarkan kriteria kevalidan yang telah ditetapkan hasil validasi media tahap pertama masuk dalam kriteria **VALID**. Walau sudah di nyatakan valid, adapun beberapa yang masih perlu di ubah atas saran dari validator.

No	Aspek Penilaian	Indicator	Penilaian				
			SS	S	T	S	STS
			4	3	2	1	
2	Dimensi Isi	Ilustrasi latar belakang		√			
		Warna latar belakang		√			
		Gradasi warna latar belakang		√			
		Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca/jelas	√				
		Ukuran huruf yang sudah digunakan sudah tepat/ sesuai	√				
		Warna huruf yang digunakan sudah jelas dan sesuai		√			
		Tata letak huruf	√				
		Ketebalan huruf sudah sesuai		√			
		Komposisi warna huruf dan latar belakang		√			
		Komposisi besar huruf dan latar belakang		√			
		Tampilan media menarik				√	
		Kemudahan penggunaan/ pengoperasian		√			

Memberikan persentase nilai validitas menggunakan rumus :

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Item}} = \text{Nilai Akhir}$$

$$\text{nilai akhir} = \frac{38}{12} = 3,16$$

Berdasarkan kriteria kevalidan yang telah ditetapkan hasil validasi media tahap pertama masuk dalam kriteria **VALID**. Walau sudah di nyatakan valid, adapun beberapa yang masih perlu di ubah atas saran dari validator.

## Hasil Validasi Media Tahap Kedua

No	Aspek Penilaian	Indicator	Penilaian				
			SS	S	T	S	STS
			4	3	2	1	
1	<b>Dimensi Bentuk</b>	Ukuran panjang media	√				
		Ukuran lebar media	√				
		Komposisi ketebalan media	√				
		Komposisi ukuran dan besar	√				
		Sesuai dengan karakteristik multisensory	√				
		Komposisi ruang tulisan dan ruang pengikat	√				
		Gaya jilid	√				
		Tampilan keseluruhan	√				
		Tampilan perhalaman	√				

Memberikan persentase nilai validitas menggunakan rumus :

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Item}} = \text{Nilai Akhir}$$

$$\text{nilai akhir} = \frac{36}{9} = 4,00$$

Berdasarkan kriteria kevalidan yang telah ditetapkan hasil validasi media tahap pertama masuk dalam kriteria **SANGAT VALID** yaitu dengan nilai 4,00

No	Aspek Penilaian	Indicator	Penilaian				
			SS	S	T	S	STS
			4	3	2	1	
2	Dimensi Isi	Ilustrasi latar belakang	√				
		Warna latar belakang	√				
		Gradasi warna latar belakang	√				
		Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca/jelas	√				
		Ukuran huruf yang sudah digunakan sudah tepat/ sesuai	√				
		Warna huruf yang digunakan sudah jelas dan sesuai	√				
		Tata letak huruf	√				
		Ketebalan huruf sudah sesuai	√				
		Komposisi warna huruf dan latar belakang	√				
		Komposisi besar huruf dan latar belakang	√				
		Tampilan media menarik	√				
		Kemudahan penggunaan/ pengoperasian	√				

Memberikan persentase nilai validitas menggunakan rumus :

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Item}} = \text{Nilai Akhir}$$

$$\text{persentase nilai akhir} = \frac{48}{12} = 4,00$$

Berdasarkan kriteria kevalidan yang telah ditetapkan hasil validasi isi tahap pertama masuk dalam kriteria **SANGAT VALID** dengan nilai 4,00

**ANGKET KEBUTUHAN GURU TERHADAP MEDIA KARTU KATA  
BERBASIS MULTISENSORI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN  
MENGENAL HURUF PADA MURID DISLEKSIA KELAS II  
DI SD SIT NURUL FIKRI MAKASSAR**

Hari/tanggal: Sabtu / 7 Juli 2018

Nama Guru: Usman Azis, S.Pd

**Petunjuk Pengisian**

Lembar angket kebutuhan guru ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu/Bapak sebagai Guru Pendidikan Khusus yang menangani anak disleksia terhadap kebutuhan media kartu kata berbasis multisensori yang akan dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan komentar sangat bermanfaat terhadap kualitas media yang akan dikembangkan. Mohon kepada Ibu/Bapak untuk melingkari opsi yang sesuai dengan pendapat Ibu/Bapak. Terima kasih atas kesediaan Ibu/Bapak mengisi angket ini.

1. Bagaimana pendapat Ibu/Bapak mengenai ketersediaan media pembelajaran untuk anak disleksia?
  - a) Sangat tersedia
  - b. Tersedia
  - c. Kurang tersedia
  - d. Tidak tersedia

Alasan

Karena sangat membantu ananda tuk belajar mengenai angka

2. Jika tersedia, apakah media yang ada sudah sesuai dengan karakteristik anak disleksia?
  - a) Sangat sesuai
  - b. Sesuai

c. Kurang sesuai

d. Tidak sesuai

Alasan

Untuk memudahkan pembelajaran.

3. Apakah perlu menambah atau mengembangkan suatu media yang tepat untuk pembelajaran anak disleksia?

a. Sangat perlu

b. Perlu

c. Kurang perlu

d. Tidak perlu

Alasan

Karena gaya belajar satu dengan yang lainnya berbeda cara menyajarkannya.

4. Bagaimana tanggapan Ibu/Bapak jika ada media baru untuk mengatasi kesulitan murid disleksia dalam mengenal huruf?

a. Sangat setuju

b. Setuju

c. Kurang setuju

d. Tidak setuju

Alasan

Semakin banyak media pembelajaran, maka semakin bagus.

5. Bagaimana tanggapan Ibu/Bapak jika ada media kartu kata berbasis multisensori dikembangkan untuk pembelajaran murid disleksia?

a. Sangat setuju

b. Setuju

c. Kurang setuju

d. Tidak setuju



Alasan

.....  
.....

6. Menurut Ibu/Bapak media kartu kata yang akan dikembangkan dapat membantu Ibu/Bapak dalam pembelajaran untuk murid disleksia?

- a. Sangat membantu
- b. Membantu
- c. Kurang membantu
- d. Tidak membantu

Alasan

Memudahkan guru dalam pembelajaran.  
.....  
.....

7. Apakah media yang akan dikembangkan penyusunan dan pengemasannya perlu dibuat menarik?

- a. Sangat perlu
- b. Perlu
- c. Kurang perlu
- d. Tidak perlu

Alasan

Agar anak semangat dalam belajar.  
.....  
.....

8. Apakah media kartu kata berbasis multisensori untuk anak disleksia yang dikembangkan perlu disesuaikan dengan kaidah-kaidah pembelajaran multisensori?

- a. Sangat perlu
- b. Perlu
- c. Kurang perlu
- d. Tidak perlu

Alasan

.....  
.....  
9. Menurut Ibu/Bapak apakah media kartu kata berbasis multisensori akan menarik minat murid disleksia untuk belajar?

- a. Sangat menarik minat
- b. Menarik minat
- c. Kurang menarik minat
- d. Tidak menarik minat

Alasan

.....  
.....

10. Menurut Ibu/Bapak apakah media kartu kata berbasis multisensori akan meningkatkan kemampuan pengenalan huruf pada murid disleksia?

- a. Sangat meningkatkan
- b. Meningkatkan
- c. Kurang meningkatkan
- d. Tidak meningkatkan

Alasan

.....  
.....

11. Saran dan masukan terhadap media karti kata berbasis multisensori yang akan dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada murid disleksia.

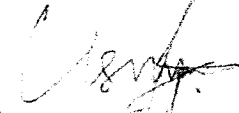
Media kartu kata berbasis multisensori sebaiknya dibuat dengan sangat menarik agar anda lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran.

.....  
.....  
.....

Makassar, 7 Juli 2018

Guru Pendidikan Khusus

SD SIT Nurul Fikri Makassar

  
Usman Fandi S.Pd

## Dokumentasi



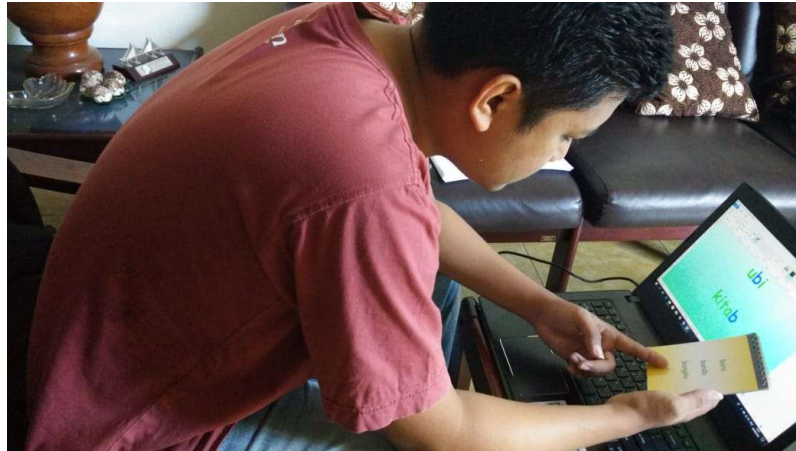
Guru mengisi angket kebutuhan guru di ruang guru SD IT Nurul Fikri Makassar



Guru mengisi angket kebutuhan guru di ruang guru SD IT Nurul Fikri Makassar



Guru mengisi angket kebutuhan guru di ruang guru SD IT Nurul Fikri Makassar



Penulis membuat produk menggunakan aplikasi sesuai hasil validasi ahli



1 2 0 1 8 1 9 1 4 2 5 1 8 0

PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
BIDANG PENYELENGGARAAN PELAYANAN PERIZINAN

Nomor : **5083/S.01/PTSP/2018**  
Lampiran :  
Perihal : **Izin Penelitian**

**KepadaYth.**  
Ketua Yayasan Nurul Fiqri Makassar

di-  
**Tempat**

Berdasarkan surat Pembantu Dekan Bid. Akademik FIP UNM Makassar Nomor : 41352/UN36.4/LT/2018 tanggal 19 April 2018 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a : **REZA HADIWIJAYA DYNASTI**  
Nomor Pokok : **1445042013**  
Program Studi : **Pend. Luar Biasa**  
Pekerjaan/Lembaga : **Mahasiswa(S1)**  
Alamat : **Jl. Tamalate 1 Tidung, Makassar**

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka penyusunan Skripsi, dengan judul :

**" PENGEMBANGAN KARTU KATA BERBASIS MULTISENSORI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF PADA MURID DISLEKSIA KELAS II DI SIT NURUL FIKRI MAKASSAR "**

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **01 s/d 31 Mei 2018**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar  
Pada tanggal : 25 April 2018

**A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN**  
**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU**  
**PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN**  
Selaku Administrator Pelayanan Perizinan Terpadu

**A. M. YAMIN, SE., MS.**

Pangkat : Pembina Utama Madya  
Nip : 19610513 199002 1 002

Tembusan Yth

1. Pembantu Dekan Bid. Akademik FIP UNM Makassar di Makassar;
2. *Pertinggal.*



# Yayasan Darul Fikri

## DIREKTORAT PENDIDIKAN

Jl. Meranti Raya No. 1 Panakkukang Makassar Telp/Fax: (0411) - 4663964 / 085215182253

### SURAT KETERANGAN PENELITIAN

NO:

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Khalqi Abbas Manggala, SS.  
Jabatan : Direktur Pendidikan  
Unit Kerja : Direktorat Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa saudara:

Nama : Reza Hadiwijaya Dynasti  
NIM : 1445042013  
Program Studi : Pendidikan Luar Biasa  
Universitas : Universitas Negeri Makassar

Benar yang bersangkutan telah melakukan penelitian di SIT Nurul Fikri Makassar, berdasarkan Surat Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu, Bidang Penyelenggaraan Pelayanan Perizinan Nomor: 5083/S.1/PTSP/2018, perihal Izin Penelitian tanggal 01 s/d 31 Mei 2018 dengan judul penelitian:

**PENGEMBANGAN KARTU HURUF BERBASIS MULTISENSORI UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF PADA MURID DISLEKSIA  
KELAS II DI SIT NURUL FIKRI MAKASSAR**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sesuai keperluannya.

Makassar, 30 Mei 2018  
Direktur Pendidikan SIT Nurul Fikri

Khalqi Abbas Manggala, SS.



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan: Tamalate I Tidung, Makassar KP. 90222

Telepon: 884457, Fax. (0411) 884457

Laman: www.fip.unm.ac.id; E-mail: fip@unm.ac.id

Nomor : 1352/UN.36.4/LT/2018

19 Maret 2018

Hal : Permohonan Izin Melakukan Penelitian

Yth : **Gubernur Provinsi Sulawesi Selatan**  
**Cq. Kepala UPT P2T BKPMMD Prov. Sulawesi Selatan**

Di -  
Makassar

Sehubungan dengan penyelesaian studi mahasiswa Program Strata Satu (S-1), maka terlebih dahulu harus melakukan penelitian dalam rangka penulisan skripsi. Untuk itu kami mohon kiranya mahasiswa tersebut dibawah ini:

N a m a : Reza Hadiwijaya Dynasti  
N I M : 1445042013  
Jurusan/ Prodi : Pendidikan Luar Biasa  
Judul Skripsi : *Pengembangan Kartu Kata Berbasis Multisensori untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Murid Disleksia Kelas II di SIT Nurul Fikri Makassar*

Diberikan izin untuk melakukan penelitian pada lokasi atau tempat yang ada dalam wilayah Lembaga/ Instansi/ Organisasi yang Bapak/ Ibu Pimpin.

Sebagai bahan pertimbangan bersama ini kami lampirkan proposal penelitian mahasiswa yang bersangkutan. Atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Pembantu Dekan Bid. Akademik

Dr. Alid Saman, M.Si., Kons

NIP. 197201172002121001

**Tembusan:**

1. Yth. Ketua Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar
2. Yang bersangkutan
3. Arsip





KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Jalan Tamalate I Tidung, Makassar KP. 90222

Telepon: 884457, Fax. (0411) 863076

Laman: www.fip.unm.ac.id; E-mail: fip@unm.ac.id

Nomor : 0212/UN.36.4/LT/2018

16 Januari 2018

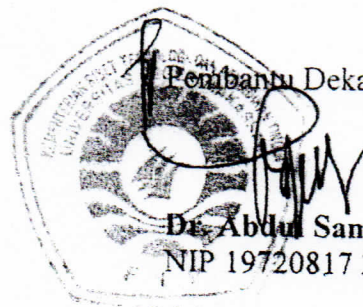
Hal : Penunjukan Pembimbing Skripsi

Yth : 1. Dra. Tatiana Meidina, M.Si  
2. Dra. Hj. Sitti Kasmawati, M.Si

Berdasarkan surat usulan Ketua Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Nomor : 016/UN.36.4.5/AK/2018, tanggal 15 Januari 2018, tentang pembimbingan penulisan skripsi mahasiswa Program Sarjana (S1), kami menugaskan Bapak/ Ibu untuk membimbing mahasiswa tersebut dibawah ini :

N a m a	N I M	Jur/ Prodi	Judul Skripsi
Reza Hadiwijaya Dynasti	1445042013	Pendidikan Luar Biasa	<i>Pengembangan Kartu Kata Berbasis Multidimensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mengenal Huruf pada Anak Disleksia Kelas 5 di SD Inpres Bakung 1 Makassar</i>

Harapan kami semoga pembimbingan ini dapat terlaksana dengan baik dan selesai pada waktu yang telah ditentukan.



Pembantu Dekan Bid. Akademik

Dr. Abdul Saman, M.Si., Kons  
NIP 19720817 200212 1 001

### **Pendahuluan**

#### **A. Latar belakang**

Jumlah anak berkesulitan belajar dari tahun ke tahun mengalami peningkatan. Menurut data yang ada bahwa anak berkesulitan belajar menempati populasi terbesar dari keseluruhan anak berkebutuhan khusus yaitu dengan persentase 53 %. Peningkatan itu terjadi seiring dengan pemahaman orang tua tentang anak berkesulitan belajar semakin baik dan perkembangan alat identifikasi dan asesmen yang semakin beragam. Hasilnya adalah bahwa semakin banyak anak berkesulitan belajar yang terdeteksi spfesifikasi dan tingkat kesulitannya.

Tentu saja kenyataan ini sangat meresahkan. Anak berkesulitan belajar termasuk anak disleksia yang tidak tertangani dengan tepat akan berdampak pada perkembangan belajarnya pada setiap mata pelajaran. Ketidakmampuan anak membaca akan mempengaruhi mata pelajaran lain yang membutuhkan bacaan.

Dalam program layanan untuk anak disleksia, salah satu aspek serius yang perlu ditangani adalah masalah ketidakmampuan membedakan huruf sebagai salah satu ciri khas anak disleksia. Biasanya anak disleksia sulit membedakan huruf yang mirip baik dalam bentuk maupun posisi. Misalnya

huruf m dan n, atau huruf b dan d. kelihatannya sepele, namun bila tidak ditangani akan mempengaruhi kemampuannya membaca kata maupun kalimat.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menangani masalah ketidakmampuan membedakan huruf adalah dengan mengembangkan media kartu huruf. Berbeda dengan kartu huruf yang ada, media yang dikembangkan adalah kartu huruf yang dapat mengakomodasi semua modalitas yang dimiliki anak disleksia. Oleh karena itu, kartu huruf yang dikembangkan adalah kartu huruf berbasis multisensory.

Kartu huruf berbasis multisensory yang dikembangkan akan dilengkapi dengan petunjuk pemakaian bagi guru. Dengan demikian diharapkan guru dapat menggunakannya dengan mudah.

## **B. Tujuan**

Tujuan buku petunjuk penggunaan kartu huruf berbasis multisensory adalah:

1. Merupakan kelengkapan dari media kartu huruf yang telah dikembangkan sehingga menjadi satu paket yaitu media dan petunjuk penggunaan.
2. Memberikan panduan kepada guru Pendidikan khusus (GPK), terapis, guru SLB yang ingin menggunakan media kartu huruf berbasis multisensory pada proses pembelajarannya.

### **Konsep dasar**

#### **A. Media Kartu Huruf Berbasis Multisensori**

Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dan kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Robert dan Hanick pengertian dari AECT (Association for Educational Communications Technology) yang merupakan organisasi yang bergerak dalam bidang pendidikan dan komunikasi, bahwa media adalah segala bentuk yang digunakan untuk proses menyalurkan informasi. Musfiqon (2012:28) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara guru dan murid dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Pengertian-pengertian dari para ahli dan organisasi tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu sebagai perantara atau penghubung dan sumber informasi ke penerima informasi. (Sanjaya, 2013) mendefinisikan media bahwa media adalah sesuatu yang membawa informasi antara sumber (*source*) dan penerima (*receiver*) informasi.

Manfaat dan fungsi media pembelajaran secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi

secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Kemp dan Dayton (Depdiknas, 2003; 45) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Efisien dalam waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- 8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.
- 9)

Manfaat media pembelajaran juga dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai (1992; 2). Menurut Sudjana dan Rivai ada 4 manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran;
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Berdasarkan dua pendapat ahli, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat yang sangat besar dalam proses pembelajaran siswa. Manfaat tersebut adalah membuat proses belajar lebih menarik dan dapat memperjelas maksud dari materi pelajaran.

Media kartu huruf telah sering digunakan oleh guru dalam mengajar di sekolah. Arsyad (2005: 1 19) memberikan batasan bahwa kartu huruf adalah kartu abjad yang berisi gambar, huruf, tanda simbol, yang meningkatkan atau menuntun murid yang berhubungan dengan simbol-simbol tersebut. Namun demikian kartu huruf yang dimaksud di sini adalah kartu huruf yang dibuat sendiri dengan bentuk persegi panjang terbuat dari kertas putih. Kartu huruf yang dimaksud dalam penelitian ini tidak hanya satu lembar untuk setiap huruf, tetapi terdiri dari lima buah kartu untuk setiap huruf. Maksud dari lima buah kartu adalah bahwa setiap lembar kartu memiliki fungsi masing-masing sesuai dengan modalitas yang ada pada pendekatan multisensori.

Asumsi yang mendasari pendekatan multisensori menurut Yusuf (2003:95) adalah bahwa murid akan dapat belajar dengan baik apabila materi pengajaran disajikan dalam berbagai modalitas alat indra. Modalitas yang dimaksud adalah visual, auditoris, kinestetik, dan taktil, atau disingkat dengan VAKT. Modalitas alat indra dimiliki oleh semua murid disleksia. Oleh karena itu perlu dimaksimalkan penggunaannya untuk membantu mengatasi kesulitan membaca dan menulis murid disleksia. Hasil penelitian Praptiningrum dan Purwandari (2009) menemukan bahwa metode multisensori dapat dipakai untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan murid disleksia.

## **B. Anak disleksia**

Disleksia dikenal dengan ketidakmampuan mengenal huruf dan suku kata dalam bentuk tertulis atau dengan kata lain mengalami kesulitan dalam membaca. Murid yang mengalami disleksia tidak mampu membedakan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata. Tidak semua huruf, tetapi pada huruf-huruf tertentu saja. Jika huruf tersebut tersusun menjadi sebuah kata, maka Murid disleksia akan kesulitan dalam membaca kata tersebut. Murid disleksia dapat melihat dan mengucapkan dengan baik huruf yang dimaksud Akan tetapi

jika huruf tersebut terangkai menjadi kata atau kalimat yang panjang dia akan mengalami kesulitan dalam menulisnya. Millvadi (2010) memberikan cakupan yang lebih luas mengenal disleksia yaitu merupakan kesulitan membaca, mengeja, menulis dan kesulitan dalam mengartikan atau mengenali struktur kata-kata yang memberikan efek terhadap proses belajar atau gangguan belajar.

Menurut Ekwall dan Shanker 1988 (Shodiq, 1996) menyatakan bahwa ada beberapa simtom berkaitan dengan kasus kesulitan belajar membaca berat (disleksia): (a.) Pembalikan huruf dan kata, misalnya membalikan huruf b dengan d; p dengan a, u dengan n; kata kuda dengan daku palu dengan lupa; tali dengan ilat; satu dengan utas, (b) Pengingatan pada kata mengalami kesulitan atau tidak menentu (eratik), (c) Membaca ulang oral (secara lisan) tak bertambah baik setelah menyusul, (d) membaca tanpa suara (dalam hati) atau membaca oral (secara lisan) yang pertama, (e) Ketidak sanggupan menyimpan informasi dalam memori sampai waktu diperlukan, (f) Kesulitan dalam konsentrasi, (g) Koordinasi motorik tangan-mata lemah, (h) Kesulitan pada pengurutan, (i) Ketaksanggupan bekerja secara tepat, (j) Penghilangan tentang kata-kata dan prasa, (k) Kekacauan berkaitan dengan membaca secara lisan (oral) misalnya tak mampu membedakan antara d dan p (l) Diskriminasi auditori lemah, (m) Miskin dalam sintaksis (ilmu tata bahasa), gagap, dan bicara terputus-putus, (n). Prestasi belajar dalam berhitung tinggi dari pada dalam membaca dan mengeja, (o) Hyperaktivitas.

## **Petunjuk Penggunaan Media Kartu**

### **A. Bentuk Kartu**

Format teknis kartu huruf berbasis multisensori yang dikembangkan ini menggunakan ukuran 13 x 9 cm dengan jumlah 5 lembar kartu untuk setiap huruf di tambah dengan sampul kartu. Setiap lembaran kartu diuraikan sebagai berikut:

- 1) Lembar sampul untuk menunjukkan kartu huruf berbasis multisensori yang dimaksud. Jika kartu huruf itu adalah b maka disampulnya tertera huruf b.
- 2) Lembar pertama digunakan guru untuk memperlihatkan kepada murid huruf yang yang sulit dibedakan dalam kartu yang dibuat yaitu huruf b dan d
- 3) Lembar kedua digunakan murid untuk menyebutkan huruf yang diperlihatkan oleh guru.
- 4) Lembar ketiga, huruf dibuat timbul berguna untuk merangsang indera perabaan murid disleksia.
- 5) Lembar keempat dibuat huruf yang diikuti tanda panah agar memudahkan murid untuk melihat arah dari bentuk huruf.
- 6) Lembar kelima dibuat beberapa kata yang mengandung huruf b dan d.

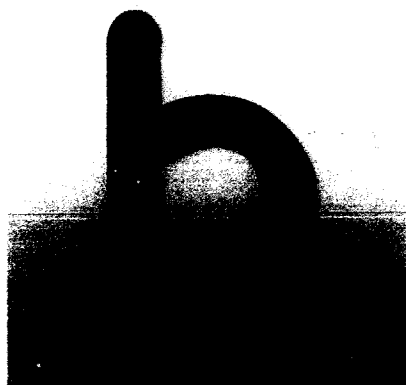


Keenam lembar kartu disusun berdasarkan urutan yang telah disusun.  
Kemudian kartu dijilid menggunakan jilid spiral agar mudah dibuka dan digunakan oleh anak disleksia ketika dalam proses pembelajaran.

## **B. Petunjuk Penggunaan**

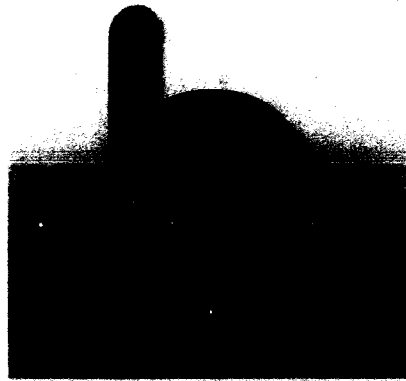
Petunjuk yang telah dibuat adalah sebagai berikut:

1) Lembar pertama



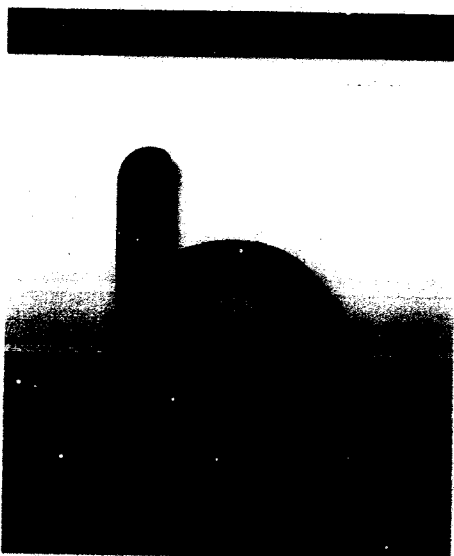
- a) guru memperlihatkan huruf kepada siswa. siswa mengamati huruf tersebut
- b) guru menyebutkan huruf yang diperlihatkan
- c) guru meminta kepada siswa untuk menyebutkan huruf
- d) guru menyebutkan kembali huruf dan meminta kepada siswa untuk mengikutinya.

## 2) Lembar kedua



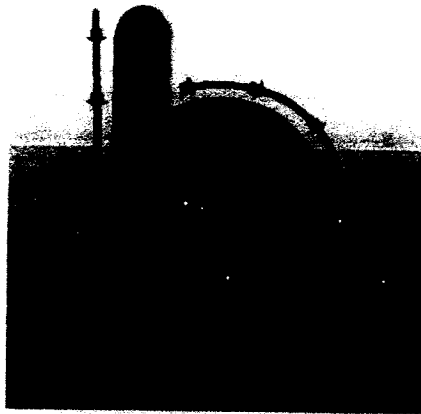
- a) Guru membuka lembar kedua dan memperlihatkan kepada anak
- b) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk memperhatikannya
- c) Guru meminta kepada anak untuk menyebutkan huruf yang diperlihatkan
- d) Jika anak tidak mampu menyebutkan maka guru dapat membantu menyebutkan
- e) Guru meminta lagi anak untuk menyebutkan huruf yang diperlihatkan. Anak menyebutkannya

### 3) Lembar ketiga



- a) Guru memberikan contoh kepada anak cara menelusuri huruf yang ada pada kartu huruf dengan jari telunjuk sambil mengucapkan hurufnya
- b) Guru membimbing anak menelusuri huruf dengan jari telunjuk anak
- c) Guru meminta kembali anak menelusuri huruf tanpa bantuan guru
- d) Berikan bantuan jika anak mengalami kesulitan menebusnya dengan benar.

4) Lembar keempat



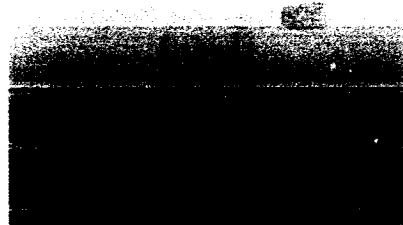
- a) Guru memberikan kertas kepada siswa untuk menulis huruf
- b) Guru memberikan contoh menulis huruf berdasarkan petunjuk arah panah
- c) Anak mengikuti guru dan menulis pada dikertas yang telah disediakan.
- d) Guru membimbing anak menulis huruf berdasarkan petunjuk pada pada kartu huruf.
- e) Guru meminta anak menulis huruf secara mandiri

5) Lembar kelima



bola

ubi



- a) Guru memperlihatkan lembar kelima yang berisi kata-kata yang mengandung huruf b dan d
- b) Siswa diminta mengamati kata-kata
- c) Guru menyiapkan kertas yang berisi kata seperti lembar kelima
- d) Guru meminta siswa melingkari huruf b atau d pada kata yang ada pada lembar kelima

## RIWAYAT HIDUP



REZA HADIWIJAYA DYNASTI, lahir di Parepare pada tanggal 23 Desember 1995, anak kedua dari tiga bersaudara dari Bapak Drs. Nasruddin dan Ibu Dr. Bastiana, M.Si. Penulis beragama Islam. Pertama kali penulis menjalani pendidikan formal di SD Bakung dan tamat pada tahun 2007. Tahun 2007 terdaftar sebagai pelajar SMP Negeri 14 Makassar dan tamat pada tahun 2010. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMK Negeri 4 Makassar dan tamat pada tahun 2013. Pada tahun 2014 penulis melanjutkan pendidikan Strata-1 (S1) di Perguruan Tinggi Negeri dan terdaftar sebagai mahasiswa Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Penulis aktif dalam Himpunan Mahasiswa Jurusan PLB. Penulis pernah menjadi anggota bidang I keilmuan dan pengaderan periode 2014-2015 dan pernah menjadi sekretaris umum HMJ PLB periode 2016-2017.