

## INTISARI

Disleksia adalah gangguan dalam proses belajar yang ditandai dengan kesulitan membaca, menulis dan mengeja. Penelitian ini bertujuan membuat aplikasi *game Text to Speech* untuk mengetahui pengaruh teknologi pada kemampuan membaca anak. Aplikasi dibuat dengan metode Waterfall dengan menggunakan *software construct 3*. Subjek dalam penelitian ini adalah 30 anak disleksia. Subjek akan dibagi menjadi 2 kelompok, yaitu 15 subjek menggunakan metode konvensional dan 15 subjek menggunakan metode pembelajaran teknologi modern menggunakan multimedia berbasis *game*. Alat ukur berupa *pre-test & post-test* yang terdiri dari 10 kata. Dan diberikan perlakuan selama 4 hari sesuai dengan metode pembelajaran masing – masing kelompok. Penelitian ini menggunakan metode pengambilan data berupa studi literatur, wawancara dengan *trainer*, dan *experimental*. Kemudian data akan dianalisa dengan metode deskriptif kualitatif dan statistik deskriptif. Hasil dari penelitian ini yaitu kelompok yang mendapat perlakuan dengan intervensi teknologi mendapat skor rata – rata lebih tinggi dibanding dengan kelompok dengan metode pembelajaran konvensional. Maka kesimpulannya adalah metode pembelajaran teknologi dapat meningkatkan kemampuan membaca subjek.

Kata kunci: Disleksia, Teknologi, *Text-To-Speech* (TTS), Metode Pembelajaran

## **ABSTRACT**

*Dyslexia is a learning disorder characterized by difficulties in reading, writing and spelling. This research aims to create a Text To Speech game application to determine the effect of technology on children's reading skills. The application is made with the waterfall method using construct 3 software. The subjects in this study are 30 dyslexic children. Subjects will be divided into 2 groups, namely 15 subjects using conventional methods and 15 subjects using modern technology learning methods using game-based multimedia. The measuring instrument is a pre-test & post-test consisting of 10 words. And given treatment for 4 days according to the learning method of each group. This study uses data collection methods in the form of literature review, interviews with trainers, and experimental. Then the data will be analyzed using descriptive qualitative and descriptive statistical methods. The results of this study are that the group that received treatment with technology intervention got a higher average score than the group with conventional learning methods. So the conclusion is that the technology learning method can improve the subject's reading ability.*

*Keywords: Dyslexia, Technology, Text-To-Speech , Learning methods*

