



Penggunaan Media Kartu Huruf dan Aplikasi Marbel Membaca Untuk Mengatasi Kesulitan Membaca pada Anak Disleksia di Kelas V Sekolah Dasar

Yenny Widyawati^{✉1}, Ahsanul Huda Susanto², Choiriyah Widayarsi³, Minsih⁴

Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Surakarta

email : yennywidya9@gmail.com

Abstract

The aim of this study is to describe the use of letter card media and the Marbel Membaca application to address reading difficulties in dyslexic children in the fifth grade at SDN 02 Karang Sari Jatiyoso Karanganyar. This research employs a qualitative approach with a narrative method. The subjects of the study include one dyslexic child and the fifth-grade teacher. Data collection techniques involve in-depth interviews, participatory observations, and documentation. Data analysis is conducted using the Miles & Huberman model adapted for narrative analysis. The results indicate that the use of letter card media and the Marbel Membaca application effectively addresses reading difficulties in dyslexic children in the fifth grade at SDN 02 Karang Sari Jatiyoso Karanganyar. Educational media that align with the needs of dyslexic children can enhance their motivation, interest, and understanding in reading. With regular and appropriate stimuli, dyslexic children can interact normally within society and catch up academically. This confirms that dyslexic children are not mentally handicapped or abnormal but have a disorder in the brainstem nerves affecting their language abilities.

Keywords: Letter Cards, Marbel Membaca Application, Reading Difficulties, Dyslexic Children

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan media kartu huruf dan aplikasi *Marbel Membaca* untuk mengatasi kesulitan membaca pada anak disleksia di kelas V SDN 02 Karang Sari Jatiyoso Karanganyar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode naratif. Subjek penelitian adalah satu anak disleksia dan guru kelas V. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan model Milles & Huberman yang diadaptasi untuk analisis naratif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kartu huruf dan aplikasi *Marbel Membaca* efektif dalam mengatasi kesulitan membaca pada anak disleksia di kelas V SDN 02 Karang Sari Jatiyoso Karanganyar. Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak disleksia dapat meningkatkan motivasi, minat, dan pemahaman mereka dalam membaca. Dengan stimulus yang rutin dan tepat, anak disleksia dapat berinteraksi normal dalam masyarakat dan mengejar ketertinggalan akademis mereka. Hal ini menegaskan bahwa anak disleksia bukanlah anak yang cacat mental atau abnormal, melainkan memiliki gangguan pada saraf batang otak yang mempengaruhi kemampuan bahasa mereka.

Kata kunci: Kartu Huruf, Aplikasi Marbel Membaca, Kesulitan Membaca, Anak Disleksia

Article History:

Received 2024-07-10

Revised 2024-07-18

Accepted 2024-07-20

DOI:

[10.5281/zenodo.13218576](https://doi.org/10.5281/zenodo.13218576)

PENDAHULUAN

Kemampuan dasar anak sekolah adalah membedakan dan menghafal abjad. Ketika abjad digabungkan, mereka membentuk kata atau kalimat bermakna, sehingga pembaca memahami maksud penulis. Namun, anak disleksia kesulitan menghafal dan membedakan abjad yang serupa. Ini harus menjadi perhatian bersama mengingat kesulitan anak-anak disleksia di sekitar kita.

Reid dan Fawcett (2004) menjelaskan bahwa disleksia adalah kesulitan belajar primer terkait bahasa tulisan seperti membaca, menulis, dan mengeja, serta dalam beberapa kasus, kesulitan dengan angka. Hal ini disebabkan oleh gangguan neurologis yang kompleks serta kelainan struktur dan fungsi otak (Olusanya et al., 2023). Disleksia dapat diidentifikasi melalui aspek neurologis, kognitif, dan perilaku, ciri-cirinya termasuk pemrosesan informasi yang tidak efisien, kesulitan dalam pemrosesan fonologis, memori kerja, penamaan cepat,

dan otomatisasi keterampilan dasar. Oleh karena itu, guru perlu memahami kondisi anak disleksia. Olusanya et al. (2023) dalam penelitiannya menyatakan bahwa prevalensi disleksia di kalangan anak sekolah di dunia berkisar antara 10 hingga 15 persen.

Payne dan Turner (1999) menyatakan bahwa disleksia adalah kesulitan belajar spesifik berbasis neurologi yang mengganggu kemampuan berbahasa dan membaca. Selain itu Rowan (2010) menambahkan bahwa disleksia ditandai dengan kemampuan membaca yang tidak sempurna dan masalah dengan bahasa tulis, baik dalam membaca maupun mengeja. Disleksia adalah kombinasi kecacatan dan kesulitan yang mempengaruhi proses pembelajaran dalam satu atau lebih aspek seperti membaca, mengeja, dan menulis (Kerr, 2009). Individu dengan disleksia biasanya memiliki kemampuan membaca yang lebih rendah dari yang diharapkan meskipun memiliki kecerdasan yang normal (Nofitasari et al., 2016).

Pada anak normal, kemampuan membaca muncul sejak usia enam atau tujuh tahun. Namun, anak disleksia kadang-kadang belum lancar membaca hingga usia 12 tahun (Payne & Turner, 1999). Kesulitan ini dapat terdeteksi ketika anak memasuki sekolah dasar (Irdamurni et al., 2018). Disleksia atau gangguan kesulitan membaca disebabkan oleh kelainan neurologis. Gejalanya adalah kemampuan membaca peserta didik di bawah kemampuan normal karena keterbatasan otak dalam mengolah dan memproses informasi (Komalasari, 2016). Disleksia adalah gangguan proses belajar di mana seseorang mengalami kesulitan membaca, menulis, atau mengeja. Menurut Irdamurni et al. (2018) dengan intervensi yang tepat seperti terapi remedial, anak disleksia dapat mengatasi masalahnya dan berhasil menyelesaikan sekolahnya.

Lorusso dan Toraldo (2023) menyatakan bahwa disleksia adalah kondisi yang berkaitan dengan kemampuan membaca yang sangat tidak memuaskan. Individu dengan disleksia memiliki IQ normal atau di atas normal, tetapi kemampuan membaca mereka satu atau satu setengah tingkat di bawah IQ-nya (Fazio & Agarwal, 2020). Lefèvre et al. (2022) menjelaskan bahwa disleksia adalah kesulitan membaca, mengeja, menulis, dan mengenali struktur kata-kata yang mempengaruhi proses belajar. Disleksia dianggap sebagai efek dari gangguan dalam asosiasi daya ingat (memori) dan pemrosesan sentral yang disebut kesulitan membaca primer (Zhao et al., 2023). Anak harus melalui pendidikan dan inteligensi yang normal tanpa adanya gangguan sensoris untuk membaca secara otomatis, kesulitan ini biasanya terdeteksi setelah anak memasuki dunia sekolah (Nofitasari et al., 2016).

Karakteristik yang sering muncul pada anak disleksia mencakup kekeliruan dalam mengenali kata, seperti penghilangan kata, penyisipan kata, penggantian kata (misalnya, “bunga mawar itu merah” dibaca “bunga mawar itu murah”), pembalikan huruf dalam kata, dan kesulitan membedakan huruf yang memiliki kesamaan (b, d, p, q) serta kata yang memiliki kesamaan bunyi. Anak disleksia juga mengalami kesulitan dalam mengucapkan kata, mengenali kata, dan membaca dengan lancar (Jhilal et al., 2023).

Dalam diskusi dengan guru SDN 02 Karang Sari, Jatiyoso, Karanganyar, ditemukan bahwa di kelas V terdapat siswa yang mengalami disleksia. Dalam pembelajaran membaca, guru menggunakan media yang menarik bagi anak disleksia, seperti kartu huruf dan aplikasi Marbel Membaca. Media pembelajaran yang inovatif dapat membantu anak mengingat pelajaran dan membuat pembelajaran lebih bermakna (Pangastuti & Hanum, 2017).

Berdasarkan pengamatan, kesulitan membaca pada anak disleksia dipicu oleh kelainan neurobiologis yang ditandai dengan kesulitan mengenali kata dengan tepat, mengeja, dan mengkode simbol. Kesulitan ini tidak terkait dengan tingkat intelegensi mereka. Bahkan, dalam beberapa kasus, anak disleksia lebih cerdas daripada anak normal (Tubert-Brohman et al., 2013). Faktor internal dan eksternal mempengaruhi kesulitan mengingat abjad pada anak. Faktor internal meliputi perkembangan kognitif, motivasi, minat belajar, dan emosi, sedangkan faktor eksternal mencakup keluarga, sekolah, dan masyarakat yang disebut Tripurusa oleh Ki Hajar Dewantara (Pangastuti & Hanum, 2017).

Kesulitan anak disleksia harus mendapatkan perhatian khusus. Penanganan yang tepat dapat membantu mereka dalam proses belajar ke tahap selanjutnya. Perkembangan kognitif anak sangat tergantung pada kegiatan belajar, termasuk menganalisa dan berpikir. Pemberian stimulus yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak akan menghasilkan hasil yang maksimal (Filasofa & Miswati, 2021).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana penggunaan kartu huruf dan aplikasi Marbel Membaca digunakan oleh guru kelas V SDN 02 Karang Sari, Jatiyoso, Karanganyar untuk mengatasi kesulitan membaca anak disleksia. Melalui artikel ini diharapkan dapat memberikan informasi dan panduan praktis dalam menggunakan kartu huruf dan aplikasi Marbel Membaca untuk membantu anak disleksia mengatasi kesulitan membaca.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode naratif, yang berfokus pada pengalaman individu dan cerita yang mereka bagikan (Patton, 2015). Metode ini memungkinkan peneliti untuk memahami makna yang diberikan oleh partisipan terhadap pengalaman mereka dalam konteks sosial tertentu. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari 2024 hingga Mei 2024 di kelas V SDN 02 Karang Sari, Jatiyoso, Karanganyar, dengan subjek penelitian satu anak disleksia dan guru kelasnya. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi (Bowen, 2009; Kvale, 2007). Analisis data dilakukan secara naratif dengan mengidentifikasi tema dan pola dalam cerita yang diceritakan oleh partisipan. Model analisis yang digunakan adalah model Miles et al. (2016) yang diadaptasi untuk analisis naratif. Langkah-langkah analisis meliputi reduksi data, di mana peneliti merangkum dan mengorganisasi data dari berbagai sumber; penyajian data, yang disajikan dalam bentuk narasi yang menggambarkan pengalaman dan pandangan subjek penelitian secara mendalam; dan penarikan kesimpulan, di mana peneliti memberikan interpretasi terhadap narasi tersebut, menggali makna dari pengalaman partisipan, dan menghubungkannya dengan konteks yang lebih luas. Untuk memastikan keabsahan data, digunakan teknik triangulasi, peningkatan ketekunan dalam pengamatan, dan penggunaan bahan referensi yang memperkuat temuan di lapangan (Denzin, 2018). Dengan pendekatan ini, penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana penggunaan kartu huruf dan aplikasi Marbel Membaca oleh guru kelas V dapat membantu mengatasi kesulitan membaca pada anak disleksia, memberikan wawasan yang mendalam tentang pengalaman guru dan siswa dalam proses pembelajaran tersebut.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu memberikan pengalaman bermakna bagi anak serta mempermudah mereka dalam memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkret. Anak-anak juga menjadi lebih termotivasi dalam kegiatan belajar. Secara tidak langsung, penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap huruf abjad, khususnya bagi anak-anak disleksia. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V di SDN 02 Karang Sari, Jatiyoso, ditemukan bahwa salah satu media yang digunakan adalah kartu huruf. Kartu huruf merupakan media visual yang sering digunakan oleh guru di kelas rendah atau taman kanak-kanak untuk mengenalkan huruf dan mengajarkan membaca pada anak-anak. Temuan ini diperkuat dengan dokumentasi kartu huruf yang dimiliki oleh guru kelas V.

Dalam wawancara dengan guru kelas V, ditemukan bahwa media ini sangat efektif untuk mengatasi kesulitan belajar, terutama bagi anak-anak disleksia. Selama observasi pembelajaran, guru memberikan kartu huruf dan mengucapkannya, sementara siswa menirukan apa yang diucapkan oleh guru. Setelah siswa menguasai nama huruf, guru mengucapkan bunyi huruf dan siswa mengikutinya. Selanjutnya, guru menanyakan kepada siswa tentang nama dari bunyi yang diucapkan, dan siswa menyebutkannya. Guru mengucapkan bunyi huruf tanpa memperlihatkan kartu yang bertuliskan huruf tersebut, kemudian memperlihatkan kartu tersebut dan menanyakan kepada siswa tentang nama huruf tersebut. Siswa menjawabnya dengan benar. Guru kemudian menuliskan huruf yang dipelajari, menerangkannya, dan menjelaskannya. Anak-anak memahami bunyi, bentuk, dan cara membuat huruf dengan menelusuri huruf yang dibuat oleh guru, kemudian menyalin huruf tersebut berdasarkan memori mereka. Akhirnya, siswa menulis huruf tersebut sekali lagi dengan mata tertutup tanpa mencontoh. Setelah siswa menguasai huruf tersebut, guru melanjutkan dengan huruf lain. Ketika siswa sudah menguasai

beberapa huruf, pembelajaran dilanjutkan dengan merangkai kata dengan pola *KVK* (Konsonan Vokal Konsonan).



Gambar 2. Observasi di kelas (Peneliti, 2024)

Kartu huruf adalah media yang penting di sekolah, karena dengan kartu huruf, anak diajak secara aktif memperhatikan apa yang diajarkan oleh guru (Fitriana, 2017). Pembelajaran dengan menggunakan kartu huruf dapat membuat anak tertarik dalam proses pembelajaran mengenal huruf dan membaca (Agustin & Latif, 2023). Penggunaan media kartu huruf harus memenuhi beberapa syarat dalam pemilihan media pembelajaran yaitu: *visible* (mudah dilihat), *interesting* (menarik), *simple* (sederhana), *useful* (bermanfaat), *accurate* (benar), *legitimate* (sah), dan *structured* (terstruktur) (Kurniawati & Hermawan, 2024).



Gambar 3. Penggunaan aplikasi marbel (Peneliti, 2024)

Guru juga mengajak anak disleksia bermain tebak kartu. Pertama-tama, peneliti menyiapkan kartu dengan satu huruf saja, misalnya huruf A dengan berbagai warna dan gambar yang melambangkan huruf A. Peneliti menunjukkan huruf A terlebih dahulu kepada anak tersebut dan meminta mereka untuk menyebutkannya berulang kali serta menyebutkan nama gambar pada kartu tersebut. Kemudian, peneliti meminta anak disleksia untuk mengambil kartu dengan warna yang disukai dan menyebutkan huruf dan gambar di balik kartu tersebut. Kegiatan ini dilakukan berulang-ulang dan bergantian dengan teman-teman mereka agar anak disleksia dapat bermain dan bersosialisasi dengan teman-temannya.

Guru terus menggunakan metode ini sampai anak disleksia mampu menghafal 5 sampai 6 huruf. Setelah menghafal 5 atau 6 huruf, guru melanjutkan dengan permainan yang lebih sulit. Guru menggabungkan enam huruf tersebut dan meminta anak disleksia untuk mencari kartu huruf sesuai perintah guru dan teman-

temannya, serta menyebutkan huruf yang tertera. Hasil observasi menunjukkan bahwa cara ini dilakukan berulang kali hingga pada percobaan kelima dan keenam, anak disleksia sudah bisa menghafal abjad. Setelah anak disleksia menguasai semua abjad dari A sampai Z, guru melanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu mengenal dua huruf bersamaan atau menggandeng vokal dan konsonan.

Pada tahap ini, guru pertama-tama mengenalkan berbagai huruf vokal yang nantinya harus digandeng dengan huruf konsonan agar memiliki bunyi yang berbeda. Kegiatan ini masih menggunakan kartu huruf, namun yang digunakan hanya dua kartu, yaitu kartu huruf (b) dan kartu huruf (a) yang digabungkan menjadi (ba). Guru menjelaskan terlebih dahulu tentang cara kerja penggabungan kartu tersebut. Setelah anak memahami, guru meminta mereka untuk menyusun dua huruf yang dipilih secara acak dari huruf konsonan dan vokal. Guru kemudian membimbing anak secara perlahan agar bisa mengikuti aturan permainan. Hasilnya, anak disleksia mampu menyebutkan bunyi dari penggabungan dua huruf tersebut.



Gambar 4. Observasi kegiatan membaca (Peneliti, 2024)

Berdasarkan hasil observasi permainan kartu huruf, dapat disimpulkan bahwa kartu huruf merupakan media belajar yang efektif untuk anak disleksia maupun anak yang sedang berada pada tahap membaca permulaan di kelas rendah sekolah dasar. Jika permainan ini dilakukan dalam jangka waktu yang lebih lama, anak disleksia akan terbantu dalam proses belajar membaca. Oleh karena itu, media yang sangat dibutuhkan anak disleksia untuk membantu mengatasi kesulitannya adalah media yang memfungsikan seluruh jenis sensorinya. Dengan demikian, media yang memadai dan tepat adalah kartu huruf. Kartu huruf digunakan oleh guru kelas V sebagai media pembelajaran yang diterapkan pada anak disleksia untuk membantu mereka mengenal huruf secara terpisah. Kartu ini juga dilengkapi dengan berbagai warna sehingga memudahkan siswa mengenal dan mengingat huruf pada setiap kartu. Kartu huruf adalah media dalam permainan menemukan kata, dengan titik berat pada keterampilan mengeja suatu kata. Kartu huruf mencakup beberapa aspek yaitu visual dan motorik (Bisri, 2019).

Selain kartu huruf, guru juga menggunakan aplikasi *Marbel Membaca*. Aplikasi *Marbel Membaca* tidak berjalan secara otomatis, namun dijalankan secara manual sehingga dapat menyesuaikan kebutuhan durasi dalam menghafal abjad satu per satu (Agustin & Latif, 2023). Mengingat anak disleksia kesulitan dalam konsentrasi, menghafal, serta membedakan abjad beserta bunyinya, aplikasi ini sangat membantu (Filasofa & Miswati, 2021). Dalam pelaksanaannya, guru menyiapkan bahan, alat, dan strategi sebelum pembelajaran dimulai. Guru menentukan tujuan pembelajaran yaitu agar anak disleksia dapat menghafal abjad dengan baik menggunakan bantuan aplikasi *Marbel Membaca* (Surayya & Mubarok, 2021). Tujuan ini dibuat karena anak disleksia sudah naik ke kelas V Sekolah Dasar namun belum dapat menghafal abjad dan masih menggunakan bantuan titik-titik untuk menulis jawaban dari soal-soal yang diberikan oleh guru (Kurniawati & Hermawan, 2024).

Jika anak disleksia tidak mendapatkan pembelajaran yang tepat sesuai kebutuhannya, maka kondisi ini bisa berkembang menjadi masalah yang lebih sulit diatasi seiring waktu (Farrell, 2011). Guru menyarankan orang tua untuk menyiapkan peralatan dan sarana yang dibutuhkan, seperti HP *Android* dan kuota untuk mengunduh aplikasi *Marbel Membaca*, serta memastikan sinyal yang bagus untuk menjalankan aplikasi tersebut (Surayya & Mubarok, 2021). Guru juga mendampingi proses pengunduhan untuk memastikan aplikasi yang diunduh benar dan dapat digunakan dengan baik (Payne & Turner, 1999). Sehingga saat pembelajaran dimulai, anak sudah siap menggunakan aplikasi *Marbel Membaca*.

Bentuk bimbingan yang diberikan guru pada pembelajaran membaca dengan aplikasi *Marbel* adalah dengan metode repetisi (pengulangan secara intensif) (Lefèvre et al., 2022). Fitur menarik seperti desain menu yang menarik serta adanya audio dari aplikasi *Marbel* membuat anak disleksia bersemangat dalam belajar menghafal abjad A-Z (Surayya & Mubarak, 2021). Untuk memudahkan proses penghafalan abjad, guru memberikan angket kepada anak disleksia dengan cara bertanya langsung (Reid & Fawcett, 2004).

Hasil respon dari anak disleksia setelah pembelajaran dengan aplikasi *Marbel Membaca* menunjukkan bahwa mereka sangat menyukai metode ini. Pertanyaan seperti “Apakah kamu senang belajar membaca dengan *Marbel Membaca*?” dijawab dengan 100% sangat suka. Pertanyaan “Apakah membaca dengan aplikasi *Marbel Membaca* mudah?” dijawab dengan 90% suka. Pertanyaan “Apakah kamu mau diajak membaca dengan tingkatan yang berbeda menggunakan aplikasi *Marbel Membaca*?” dijawab dengan 100% sangat suka. Pertanyaan “Apakah kamu mampu menghafal abjad dengan aplikasi *Marbel Membaca*?” dijawab dengan 80% mampu.

Berdasarkan perincian hasil respon anak disleksia, didapatkan hasil positif dengan prosentase 90%, yang menunjukkan bahwa aplikasi *Marbel Membaca* memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca anak disleksia. Hal ini sejalan dengan penelitian Surayya dan Mubarak (2021) yang menyatakan bahwa frekuensi membaca oleh anak disleksia menggunakan media interaktif menunjukkan peningkatan. Peningkatan tersebut terlihat dari kemampuan menghafal abjad A-Z dan membedakan bentuk huruf dengan benar. Didukung oleh penelitian Purnomo et al. (2017) aplikasi *games* “*two dis*” memberikan nuansa bermain dan belajar dengan hasil penilaian pendapat dari respon 16 anak yang mendapat 100% atau kategori menarik dan mudah dimainkan.

Dari pernyataan tersebut jelas bahwa media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak disleksia dapat meningkatkan motivasi, minat, dan pemahaman dalam membaca. Dengan demikian, jika anak disleksia diberi stimulus yang tepat secara rutin, mereka dapat berinteraksi secara normal dalam masyarakat dan mengejar ketertinggalan pelajaran di antara teman-teman seusianya. Anak disleksia bukanlah anak yang cacat mental atau abnormal, namun mereka mengalami gangguan pada saraf batang otak yang mempengaruhi kemampuan bahasa.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, subjek penelitian terbatas pada satu anak disleksia dan seorang guru kelas V di SDN 02 Karang Sari, Jatiyoso, sehingga hasil penelitian ini mungkin tidak dapat digeneralisasikan ke populasi yang lebih luas. Kedua, durasi penelitian yang hanya berlangsung selama empat bulan mungkin tidak cukup untuk melihat dampak jangka panjang dari penggunaan media kartu huruf dan aplikasi *Marbel Membaca* terhadap kemampuan membaca anak disleksia. Ketiga, faktor-faktor eksternal seperti dukungan keluarga dan lingkungan belajar di rumah tidak dianalisis secara mendalam, padahal faktor-faktor ini dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Keempat, keterbatasan sumber daya dan teknologi yang tersedia di sekolah juga menjadi hambatan dalam pelaksanaan penelitian ini. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dengan sampel yang lebih besar, durasi yang lebih panjang, dan analisis faktor-faktor eksternal yang lebih komprehensif sangat dianjurkan untuk memberikan gambaran yang lebih holistik mengenai efektivitas media pembelajaran untuk anak disleksia.

KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi anak dan membantu mereka memahami konsep abstrak secara konkret, sehingga meningkatkan motivasi dalam belajar. Studi ini menunjukkan bahwa media kartu huruf, khususnya, sangat efektif dalam membantu anak-anak, termasuk anak disleksia, untuk memahami huruf abjad. Melalui wawancara dengan guru kelas V SDN 02 Karang Sari, Jatiyoso, terungkap bahwa kartu huruf digunakan sebagai alat bantu pengajaran yang penting. Proses pembelajaran dengan kartu huruf melibatkan berbagai teknik interaktif seperti menyebutkan huruf, mengidentifikasi bunyi, dan menulis ulang huruf, yang semuanya membantu anak-anak mengenal dan mengingat huruf dengan lebih baik.

Selain kartu huruf, aplikasi *Marbel Membaca* juga digunakan untuk membantu anak disleksia menghafal abjad. Aplikasi ini menawarkan fitur menarik yang memotivasi anak-anak untuk belajar melalui pengulangan intensif. Respon positif dari anak-anak disleksia terhadap aplikasi ini menunjukkan peningkatan kemampuan mereka dalam menghafal abjad, yang sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media interaktif dapat meningkatkan frekuensi dan kualitas membaca anak disleksia.

Kesimpulannya, media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak disleksia dapat meningkatkan motivasi, minat, dan pemahaman mereka dalam membaca. Stimulus yang rutin dan tepat, anak disleksia dapat berinteraksi normal dalam masyarakat dan mengejar ketertinggalan akademis mereka. Ini menegaskan bahwa

anak disleksia bukanlah anak yang cacat mental atau abnormal, melainkan memiliki gangguan pada syaraf batang otak yang mempengaruhi kemampuan bahasa mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, K., & Latif, N. F. (2023). Impact of Use of Word Card Media on Early Child Brain Development and its Implications on Early Reading Creativity. *Proceedings of the 2nd International Conference on Education Innovation and Social Science (ICEISS 2023)*, (Iceiss), 287–295. Atlantis Press SARL. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-190-6_24
- Bisri, N. L. (2019). Media Belajar Kartu Huruf Untuk Mengatasi Kesulitan Belajar Membaca Nur Lailyanna Bisri IAI Al-Khoziny Buduran Sidoarjo Nur Lailyanna Bisri Pendahuluan Konteks Penelitian Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam pendidikan dan pengajaran akhir-ak. *Qudwatunâ: Jurnal Pendidikan Islam*, II(September), 162–174. Retrieved from <https://ejournal.alkhoziny.ac.id/index.php/qudwatuna/article/view/20>
- Bowen, G. A. (2009). Document Analysis as a Qualitative Research Method. *Qualitative Research Journal*, 9(2), 27–40. <https://doi.org/10.3316/QRJ0902027>
- Denzin, N. K. (2018). Qualitative Research. In Y. S. Lincoln (Ed.), *SAGE Publication, Inc.* (Fifth). SAGE Publications Ltd.
- Farrell, M. (2011). *The Effective Teacher's Guide to Behavioural and Emotional Disorders* (Second edi). Routledge.
- Fazio, L. K., & Agarwal, P. K. (2020). How to Implement Retrieval-Based Learning in Early Childhood Education. *RetrievalPractice.Org*.
- Filasofa, L. M. K., & Miswati, M. (2021). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Penyandang Disleksia: Studi Kasus Pada Lembaga Pendidikan Di Indonesia. *Journal of Early Childhood and Character Education*, 1(1), 53–72. <https://doi.org/10.21580/joeccc.v1i1.6615>
- Fitriana, B. (2017). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Media Kartu Angka Pada Anak Kelompok A TK PGRI 10 SUKADANA. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 1(Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Media Kartu Angka), 197–208. Retrieved from <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi/article/view/407/338>
- Irdamurni, I., Kasiyati, K., Zulmiyetri, Z., & Taufan, J. (2018). Meningkatkan Kemampuan Guru pada Pembelajaran Membaca Anak Disleksia. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 2(2), 29. <https://doi.org/10.24036/jpkk.v2i2.516>
- Jhilal, S., Molinaro, N., & Klimovich-Gray, A. (2023). Non-verbal skills in auditory word processing: Implications for typical and dyslexic readers. *BioRxiv*, 1–45. <https://doi.org/10.1101/2023.10.13.562269>
- Kerr, B. (2009). Encyclopedia of giftedness, creativity, and talent. In *Choice Reviews Online* (Vol. 47). SAGE Publications, Inc.
- Komalasari, M. D. (2016). Efektivitas Metode Multisensori dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Peserta Didik Disleksia di Sekolah Dasar. *Repository Universitas PGRI Yogyakarta*.
- Kurniawati, T. D., & Hermawan, H. D. (2024). Development of interactive learning media recognition of letters with spelling and reading methods using augmented reality for grade 1 elementary school students. *AIP Conference Proceedings*, 2926(1), 20069. <https://doi.org/10.1063/5.0183793>
- Kvale, S. (2007). Doing Interviews. In *SAGE Publication, Inc.* SAGE Publications Ltd.
- Lefèvre, E., Law, J. M., Quémart, P., Anders, R., & Cavalli, E. (2022). What's Morphology Got to Do With It: Oral Reading Fluency in Adolescents With Dyslexia. *Journal of Experimental Psychology: Learning Memory and Cognition*, 49(8), 1345–1360. <https://doi.org/10.1037/xlm0001163>
- Lorusso, M. L., & Toraldo, A. (2023). Revisiting Multifactor Models of Dyslexia: Do They Fit Empirical Data and What Are Their Implications for Intervention? *Brain Sciences*, 13(2). <https://doi.org/10.3390/brainsci13020328>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2016). Qualitative Data Analysis : A Methods Sourcebook. In *SAGE Publication, Inc.* (Third). SAGE Publications Ltd. <https://doi.org/10.7748/ns.30.25.33.s40>

- Nofitasari, A., Ernawati, N., & Warsiyanti. (2016). Teori dan metode pengajaran pada anak Dyslexia. *Proseding Seminar Nasional PGSD UPY Dengan Tema Strategi Mengatasi Kesulitan Belajar Ketika Murid Anda Seorang Disleksia.*, 172–181.
- Olusanya, B. O., Smythe, T., Ogbo, F. A., Nair, M. K. C., Scher, M., & Davis, A. C. (2023). Global prevalence of developmental disabilities in children and adolescents: A systematic umbrella review. *Frontiers in Public Health*, 11. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2023.1122009>
- Pangastuti, R., & Hanum, S. F. (2017). Pengenalan Abjad pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Huruf. *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 1(1), 51–66. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v1i1.4>
- Patton, M. Q. (2015). Qualitative research & evaluation methods : integrating theory and practice. In *Sage Publications* (Fourth). SAGE Publications Ltd.
- Payne, T., & Turner, E. (1999). *Dyslexia : a parents' and teachers' guide*. Multilingual Matters Ltd.
- Purnomo, A., Azizah, I. N., Hartono, R., Hartatik, H., & Tri Bawono, S. A. (2017). PENGEMBANGAN GAME UNTUK TERAPI MEMBACA BAGI ANAK DISLEKSIA DAN DISKALKULIA. *Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 8(2), 497. <https://doi.org/10.24176/simet.v8i2.1351>
- Reid, G., & Fawcett, A. J. (2004). Dyslexia in Context. In G. Reid & A. J. Fawcett (Eds.), *Dyslexia in Context: Research, Policy and Practice*. Wiley. <https://doi.org/10.1002/9780470777916>
- Rowan, L. (2010). Learning with dyslexia in secondary school in New Zealand: What can we learn from students' past experiences? *Australian Journal of Learning Difficulties*, 15(1), 71–79. <https://doi.org/10.1080/19404150903524556>
- Surayya, S., & Mubarak, H. (2021). Pengaruh Aplikasi Marbel Membaca Terhadap Kemampuan Membaca Anak Disleksia. *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 6. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v6i2.165>
- Tubert-Brohman, I., Sherman, W., Repasky, M., & Beuming, T. (2013). Improved Docking of Polypeptides with Glide. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(7), 1689–1699. <https://doi.org/10.1021/ci400128m>
- Zhao, J., Zhao, Y., Song, Z., Thiebaut de Schotten, M., Altarelli, I., & Ramus, F. (2023). Adaptive compensation of arcuate fasciculus lateralization in developmental dyslexia. *Cortex*, 167, 1–11. <https://doi.org/10.1016/j.cortex.2023.05.017>