Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 18 No. 3 2026
Palagiarism Check 02/234/68/186
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.267

PENGGUNAAN MEDIA KARTU BERGAMBAR, BALOK HURUF, DAN APLIKASI MARBEL MEMBACA UNTUK MENGATASI KESULITAN MEMBACA PADA ANAK DISLEKSIA

Aliyah Nurul, Anifa Sabrina, Khoirunisah, Nadia Septiani, Retno Andriyani
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhamadiyah Tangerang

Email : aliyanurul341@gmail.com, Sabrinanifa8@gmail.com, Khoirunisah120902@gmail.com, nseptiani030@gmail.com, Retnoandriyani61@gmail.com

Abstract

The purpose of this study was to describe the use of letter card media and the Marbel Membaca application to overcome reading difficulties in dyslexic children in grades III and V of SDN Pondok Jagung 5. This study used a qualitative approach with descriptive methods. The subjects were two dyslexic children and a fifth-grade teacher. Data collection techniques included tests, in-depth interviews, participant observation, and documentation. Data analysis was carried out using the Milles & Huberman model adapted for narrative analysis. The results showed that the use of picture card media, letter blocks, and the Marbel Membaca application was effective in overcoming reading difficulties in dyslexic children in grades III and V of SDN Pondok Jagung 5. Learning media that are appropriate to the needs of dyslexic children can increase their motivation, interest, and understanding in reading. With routine and appropriate stimuli, dyslexic children can interact normally in society and catch up on their academic progress. This confirms that dyslexic children are not mentally handicapped or abnormal, but have disorders in the brainstem nerves that affect their language abilities.

***Keywords**: dyslexia, reading, marble application, picture cards, letter blocks*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan media kartu huruf dan aplikasi Marbel Membaca untuk mengatasi kesulitan membaca pada anak disleksia di kelas III dan V SDN Pondok Jagung 5. Penelitian ini menggunakan ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Subjek penelitian adalah dua anak disleksia dan guru kelas V. Teknik pengumpulan data meliputi tes, 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 bergambar, balok huruf dan aplikasi Marbel Membaca efektif dalam mengatasi kesulitan membaca pada anak disleksia di kelas III dan V SDN Pondok Jagung 5. 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 syaraf batang otak yang mempengaruhi kemampuan bahasa mereka.

Kata kunci: disleksia, membaca, aplikasi marbel, kartu bergambar, balok huruf

Article History
Received: Januari 2026
Reviewed: Januari 2026
Published: Januari 2026

Plagirism Checker No 806
Prefix DOI: Prefix DOI: 10.8734/sindoro.v1i2.360
Copyright: Author
Publish by: SINDORO

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 18 No. 3 2026
Palagiarism Check 02/234/68/186
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.267

LATAR BELAKANG

Kemampuan membaca merupakan kompetensi dasar yang sangat penting dalam pendidikan, khususnya di tingkat sekolah dasar di mana pembentukan dasar literasi anak berlangsung. Membaca lebih dari sekadar mengenali lambang-lambang tulisan; ia juga melibatkan kemampuan berpikir yang rumit untuk memahami, menginterpretasikan, serta menganalisis informasi dari teks yang ada. Dalam konteks pendidikan nasional, pengembangan keterampilan membaca yang kuat pada murid sekolah dasar menjadi fokus utama, karena hal ini mendukung pertumbuhan kemampuan berpikir tingkat tinggi, pengetahuan yang lintas disiplin, serta pembentukan kebiasaan belajar yang berkelanjutan sebagai syarat untuk berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat yang berbasis pengetahuan (Dalman, 2017).

Sekolah dasar berfungsi sebagai lembaga pendidikan formal yang sangat penting dalam pengembangan keterampilan membaca, karena ini adalah masa yang krusial ketika anak-anak mulai belajar dan memperkuat kemampuan literasi dasar mereka. Pada periode ini, siswa tidak hanya belajar mengenali huruf dan kata, tetapi juga memahami struktur bahasa, konteks, dan makna yang lebih dalam. Pembelajaran membaca yang efektif di sekolah dasar mencakup peningkatan kesadaran fonologis, penguasaan kosakata, pemahaman teks, dan kelancaran membaca, yang secara keseluruhan membentuk kompetensi literasi yang menyeluruh. Kemampuan membaca yang baik saat ini menjadi indikator penting bagi keberhasilan belajar siswa di tingkat pendidikan selanjutnya, mengingat hampir semua proses pembelajaran di berbagai mata pelajaran bergantung pada kemampuan siswa dalam mengakses, memahami, dan memproses informasi dari berbagai teks (Rahim, 2018).

Berbeda dengan anak-anak yang mengalami kesulitan dalam membaca, yang dikenal sebagai disleksia. Istilah disleksia diambil dari bahasa Yunani, di mana "dys" berarti kesulitan dan "lexis" berarti kata. Johnson menjelaskan bahwa disleksia adalah kesulitan belajar utama yang terkait dengan masalah dalam bahasa tertulis, seperti membaca, menulis, dan mengeja, serta kadang-kadang juga terkait dengan kesulitan dalam angka, yang disebabkan oleh gangguan neurologis yang rumit serta kelainan dalam struktur dan fungsi otak. Disleksia dapat dilihat dari sisi neurologis, kognitif, dan perilakunya. Ini biasanya ditandai dengan proses pengolahan informasi yang tidak efisien, meliputi kesulitan dalam proses fonologis, memori kerja, penamaan cepat, dan kefasihan dalam keterampilan dasar (Irdamurni et al. , 2018). Menghadapi disleksia berarti mengalami kesulitan yang berkaitan dengan kata-kata atau simbol tulisan, atau bisa juga disebut kesulitan membaca (Hafni et al. , 2021).

Melihat penjelasan di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkapkan pentingnya inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca anak dengan disleksia.

KAJIAN TEORITIS

Berdasarkan penelitian oleh Snowling dan Hulme (2021), tantangan membaca yang dialami oleh anak dengan disleksia dapat memicu masalah psikososial seperti rendahnya kepercayaan diri, kecemasan akademik, dan kurangnya motivasi untuk belajar. Oleh karena itu, diperlukan langkah intervensi yang bersesuaian agar anak-anak dengan disleksia dapat belajar secara optimal.

Kesulitan pendidikan sering kali membuat individu dengan disleksia meragukan kemampuan mereka, bahkan dalam bidang yang bukan terkait dengan membaca atau menulis. Ketika anak-anak dengan disleksia terus-menerus diberi tekanan untuk "berusaha lebih keras" atau "lebih fokus", mereka mungkin menangkap pesan ini sebagai indikasi bahwa mereka tidak

Vol. 18 No. 3 2026
Palagiarism Check 02/234/68/186
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.267

mampu. Hal ini menimbulkan siklus ketidak percaya diri yang menjadikan mereka enggan menghadapi tantangan baru karena takut akan kegagalan, rasa kecewa, atau malu.

Apabila disleksia tidak dikenali atau tidak didapatkan dukungan, efek emosional yang ditimbulkan bisa sangat membebani. Perasaan frustrasi, cemas, dan ketidakmampuan yang berkepanjangan dapat berkontribusi pada masalah kesehatan mental yang lebih serius, seperti depresi. Individu dengan disleksia memiliki risiko lebih tinggi untuk mengalami depresi akibat tekanan yang konstan untuk memenuhi ekspektasi yang mereka anggap tidak dapat dicapai.

Media memiliki peran penting dalam proses pembelajaran karena bertindak sebagai alat untuk menyampaikan materi. Dengan adanya media yang inovatif, diharapkan dapat membantu anak untuk lebih mudah mengingat pembelajaran yang telah dilakukan sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Pangastuti et al. , 2017). Peneliti menggunakan media seperti kartu bergambar, balok huruf, dan aplikasi Marbel sebagai alat bantu dalam membantu anak disleksia mengenal huruf. Kartu bergambar mengaitkan simbol huruf dengan gambar, balok huruf memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan bentuk huruf, sedangkan aplikasi Marbel menyajikan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan terstruktur dengan elemen suara. Pendekatan ini mendorong munculnya ide-ide baru serta meningkatkan daya ingat dan motivasi belajar anak disleksia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Metode deskriptif dalam penelitian kualitatif adalah cara untuk menjabarkan atau mendeskripsikan informasi, data, serta objek yang diteliti dengan cara yang teratur dan sesuai dengan realitas. Dalam konteks penelitian ini, fokus utamanya adalah pada makna yang terkandung dalam hasil penelitian, yang bersifat fleksibel dan dapat berubah sesuai dengan situasi di lapangan. Hasil tersebut diinterpretasikan dan dicatat dalam bentuk kata-kata atau deskripsi yang didasarkan pada kenyataan yang ada (Anggito dan Setiawan, 2018). Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 28 November 2025 di kelas III dan V SDN Pondok Jagung 5 dengan subjek yang terdiri dari dua anak dengan disleksia dan gurunya. Teknik pengumpulan data terdiri dari tes, wawancara mendalam, observasi partisipatif, serta pengumpulan dokumen (Bowen, 2009; Kvale, 2007). Untuk memastikan validitas data, diterapkan teknik triangulasi, peningkatan ketelitian dalam pengamatan, dan pemanfaatan referensi yang memperkuat hasil di lapangan (Denzin, 2018). Dengan menggunakan pendekatan ini, penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana penggunaan media gambar, blok huruf, dan aplikasi Marbel Membaca oleh guru dapat mendukung siswa yang mengalami kesulitan membaca akibat disleksia, sekaligus memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang pengalaman pembelajaran bagi guru dan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang berarti bagi anak-anak serta memudahkan mereka dalam memahami konsep-konsep yang abstrak menjadi lebih nyata. Motivasi anak dalam proses belajar juga meningkat. Secara tidak langsung, penerapan media pembelajaran dapat memperkuat pemahaman anak-anak mengenai huruf, terutama bagi mereka yang mengidap disleksia.

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 18 No. 3 2026
Palagiarism Check 02/234/68/186
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.267



Gambar 1. Peneliti Bersama dengan Guru Kelas

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan pada siswa kelas III dan V di SDN Pondok Jagung 5, ditemukan bahwa salah satu media yang dipakai adalah kartu huruf. Kartu huruf adalah alat bantu visual yang sering digunakan oleh para guru di kelas rendah dan taman kanak-kanak untuk memperkenalkan huruf serta mengajarkan membaca kepada anak-anak. Selama pengamatan dalam pembelajaran, terlihat bahwa media ini sangat efektif untuk membantu mengatasi kesulitan belajar, terutama bagi anak yang mengalami disleksia. Para guru memberikan kartu huruf dan mengucapkannya, sementara siswa mencoba menirukan guru. Setelah siswa dapat mengenali nama huruf dengan baik, guru mulai mengucapkan bunyi huruf dan siswa mengikuti. Selanjutnya, guru bertanya kepada siswa mengenai nama bunyi yang diucapkan, dan siswa menjawabnya. Guru menyebutkan bunyi huruf tanpa menunjukkan kartu yang ada tulisan hurufnya, kemudian memperlihatkannya dan menanyakan siswa tentang nama huruf tersebut. Siswa mampu menjawab dengan benar. Guru kemudian menuliskan huruf yang dipelajari, menjelaskan dan memberikan penjelasan tentangnya. Anak-anak dapat mengenali bunyi, bentuk, dan cara menulis huruf dengan cara menelusuri huruf yang dibuat oleh guru, lalu menyalinnya sesuai ingatan mereka.

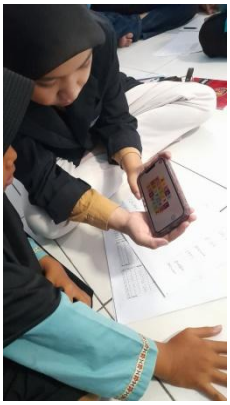


Gambar 2. Siswa melakukan tes menggunakan balok huruf

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 18 No. 3 2026
Palagiarism Check 02/234/68/186
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.267

Dari hasil pengamatan terhadap permainan kartu huruf, bisa disimpulkan bahwa kartu huruf adalah media pembelajaran yang efektif untuk anak-anak disleksia serta bagi mereka yang sedang dalam tahap awal pembelajaran membaca di kelas rendah sekolah dasar. Jika permainan ini dilakukan secara berkelanjutan, anak disleksia akan terbantu dalam proses belajar membaca. Oleh karena itu, media yang sangat diperlukan bagi anak disleksia untuk membantu mengatasi kesulitan mereka adalah media yang dapat merangsang semua pancaindra mereka.

Selain kartu huruf, guru juga memperkenalkan aplikasi Marbel Membaca. Aplikasi ini tidak beroperasi secara otomatis, melainkan harus dijalankan secara manual sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan dalam menghafal huruf satu per satu. Mengingat anak disleksia sering mengalami kesulitan dalam konsentrasi, menghafal, serta membedakan huruf dan bunyinya, aplikasi ini sangat membantu. Dalam pelaksanaannya, guru mempersiapkan materi, alat, dan strategi sebelum memulai proses pembelajaran. Guru menetapkan tujuan belajar supaya anak disleksia dapat menghafal huruf dengan baik dengan dukungan dari aplikasi Marbel Membaca. Tujuan ini ditetapkan karena anak disleksia tersebut sudah naik ke kelas V SD, tetapi belum mampu menghafal huruf dan masih memerlukan bantuan titik-titik untuk menulis jawaban soal dari guru.



Gambar 3. Siswa menggunakan aplikasi Marbel Membaca

Respon dari anak disleksia setelah menggunakan aplikasi Marbel Membaca menunjukkan bahwa mereka sangat menikmati metode ini. Mereka senang dengan antarmuka dan kuis interaktif yang ada, yang menambah semangat belajar mereka. Dari analisis hasil respon anak disleksia, diperoleh hasil positif dengan persentase 90%, yang menunjukkan bahwa aplikasi Marbel Membaca berpengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca anak dengan disleksia. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Surayya dan Mubarok, yang menyatakan bahwa frekuensi membaca anak disleksia dengan media interaktif mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut terlihat dari kemampuan mereka menghafal huruf A-Z dan membedakan bentuk huruf dengan benar.

Kesimpulan dari penelitian tersebut, kedua anak menunjukkan karakteristik disleksia yang khas namun dengan tingkat hambatan yang berbeda. Siswa kelas 5 yang bernama Ade dalam Mengenal Huruf Ade masih mengalami kekeliruan pada huruf tertentu (seperti M dibaca X) dan terkadang tertukar saat menulis huruf kecil. Pada Suku Kata & Kata, Ade cenderung sering menambahkan huruf pada suku kata sehingga menjadi kata yang berbeda (misal: "Im" dibaca "me", "Om" dibaca "mom"). Pada kata sederhana, ia mengalami penghilangan atau perubahan fonem (misal: "Tidur" dibaca "Indur", "Sedikit" dibaca "Sekit"). Dan pada Pemahaman Bacaan secara kognitif, Ade mampu memahami isi cerita dengan baik (dapat menjawab siapa tokoh dan di mana kucing tidur), namun ia masih memiliki kendala teknis visual di mana huruf

Vol. 18 No. 3 2026
Palagiarism Check 02/234/68/186
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.267

sering terbalik saat membaca.namun Ade memiliki minat dan semangat yang sangat tinggi untuk belajar membaca. Sedangkan siswa kelas 3 yang bernama Dimas pada Mengenal Huruf, Dimas mengalami kesulitan yang lebih signifikan dibandingkan Ade. Banyak huruf kapital dan kecil yang salah dikenali (misal: K dibaca A, L dibaca B, Q dibaca O, Z dibaca F). Ketika Suku Kata Dimas mampu membaca pola KV (Konsonan-Vokal) dengan cukup baik , namun sama sekali tidak bisa membaca pola KVK (Konsonan-Vokal-Konsonan) seperti "Bak", "Tol", "Duk". Namun Dimas menunjukkan indikasi kurang fokus dan mudah teralih perhatiannya selama proses asesmen.

Dari pernyataan tersebut, terlihat bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat untuk anak disleksia dapat meningkatkan semangat, ketertarikan, dan pemahaman mereka dalam membaca. Namun penggunaan tiga media utama terbukti memberikan hasil positif. Kartu Huruf dapat membantu anak mengenali bentuk dan bunyi huruf melalui pengulangan visual dan auditori. Efektif untuk anak kelas rendah (seperti Dimas) dalam mengenali abjad A-Z. Balok Huruf dapat memberikan stimulasi multisensori (perabaan). Anak dapat berinteraksi langsung dengan bentuk huruf, membantu membedakan huruf yang mirip (seperti b-d atau p-q). Dan Aplikasi Marbel memberikan hasil positif dengan persentase 90% dalam meningkatkan kemampuan membaca. Fitur interaktif dan suara sangat membantu anak yang sulit berkonsentrasi (seperti Dimas) karena metodenya menyenangkan dan tidak monoton.

Berdasarkan hasil tes di atas memvalidasi ada beberapa teori utama mengenai disleksia yang diteliti, yaitu Gangguan Neurologis: Disleksia bukan disebabkan oleh cacat mental, melainkan gangguan pada saraf batang otak yang memengaruhi kemampuan pemrosesan bahasa. Hal ini terlihat pada Dimas yang kesulitan memproses struktur kata KVK meskipun secara fisik ia tampak normal. Masalah Fonologis & Memori Kerja: Teori Irdamurni menyatakan disleksia ditandai dengan ketidakefisienan proses fonologis. Hal ini terlihat pada Ade Nur Azizah yang sering melakukan *addition* (penambahan) atau *omission* (penghilangan) huruf saat membaca kata benda.dan Dampak Psikososial: Kurangnya fokus pada Dimas dan kesulitan membaca pada anak kelas 5 seperti Ade dapat memicu rendahnya kepercayaan diri jika tidak ditangani dengan tepat.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak disleksia memerlukan stimulus khusus yang konsisten. Meskipun Ade dan Dimas memiliki hambatan dalam mengenal simbol dan bunyi, penggunaan media yang tepat seperti kartu bergambar dan aplikasi digital mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman mereka. Oleh karena itu, apabila anak disleksia diberikan rangsangan yang sesuai secara konsisten, mereka bisa berinteraksi secara wajar dalam lingkungan sosial dan mengejar ketertinggalan materi pelajaran dengan teman-teman sebayanya. Anak disleksia bukanlah individu yang memiliki masalah mental atau tidak normal, melainkan mereka mengalami kesulitan pada saraf batang otak yang berdampak pada kemampuan mereka dalam berbahasa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dapat memberikan pengalaman yang berarti bagi anak dan membantu mereka memahami konsep abstrak secara nyata, sehingga meningkatkan semangat belajar. Penelitian ini menunjukkan bahwa media bergambar dan kartu huruf, khususnya, sangat efektif dalam membantu anak-anak, termasuk yang mengalami disleksia, untuk mengenali huruf abjad. Selain kartu huruf, aplikasi Marbel Membaca juga digunakan untuk mendukung anak disleksia dalam menghafal abjad. Aplikasi ini memiliki fitur menarik yang mendorong anak-anak untuk belajar melalui latihan berulang. Tanggapan positif dari anak-anak disleksia terhadap aplikasi ini menunjukkan peningkatan dalam kemampuan mereka untuk mengingat abjad, yang sejalan dengan penelitian sebelumnya yang

Vol. 18 No. 3 2026
Palagiarism Check 02/234/68/186
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.267

memperlihatkan bahwa media interaktif bisa meningkatkan frekuensi dan kualitas membaca pada anak disleksia.

Dengan demikian, media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak disleksia dapat meningkatkan motivasi, minat, dan pemahaman mereka dalam membaca. Dengan rangsangan yang konsisten dan tepat, anak disleksia dapat berinteraksi dengan normal dalam masyarakat dan memperbaiki ketertinggalan akademis mereka. Ini menegaskan bahwa anak disleksia bukanlah individu yang mengalami cacat mental atau abnormal, tetapi memiliki gangguan pada sistem saraf yang berpengaruh terhadap kemampuan bahasa mereka.

DAFTAR PUSTAKA

Ardana, W. R. (Mei 2025). PENTINGNYA MEMILIKI KETERAMPILAN MEMBACA BAGI SISWA SEKOLAH DASAR. *JIIC: JURNAL INTELEK INSAN CENDIKIA*.

Asep Supena, U. M. (Juli 2021). Penggunaan Kartu Huruf Sebagai Media Pembelajaran Membaca Anak Disleksia. *Aulad : Journal on Early Childhood*.

Citra Dewi Utami, E. A. (Februari 2025). GEJALA DAN UPAYA MENGURANGI KESULITAN BELAJAR (DISLEKSIA) SISWA SD NEGERI NO. 094153 KARANG SARI KEC. GUNUNG MALIGAS. *Jurnal Dinamika Pendidikan Nusantara*.

Fidhia Andani1, A. W. (Agustus 2023). Penggunaan Media Gambar dan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Disleksia Di SD Negeri 50 Kota Bengkulu. *JKIP : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*.

Fauziah, H., & Hidayat, M. T. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi belajar" Ayo Belajar Membaca" dan" Marbel Membaca" pada siswa sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, *6*(3), 4825-4832.

Ika Firma Ningsih Dian Primasari, A. S. (2021). Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Disleksia dengan Metode Multisensori di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*.

Murphy, N. (2024, Oktober 14). The Emotional and Social Impact of Dyslexia.

Sepsita, V., & Wijaya, Z. C. (2024). Penerapan Metode Multisensori dalam Pembelajaran Anak Disleksia di Tingkat Sekolah Dasar. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, *2*(4), 42-54.

Shahnaz Surayya, H. M. (2021). PENGARUH APLIKASI MARBEL MEMBACA TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA ANAK DISLEKSIA. *Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*.

Yenny Widyawati, A. H. (Juli 2024). Penggunaan Media Kartu Huruf dan Aplikasi Marbel Membaca Untuk Mengatasi Kesulitan Membaca pada Anak Disleksia di Kelas V Sekolah Dasar. *JGSD: Jurnal Guru Sekolah Dasar*.