

APLIKASI BACARA DALAM BELAJAR MEMBACA PERMULAAN UNTUK ANAK DISLEKSIA

Nazilatul Hamida¹, Marlina Marlina², Mega Iswari³, Zulmiyetri⁴, Syari Yuliana⁵,
Retno Triswandari⁶, Johandri Taufan⁷, Gaby Arnez⁸
^{1,2,3,4,5,6,7,8} Universitas Negeri Padang, Indonesia

Email: nazilatulhamida17@gmail.com



DOI: <https://doi.org/10.34125/jkps.v10i3.854>

Sections Info

Article history:

Submitted: 23 July 2025

Final Revised: 11 July 2025

Accepted: 16 July 2025

Published: 25 September 2025

Keywords:

Bacara Application

Early Reading Skills

Children With Dyslexia

Education



ABSTRACT

For children with learning disabilities such as dyslexia, early reading skills often present a challenge that hinders literacy achievement. Difficulty recognizing letters and connecting sounds is a major obstacle in the learning process. Therefore, innovative, interactive, and adaptive learning media are needed to meet the child's specific needs. This research aims to develop the Bacara application as an interactive learning medium to improve early reading skills in children with dyslexia. The development process uses a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, and Implementation. Evaluation is limited to the Implementation stage due to time and condition limitations. The Bacara application is designed using Articulate Storyline software, equipped with material features, interactive quizzes, audio guides, and the use of dyslexia-friendly fonts. Data collection techniques and tools through observation, interviews, tests, and validation tests by media experts, material experts, and language experts. The results of the study indicate that the Bacara application is declared feasible in terms of content and appearance, practical in use, and has the potential to be used as a supporting medium in developing early reading skills in dyslexic children. This media is suitable for widespread use and is recommended to be accompanied by training for educators so that its use can run optimally according to the needs of children.

ABSTRAK

Bagi anak dengan hambatan belajar seperti disleksia, kemampuan membaca permulaan seringkali menjadi tantangan yang menghambat pencapaian literasi. Kesulitan dalam mengenali huruf, dan menghubungkan bunyi menjadi hambatan utama dalam proses belajar membaca. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan adaptif terhadap kebutuhan khusus anak. Penelitian ini bertujuan mengembangkan aplikasi Bacara sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak disleksia. Proses pengembangan menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, yang mencakup tahapan Analysis, Design, Development, dan Implementation, Evaluation dibatasi hingga tahap Implementation karena keterbatasan waktu dan kondisi. Aplikasi Bacara dirancang menggunakan software Articulate Storyline, dilengkapi fitur materi, kuis interaktif, audio panduan, serta penggunaan font yang ramah disleksia. Teknik dan alat pengumpulan data melalui observasi, wawancara, tes, serta uji validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Bacara dinyatakan layak dari sisi isi dan tampilan, praktis dalam penggunaan, serta memiliki potensi untuk digunakan sebagai media pendukung dalam pengembangan kemampuan membaca permulaan pada anak disleksia. Media ini layak untuk digunakan secara luas dan direkomendasikan disertai pelatihan bagi pendidik agar pemanfaatannya dapat berjalan secara optimal sesuai dengan kebutuhan anak.

Kata kunci: Aplikasi Bacara, Membaca Permulaan, Anak Disleksia, Pendidikan

PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan saat ini tidak lagi sekadar pelengkap, melainkan telah menjadi bagian penting dalam mendukung pembelajaran yang adaptif dan inklusif (Alqahtani, 2024). Inovasi media pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan guru menghadirkan proses belajar yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan beragam anak. Melalui konten multimedia, tugas interaktif, dan fitur adaptif, teknologi terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta kemampuan membaca anak (Alqahtani, 2024; Yati et al., 2022b). Selain itu, pemanfaatan teknologi juga mengubah pola interaksi di kelas menjadi lebih santai dan dua arah, sehingga model pembelajaran konvensional yang berpusat pada ceramah mulai ditinggalkan (Marlina et al., 2023). Dalam konteks ini, proses pembelajaran harus memperhatikan karakteristik, minat, kesiapan, dan profil belajar anak agar guru mampu menciptakan lingkungan belajar yang responsif terhadap perbedaan serta mengembangkan potensi setiap anak secara optimal (Marlina et al., 2019).

Media digital dengan integrasi visual, audio, dan animasi dapat menjangkau anak dengan gaya belajar berbeda, termasuk mereka yang mengalami kesulitan dalam membaca permulaan. Paudel dan Acharya (2024) menegaskan bahwa teknologi bantu berperan penting dalam menyediakan akses belajar inklusif dan mendukung perkembangan literasi anak dengan disleksia. Meskipun demikian, kemampuan membaca permulaan tidak selalu dapat dikuasai secara optimal oleh setiap anak. Padahal kemampuan membaca permulaan merupakan kunci keberhasilan belajar, sebab hampir semua mata pelajaran membutuhkan keterampilan membaca sebagai dasar memahami materi (Marlina, 2014). Salah satu hambatan utama yang kerap muncul adalah disleksia, yaitu kesulitan belajar spesifik berbasis neurologis yang memengaruhi kemampuan dalam mengenali huruf, menghubungkannya dengan bunyi, serta memahami bacaan. Anak dengan disleksia umumnya memiliki kecerdasan normal, tetapi mengalami hambatan fonologis yang berdampak pada keterlambatan belajar dan rendahnya kemampuan membaca (Muawwanah & Supena, 2021; Irdamurni et al., 2018). Padahal kemampuan membaca tidak hanya merupakan dasar untuk menguasai berbagai bidang akademik, tetapi juga untuk meningkatkan keterampilan kerja dan memungkinkan orang untuk berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat secara bersama (Maulina Hendrik et al., 2023).

Metode pembelajaran di sekolah dasar masih cenderung bersifat satu arah dan kurang melibatkan aspek visual maupun interaktif. Hal ini menjadi kendala bagi anak dengan disleksia yang membutuhkan pendekatan multisensori untuk merangsang lebih dari satu indera secara bersamaan (Komalasari Dea, 2015). Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran interaktif yang dapat mendukung anak disleksia dalam mengenal huruf dan bahasa melalui tampilan visual yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik anak (Oktamarina et al., 2022). Namun, media yang tersedia saat ini umumnya belum dirancang secara khusus untuk anak dengan kebutuhan belajar spesifik seperti disleksia dan masih terbatas dalam mengakomodasi gaya belajar yang beragam (Marlina et al., 2019).

Perkembangan teknologi memungkinkan terciptanya pembelajaran yang lebih adaptif, interaktif, dan menyenangkan melalui integrasi visual dan audio. Media belajar interaktif dengan audio-visual persuasif dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman anak, khususnya bagi mereka yang memiliki kebutuhan khusus (Ainunnisa et al., 2024). Pendekatan ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga mempersiapkan anak menghadapi era digital yang semakin maju (Desi Fitri et al., 2024). Namun, aplikasi belajar membaca yang tersedia saat ini masih bersifat umum, belum mempertimbangkan kebutuhan anak disleksia, dan belum dilengkapi dengan fitur pemantauan perkembangan maupun

pendekatan multisensori terpadu.

Beberapa penelitian sebelumnya juga mengungkapkan adanya keterbatasan pada media pembelajaran membaca permulaan. Penelitian (Hasanudin & Puspita, 2017a) menunjukkan bahwa aplikasi Bambomedia BMGames Apps mampu meningkatkan motivasi dan keterampilan membaca permulaan siswa kelas I melalui visualisasi huruf, suku kata, kata, serta narasi suara yang menarik. Meskipun demikian, aplikasi tersebut masih memiliki sejumlah kelemahan, terutama karena tidak dirancang khusus bagi anak dengan hambatan belajar seperti disleksia. Aspek keterbacaan huruf, pemilihan font, dan penyajian instruksi masih bersifat umum, sehingga kurang ramah bagi anak disleksia. Selain itu, aplikasi ini belum mengintegrasikan pendekatan multisensori yang penting bagi anak dengan kesulitan membaca, serta tidak dilengkapi fitur pemantauan perkembangan belajar secara individual. Keterbatasan tersebut menegaskan perlunya media pembelajaran digital yang lebih adaptif, inklusif, dan sesuai dengan karakteristik anak disleksia. Penelitian lain oleh (Triana Dewi, 2023) menghadirkan aplikasi *Bee_Ba for Fun* berbasis Android dengan metode suku kata. Aplikasi ini dinilai layak untuk siswa SD, tetapi terbatas pada materi suku kata, belum berorientasi pada anak disleksia, dan masih minim variasi interaktivitas serta integrasi multisensori.

Berangkat dari permasalahan dan keterbatasan tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan aplikasi *Bacara* (Baca Cerdas dan Aksara), sebuah media pembelajaran membaca permulaan berbasis digital yang dirancang khusus untuk anak disleksia. Aplikasi ini dikembangkan dengan menggunakan *Articulate Storyline* yang memuat materi pengenalan huruf abjad, vokal-konsonan, serta mengidentifikasi huruf dalam kata benda. Selain itu, *Bacara* diperkaya dengan audio-visual interaktif, game edukatif, lagu, dan sistem kuis dengan skoring otomatis. Melalui integrasi pendekatan visual, auditori, dan kinestetik, aplikasi ini diharapkan mampu menjadi media pembelajaran yang inklusif, menyenangkan, serta efektif dalam membantu anak disleksia menguasai kemampuan membaca permulaan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (tanpa tahapan evaluasi), yang meliputi tahapan *Analysis, Design, Development, dan Implementation*, sebagaimana dijelaskan oleh Sugioyono (2017) dan Branch dalam model ADDIE. Penelitian dan pengembangan dalam pendidikan terdiri dari beberapa tahapan dimana suatu produk dikembangkan, diujikan, direvisi berdasarkan hasil tes dilapangan (Marlina, 2019). Pengembangan ini menggunakan R&D dengan alasan mengembangkan suatu produk melalui tahapan dan proses validasi agar penggunaan produk dapat diterapkan secara efektif disekolah (Marlina et al., 2019). Proses desain instruksional ADDIE adalah pendekatan yang banyak digunakan dalam pengembangan, metode ini menyediakan tahapan yang berguna dan jelas bagi para pendidik untuk implementasi instruksi yang efektif (Marlina et al., 2023).

Pada tahap *analysis*, peneliti melakukan identifikasi kebutuhan anak disleksia melalui observasi, wawancara dengan guru, dan literatur untuk merancang aplikasi yang kontekstual sesuai karakteristik anak disleksia. Tahap *design* difokuskan pada pembuatan *storyboard* dan perancangan fitur aplikasi Bacara, mencakup materi huruf, audio-visual, lagu dan kuis interaktif. Kemudian, pada tahap *development*, desain tersebut diwujudkan menjadi *prototype* aplikasi berbasis web menggunakan *Articulate Storyline*, dilengkapi dengan instrument validasi ahli dan uji kepraktisan untuk mengukur kesesuaian dan penerimaan produk oleh anak. bagian *implementation* dilakukan uji coba terbatas atau uji coba dalam skala kecil.

Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dirancang secara triangulatif untuk memperoleh informasi yang komprehensif mengenai kemampuan membaca permulaan anak disleksia. Pertama, observasi dilaksanakan untuk mengamati secara langsung kemampuan anak dalam mengenali huruf. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa anak dengan disleksia masih menghadapi hambatan dalam mengenali dan membedakan bentuk huruf yang serupa. Kedua, wawancara mendalam dilakukan dengan guru kelas guna untuk memperoleh data kualitatif terkait kondisi faktual kemampuan membaca anak, strategi pedagogis yang telah diimplementasikan, kendala yang dihadapi, serta ekspektasi terhadap pemanfaatan aplikasi Bacara. Informasi yang diperoleh menengaskan bahwa keterbatasan media yang secara khusus disesuaikan dengan karakteristik anak disleksia masih menjadi permasalahan utama dalam proses pembelajaran. Ketiga, tes membaca diberikan untuk menilai secara objektif kemampuan anak dalam mengenali huruf. Hasil tes memperlihatkan bahwa anak masih lemah dalam mengenali huruf dan bunyinya. Keempat, angket validasi dan praktikalitas digunakan sebagai instrument penilaian terhadap aplikasi Bacara. Angket validasi diisi oleh para ahli yang menilai aspek desain, tampilan, kemudahan penggunaan, kesesuaian materi, dan manfaat pembelajaran. Sedangkan angket praktikalitas diisi oleh anak dengan bimbingan guru untuk memastikan pertanyaan dapat dipahami dengan baik.

Teknik Analisis Data

Data memegang peranan krusial dalam suatu penelitian karena menjadi dasar dalam menentukan keberhasilan atau tidaknya tujuan penelitian. Setelah melalui proses pengolahan dan analisis dengan teknik tertentu (Marlina, 2021). Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan dua pendekatan, yakni kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan melalui tahapan reduksi, penyajian, serta penarikan makna dari hasil observasi, wawancara, dan masukan validator (Sugioyono, 2019). Proses tersebut mencakup pengumpulan data, seleksi informasi untuk memfokuskan pada hal-hal yang relevan, kemudian penyajian dalam bentuk narasi maupun bagan yang menggambarkan hubungan antarkategori, hingga pada akhirnya ditarik kesimpulan untuk mendeskripsikan temuan penelitian. Sementara itu, analisis kuantitatif digunakan pada data hasil validasi ahli dan uji kepraktisan produk yang diolah menggunakan teknik statistik deskriptif sederhana. Data diperoleh dari kuesioner yang dianalisis menggunakan skala Likert dengan rentang 1 sampai 5, mulai dari “sangat tidak setuju” hingga “sangat setuju”, guna menilai tingkat validitas dan kepraktisan produk yang dikembangkan.

Subjek dan Lokasi Penelitian

Subjek penelitian mencakup dua kelompok. Pertama, subjek ahli yang melibatkan tiga validator, yaitu ahli bidang media pembelajaran, ahli bidang bahasa, dan ahli bidang materi. Ketiga ahli ini memiliki keahlian dalam menilai kelayakan produk yang dirancang serta memberikan masukan dan saran untuk penyempurnaan media yang dikembangkan. Kedua, subjek uji coba adalah anak disleksia kelas III di UPTD SDN 01 Simalanggang yang menjadi pengguna media dalam menguji kepraktisan produk. Seluruh proses penelitian, mulai dari observasi, wawancara, hingga uji coba dilakukan di UPTD SDN 01 Simalanggang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran interaktif “Aplikasi Bacara (Baca Cerdas dan Aksara)” yang dirancang menggunakan *Articulate Storyline*. Aplikasi ini

dikembangkan untuk membantu anak disleksia dalam belajar membaca permulaan, khususnya dalam mengenal huruf abjad, vokal, dan konsonan melalui pendekatan interaktif dan multisensori.

Proses pengembangan menggunakan metode *Research And Development* (R&D) dengan model ADDIE (tanpa tahap evaluasi), melalui empat tahapan: *Analysis, Design, Development, Implementation*.

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan yang mendasari pengembangan media pembelajaran. Proses ini melibatkan kegiatan *need assessment* berupa analisis kondisi lapangan, karakteristik anak, dan pengumpulan referensi materi yang relevan untuk pengembangan media.

Analisis dilakukan melalui observasi langsung di UPTD SDN 01 Simalanggang dan wawancara dengan guru kelas. Observasi difokuskan pada kondisi proses pembelajaran membaca permulaan, efektivitas penyampaian materi, serta ketersediaan media pembelajaran yang sesuai untuk anak disleksia.

Hasil analisis menunjukkan temuan, yaitu:

- a) Penyampaian materi oleh guru masih dominan secara teoritis dan kurang interaktif.
- b) Media pembelajaran yang digunakan di kelas kurang bervariasi.
- c) Anak dengan disleksia membutuhkan media pembelajaran yang interaktif, visual, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak.
- d) Belum tersedia media pembelajaran interaktif khusus yang mendukung pembelajaran membaca permulaan bagi anak disleksia.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, maka dikembangkan media pembelajaran interaktif berbasis digital menggunakan *software Articulate Storyline*, yang dirancang untuk mendukung kemampuan membaca permulaan pada anak disleksia secara lebih adaptif dan menyenangkan.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Perancangan dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan anak, dengan fokus pada tujuan pembelajaran, penyusunan alur tampilan, pengumpulan materi, dan penyusunan instrument uji kelayakan produk. Seluruh proses perancangan dilakukan secara mandiri oleh peneliti, mulai dari perancangan *storyboard*, menyiapkan konten materi, membuat desain visual, hingga mengintegrasikan audio dan tombol interaktif.

a. Rumusan Tujuan Pembuatan Media Pembelajaran

Langkah awal dalam tahap desain adalah merumuskan tujuan instruksional media pembelajaran. Tujuan dirumuskan menggunakan pendekatan ABCD (*Audience, Behavior, Condition, Degree*), yang mana menurut (Auliya Vilda Ghasya et al., 2025) yaitu suatu metode sistematis yang digunakan untuk menyusun tujuan pembelajaran agar lebih terarah dan terukur. Penjelasan masing-masing komponen ABCD adalah sebagai berikut:

Audience (A): Menunjukkan siapa anak yang menjadi sasaran pembelajaran. Dalam hal ini adalah anak-anak dengan disleksia yang mengalami kesulitan dalam mengenal huruf dan membaca permulaan. Tujuan pembelajaran difokuskan pada apa yang harus dilakukan oleh anak sebagai hasil penggunaan aplikasi.

Behavior (B): Merupakan perilaku atau kemampuan yang diharapkan muncul setelah pembelajaran. Kata kerja yang digunakan harus dapat diamati dan diukur, misalnya menyebutkan, mengenali, memilih, atau menyusun huruf. Dalam konteks ini, anak

diharapkan dapat mengenali huruf abjad.

Condition (C): Menggambarkan kondisi atau situasi di mana pembelajaran berlangsung. Misalnya, anak akan belajar menggunakan media berbasis aplikasi Bacara yang berisi materi huruf, audio pelafalan, dan latihan interaktif. Penyajian visual dan audio menjadi kondisi utama dalam proses pembelajaran melalui media ini.

Degree (D): Menunjukkan sejauh mana pencapaian atau kriteria keberhasilan pembelajaran yang diharapkan. Contohnya, anak mampu mengenal minimal 80% huruf abjad atau mampu menjawab dengan benar 8 dari 10 soal evaluasi yang tersedia di aplikasi.

Perumusan tujuan menggunakan pendekatan ABCD ini sangat membantu dalam memastikan bahwa setiap fitur dan materi dalam aplikasi Bacara memang disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan anak disleksia secara nyata dan terukur.

b. Pembuatan *Storyboard*

Storyboard disusun sebagai gambaran awal rancangan media, berisi sketsa tampilan antarmuka, alur navigasi, urutan materi, serta jenis aktivitas interaktif yang akan ditampilkan dalam aplikasi. *Storyboard* ini menjadi pedoman dalam proses pengembangan media, agar konten dan tampilannya sesuai dengan kebutuhan anak.

c. Pengumpulan Objek Rancangan

Objek rancangan dikumpulkan berdasarkan kebutuhan materi dan desain yang telah ditentukan dalam *storyboard*. Tahap ini mencakup: pengumpulan materi pelajaran berupa huruf abjad, lagu, belajar huruf dalam kata benda dan kuis. Penyusunan materi dilakukan secara sistematis, dimulai dari pengenalan huruf abjad, huruf vokal, konsonan, belajar huruf pada kata benda. Pengumpulan elemen visual seperti gambar, ikon, tombol navigasi, serta audio pendukung (pelafalan huruf). Seluruh elemen visual dan audio diolah menggunakan *software Articulate Storyline* untuk menghasilkan aplikasi interaktif yang menarik dan mudah digunakan.

d. Penyusunan Instrument Uji Kelayakan

Intrumen uji kelayakan disusun dalam bentuk angket penilaian menggunakan skala likert 1-5. Intrumen ini ditujukan kepada tiga ahli untuk mengevaluasi aplikasi Bacara, yaitu ahli materi, menilai kesesuaian isi aplikasi dengan kebutuhan anak disleksia. Ahli media, menilai tampilan, navigasi, dan interaktivitas media. Ahli bahasa, menilai aspek kebahasaan dalam petunjuk, kontek, dan audio pada aplikasi.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan proses merelisasikan desain media pembelajaran menjadi produk aplikasi Bacara (Baca Cerdas dan Aksara) yang dapat digunakan langsung oleh anak dalam pembelajaran membaca permulaan. Seluruh proses pengembangan dilakukan secara mandiri oleh peneliti, mulai dari perancangan *storyboard*, pembuatan konten materi, desain visual, hingga integrasi audio dan tombol interaktif. Peneliti menggunakan *software Articulate Storyline* untuk menggabungkan semua elemen tersebut ke dalam satu aplikasi pembelajaran yang utuh dan interaktif.

Desain dan alur aplikasi disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan perancangan pada tahap sebelumnya. Setelah proses pengembangan selesai, aplikasi diekspor dalam bentuk link berbasis website agar dapat diakses secara fleksibel melalui berbagai perangkat tanpa memerlukan instalasi tambahan.

Tampilan awal aplikasi dimulai dengan halaman intro yang berisi judul aplikasi, kolom

data anak, dan tombol mulai. Setelah itu, pengguna diarahkan ke menu utama yang menyajikan berbagai fitur, seperti materi huruf abjad, huruf vokal, huruf konsonan, latihan huruf dalam kata, lagu, kuis, petunjuk penggunaan, serta menu profil. Aplikasi ini juga menyediakan petunjuk penggunaan yang dilengkapi dengan audio untuk memudahkan anak memahami cara belajar melalui aplikasi.

Bagian materi pembelajaran dirancang secara bertahap, dimulai dari pengenalan huruf abjad, vokal, konsonan, hingga latihan mengenali huruf dalam sebuah kata. Setiap huruf dilengkapi dengan pelafalan audio. Selain itu, terdapat menu lagu ABC sebagai bentuk pembelajaran yang menyenangkan dan membantu meningkatkan daya ingat anak.

Dalam fitur kuis, anak diberikan petunjuk pengerjaan yang juga dilengkapi audio. Kuis terdiri dari 10 soal isian huruf rumpang yang harus dilengkapi anak berdasarkan materi yang telah dipelajari. Setelah menjawab, anak akan melihat tampilan koreksi kuis, yang menunjukkan jawaban benar dengan tanda centang hijau dan jawaban salah dengan tanda silang merah. Hasil akhir berupa nilai kuis ditampilkan pada halaman khusus untuk menilai pencapaian anak. Selanjutnya, terdapat halaman profil pengembang yang menjelaskan identitas peneliti dan pembuat aplikasi Bacara. Aplikasi Bacara dapat dilihat di link ini <https://ananazila.github.io/BACARA-Baca-Cerdas-dan-Aksara/>.

Tabel 1. Saran dan Masukan Validator Ahli

Ahli	Sebelum Validasi	Sesudah Validasi
Media	Tombol navigasi tanpa efek suara atau musik	Penambahan efek suara dan musik pada tombol-tombol interaktif untuk meningkatkan ketertarikan anak.
Materi	- Menggunakan font Articulate Extrabold - Huruf kapital tidak konsisten - Pada konten lagu, huruf yang ditampilkan huruf kapital - Warna huruf kurang kontras	- Jenis <i>font</i> diganti menjadi <i>Comic Sans</i> yang ramah disleksia. - Penulisan kapital diperbaiki, - Video pada konten lagu diganti menampilkan huruf kecil, - Warna huruf dibuat lebih kontras
Bahasa	Instruksi petunjuk terlalu Panjang dan menggunakan kosakata sulit	Instruksi disederhanakan menggunakan kalimat pendek dan kosakata yang familiar untuk anak.



Gambar 2. 1 Tampilan sebelum validasi



Gambar 2. 2 Tampilan sesudah validasi



Gambar 2. 3 Tampilan sebelum validasi



Gambar 2. 4 Tampilan sesudah validasi

Tabel 2. Hasil Uji Validasi dan Kepraktisan

Aspek Penilaian	Validator/Responden	Nilai (%)	Kategori
Validasi Media	Ahli Media	80%	Layak
Validasi Bahasa	Ahli Bahasa	80%	Layak
Validasi Materi	Ahli Materi	86%	Sangat Layak
Uji Kepraktisan	Anak Disleksia	95%	Sangat Layak

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi bertujuan menguji keterlaksanaan aplikasi Bacara (Baca Cerdas dan Aksara) dalam situasi pembelajaran nyata. Implementasi dilakukan oleh peneliti secara langsung kepada tiga anak disleksia kelas III di UPTD SDN 01 Simalanggang. Kegiatan dilaksanakan di dalam kelas dan diajarkan secara bergantian. Sebelum kegiatan dimulai, peneliti mempersiapkan perangkat dan memastikan aplikasi Bacara dapat diakses melalui laptop yang digunakan anak.

Selama proses implementasi, peneliti membimbing anak dalam menggunakan fitur-fitur aplikasi yang meliputi, Pengenalan huruf abjad, huruf vokal, huruf konsonan, belajar huruf pada kata, lagu interaktif untuk membangun pemahaman fonologis, dan kuis membaca permulaan dengan dua level kesulitan yang dikerjakan sesuai kemampuan anak.

Anak menunjukkan respon positif, aktif dalam mengikuti alur pembelajaran dengan bantuan aplikasi. Peneliti juga melakukan observasi terhadap reaksi anak pada materi, tampilan visual, serta kemudahan penggunaan aplikasi.

Setelah implementasi, peneliti membagikan angket kepraktisan kepada anak dengan pendampingan guru, aspek yang dinilai dalam uji kepraktisan meliputi:

1. Daya tarik tampilan aplikasi.
2. Kemudahan penggunaan navigasi.
3. Kejelasan huruf dan gambar.
4. Kesesuaian materi dengan kebutuhan belajar.
5. Kenyamanan penggunaan selama pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengisian angket, aplikasi Bacara memperoleh hasil kepraktisan sebesar 95%, yang termasuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran membaca permulaan untuk anak disleksia.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Bacara (Baca Cerdas dan Aksara) dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran membaca permulaan bagi anak disleksia ditinjau dari aspek validitas dan kepraktisan. Dari sisi validitas, penilaian para ahli media, materi, dan bahasa menunjukkan bahwa aplikasi ini sesuai dari segi isi, tampilan, dan keterpaduan materi. Hal ini memperkuat pendapat (Paudel & Acharya, 2024) yang menegaskan bahwa teknologi bantu mampu mendukung akses belajar inklusif apabila dirancang dengan memperhatikan karakteristik anak. Desain antarmuka Bacara yang menggunakan warna kontras, navigasi sederhana, serta font ramah disleksia sesuai dengan prinsip desain inklusif. (Azli et al., 2022) menjelaskan bahwa pemilihan *font* seperti *Comic Sans* dapat meminimalkan kebingungan visual pada pembaca disleksia, dan (Broadbent, 2023) membuktikan bahwa efektivitas *Comic Sans* setara dengan *font OpenDyslexic* yang memang dirancang khusus bagi penyandang disleksia.

Selain itu, Bacara menerapkan pendekatan multisensori melalui integrasi unsur visual, auditori, dan kinestetik. Strategi ini sejalan dengan teori (Komalasari Dea, 2015) yang menyatakan bahwa anak disleksia memerlukan stimulasi multisensori agar proses fonologis dapat terbangun dengan lebih mudah. Penelitian (Wijaya et al., 2022) juga membuktikan bahwa metode multisensori mampu meningkatkan kemampuan membaca anak disleksia secara bertahap dan menyenangkan. Dengan demikian, penerapan prinsip multisensori dalam Bacara tidak hanya konsisten dengan teori, tetapi juga memperkuat temuan penelitian sebelumnya mengenai efektivitas pendekatan ini.

Dari aspek kepraktisan, Bacara memperoleh persentase 95% dalam uji kepraktisan dengan kategori sangat layak. Guru menilai aplikasi mudah dioperasikan, sedangkan anak menunjukkan antusiasme tinggi dan lebih fokus dalam belajar karena penyajian materi interaktif. Temuan ini selaras dengan penelitian (Surayya & Mubarak, 2021) yang menunjukkan bahwa aplikasi Marbel Membaca dapat meningkatkan keterampilan membaca anak disleksia melalui tampilan yang menarik dan mudah dipahami. Namun, Bacara memiliki nilai tambah karena dirancang khusus untuk disleksia dengan fitur audio, kuis interaktif, dan navigasi sederhana yang lebih ramah anak berkebutuhan khusus.

Jika dibandingkan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis android serupa, Bacara memiliki beberapa keunggulan yang signifikan. Penelitian (Hasanudin & Puspita, 2017b) melalui aplikasi Bambomedia terbukti mampu meningkatkan motivasi membaca, tetapi media tersebut belum ramah disleksia karena penggunaan *font* dan instruksi

masih bersifat umum. Demikian pula, aplikasi Bee_Ba For Fun yang dikembangkan (Triana Dewi, 2023) berbasis metode suku kata dan dinilai layak untuk siswa sekolah dasar, namun belum berorientasi pada anak disleksia serta minim integrasi multisensori. Penelitian dibandingkan dengan penelitian tersebut, Bacara menampilkan keunggulan karena tidak hanya interaktif, tetapi juga menerapkan pendekatan multisensori serta desain ramah disleksia sehingga lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna sasaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat teori (Marlina et al., 2019) tentang pentingnya diferensiasi pembelajaran bagi siswa di sekolah. Bacara terbukti tidak hanya memenuhi kelayakan isi dan tampilan, tetapi juga praktis digunakan dan mampu menjawab kebutuhan spesifik anak disleksia. Hal ini menunjukkan bahwa Bacara dapat menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran membaca permulaan, sekaligus mendukung terwujudnya pendidikan yang lebih adaptif, interaktif, dan inklusif sesuai dengan karakteristik peserta didik.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan aplikasi Bacara (Baca Cerdas dan Aksara) sebagai media pembelajaran membaca permulaan yang dirancang khusus untuk anak disleksia. Berdasarkan hasil validasi dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, aplikasi Bacara dinyatakan layak digunakan karena isi, tampilan, dan kebahasaannya sesuai dengan karakteristik anak disleksia. Uji kepraktisan menunjukkan bahwa aplikasi ini sangat mudah digunakan, menarik, dan mampu meningkatkan fokus serta antusiasme anak dalam belajar. Hal ini membuktikan bahwa Bacara tidak hanya valid dan praktis, tetapi juga efektif mendukung proses pembelajaran yang lebih inklusif. Keunggulan Bacara dibandingkan media sejenis terletak pada penerapan pendekatan multisensori dan desain ramah disleksia melalui pemilihan warna kontras, navigasi sederhana, serta font yang mendukung keterbacaan. Integrasi fitur interaktif berupa materi, audio, kuis, dan lagu juga membuat Bacara lebih sesuai dengan kebutuhan anak disleksia. Dengan demikian, aplikasi ini berpotensi menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar, sekaligus memperkuat implementasi pendidikan inklusif yang adaptif terhadap kebutuhan belajar anak.

REFERENSI

- Ainunnisa, A., Yulius, Y., & Mubarat, H. (2024). Media Belajar Interaktif Untuk Anak Penyandang Disleksia Di Kota Palembang. *VisArt: Jurnal Seni Rupa dan Design*, 2(2), 456-473.
- Alqahtani, S. S. (2024). A meta-analysis of technology-based interventions for elementary students with reading difficulties. *Humanities and Social Sciences Communications*, 11(1), 1-10.
- Amrulloh, N. M. A. G. (2024). Educator Recruitment Management in Improving Student Quality at Dwiwarna Parung High School. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 1(2), 80-90. <https://doi.org/10.34125/jerit.v1i2.9>
- Amir, A., Afnita, A., Zuve, F. O., & Erlianti, G. (2024). Education and Application of Digital Media in Creation and Documentation Artery Based Service Letter. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 1(1), 36-42. <https://doi.org/10.34125/jerit.v1i1.5>
- Adeoye, M. A., & Otemuyiwa, B. I. (2024). Navigating the Future: Strategies of EdTech Companies in Driving Educational Transformation. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 1(1), 43-50. <https://doi.org/10.34125/jerit.v1i1.10>

- Arifianto, A., & Purnomo, M. S. (2024). The Role of Marketing Management in The Development of Islamic Education Services. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 1(2), 112–122. <https://doi.org/10.34125/jerit.v1i2.14>
- Adeoye, M. A., Obi, S. N., Sulaimon, J. T., & Yusuf, J. (2025). Navigating the Digital Era: AI's Influence on Educational Quality Management. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 2(1), 14–27. <https://doi.org/10.34125/jerit.v2i1.18>
- Anwar, C., Septiani, D., & Riva'i, F. A. (2024). Implementation Of Curriculum Management Of Tahfidz Al-Qur'an at Al-Qur'an Islamiyah Bandung Elementary School. *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, 1(2), 91–96. <https://doi.org/10.34125/injies.v1i2.11>
- Ayuba, J. O., Abdulkadir, S., & Mohammed, A. A. (2025). Integration of Digital Tools for Teaching and Learning of Islamic Studies Among Senior Secondary Schools in Ilorin Metropolis, Nigeria. *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.34125/injies.v2i1.16>
- Ayuba, J. O., Abdullateef, L. A., & Mutathahirin, M. (2025). Assessing the Utilization of Information and Communication Technology (ICT) Tools for Teaching Secondary Schools Islamic Studies in Ilorin, Nigeria. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 2(1), 28–37. <https://doi.org/10.34125/jerit.v2i1.22>
- Alwaan, A. Z., & T, N. A. (2024). Dakwah Strategy in The Modern Era. *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, 1(1), 28–34. <https://doi.org/10.34125/injies.v1i1.4>
- Aziz, M., 'Arif, M., Alwi, M. F., & Nugraha, M. N. (2024). Improving The Quality of Education Through Optimizing the Educational Administration System at The An-Nur Islamic Education Foundation. *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, 1(1), 5–15. <https://doi.org/10.34125/injies.v1i1.2>
- Abiyusuf, I., Hafizi, M., Pakhrurrozi, P., Saputra, W., & Hermanto, E. (2024). Critical Analysis of The Rejection of Richard Bell's Thoughts on The Translation of The Qur'an in The Context of Orientalism. *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, 1(2), 48–60. <https://doi.org/10.34125/injies.v1i2.6>
- Baroud, N., Alouzi, K., Elfzzani, Z., Ayad, N., & Albshkar, H. (2024). Educators' Perspectives on Using (AI) As A Content Creation Tool in Libyan Higher Education: A Case Study of The University of Zawia. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 1(2), 61–70. <https://doi.org/10.34125/jerit.v1i2.12>
- Broadbent, L. (2023). *Comparing the impact of OpenDyslexic and Arial fonts on the reading performance of Key Stage 2 readers with dyslexia* (Doctoral dissertation, UCL (University College London)).
- Dewi, Y. T. (2023). Pengembangan Aplikasi BEE_BA For Fun untuk Membaca Permulaan Dengan Metode Suku Kata. *Jurnal Syntax Admiration*, 4(6), 1234–1245.
- Fitri, S. D., Selfiyana, S., Rakhmatika, I., Afifah, N., Handiawan, M. D., Prayogi, A., & Abdurrahman Wahid Pekalongan, U. K. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Keterampilan Literasi Peserta Didik Di MA Pembangunan Jakarta. *MULTIPLE: Journal of Global and Multidisciplinary*, 2(6), 1931–1940.
- Ghasya, D. A. V., Kartono, K., Pranata, R., Kresnadi, H., & Johan, G. M. (2025). Analisis Audience, Behavior, Condition, Degree (Abcd), Pjbl Dan Pbl Dalam Modul Ajar Kurikulum Merdeka Guru Kelas 1 Dan 4 Sekolah Dasar Di Kota Pontianak. *Jurnal Tunas Bangsa*, 12(1), 59–74.
- Hasanah, A., & Lena, M. S. (2021). Analisis Kemampuan Membaca Permulaan dan Kesulitan yang Dihadapi Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 3296–3307.

- Hasanudin, C., & Puspita, E. L. (2017). Peningkatan motivasi dan keterampilan membaca permulaan siswa kelas i melalui media aplikasi bamboomedia bmgames apps. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 1-13.
- Hendrik, M., Hevtarani, N., Sisilia, N., Dzulqa, E. T., & Soraya, F. (2023). Analisis Kebutuhan Belajar Membaca Siswa Disleksia di Sekolah Dasar. *Cendekiawan*, 5(2), 135-142.
- Irdamurni, I., Kasiyati, K., Zulmiyetri, Z., & Taufan, J. (2018). Meningkatkan kemampuan guru pada pembelajaran membaca anak disleksia. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 2(2), 29-32.
- Irnanda, E. (2025). Development of powtoon learning media and literacy skills among elementary school students. *Indonesian Research Journal in Education | IRJE |*, 9(01), 587-602.
- Komalasari, M. D. (2015). Metode Multisensori untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Peserta Didik Disleksia di Sekolah Dasar.
- Koswara, D. (2020). *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Berkesulitan Belajar Spesifik*. PT.Luxima Metro Media.
- Marlina, Ediyanto, & Kusumastuti, G. (2023). Differentiated Learning Assessment Model to Improve Involvement of Special Needs Students in Inclusive Schools. *International Journal of Instruction*, 16(4), 423-440. <https://doi.org/10.29333/iji.2023.16425a>
- Marlina, M. (2019). Asesmen Kesulitan Belajar. Jakarta: Pranamedia Group.
- Marlina, M. (2021) Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Khusus.
- Marlina, M. Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Metode SAS Siswa Kelas I SDN Ambunu Kecamatan Bungku Barat Kabupaten Morowali. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 2(1), 110596.
- Marlina, M., Efrina, E., & Kusumastuti, G. (2019, December). Differentiated learning for students with special needs in inclusive schools. In *5th International Conference on Education and Technology (ICET 2019)* (pp. 678-681). Atlantis Press.
- Masrop, N. A. M., Zainuddin, G., Yunus, A. S. M., Sahuri, S. N. S., & Sahrir, M. S. DESIGN GUIDELINE FOR DYSLIXIC CHILDREN IN READING APPLICATION: A SYSTEMATIC.
- Muawwanah, U., & Supena, A. (2021). Penggunaan Kartu Huruf Sebagai Media Pembelajaran Membaca Anak Disleksia. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(2), 98-104. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i2.120>
- Mulyawati, Y. Y. (2022). Penerapan Metode Multisensori Berbantu Balok Hurup Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Disleksia Di Sekolah Dasar Inklusi. *FOUNDASIA*, 13(2), 76-89.
- Oktamarina, L., Rosalina, E., Utami, L. S., Duati, S. F. K., Dzakiyyah, C., Sari, R. P., & Julita, M. S. (2022). Gangguan gejala disleksia pada anak usia dini. *Jurnal Multidisipliner Bharasumba*, 1(02), 104-118.
- Paudel, S., & Acharya, S. (2024). A comprehensive review of assistive technologies for children with dyslexia. *arXiv preprint arXiv:2412.13241*.
- Rofiah, N. H. (2015). Proses Identifikasi: Mengenal Anak Kesulitan Belajar Tipe Disleksia Bagi Guru Sekolah Dasar Inklusi. *Inklusi*, 2(1), 109. <https://doi.org/10.14421/ijds.020110>
- Sarrah, Y. A., & Marlina, M. (2022). Aplikasi Aku Anak Cerdas (AANCER) Berbasis Android Bagi Anak Tunagrahita dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Ekspresif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 2743-2753.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.
- Surayya, S., & Mubarak, H. (2021). Pengaruh Aplikasi Marbel Membaca Terhadap

- Kemampuan Membaca Anak Disleksia. *Jurnal Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 6(2), 193-204.
- Sholeh, M. I., Habibulloh, M., Sokip, S., Syafi'i, A., 'Azah, N., Munif, M., & Sahri, S. (2025). Effectiveness of Blended Learning Strategy to Improving Students' Academic Performance. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 2(1), 1-13. <https://doi.org/10.34125/jerit.v2i1.17>
- Saputra, W., Akbar, A., & Burhanuddin, B. (2024). Modernization of Da'wah Methods in Fostering Interest Among Young Generation (Case Study QS. Al-Ahzab Verse 46). *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, 1(2), 61-70. <https://doi.org/10.34125/injies.v1i2.7>
- Septiani, D., Nugraha, M. S., Efendi, E., & Ramadhani, R. (2024). Strengthening Tuition Governance Towards Transparency and Accountability at Ummul Quro Al-Islami Modern Boarding School Bogor. *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, 1(2), 83-90. <https://doi.org/10.34125/injies.v1i2.10>
- Syafii, M. H., Rahmatullah, A. . S., Purnomo, H., & Aladaya, R. (2025). The Correlation Between Islamic Learning Environment and Children's Multiple Intelligence Development. *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, 2(1), 29-38. <https://doi.org/10.34125/injies.v2i1.17>
- Yulia, N. M., Asna, U. L., Fahma, M. A., Reviana, P. A., Cholili, F. N., Halimahturrafiah, N., & Sari, D. R. (2025). Use of Game-Based Learning Media Education as An Effort to Increase Interest Elementary School Students Learning. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 2(1), 38-45. <https://doi.org/10.34125/jerit.v2i1.23>
- Yolanda, N. S., & Laia, N. (2024). Practicality of Mathematics Learning Media Using Applications PowToon. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 1(1), 27-35. <https://doi.org/10.34125/jerit.v1i1.4>
- Zafari, K. A., & Iskandar, M. Y. (2024). Interactive Multimedia Development With The Autorun Pro Enterprise Ii Application Version 6.0 In Ict Guidance In Secondary Schools. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 1(1), 20-26. <https://doi.org/10.34125/jerit.v1i1.3>

Copyright holder:

© Author

First publication right:

Jurnal Kepemimpinan & Pengurusan Sekolah

This article is licensed under:

