

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL INTERAKTIF
DENGAN METODE SILABA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MEMBACA PERMULAAN PESERTA DIDIK DISLEKSIA**

Yeni Sulistyaningrum¹, Sujarwanto², Murtadlo³

^{1,2,3}Universitas Negeri Surabaya

124010915017@mhs.unesa.ac.id, [2profesor.sujarwanto@unesa.ac.id](mailto:profesor.sujarwanto@unesa.ac.id),

[3murtadlo@unesa.ac.id](mailto:murtadlo@unesa.ac.id)

ABSTRACT

This study aimed to develop interactive digital learning media based on the syllabic method to improve beginning reading skills among students with dyslexia. Initial observation at SDN Sogo 01, Balerejo, Madiun, revealed six students experiencing reading difficulties, such as confusing letters and struggling with syllable patterns (KV, KVK, VK, KKVK). Using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), the research produced “BEM (Belajar Membaca/Learn to Read),” an application featuring seven syllable-based learning levels, word-level audio, automatic evaluation, and teacher–parent guidance tools. Validation results indicated that the media was highly valid, with expert scores of 97.89% (media) and 90.83% (content). Teacher assessments rated it highly practical, scoring 92.67%. Student responses reflected ease of navigation, dyslexia-friendly visuals, and enjoyable multisensory syllable-based learning. Effectiveness testing via the Wilcoxon signed-rank test yielded $Z = -2.201$ and a significance value of 0.028 ($p < 0.05$), indicating a significant improvement in students’ beginning reading ability after using the media. In conclusion, the developed interactive digital learning media based on the syllabic method is valid, practical, and effective for supporting beginning reading instruction for students with dyslexia in elementary schools.

Keywords: *interactive digital learning media, syllabic method, beginning reading, dyslexia*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital interaktif berbasis metode silaba guna meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik disleksia. Berdasarkan hasil observasi di SDN Sogo 01, Balerejo, Madiun, ditemukan enam siswa mengalami hambatan membaca, seperti kebingungan membedakan huruf dan kesulitan membaca suku kata berpola KV, KVK, VK, hingga KKVK. Penelitian ini menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dan menghasilkan aplikasi “BEM (Belajar Membaca)” dengan tujuh level pembelajaran silaba, fitur suara per kata, evaluasi otomatis, dan panduan guru-orang tua. Hasil validasi menunjukkan

media dinyatakan sangat valid, dengan skor dari ahli media sebesar 97,89% dan dari ahli materi sebesar 90,83%. Media juga dinilai sangat praktis dengan skor kepraktisan guru sebesar 92,67%. Respon siswa menunjukkan navigasi mudah, tampilan ramah disleksia, serta pembelajaran multisensori yang menyenangkan dan sesuai tahap perkembangan. Uji keefektifan menggunakan Wilcoxon menghasilkan nilai $Z = -2,201$ dan signifikansi 0,028 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat peningkatan signifikan pada kemampuan membaca permulaan siswa setelah menggunakan media. Dengan demikian, media pembelajaran digital interaktif berbasis metode silaba yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan bagi peserta didik disleksia.

Kata kunci: media pembelajaran digital interaktif, metode silaba, membaca permulaan, disleksia

A. Pendahuluan

Anak dengan hambatan belajar seperti disleksia memerlukan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhannya. Disleksia merupakan gangguan belajar spesifik yang ditandai dengan kesulitan dalam mengenali huruf, membaca suku kata, dan memahami kata secara otomatis (Reid, 2016). Kesulitan ini bukan disebabkan oleh rendahnya tingkat kecerdasan, melainkan oleh keterbatasan dalam memproses simbol-simbol bahasa. Akibatnya, anak dengan disleksia sering mengalami kendala dalam mengikuti pelajaran yang berbasis teks dan membaca, sehingga berdampak pada capaian akademik mereka secara keseluruhan.

Berdasarkan data hasil tes kelancaran membaca di SDN Sogo 01, Kecamatan Balerejo, Kabupaten Madiun, ditemukan bahwa terdapat enam siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca. Dua siswa belum lancar membaca suku kata dengan pola konsonan-vokal (KV) dan sering tertukar huruf, misalnya membaca “p” sebagai “d”. Dua siswa lainnya mengalami kesulitan membaca suku kata dengan pola konsonan-vokal-konsonan (KVK). Satu siswa menunjukkan kesulitan membaca kata dengan pola vokal-konsonan (VK) seperti “os”, “in”, dan “um”. Satu siswa lainnya mengalami hambatan membaca pada suku kata berpola konsonan-konsonan-vokal-konsonan (KKVK). Temuan ini menegaskan pentingnya

pengembangan metode pembelajaran yang lebih adaptif dan inklusif untuk membantu siswa dengan kesulitan membaca dalam mencapai keberhasilan belajar.

Pendekatan berbasis suku kata (metode silaba) merupakan salah satu strategi yang dapat membantu anak disleksia dalam mengenali struktur kata secara bertahap dan sistematis (Rahman, 2019). Pembelajaran membaca berbasis suku kata memudahkan anak dalam memahami unit terkecil dari kata, sehingga proses pengenalan kata menjadi lebih terstruktur. Di sisi lain, penggunaan media digital interaktif semakin relevan untuk diterapkan karena mampu menyajikan materi secara menarik dan multisensori. Gilakjani (2012) menyatakan bahwa penggunaan media visual dan audio dapat meningkatkan konsentrasi dan daya serap siswa disleksia terhadap materi. Selaras dengan itu, Abdurrahman (2012) menambahkan bahwa pendekatan multisensori efektif bagi anak dengan kesulitan belajar karena mampu mengaktifkan lebih banyak jalur kognitif. Arianto (2021) juga menyebutkan bahwa integrasi teknologi yang menarik dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi

belajar siswa secara signifikan. Meskipun media digital telah banyak digunakan dalam pembelajaran, media digital interaktif yang secara khusus dirancang untuk mendukung pembelajaran membaca bagi anak disleksia dengan metode silaba masih jarang dikembangkan. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan siswa dan ketersediaan media pembelajaran yang sesuai. Oleh karena itu, penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran digital interaktif berbasis metode silaba yang layak digunakan oleh siswa dengan kesulitan membaca, melalui uji kevalidan, kepraktisan, dan potensi keefektifan. Harapannya, media ini dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang inklusif di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

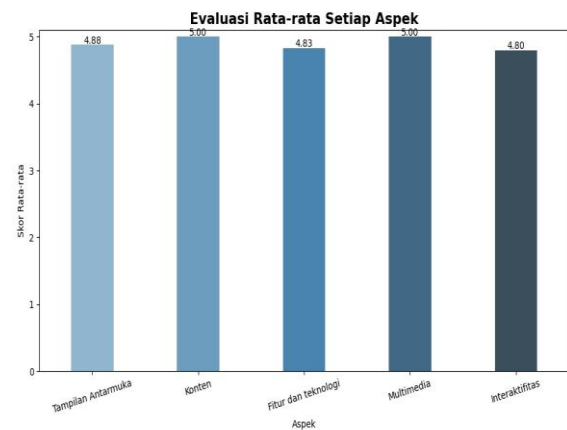
Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran digital interaktif berbasis metode silaba untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak disleksia. Proses pengembangan dilakukan melalui model ADDIE, yang mencakup tahapan *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan

Evaluation. Model ini dipilih karena sistematis dan berorientasi pada kebutuhan pengguna, dalam hal ini anak dengan hambatan membaca.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada tahap analisis, ditemukan bahwa enam peserta didik di SDN Sogo 01 Kecamatan Balerejo, Kabupaten Madiun, mengalami kesulitan membaca dengan pola suku kata berbeda. Kondisi ini menegaskan perlunya media pembelajaran yang bersifat bertahap, adaptif, dan multisensori. Tahap desain dan pengembangan menghasilkan produk media digital interaktif bernama BEM (Belajar Membaca), yang dilengkapi dengan fitur visual, audio, navigasi ramah anak, dan menu pendukung untuk guru dan orang tua. Materi disusun berdasarkan metode silaba tanpa ejaan, mulai dari pengenalan huruf hingga struktur kata kompleks seperti KVK dan KVKK.

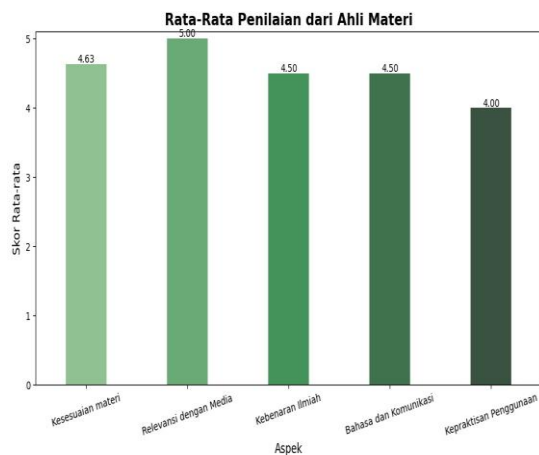
Validasi media dilakukan oleh dua ahli media dan dua ahli materi. Hasil penilaian ahli media terhadap lima aspek utama disajikan dalam grafik berikut:



Grafik 1 Evaluasi Rata-rata Setiap Aspek oleh Ahli Media

Dari grafik terlihat bahwa aspek Konten dan Multimedia mendapat nilai sempurna (5.00), menandakan keunggulan dalam isi materi dan penyajian visual-audio yang selaras dengan kebutuhan siswa disleksia. Aspek Tampilan Antarmuka (4.88), Fitur dan Teknologi (4.83), dan Interaktifitas (4.80) juga memperoleh skor sangat tinggi, menunjukkan media ini dirancang dengan antarmuka yang menarik, teknologi responsif, dan fitur interaktif yang mendukung pembelajaran mandiri.

Penilaian ahli materi terhadap lima aspek juga menunjukkan hasil yang sangat positif, sebagaimana tergambar dalam grafik berikut:



Grafik 1 Rata-Rata Penilaian dari Ahli Materi

Relevansi dengan Media memperoleh skor tertinggi (5.00), yang mengindikasikan bahwa isi telah disesuaikan secara optimal untuk format digital interaktif. Aspek lain seperti Kesesuaian Materi, Kebenaran Ilmiah, dan Bahasa dan Komunikasi masing-masing mendapat skor di atas 4.5, mencerminkan materi yang akurat, sesuai kurikulum, dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa disleksia. Kepraktisan Penggunaan memperoleh skor paling rendah (4.00), namun masih tergolong sangat layak, dengan rekomendasi perbaikan pada panduan teknis penggunaan.

Tahap implementasi dilakukan melalui uji kepraktisan kepada enam guru dan enam peserta didik. Guru memberikan skor rata-rata 92,67% untuk kepraktisan media, yang

tergolong sangat tinggi. Media dinilai mudah digunakan, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak disleksia. Penilaian peserta didik melalui wawancara menunjukkan respons positif terhadap semua aspek media, mulai dari tampilan, suara, animasi, hingga struktur latihan yang bervariasi. Semua siswa menyatakan ingin menggunakan media kembali, yang menandakan daya tarik dan efektivitas emosional yang kuat.

Tahap evaluasi menunjukkan bahwa media memiliki potensi keefektifan dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan skor membaca siswa setelah menggunakan media serta keterlibatan aktif selama proses pembelajaran. Anak disleksia terbantu dengan pendekatan silaba tanpa ejaan, yang memungkinkan pengenalan pola bunyi secara langsung dan menyeluruh, sesuai dengan prinsip multisensori yang didukung oleh Mayer (2021), Gillon (2021), dan Nurhayati (2022). Dengan mengintegrasikan teknologi, metode silaba, dan prinsip pembelajaran inklusif, media ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menarik, tetapi juga memberikan

solusi konkret terhadap tantangan belajar membaca anak disleksia. Media ini sesuai dengan prinsip *Universal Design for Learning* (CAST, 2022), dan mendukung pembelajaran berbasis zona perkembangan proksimal (ZPD) menurut teori Vygotsky.

D. Kesimpulan

Media pembelajaran digital interaktif berbasis metode silaba yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik disleksia di sekolah dasar. Kevalidan media diperoleh melalui hasil penilaian ahli dengan skor sebesar 97,89% dari ahli media dan 90,83% dari ahli materi, yang menunjukkan bahwa konten, desain, dan fungsionalitas media telah memenuhi standar kelayakan pembelajaran untuk anak dengan hambatan membaca.

Media ini dinilai sangat praktis, dengan skor 92,67% berdasarkan uji kepraktisan oleh guru. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi dalam menggunakan media, yang mencakup fitur interaktif, tampilan ramah disleksia, serta navigasi yang mudah

dipahami. Dari aspek keefektifan, hasil uji statistik menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan membaca permulaan yang signifikan setelah penggunaan media, dengan nilai $Z = -2,201$ dan $p = 0,028$ ($p < 0,05$), sehingga media ini dinyatakan efektif. Dengan demikian, media ini layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran membaca permulaan bagi peserta didik disleksia dan dapat mendukung pembelajaran yang lebih adaptif, inklusif, dan menyenangkan di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. (2012). *Pendidikan bagi anak berkesulitan belajar*. Rineka Cipta.
- Arianto, F. (2021). *Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi digital untuk anak berkebutuhan khusus*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 23(2), 133–145.
- CAST. (2022). *Universal Design for Learning Guidelines version 3.0*. <https://udlguidelines.cast.org>
- Gilakjani, A. P. (2012). A study on the role of multimedia in facilitating science learning. *International Journal of Modern Education and Computer Science (IJMECS)*, 4(8), 57–66. <https://doi.org/10.5815/ijmecs.2012.08.08>

- Gillon, G. T. (2021). *Phonological awareness: From research to practice* (2nd ed.). Guilford Press.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Nurhayati, D. (2022). Peran pembelajaran multisensori dalam peningkatan kemampuan membaca anak disleksia. *Jurnal Pendidikan Khusus Indonesia*, 9(1), 21–30.
- Pratiwi, R. (2023). Efektivitas metode silaba dalam pembelajaran membaca permulaan bagi anak dengan disleksia. *Jurnal Inklusi dan Pendidikan*, 11(1), 45–56.
- Rahman, A. (2019). Strategi pembelajaran membaca untuk anak disleksia berbasis fonologis. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan Khusus*, 8(2), 112–120.
- Reid, G. (2016). *Dyslexia: A practitioner's handbook* (5th ed.). Wiley-Blackwell.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Zainuddin, Z., Arif, M., & Daud, K. (2020). Kepraktisan media pembelajaran digital interaktif dalam konteks pembelajaran individual dan kelompok. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, 12(2), 87–95.