



# JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 2 Tahun 2022 Halaman 1563 - 1569

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Efektivitas Aplikasi Marbel Berbasis Android dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan bagi Anak Disleksia di Sekolah Dasar

Sonia Triandani Yolanda<sup>1✉</sup>, Damri Damri<sup>2</sup>

Universitas Negeri Padang, Indonesia<sup>1,2</sup>

E-mail: [soniatriandani0105@gmail.com](mailto:soniatriandani0105@gmail.com)<sup>1</sup>, [damrirjm@fip.unp.ac.id](mailto:damrirjm@fip.unp.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstrak

Penelitian ini membahas tentang sebuah efektivitas aplikasi marbel dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan dalam hal melafalkan huruf vokal pada anak disleksia. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang peneliti temukan pada saat melakukan observasi di sebuah sekolah dasar peneliti menemukan seorang anak perempuan berinisial A di kelas III SD yang mengalami kesulitan membaca terutama dalam hal membaca permulaan. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan keefektifan aplikasi marbel dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan bagi anak disleksia. Pada penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan subjek tunggal (SSR) dengan desain yang digunakan yaitu A-B-A. Desain A-B-A merupakan desain SSR yang memperlihatkan sebuah hubungan sebab akibat antara variabel terikat dengan variabel bebas. Hasil yang didapatkan dari kemampuan anak disetiap kondisi yaitu memperoleh skor 0% pada kondisi (A1). Saat diberikan intervensi skor yang didapat anak pada membaca permulaan dalam hal melafalkan huruf vokal meningkat menjadi 40% dan pada kondisi (A2) diperoleh skor 93%. Dari perbandingan hasil yang didapat dari setiap data mengalami peningkatan. Sehingga dapat dinyatakan bahwa aplikasi marbel berbasis android efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak disleksia di SDN 157/III Pendung Mudik Kabupaten Kerinci.

**Kata Kunci:** Membaca Permulaan, Aplikasi Marbel Berbasis Android, Disleksia

### Abstract

*This research discusses the effectiveness of the marble application in improving early reading skills in pronouncing vowels in dyslexic children. This research was motivated by the problems that the researchers found when conducting observations at an elementary school, the researchers found a girl with the initial A in the third grade of elementary school who had difficulty reading, especially in terms of early reading skills. The purpose of this study was to prove the effectiveness of the Marble Application in improving early reading skills for dyslexic children. This study uses an experimental method with single-subject research (SSR) with the design used is A-B-A design. SSR has two variables that are dependent variable and independent variable. The results obtained from the child's ability in each condition are getting a score of 0% in condition (A1). Intervention score getting score 40% and condition (A2) has a score of 93%. The comparison of the results obtained from each data has increased. So that can be stated that marble applications are effective in improving early reading skills in dyslexic children at SDN 157/III Pendung Mudik, Kerinci Regency.*

**Keywords:** Early Reading, Marble Application, Early Reading

Copyright (c) 2022 Sonia Triandani Yolanda, Damri Damri

✉ Corresponding author :

Email : [soniatriandani0105@gmail.com](mailto:soniatriandani0105@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2261>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 2 Tahun 2022  
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

Aplikasi berbasis android pada hakekatnya adalah sebuah media. Media merupakan alat bantu yang dapat menunjang sebuah pembelajaran. Dalam dunia pendidikan media dipergunakan untuk menarik perhatian dan membantu peserta didik dalam memberikan pengalaman yang bermakna pada proses pembelajaran. Dalam pembuatan media harus semenarik mungkin agar anak tidak mudah bosan dengan proses pembelajaran. Saat ini terdapat banyak media pembelajaran yang dapat dipergunakan guru untuk membantu proses pembelajarannya, baik berbentuk audio, visual, audio visual maupun multimedia. Penggunaan model lain seperti gambar 3D, video animasi atau game akan lebih menarik perhatian anak dari pada tulisan yang berjajar. Perkembangan teknologi di Indonesia saat ini berkembang sangat pesat tak terkecuali dengan smartphone. Saat ini smartphone semakin populer ditengah kehidupan masyarakat modern. Smartphone sendiri memiliki banyak aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran membaca. Dalam penelitian ini peneliti tertarik menggunakan *mobile application marbel* berbasis android untuk meningkatkan membaca permulaan dengan menyenangkan dan menarik perhatian anak. Dalam marbel huruf juga terdapat perpaduan warna, gambar dan suara yang menarik serta gambar animasi yang dapat meningkatkan motivasi anak dalam pembelajaran.

Aplikasi marbel merupakan salah satu aplikasi berbasis android yang dapat menunjang pembelajaran anak terutama dalam hal membaca. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Surayya & Mubarak, 2021) aplikasi marbel membaca menunjukkan hasil yang positif dan meningkatkan anak dalam mengenal huruf abjad.

Kemampuan membaca adalah sebuah kegiatan yang dilakukan guru atau murid dengan tujuan agar mengetahui dan paham dari informasi yang dibaca dari sebuah sumber (Putri et al., 2013). Membaca juga merupakan sebuah kemampuan yang wajib dimiliki oleh seorang anak sedini mungkin. Sedangkan membaca permulaan merupakan sebuah tahapan pertama proses membaca atau proses visual. Sebagai proses visual membaca adalah suatu proses menterjemahkan simbol tulis ke bentuk bunyi. Anak mengenal huruf sebagai lambang bunyi melalui proses visualisasi (Tiku Ali & Patombongi, 2016).

Wati (2019) mengemukakan tahap-tahap membaca permulaan adalah sebagai berikut: a) Mengetahui konsep kalimat; Ketika melakukan proses membaca tentulah pembaca harus mengetahui dan memahami konsep kalimat. Konsep kalimat merupakan suatu kalimat yang memiliki subjek atau pokokkalimat dan predikat serta dapat ditambah objek atau keterangan. b) Mengetahui konsep kata ; Agar pembaca mudah mengerti dan memahami sebuah kata, pembaca terlebih dahulu harus mengetahui konsep kata terlebih dahulu. Konsep kata adalah dasar atau gambaran dari kegiatan membaca permulaan. c) Mengetahui konsep huruf ; Pembaca dalam melakukan kegiatan membaca permulaan, sudah harus bisa dalam mengetahui konsep huruf. Dimana pembaca sudah mengetahui dasar-dasar huruf seperti sudah mengenal huruf alfabet dan huruf vokal. d) Mengetahui konsep huruf menjadi sebuah suku kata ; Dalam mengetahui konsep huruf menjadi sebuah suku kata pembaca sudah mengenal huruf alfabet dan vokal tentu pembaca akan mampu untuk membaca ataupun mengeja dari sebuah suku kata yang dimulai dengan satu suku kata. e) Merangkai huruf menjadi suku kata ; Merangkai huruf menjadi suku kata adalah pembaca sudah mampu menyusun susunan huruf dengan benar seperti menyusun satu suku kata atau dua suku. f) Merangkai suku kata menjadi kata ; Didalam merangkai suku kata yang akan menjadi kata adalah pembaca menyusun dari sebuah suku kata seperti satu suku kata atau dua suku kata akan menjadi sebuah kata yang bermakna.

Anak berkebutuhan khusus merupakan anak dengan karakteristik khusus yang memiliki kelainan mental, emosi maupun fisik serta perilaku sosialnya. Secara singkat ABK adalah anak yang memiliki keterhambatan / keterlambatan sehingga membutuhkan pelayanan secara khusus sesuai dengan kebutuhannya. Salah satu hambatan ABK adalah anak kesulitan belajar yang dikelompokkan menjadi tiga disleksia, disgrafia dan diskalkulia. anak disleksia pada umumnya mengalami kesulitan dalam memproses pembelajaran baik dalam satu atau lebih kesulitan, terutama dalam hal membaca, mengeja dan melafalkan huruf. Akibatnya berpengaruh kepada prestasi akademiknya cenderung lebih rendah dari temannya.

Dari studi pendahuluan yang penulis lakukan pada siswi perempuan yang berinisial “A” yang duduk di bangku kelas III semester 1 di SD N 157/III Pendung Mudik Kabupaten Kerinci dalam bentuk observasi didapatkan bahwa dia mampu berkomunikasi cukup baik seperti komunikasi dengan guru, teman-temannya maupun dengan orang tua nya serta dia tidak memiliki penyakit bawaan. Untuk kemampuan akademiknya sangat rendah dan sangat jauh tertinggal dengan teman-temannya dan dia berada pada peringkat terakhir di kelas. Terutama kemampuan membacanya seperti tidak dapat melafalkan huruf abjad a-z dan huruf vokal a, i, u, e, o, tidak dapat mengeja dan tidak dapat membaca permulaan. Sehingga hal tersebut menyebabkan terhambatnya proses belajar siswi tersebut di dalam kelas.

Selanjutnya penulis melakukan wawancara bersama guru kelas dan guru bidang studi didapatkan informasi bahwa siswi tersebut memang memiliki hambatan belajar terutama pada aspek membaca permulaan, dimana dia belum bisa melafalkan huruf abjad a- z , huruf vokal a, i, u, e, o dan membacanya.

Selanjutnya penulis melakukan tes membaca yang dimulai dari identifikasi dan asesmen yang juga menunjukkan bahwa anak adalah anak disleksia. Jadi jelaslah bahwa anak tersebut memiliki kesulitan dalam membaca padahal siswi tersebut memiliki potensi untuk membaca dan kurikulum pun sudah mengharuskan bahwa siswi tersebut sudah bisa membaca. Sehingga penulis ingin mendalami hal tersebut sambil mencari alternatif dengan membantunya dengan aplikasi marbel untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswi A.

Adapun hal yang membedakan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian terdahulu adalah pertama fenomena yang terjadi berbeda dimana media pembelajarannya yakni aplikasi marbel yang digunakan lebih terbaru dan lebih praktis digunakan serta lokasi penelitian dengan peneliti terdahulu belum pernah dilakukan sama sekali sebelumnya oleh peneliti-peneliti sebelumnya. Untuk teori yang peneliti jadikan adalah teori dari (Tiku Ali & Patombongi, 2016) yang menyatakan bahwa *mobile learning* merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Pada konsep pembelajaran tersebut *mobile learning* membawa manfaat ketersediaan materi ajar yang dapat di akses setiap saat dan visualisasi materi yang menarik. Dan fakta yang terjadi pada lapangan juga menyatakan bahwa *mobile learning* seperti aplikasi marbel salah satu contohnya memang membawa manfaat ketersediaan materi yang menarik dan dapat digunakan setiap saat.

Selama penelitian berlangsung topik yang telah dibahas adalah membaca permulaan pada anak disleksia dalam hal melafalkan huruf vokal. Sedangkan untuk penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Surayya & Mubarok, 2021) membahas membaca permulaan pada anak disleksia dalam menghafal abjad. Penelitian yang peneliti lakukan sangat penting dilakukan menimbang pada lokasi penelitian masih sangat banyak anak-anak yang berkesulitan membaca dan rata-rata anak-anak pada masa ini telah banyak yang menggunakan android.

## METODE

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis metode yang digunakan adalah metode eksperimen serta untuk jenis penelitian adalah subjek tunggal (*Single Subject Research* atau SSR). Menurut (Sunanto, 2005) menyatakan bahwa desain penelitian eksperimen secara garis besar terbagi dua yaitu desain kelompok (*Group Design*) dan desain subjek tunggal (*Single Subject Research*) yaitu memfokuskan pada data individu sebagai sampel penelitian. Eksperimen merupakan suatu aktivitas percobaan yang dilakukan pada saat penelitian dilakukan terhadap sebuah kondisi atau perilaku yang tampak pada suatu kondisi.

Dalam jenis penelitian (*Single Subject Research / SSR*) ini desain yang peneliti gunakan adalah desain A-B-A. Desain A-B-A menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara variabel bebas dan variabel terikat. Pada desain A-B-A terdapat pengulangan fase atau kondisi baseline, yang menggambarkan dua kondisi yaitu sebelum diberikan intervensi dan sesudah intervensi (Susanto, J. Takeuchi, K. & Nakata, 2005). Dimana A merupakan baseline (kondisi awal) dan B merupakan hasil setelah dilakukan intervensi. Yang berarti yang akan

dilihat adalah kemampuan anak sebelum diberikan intervensi dan kemampuan akhir anak setelah diberikan intervensi.

Dalam penelitian ini mula-mula target diukur secara berkesinambungan pada kondisi *baseline* (A1), selanjutnya dilakukan *intervensi* dan dilakukan lagi pengukuran (B), selanjutnya dilakukan lagi pengukuran *baseline* (A2). Secara umum desain A–B–A mempunyai prosedur dasar seperti digambarkan sebagai berikut:

A1	B	A2
<i>Baseline 1</i>	<i>Intervensi</i>	<i>Baseline 2</i>

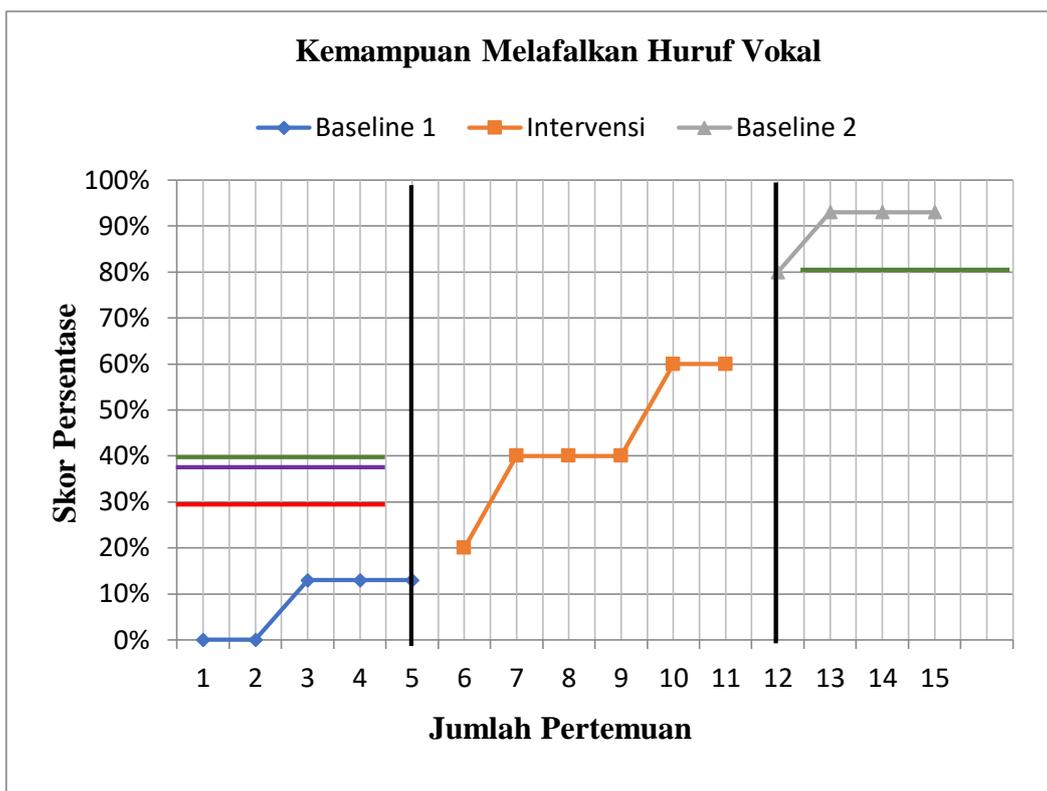
Gambar 1. Desain Penelitian A-B-A

**Keterangan**

- (A 1) : Baseline 1 untuk mengetahui kondisi awal subjek.
- (B) : Pemberian intervensi.
- (A 2) : Baseline 2 untuk mengetahui hasil setelah pemberian intervensi.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil data yang didapat ada tiga data yaitu data sebelum diberikan intervensi kondisi *baseline* 1 (A1), data saat diberikan perlakuan yaitu intervensi (B) dan data setelah perlakuan dihentikan *baseline* 2 (A2). Pada kondisi *baseline* (A1) yang dilaksanakan sebanyak 5 kalipertemuan dan memperoleh peningkatan data pada pertemuan ke-3 sampai ke pertemuan ke-5 dengan persentase yaitu 13%. Pada kondisi intervensi (B) yang dilaksanakan selama 6 kali pertemuan dan memperoleh data stabil pada pertemuan ke-10 sampai pertemuan ke-11 dengan persentasenya yaitu 60%. Kemudian untuk kondisi *baseline* (A2) yang dilaksanakan selama 4 kali pertemuan didapatkan data stabil pada pertemuan ke-13 sampai pertemuan ke-15 dengan persentasenya yaitu 93%. Adapun hasil data yang didapat dapat dilihat pada grafik 1. berikut ini:



Grafik 1. Kondisi *baseline* 1 (A1), Intervensi (B), dan kondisi *baseline* 1 (A2) dalam kemampuan melafalkan huruf vokal

Berdasarkan grafik 1. Diatas dapat dilihat tingkat kemampuan anak dalam membacapermulaan dalam melafalkan huruf vokal yang menggunakan aplikasi marbel berbasis android yang dilakukan sebanyak 15 kali pertemuan, berikut penjabaran kemampuan yang dikuasai anak setiap kondisi:

1. Fase A1 dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan dengan skor 13% dan diperoleh kestabilan data pada pertemuan ketiga sampai pertemuan ke lima.
2. Fase intervensi (B) dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan dengan skor 60% dan diperoleh kestabilan data pada pertemuan ke sepuluh sampai pertemuan ke sebelas.
3. Fase A2 dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan dengan skor 93% dan diperoleh kestabilan data pada pertemuan ke tiga belas sampai pertemuan ke lima belas.

Pembahasan pada penelitian ini adalah tentang efektivitas aplikasi marbel dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan terutama dalam hal melafalkan huruf vokal di SD N 157/III Pendung Mudik Kabupaten Kerinci. Secara garis besar anak berkesulitan belajar dibagi dalam dua kelompok, yaitu kesulitan belajar yang bersifat perkembangan dan sulit belajar akademik. Kesulitan belajar yang bersifat perkembangan (*development learning disabilities*) atau kesulitan belajar pra akademik (*praacademic learning disabilities*) terdiri dari empat jenis yaitu gangguan perkembangan motoric, gangguan perkembangan persepsi, gangguan perkembangan kognitif, gangguan perkembangan bahasa dan bicara. Adapun kesulitan belajar dalam bidang akademik adalah kesulitan belajar dalam menulis (*disgrafia*), kesulitan belajar dalam membaca (*disleksia*), kesulitan belajar dalam berhitung (*diskalkulia*).

Media adalah sesuatu yang dapat menyalurkan dan menyampaikan pesan kepada penerima agar penerima pesan tersebut dapat memperoleh pengetahuan untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal yang diberikan. Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu pengajaran akan lebih menarik siswa, sehingga siswa akan lebih bersemangat dalam belajar atau menimbulkan motivasi dalam belajar siswa (Sudjana, 2013). Penggunaan media pada penelitian ini adalah aplikasi marbel berbasis android. (Vitianingsih, 2017) mengemukakan beberapa defenisi android. Android adalah suatu sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi. Android memberikan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. Android merupakan sistem operasi yang menghidupkan lebih dari satu miliar smartphone dan tablet. Dan aplikasi marbel itu sendiri merupakan sebuah aplikasi yang menunjang pembelajaran dalam bentuk smartphone dalam basis android.

Kesulitan membaca (Disleksia) merupakan ketidakmampuan dalam aktivitas pembelajaran yang ditandai dengan permasalahan pada saat mengungkapkan dalam tugas lisan atau tertulis, yang terlihat pada aspek membaca, berbicara, mendengarkan dan menulis (Irdamurni et al., 2018). Hal serupa juga ditegaskan oleh (Moraza & Nurhastuti, 2021) bahwa disleksia adalah kondisi gangguan proses kognitif saat anak-anak menerima informasi dalam kegiatan membaca.

Berdasarkan data hasil penelitian dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan dalam melafalkan huruf vokal melalui aplikasi marbel pada anak disleksia kelas III di SD N 157/III Pendung Mudik Kabupaten Kerinci. Pada penelitian ini dilaksanakan sebanyak 15 kali pertemuan dengan 3 kondisi yaitu, kondisi *baseline* (A1) yang dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan, kondisi intervensi dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan dan kondisi *baseline* (A2) yang dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan. Pada kondisi *baseline* (A1) kemampuan membaca anak terjadi peningkatan dari pertemuan ke-3 sampai pertemuan ke-5 dengan persentase 13%. Sedangkan pada kondisi intervensi (B) kemampuan membaca anak sudah stabil dari pertemuan ke-10 sampai pertemuan ke-11 dengan persentase 60%. Dan pada kondisi *baseline* (A2) kemampuan membaca anak sudah terjadi peningkatan yang tinggi dan sudah stabil dari pertemuan ke-13 sampai pertemuan ke-15 dengan persentase 93%. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa pemberian intervensi secara berkelanjutan dan berulang bagi anak disleksia dapat mempengaruhi kemampuan membaca anak. Hal ini juga sejalan dengan hasil

penelitian Pangestika dkk pada tahun 2017 yang meneliti tentang peningkatan membaca permulaan pada anak disleksia menggunakan aplikasi marbel berbasis android.

Berdasarkan pembahasan diatas hasil penelitian ini penggunaan aplikasi marbel efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan dalam melafalkan huruf vokal pada anak disleksia kelas III di SD N 157/III Pendung Mudik Kabupaten Kerinci.

Pada penelitian ini juga telah sesuai dengan teori yang peneliti jadikan acuan dalam penelitian dan membuktikan bahwa *mobile learning* memiliki manfaat ketersediaan materi yang menarik dan dapat digunakan setiap saat sehingga lebih efektif digunakan dibandingkan media buku saja. Adapun keterbatasan dalam penelitian ini adalah kemampuan membaca permulaan. Membaca permulaan yang diteliti dalam penelitian ini adalah anak mampu melafalkan huruf vokal. Sedangkan membaca permulaan yang lain seperti melafalkan huruf konsonan, diftong serta mengeja tidak diteliti.

## KESIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan dalam melafalkan huruf vokal melalui aplikasi marbel pada anak disleksia kelas III di SD N 157/III Pendung Mudik Kabupaten Kerinci. Pada penelitian ini dilaksanakan sebanyak 15 kali pertemuan dengan 3 kondisi yaitu, kondisi *baseline* (A1) yang dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan, kondisi intervensi dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan dan kondisi *baseline* (A2) yang dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan. Pada kondisi *baseline* (A1) kemampuan membaca anak terjadi peningkatan dari pertemuan ke-3 sampai pertemuan ke-5 dengan persentase 13%. Sedangkan pada kondisi intervensi (B) kemampuan membaca anak sudah stabil dari pertemuan ke-10 sampai pertemuan ke-11 dengan persentase 60%. Dan pada kondisi *baseline* (A2) kemampuan membaca anak sudah terjadi peningkatan yang tinggi dan sudah stabil dari pertemuan ke-13 sampai pertemuan ke-15 dengan persentase 93%. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa pemberian intervensi secara berkelanjutan dan berulang bagi anak disleksia dapat mempengaruhi kemampuan membaca anak. Hal ini juga sejalan dengan hasil penelitian Pangestika dkk pada tahun 2017 yang meneliti tentang peningkatan membaca permulaan pada anak disleksia menggunakan aplikasi marbel berbasis android. Berdasarkan pembahasan diatas hasil penelitian ini penggunaan aplikasi marbel efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan dalam melafalkan huruf vokal pada anak disleksia kelas III di SD N 157/III Pendung Mudik Kabupaten Kerinci.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, N. (2013). Mengenal anak berkebutuhan khusus. *Magistra*, 25(86), 1–10.  
[https://www.academia.edu/31661651/Mengenal\\_Anak\\_Berkebutuhan\\_Khusus](https://www.academia.edu/31661651/Mengenal_Anak_Berkebutuhan_Khusus)
- Abdurrahman, M. (2009). *pendidikan bagi anak berkesulitan belajar*. rineka cipta.
- Astuti, I. P., Ariyadi, D., & Sumaryanti, L. (2020). Prototipe Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Membaca Permulaan. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 11(1), 151–156.  
<https://doi.org/10.24176/simet.v11i1.3791>
- Damri, D., & Pratiwi, Y. (2019). *Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Gambar bagi Anak Kesulitan Belajar Kelas III di SD Negeri 33 Kalumbuk Padang*. 7, 30–35.
- Damri, D., & Putri, Y., Fatmawati, F. (2013). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Kata Melalui Metode Global Bagi Anak Kesulitan Belajar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 2(3).
- Damri, D., Sabri, A., & Zulmiyetri, Z., (2018). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Multimedia Interaktif bagi Anak Disleksia. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 2(2), 15-18.
- 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>

- 1569 *Efektivitas Aplikasi Marbel Berbasis Android dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan bagi Anak Disleksia di Sekolah Dasar – Sonia Triandani Yolanda, Damri Damri*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2261>
- Jamaris, M. (2014a). *Kesulitan belajar*. Galiya indonesia.
- Kasus, S., & Sd, D. I. (2015). *E-JUPEKhu Layanan Proses Pembelajaran pada Anak Berkesulitan Belajar E-JUPEKhu*. 4, 1–14.
- Marlina. (2015). *Asesmen Anak Berkebutuhan Khusus (Pendekatan Psikoedukasional)*. UNP Press.
- Moleong, L. j. (2012). *Metodologi Penelitian kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Moraza, A., & Nurhastuti. (2021). Mengurangi Kesalahan Membaca Permulaan Pada Anak Disleksia ( X ) Melalui Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Game Secil. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 9(1), 35–43.
- Nuraini. (2013). Peran Orang Tua Dalam Penerapan Pendidikan. *Peran Orang Tua Dalam Penerapan Pendidikan Agama Dan Moral*, 03(01), 63–86.
- Putri, Y., Fatmawati, & Damri. (2013). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Kata Melalui Metode Global bagi Anak Kesulitan Belajar. *E-JUPEKhu*, 2(September), 97–104.
- Sessiani, L. A. (2007). *Pengaruh Metode Multisensori dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Taman Kanak-kanak (Studi Eksperimental di TK ABA 52*. 1–113.  
<http://eprints.undip.ac.id/10438/>
- Sudjana, rivai dan. (2013). *media pembelajaran*.
- Sunanto, J. (2005). *Pengantar Penelitian Dengan Subyek Tunggal*. University of Tsukuba.
- Surayya, S., & Mubarak, H. (2021). *Pengaruh aplikasi marbel membaca terhadap kemampuan membaca anak disleksia*. 6.
- Suryani, Y. E. (2010). Kesulitan Belajar. *Magistra*, 73, 33–47.
- Tiku Ali, J., & Patombongi, A. (2016). Perancangan Game Edukasi Pembelajaran Membaca Berbasis Android. *Simtek : Jurnal Sistem Informasi Dan Teknik Komputer*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.51876/simtek.v1i1.1>
- Tjoe, J. O. L. (2013). Peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui pemanfaatan multimedia. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7, 17–48.
- Vitianingsih, A. V. (2017). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Inform : Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(1).  
<https://doi.org/10.25139/inform.v1i1.220>
- Wati, M. (2019). *Meningkatkan Membaca Permulaan Melalui Metode Multisensori Bagi Anak Kesulitan Belajar*. 17 Nomor 2, 32–42.