



## Discrabble: Permainan Kata Sebagai Media Literasi Penerapan Karakter Pancasila Melalui Merdeka Belajar yang Interaktif Bagi Anak Disleksia

Nickyta Yudhisaputri<sup>1</sup>, Dian Novita Sari<sup>2</sup>, Sayidatun Nisa Sunjaya<sup>3</sup>, Salha Hamidah<sup>4</sup>, Muhamad Arzak Hidayatullah<sup>5</sup>, Rusiana<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,6</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus, 59327

<sup>4</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus, 59327

<sup>5</sup>Program Studi Sistem Inforasi, Fakultas Teknik, Universitas Muria Kudus, 59327

E-mail:\* [mmarzak905@gmail.com](mailto:mmarzak905@gmail.com)

Doi : <https://doi.org/10.37339/jurpikat.v5i1.1683>

### Info Artikel:

Diterima :  
2024-03-03

Diperbaiki :  
2024-03-06

Disetujui :  
2024-03-06

**Kata Kunci:** Disleksia,  
Scrabble, Media, Literasi, Anak

**Abstrak:** . Kemajuan bangsa dilihat dari kualitas sumber daya manusianya. Kegiatan membaca merupakan salah satu aspek penting dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia. Berdasarkan Program for International Student Assessment (PISA) tahun 2019, Indonesia berada di peringkat 72 dari 77 dengan tingkat literasi rendah. Pada kondisi khusus, anak mengalami ketidakmampuan belajar akibat kesulitan membaca dan menulis yang disebabkan oleh gangguan otak dalam memproses informasi yang diterima yang dikenal dengan istilah disleksia. Hal ini memerlukan perlakuan khusus melalui memori kerja. Seperti yang terjadi di Sekolah Disleksia Cendekia Kudus ditemukan kemampuan membaca siswa yang rendah dan hiperaktif. Namun guru kesulitan menyediakan media yang sesuai dengan kebutuhan dan pembelajaran siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut maka diperlukan solusi melalui Discrabble: Permainan Kata Sebagai Media Literasi Penerapan Karakter Pancasila melalui Kebebasan Belajar Interaktif di Sekolah Disleksia Cendekia Kudus. Program dilaksanakan selama 5 bulan dengan tahapan analisis masalah, persiapan, pelaksanaan, pemantauan, dan evaluasi. Keberhasilan program terlihat dari persentase peningkatan pada setiap indikator seperti semangat 50%, pembelajaran interaktif dan bervariasi 73%, fokus siswa selama pembelajaran 42%, pemahaman siswa

dalam membaca 60%, dan penerapan karakter Pancasila 64%, kreativitas guru dalam membuat media 50%.

**Abstract:** *The nation's progress seen from human resources qualities. Reading activities are an important aspect of improving human resources quality. Based on Program for International Student Assessment (PISA) in 2019, Indonesia is ranked 72 of 77 with low literacy levels. In special conditions, children experience learning disabilities due to difficulty reading and writing which is caused by disorders of the brain's processing of the information received known as dyslexia. This requires special treatment through working memory. As happened at Sekolah Disleksia Cendekia Kudus, it was found that students' reading abilities were low and hyperactive. However, teachers have difficulty providing appropriate media for students' needs and learning. Based on these problems, solution is needed through Discrabble: Word Games as a Literacy Media for Implementing Pancasila Characters through Interactive Freedom of Learning at Sekolah Disleksia Cendekia Kudus. The program was implemented for 5 months with the stages of problem analysis, preparation, implementation, monitoring, and evaluation. The success of the program can be seen from the percentage increase in each indicator such as enthusiasm 50%, interactive and varied learning 73%, student focus during learning 42%, student understanding in reading 60%, and implementation of Pancasila characters 64%, teacher creativity in making media 50%.*

**Keywords:** *Dyslexia, Scrabble, Medium, Literacy, Children*

---

## Pendahuluan

Kemajuan suatu bangsa dilihat dari kualitas sumber daya manusianya. Kegiatan membaca merupakan salah satu aspek penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Idhamani, 2020). Literasi merupakan kemampuan individu dalam mengolah informasi dan pengetahuan yang didapat dari kegiatan membaca dan menulis (Kemdikbud, 2020). Literasi harus dilakukan sejak dini sebagai basis menumbuhkan sikap budi pekerti luhur kepada anak-anak melalui bahasa (Dafit & Ramadan, 2020). Namun kondisi literasi di Indonesia sangat memprihatinkan. Berdasarkan survei yang dilakukan *Program for International Student Assessment (PISA)* yang dirilis *Organization for Economic Co-operation and Development (OECD)* pada 2019, Indonesia menempati peringkat ke 72 dari 77 negara atau merupakan 10 negara terbawah dengan tingkat literasi rendah (Kurnia, 2019). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melakukan upaya peningkatan literasi melalui Peraturan Menteri Nomor 23 Tahun 2013 tentang peluncuran program GLS (Gerakan Literasi Sekolah). Seiring dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat, anak-anak memiliki tingkat eksplorasi dan rasa ingin tahu sangat tinggi

terhadap lingkungan sekitar. Hal ini menyebabkan mereka dengan mudah mengucapkan kata buruk bermakna mengejek, menantang, dan menyebarkan ujaran kebencian tanpa mengetahui makna kata sebenarnya (Tanfidiyah & Utama, 2019).

Dalam kondisi khusus, anak mengalami ketidakmampuan belajar karena kesulitan membaca dan menulis yang disebabkan oleh gangguan proses otak dalam mengolah informasi yang diterima atau dikenal dengan istilah disleksia, (Syahroni et al., 2021). Setiap anak, saat dilahirkan, membawa keunikan dalam keadaan dan kondisinya. Ini berlaku juga untuk anak-anak yang mengalami disleksia (Syaputri & Ritonga, 2023). Disleksia bukanlah istilah yang asing bagi banyak orang, baik yang berpendidikan maupun yang tidak. Istilah ini sudah umum dikenal di kalangan masyarakat luas (Rahmat & Khairuddin, 2023). Adanya kesulitan membaca pada anak maupun dewasa yang seharusnya menunjukkan kemampuan dan motivasi untuk membaca secara benar dan lancar bisa di katakan sebagai tanda disleksia (Ansori, 2015). Pada dasarnya, membaca adalah proses interpretasi tulisan yang dimulai dengan mengidentifikasi kata-kata dan berlanjut hingga pemahaman maksud dari tulisan tersebut tercapai. (Susanto, 2013). Asosiasi Disleksia Indonesia mencatat sebanyak 5 juta siswa di Indonesia mengalami disleksia (Latief, 2020). Gejala yang dialami yaitu terlambat berbicara, menulis suatu kata dengan terbalik, dan sulit membedakan abjad serta bunyinya (Haifa et al., 2020). Hal tersebut memerlukan penanganan khusus melalui *working memory* yaitu kemampuan individu dalam mengingat secara visual dan auditori, sehingga membutuhkan media langsung untuk mengintervensi keterampilan ortografi saat membaca (Raharjo, 2017). Anak yang mengalami disleksia juga menghadapi kesulitan saat mereka tidak menerima penanganan yang sesuai dan tepat (Sulistiyanto et al., 2023). Pemahaman mengenai disleksia ini seharusnya dimiliki oleh setiap orang, orang tua ataupun seorang pendidik, agar tidak terjadi keterlambatan dan kesalahan dalam penanganannya (Haifa et al., 2020). Anak disleksia memerlukan media dengan metode fonik yang menitikberatkan kemampuan membunyikan huruf, merangkai kata secara berulang yang divariasikan dalam bentuk permainan papan (Jodhie, 2019). Dalam penelitian (Rusiana & Nuraeningsih, 2016) media yang efektif bagi anak-anak yang duduk di bangku sekolah dasar yaitu permainan tradisional dengan hasil peningkatan yang signifikan sebesar 95%.

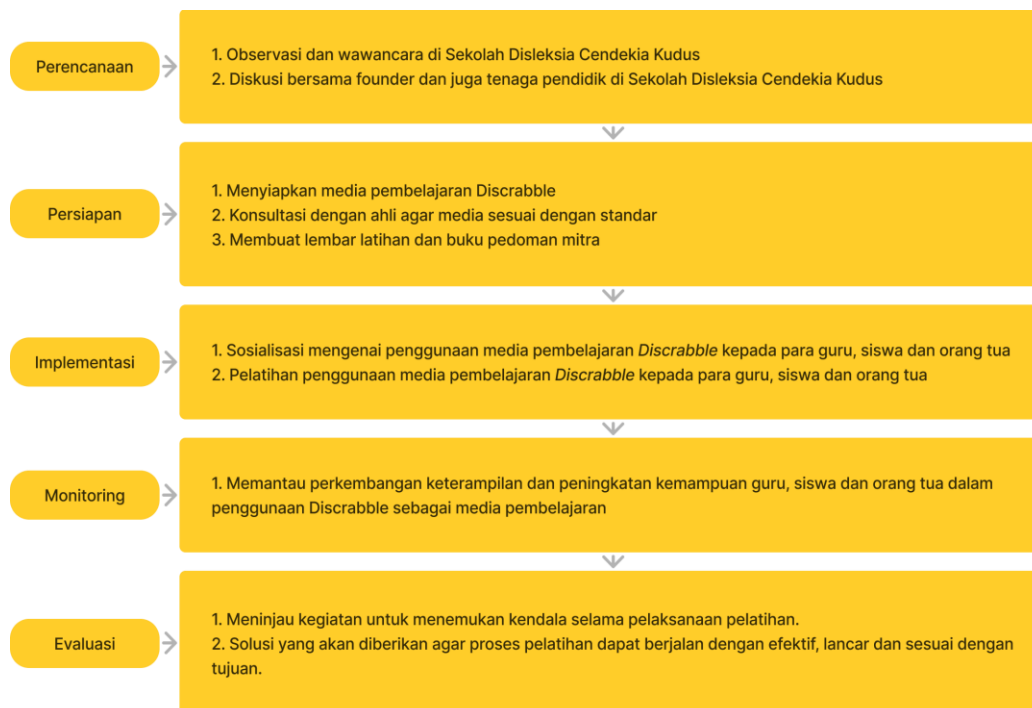
Sekolah Disleksia Cendekia merupakan satu-satunya lembaga pendidikan non-profit berupa terapi dengan dampingan psikolog bagi anak disleksia yang beralamat di Desa Pedawang RT.02 RW.02 No.303, Kecamatan Bae, Kabupaten Kudus. Analisis permasalahan di Sekolah Disleksia Cendekia melalui observasi dan

wawancara. Beberapa aspek permasalahan yang ditemukan yaitu guru belum menggunakan media bantu saat mengajar dan mengalami kesulitan dalam pembuatan media literasi yang interaktif bagi anak disleksia. Dari sudut pandang siswa, mereka bosan karena pembelajaran monoton dan kurang termotivasi sehingga berdampak pada tidak maksimalnya pencapaian hasil belajar. Selain itu, guru juga memerlukan media edukasi yang tepat karena dapat mempengaruhi pencapaian siswa seperti menerapkan karakter positif yang mudah diingat oleh siswa, sehingga dalam jangka panjang dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan berbagai aspek permasalahan yang terjadi dan kajian di atas, dibutuhkan sebuah solusi melalui ***Discrabble: Permainan Kata Sebagai Media Literasi Penerapan Karakter Pancasila Melalui Merdeka Belajar yang Interaktif di Sekolah Disleksia Cendekia Kudus***. Kegiatan pengabdian melalui program PKM-PM sangat relevan dalam menyelesaikan aspek permasalahan melalui pemanfaatan *Discrabble*. *Discrabble* merupakan permainan susunan kata atau yang dikenal dengan *scrabble*, dan telah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan anak disleksia. Media ini dilengkapi dengan *flashcard* yang menunjukkan *barcode*, ketika dipindai akan muncul misi yang harus diselesaikan siswa dalam bentuk video animasi interaktif berupa cerita pendek dengan kata-kata positif yang harus dijawab oleh siswa. Kegiatan ini berupa pelatihan dan pemberdayaan penggunaan *Discrabble* sebagai media literasi penerapan karakter Pancasila untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada siswa disleksia di Sekolah Disleksia Cendekia Kudus. Hal ini juga bermanfaat bagi tenaga pendidik dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan daya ingat siswa, dan menerapkan karakter positif bagi siswa di Sekolah Disleksia Cendekia Kudus.

## **Metode**

Pengabdian Masyarakat dengan pendekatan Participatory Action Research (PAR) berorientasi pada pemberdayaan masyarakat. Karena pemberdayaan harus selalu memenuhi kebutuhan dan penyelesaian masalah yang ada di tengah tengah masyarakat. Disamping itu, PAR juga berorientasi pada pengembangan dan mobilisasi ilmu pengetahuan di tengah masyarakat agar masyarakat dapat menjadi aktor perubahan. Berikut adalah alur kegiatan PKM



Gambar 1. Diagram Alir PKM-PM Discrabble

## Perencanaan

Tahap ini berorientasi pada ide atau gagasan yang telah didiskusikan. Ruang lingkup sasaran difokuskan dengan target siswa disleksia di Sekolah Disleksia Cendekia Kudus yang memiliki kesesuaian permasalahan dengan topik yang diangkat dalam proposal PKM-PM. Metode yang digunakan yaitu observasi dengan melihat kondisi kelas selama proses pembelajaran berlangsung untuk meninjau kesesuaian media pembelajaran Discrabble yang akan dijadikan media literasi, dan wawancara dengan pemilik, tenaga pendidik serta siswa Sekolah Disleksia Cendekia mengenai permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Analisis dalam perencanaan disajikan dalam baseline kegiatan pada tabel berikut:

Tabel 1. Baseline Kegiatan

| Parameter                                     | Baseline<br>(Kondisi Awal Mitra)   | Target Capaian  |
|---|--|---|
| <b>Peningkatan pengetahuan dan kompetensi</b> | 40% pengetahuan dan kompetensi tentang media pembelajaran untuk menerapkan karakter pancasila dengan kurikulum merdeka belajar | 90 % pengetahuan dan kompetensi tentang media pembelajaran untuk menerapkan karakter pancasila dengan kurikulum merdeka belajar |

|               |   |   |
|---------------|---|---|
|               | yang interaktif pada siswa disleksia.   | yang interaktif pada siswa disleksia.   |
| <b>Produk</b> | Belum memiliki produk yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran penerapan Pancasila pada siswa disleksia. | Memiliki produk Discrabble yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran penerapan karakter Pancasila pada siswa disleksia sejumlah 9 produk. |

## Persiapan

### 1. Rancangan Media Pembelajaran

Media pembelajaran ini merupakan permainan papan berukuran 50 x 50 cm yang dimodifikasi dari permainan *scrabble*. Desain *Discrabble* menggunakan kebudayaan nusantara yang berwarna sehingga menarik perhatian siswa. Selain itu, media ini juga berguna untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada siswa disleksia dengan metode susunan kata.

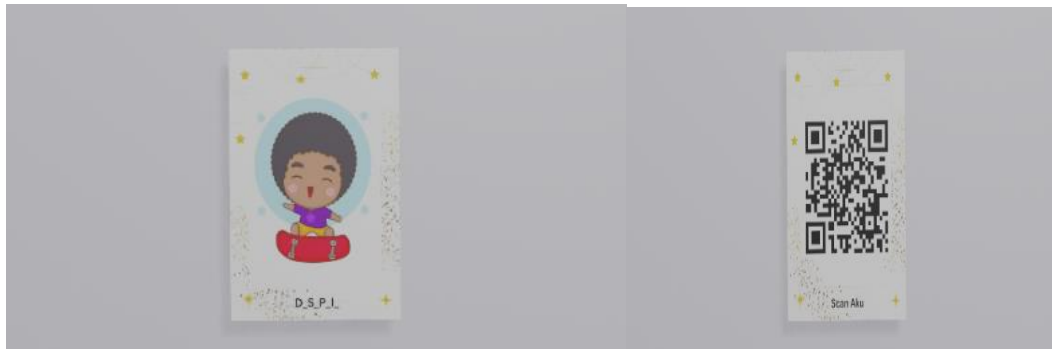


Gambar 2. Media Pembelajaran Discrabble

### 2. Rancangan Lembar Latihan

Lembar latihan berupa media pendukung dari *Discrabble* berbentuk *flashcard* berisi misi yang harus dilakukan berupa kata rumpang yang merupakan kata-kata positif untuk menerapkan karakter Pancasila sejak dini. Tidak hanya itu saja, *Discrabble* dilengkapi dengan Kode QR yang harus dipindai sehingga akan tayang

cerita pendek dalam bentuk video animasi interaktif dimana siswa dapat menggunakan video tersebut untuk melengkapi berbagai misi yang disajikan.



Gambar 3. Flashcard Discrabble



Gambar 4. Video Animasi Cerita Pendek

## Implementasi

Pada tahap implementasi diawali dengan kegiatan sosialisasi yang dilanjutkan dengan kegiatan pelatihan dalam upaya penerapan *Discrabble* sebagai media pembelajaran di Sekolah Disleksia Cendekia Kudus. Pada tahap ini dilaksanakan dalam jangka waktu dua bulan yang terdiri dari delapan kali pertemuan dengan alur kegiatan sebagai berikut:

Tabel 2. Implementasi Kegiatan PKM-PM

| No | Konsep Pelaksanaan Kegiatan | Uraian Kegiatan  |
|----|-----------------------------|--|
| 1  | Luring                      | Pertemuan pertama, pelaksanaan sosialisasi kegiatan dengan menyampaikan maksud dan tujuan kegiatan PKM-PM di Sekolah disleksia Cendekia Kudus. |

|   |        |   |
|---|--------|---|
| 2 | Luring | Pertemuan kedua, pelaksanaan pre-test dan pelatihan penggunaan media pembelajaran <i>Discrabble</i> kepada guru dan siswa |
| 3 | Luring | Pertemuan ketiga, pelatihan penggunaan media pembelajaran <i>Discrabble</i> kepada guru dan siswa sesi 2                  |
| 4 | Luring | Pertemuan keempat, realisasi praktek penggunaan <i>Discrabble</i> sebagai media pembelajaran                              |
| 5 | Luring | Pertemuan kelima, realisasi praktek penggunaan <i>Discrabble</i> sebagai media pembelajaran sesi 2                        |
| 6 | Luring | Pertemuan Keenam, Pendampingan penggunaan media pembelajaran <i>Discrabble</i> di sekolah Disleksia Cendekia              |
| 7 | Luring | Pertemuan ketujuh, Pendampingan penggunaan media pembelajaran <i>Discrabble</i> sesi 2.                                   |
| 8 | Luring | Pertemuan ke delapan, Pelaksanaan post-test dan pembahasan mengenai keberlanjutan penggunaan media pembelajaran.          |

### Monitoring

Monitoring ini difokuskan terhadap kesesuaian penerapan *Discrabble* sebagai media pembelajaran anak disleksia berupa Scrabble yang dilengkapi audiovisual dalam upaya meningkatkan jiwa literasi kebudayaan Indonesia. Kegiatan monitoring ini dilakukan 2 kali pertemuan di minggu kedua dan ketiga dibulan keempat pada program pengabdian. Adapun pelaksanaan kegiatan yang akan di monitoring adalah sebagai berikut :

1. Peningkatan kemampuan guru dalam menumbuhkan Karakter Pancasila anak disleksia Melalui Merdeka Belajar yang Interaktif di Sekolah Disleksia Cendekia Kudus dengan media pembelajaran *Discrabble*.

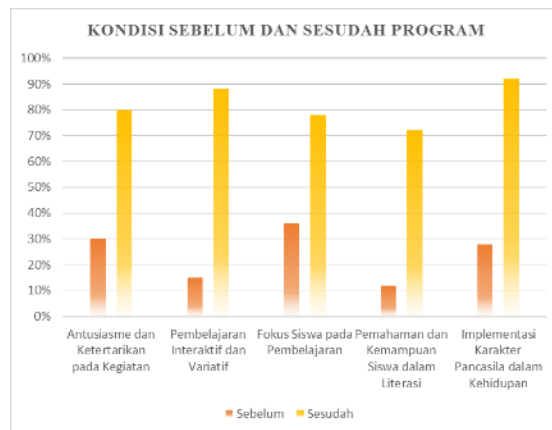


2. Peningkatan kualitas pembelajaran setelah penerapan media *Discrabble* dalam upaya menumbuhkan karakter pancasila serta media terapi dalam diri anak disleksia di Sekolah Disleksia Cendekia Kudus.

## Evaluasi

Pada tahap evaluasi program ini dilakukan dengan melakukan wawancara dan diskusi bersama yang bertujuan untuk melihat perkembangan program yang telah diberikan dan mengetahui kendala yang dialami oleh Guru dan juga siswa serta cara menangani kendala tersebut sehingga program pelatihan ini dapat memperoleh hasil yang optimal, efektif dan juga berkelanjutan.

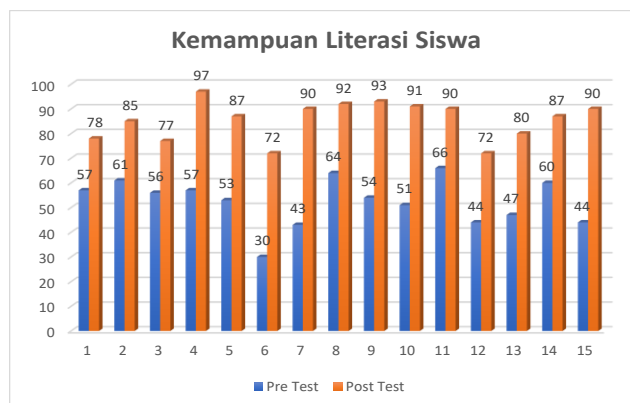
## Hasil dan Pembahasan



Gambar 5. Persentase Peningkatan Ketercapaian

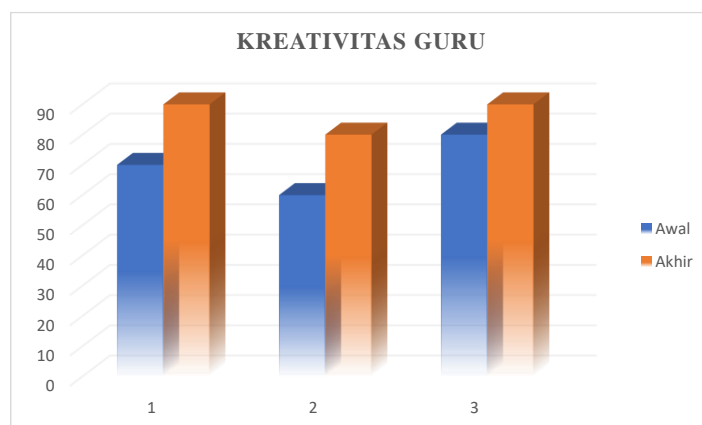
Anak disleksia akan cepat bosan dan merasa lelah setelah mengeja, membaca dan merangkai kata sehingga diperlukan metode khusus dalam penanganannya (Jodhie, 2019). Dengan adanya media literasi *Discrabble*, siswa memiliki media langsung berupa permainan papan dilengkapi dengan animasi visual dan auditori yang menitikberatkan kemampuan dalam merangkai kata. Keberhasilan dan kesesuaian media dengan masalah yang dialami dapat dilihat pada indikator di bawah ini:

1. Peningkatan Kemampuan Literasi Siswa



Gambar 6. Grafik Peningkatan Kemampuan Literasi Siswa

## 2. Peningkatan Kreativitas Guru



Gambar 7. Grafik Peningkatan Kreativitas Guru

3. Terciptanya pembelajaran bagi anak disleksia yang variatif, inovatif, dan menyenangkan melalui media literasi Discrabble dilengkapi buku pedoman mitra berisi rangkaian pelaksanaan pembelajaran.
4. Publikasi program di media massa melalui platform ISK News.
5. Terbentuknya hak kekayaan intelektual media literasi Discrabble oleh Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan HAM RI.

### Potensi Keberlanjutan

Berlatar belakang permasalahan siswa yang hiperaktif, mudah teralihkan fokusnya, dan membutuhkan media langsung dapat berpotensi pada keberlanjutan program pembelajaran menggunakan media literasi Discrabble. Setelah pendampingan selama 5 bulan dan mencapai akhir program dapat terciptad kemandirian dalam pengelolaan media literasi Discrabble dengan seluruh guru Sekolah Disleksia Cendekia Kudus. Selanjutnya akan dilakukan serah terima media literasi Discrabble kepada mitra Sekolah Disleksia Cendekia Kudus.

## **Kesimpulan**

Selama 5 bulan pelaksanaan Program Kreativitas Mahasiswa-Pemberdayaan Masyarakat (PKM-PM), ditemukan bahwa penggunaan media Discrabble berhasil meningkatkan efektivitas pengajaran dan pemahaman karakter Pancasila di Sekolah Disleksia Cendekia Kudus. Keberhasilan program terlihat dari peningkatan kemampuan siswa melalui pre test dan post test, menciptakan pembelajaran yang lebih efektif. Inisiatif pembuatan media Discrabble juga mencerminkan upaya guru dalam meningkatkan kreativitas untuk mendukung pembelajaran siswa disleksia. Kesimpulan ini menegaskan bahwa PKM-PM memberikan kontribusi positif dalam memajukan pembelajaran inklusif di sekolah tersebut.

## **Ucapan Terima Kasih**

Para penulis mengucapkan terima kasih kepada Sekolah Disleksia Cendekia Kudus atas keramahan dan dukungan luar biasa selama 5 bulan pelaksanaan pengabdian kami di sekolah Disleksia Cendekia Kudus. Terima kasih atas partisipasi aktif dan antusiasme dari seluruh staf dan siswa yang telah menjadi pilar kesuksesan kegiatan kami. Dukungan yang diberikan oleh pimpinan sekolah, serta kerjasama dari semua pihak, menjadi fondasi utama kelancaran program kami.

## **Referensi**

- Dafit, F. dan Ramadan, Z. H. 2020. Pelaksanaan Program Gerakan Literasi Sekolah (GLS) di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 4(4): 1429–1437.
- Haifa, N., Mulyadiprana, A. dan Respati, R. 2020. Pengenalan Anak Pengidap Disleksia. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 7(2): 21–32.
- Idhamani, A. P. 2020. Dampak Teknologi Informasi terhadap Minat Baca Siswa. *UNILIB : Jurnal Perpustakaan*. 11(1): 35-41.
- Jodhie, D. 2019. Metode Fonik Berbantuan Media Scrabble Untuk Pembelajaran Membaca Permulaan Pada Anak Berkesulitan Membaca.
- Kemdikbud. 2020. Pengembangan Keterampilan Literasi dan Penumbuhan Karakter Pada Peserta Didik Sebagai Calon Entrepreneur. URL:

<http://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/pengembangan-keterampilanliterasi-dan-penumbuhan-karakter-pada-peserta-didik-sebagai-calonenterpreuner>. Diakses tanggal 14 Februari 2023.

Kurnia, T. 2019. Skor Terbaru PISA: Indonesia Merosot di Bidang Membaca,

Sains, dan Matematika. LIPUTAN6.

URL:<https://www.liputan6.com/global/read/4126480/skor-terbaru-pisa-indonesiamerosot-di-bidang-membaca-sains-dan-matematika>. Diakses tanggal 14 Februari 2023.

Raharjo, T. 2017. Meta-Analisis: Working Memory dan Literasi Pada Anak Disleksia. *Jurnal Psikologi Insight Departemen Psikologi*. 1(1): 1–13.

Syahroni, I., Rofiqoh, W., dan Latipah, D. E. (2021). Ciri-Ciri Disleksia Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Buah Hati*. 8(2): 62–77.

Ansori. (2015). *JURNAL STIE SEMARANG, VOL 4, NO 3, Edisi Oktober 2012 (ISSN : 2252-7826) DISLEKSIA*. Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents, 3(April), 49–58.

Haifa, N., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Pengenalan Ciri Anak Pengidap Disleksia. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 21–32. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i2.25035>

Rahmat, S. S., & Khairuddin, K. F. (2023). Strategi Daya Tindak Pelajar Berkeperluan Khas Spesifik Disleksia Terhadap Tekanan Emosi. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 8(7), e002227. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v8i7.2227>

Sulistiyanto, S., Saprudin, U., & Devani, F. T. (2023). Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Autoimun dengan Metode Certainty Factor. *Jurnal Teknologi Informatika Dan Komputer*, 9(2), 910–918. <https://doi.org/10.37012/jtik.v9i2.1674>

Susanto, D. (2013). *Jurnal Progresif*. Penerapan Metode Marketing Mix 7P Untuk Perumusan Strategi Pemasaran Jasa, 9, 919–930.

Syaputri, A. D., & Ritonga, F. U. (2023). Penggunaan Teknik Multisensori Untuk Mengatasi Disleksia Atau Gangguan Dalam Kesulitan Membaca Pada Siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 168–171. <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/5871%0Ahttps://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/download/5871/2727>

- Tanfidiyah, N. dan Utama, F. 2019. Mengembangkan Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini Melalui Metode Cerita. *GOLDEN AGE: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*. 4(3): 9–18.
- Ansori. (2015). *JURNAL STIE SEMARANG, VOL 4, NO 3, Edisi Oktober 2012 (ISSN : 2252-7826) DISLEKSIA*. Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents, 3(April), 49–58.
- Haifa, N., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Pengenalan Ciri Anak Pengidap Disleksia. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 21–32. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i2.25035>
- Rahmat, S. S., & Khairuddin, K. F. (2023). Strategi Daya Tindak Pelajar Berkeperluan Khas Spesifik Disleksia Terhadap Tekanan Emosi. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 8(7), e002227. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v8i7.2227>
- Sulistiyanto, S., Saprudin, U., & Devani, F. T. (2023). Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Autoimun dengan Metode Certainty Factor. *Jurnal Teknologi Informatika Dan Komputer*, 9(2), 910–918. <https://doi.org/10.37012/jtik.v9i2.1674>
- Susanto, D. (2013). *Jurnal Progresif*. Penerapan Metode Marketing Mix 7P Untuk Perumusan Strategi Pemasaran Jasa, 9, 919–930.
- Syaputri, A. D., & Ritonga, F. U. (2023). Penggunaan Teknik Multisensori Untuk Mengatasi Disleksia Atau Gangguan Dalam Kesulitan Membaca Pada Siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 168–171. <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/5871%0Ahttps://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/download/5871/2727>