

Pengembangan Website Edukasi “WECARE” sebagai Media Pembentukan Karakter Mandiri Siswa Disleksia: *Studi Research and Development*

Nadia Irsalina Lahizha^{1*}, Abdul Rahman², Brezto Asagi Dewantara³, Sulistyo Rini⁴

¹²³⁴Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

*lahizhapelajar89@gmail.com

Submit
20 Februari 2026

Review
28 Februari 2026

Publish
11 Maret 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan “WECARE” Website Edukasi Karakter sebagai solusi inovasi digital untuk meningkatkan karakter kemandirian siswa disleksia berdasarkan karakteristik gaya belajar kinestetik, visual, dan kebutuhan psikologis siswa. Fitur nya dirancang untuk mendukung pembentukan karakter mandiri sesuai acuan kemandirian siswa. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan Alessi dan Trollip yang terdiri dari tiga tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), desain (*Design*), dan pengembangan (*development*). Subjek penelitian melibatkan 25 anak disleksia fase D di MTs Al Hamid dengan pertimbangan intensitas penggunaan perangkat digital. Pengembangan dilakukan menggunakan *software* Google Sites sebagai platform utama berbasis *cloud*. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, kuesioner, dan angket validasi ahli (media, materi, dan pendidikan inklusif). Data kelayakan dianalisis menggunakan validasi ahli. Keefektifitasan didapat melalui skor N-Gain dari perbandingan skor *pre-test* dan *post-test* menggunakan 10 butir pernyataan. Hasilnya menunjukkan tingkat kelayakan 91,6% dan skor N-Gain rata-rata sebesar 0,706 dengan kategori sedang hingga tinggi.

Kata Kunci: Website, Karakter, Kemandirian, Disleksia

Abstract

This study aims to develop the “WECARE” Character Education Website as a digital innovation solution to improve the independent character of dyslexic students based on the characteristics of kinesthetic, visual learning styles, and psychological needs of students. The features are designed to support the formation of independent character according to the reference of student independence. This study uses the Research and Development (R&D) method with the Alessi and Trollip development model consisting of three stages, namely planning, design, and development. The research subjects involved 25 dyslexic children phase D at MTs Al Hamid with consideration of the intensity of digital device use. The development was carried out using Google Sites software as the main cloud-based platform. Data collection was carried out through interviews, questionnaires, and expert validation questionnaires (media, materials, and inclusive education). Feasibility data were analyzed using expert validation. Effectiveness was obtained through the N-Gain score from the comparison of pre-test and post-test scores using 10 statement items. The results showed a feasibility level of 91.6% and an average N-Gain score of 0.706 in the medium to high category.

Keywords: Website, Character, Independence, Dyslexia.

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter adalah fondasi esensial yang harus ditanamkan kepada Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) sejak dini (Aminah, 2020). Dengan pendidikan karakter, ABK dibantu untuk mandiri dan tidak bergantung banyak terhadap orang lain (Jingga & Atika, 2023). Kemandirian merupakan kompetensi penting bagi ABK karena sering kali menghadapi hambatan spesifik dalam proses belajar mengembangkan potensi diri mereka. Salah satunya adalah hambatan akademik yang memerlukan perhatian khusus, yaitu disleksia. Anak Disleksia mengalami kesulitan berbahasa, membaca, mengeja, menulis, susah berkonsentrasi, dan sering

hiperaktif (Lestari et al., 2023). Kemandirian siswa dapat dicapai dengan empat acuan, seperti mampu menyelesaikan tugas dan tanggung jawab, mengatasi masalah, percaya kemampuan diri, dan mampu mengatur dirinya sendiri (Urrahmah & Mas'ud, 2024). Ketercapaian pendidikan karakter mandiri berpengaruh terhadap kemampuan adaptasi dan keberfungsian sosial siswa.

Pada anak disleksia usia 12-15 tahun (fase D), hambatan akademik memicu rentetan tekanan psikologis. Hal ini diawali kesulitan belajar setiap mata pelajaran karena memerlukan keterampilan membaca, menulis, dan lain sebagainya (Rahmawati et al., 2022). Hambatan yang berulang, perlahan menggerus ketahanan mental siswa disleksia dan mendorong persepsi negatif atas kemampuan dirinya. Kemudian, hambatan ini menjadi sebuah gangguan yang menghilangkan kepercayaan diri, motivasi belajar, kemandirian, selalu menghindar, menutup diri, dan menyerah (Haerunisa, 2023). Gangguan inilah yang membentuk tekanan psikologis yang berpotensi menurunkan motivasi belajar dan kepercayaan diri siswa. Penanganan yang belum sesuai terhadap sistem pola asuh membuat anak disleksia dianggap anak yang minim pemahaman (Hidayatulloh, 2022). Bahkan, permasalahan psikologis ini berisiko memunculkan karakter yang menyimpang atau kenakalan remaja yang berdampak buruk pada karakternya.

Namun, keberagaman kondisi anak harus dipandang sebagai peluang inovasi yang direspons bersama, bukan menjadi suatu masalah (Yuliastuti, 2019). Namun, implementasi pendidikan inklusif masih menghadapi berbagai kendala sehingga memerlukan pendampingan dalam menggunakan media khusus. Secara inklusif, pendidikan karakter penting untuk hubungan anak dengan dirinya, tetapi sejumlah institusi pendidikan menghadapi kesulitan adopsi media pembelajaran pendidikan karakter berbasis teknologi (Ani Nur Aeni, 2022). Metode pengajaran masih berbasis ceramah, demonstrasi, latihan soal, dan hanya menggunakan media power point (Irdamurni et al., 2018). Sebagian besar penelitian belum mengembangkan media berbasis website yang berfokus pada pembentukan karakter mandiri siswa disleksia.

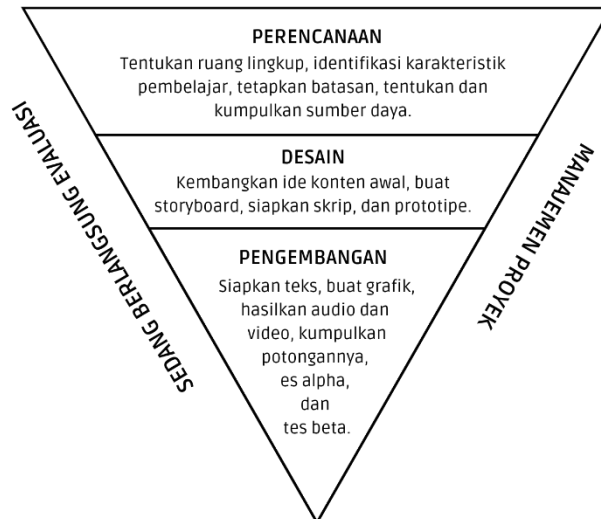
Dalam menjawab stagnasi tersebut, diperlukan inovasi dalam membentuk karakter mandiri yang berpotensi membantu mengatasi hambatan akademik dan tekanan psikologis anak disleksia. Sebagai solusi inovasi, hadirilah "Website Edukasi Karakter Anak Cerdas (WECARE)" berbasis teknologi yang ditujukan kepada anak disleksia. Pengembangan "WECARE" ini menawarkan solusi pembelajaran pendidikan karakter mandiri secara fleksibel, yaitu dapat dipelajari tanpa batas waktu dan tempat, serta menyesuaikan gaya belajar dan kebutuhan psikologis personal. Fiturnya dirancang untuk mendukung pembentukan karakter mandiri yang sesuai dengan metode aktif dan menyenangkan. "WECARE" dirancang untuk memberikan edukasi yang mendukung guru dan orang tua untuk membimbing pembentukan karakter mandiri untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa disleksia.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan merupakan cara menjawab pertanyaan penelitian dengan pengembangan produk yang dirancang berdasarkan analisis kebutuhan, diujicobakan, dan dievaluasi (Waruwu, 2024). Selaras dengan hal tersebut, "WECARE" dikembangkan sebagai produk inovasinya. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu model pengembangan Alessi dan Trollip. Model ini terdiri dari tiga tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), desain (*Design*), dan pengembangan (*development*) (Alessi & Trollip, 2001). Subjek penelitian terdiri dari 25 siswa disleksia fase D yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan intensitas penggunaan perangkat digital.

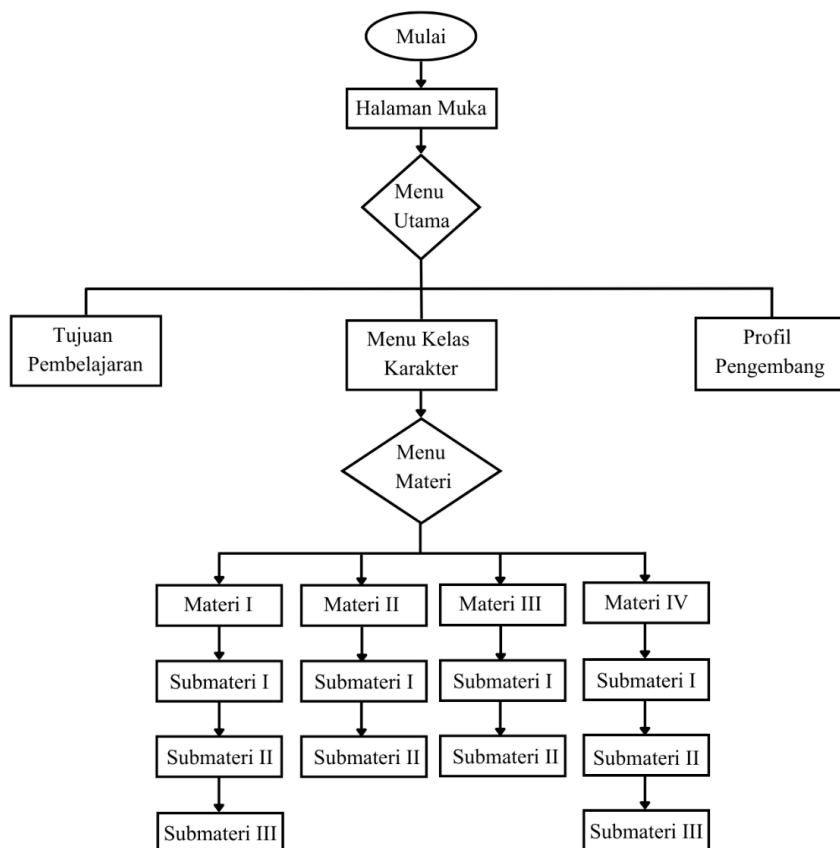
Tahap pertama perencanaan, dimulai dengan menentukan ruang lingkup permasalahan yang ditemukan dari hasil lapangan, identifikasi karakteristik pembelajar sesuai intensitas penggunaan perangkat digital oleh subjek sehingga dapat menemukan gaya belajar yang sesuai, menetapkan batasan yang disarankan untuk sekolah dan usia pengguna perangkat digital. Tahap kedua, mengembangkan ide konten awal di setiap menu, membuat storyboard atau alur menggunakan *flowchart*, menyiapkan skrip, dan prototipe "WECARE" menggunakan *software* yang dipilih. Tahap ketiga, menyiapkan teks, membuat grafik N-Gain untuk melihat keefektifitasan "WECARE", menghasilkan audio dan video, kemudian menumpulkan potongan-potongan video atau audio yang dijadikan satu konten penuh. Terakhir dilakukan tes alpha menguji desain dan konten produk (media) dan tes beta untuk menguji subjek sasaran anak

disleksia. Setiap tahapan selalu mengalami proses evaluasi dan perbaikan untuk menghasilkan pengembangan yang terbaik.



Gambar 1. Model Alessi dan Trollip

Model tersebut membutuhkan data yang bersumber dari data primer dan sekunder. Data primer didapat melalui wawancara wali kelas dan salah satu orang tua dari anak disleksia, serta observasi kemandirian menggunakan kuesioner yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Data sekunder diperoleh melalui studi literatur yang relevan. Teknik pengumpulan data dilakukan bertahap, diawali wawancara mempertanyakan manfaat pembentukan karakter, tantangan teknologi, aksesibilitas, kemandirian anak disleksia, media interaktif, dan penggunaan teknologi sebagai bahan pemetaan kondisi. Wawancara menggunakan format audio rekaman dan ditranskripsikan. Dilanjutkan, data dari kuesioner Google Form sebagai observasi kemandirian anak. Pengukuran variabel difokuskan pada empat acuan kemandirian siswa. Teknik analisis data dengan membandingkan hasil kuesioner awal dan akhir, serta mereduksi hasil wawancara untuk penarikan simpulan keefektivitasan “WECARE”.



Gambar. 2 Flowchart alur “WECARE”

Dalam memastikan kualitas “WECARE”, dilakukan validasi untuk menganalisis kelayakan media dan uji coba media dalam menganalisis efektivitas dalam membentuk karakter mandiri. Validasi ini dilakukan oleh validator ahli media yang berperan menilai media melalui indikator bahasa, rekayasa perangkat, dan komunikasi visual. Validator materi menilai relevansi materi, evaluasi, dan strategi pembelajaran berbasis gaya belajar. Sementara, Validator dari pendidikan SLB menilai melalui indikator aksesibilitas dan kebergunaan dengan kondisi nyata di lapangan. Validator berperan sesuai tanggung jawabnya untuk menilai kelayakan “WECARE” dengan menggunakan angket. Dalam mengukur keefektifitasan diperlukan analisis data dengan menghitung N-Gain untuk masing-masing acuan kemandirian siswa, dengan total empat acuan. Rata-rata N-Gain yang diperoleh pada pengukuran kemandirian siswa ditunjukkan dengan kategori peningkatan kemandirian siswa.

HASIL

Pada tahap perencanaan, ditemukan bahwa ruang lingkup masalah berada pada ketergantungan tinggi siswa disleksia pada bantuan orang lain dan menunjukkan tingkat penggunaan perangkat digital yang tinggi berdasarkan hasil wawancara. Selain itu, anak disleksia memiliki gaya belajar visual dan kinestetik. Tahap desain menghasilkan *flowchart*, skrip, dan prototipe menggunakan Google Sites.

Pada tahap terakhir, pengembangan “WECARE” menghasilkan teks, grafik N-Gain, konten video dan audio, serta tes Alpha sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Test Alpha untuk Validasi Kelayakan “WECARE”

No	Ahli Validasi	Data	Kategori
1	Ahli Media	92%	Sangat Layak
2	Ahli Materi	88%	Sangat Layak
3	Ahli Pendidikan Inklusif	95%	Sangat Layak
Rata-rata		91,6%	Sangat Layak

Berdasarkan data pada tabel Hasil test Alpha untuk memvalidasi kelayakan “WECARE” diperoleh rata-rata skor sebesar 91,6%. Dengan rincian ahli media 92%, ahli materi 88%, dan ahli pendidikan inklusif 95%. Hal ini disebabkan konten yang disajikan dianggap sangat relevan dengan kebutuhan psikologis anak disleksia. Secara keseluruhan, persentase juga berada pada skor 91,6% sehingga “WECARE” dapat dikatakan layak untuk digunakan dalam proses pembentukan karakter mandiri untuk anak disleksia. Setelah dinyatakan layak, “WECARE” perlu diujicobakan melalui kuesioner karakter mandiri subjek disleksia melalui tes beta untuk membandingkan sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) menggunakan “WECARE”. Hal ini dilakukan untuk mengidentifikasi keefektifitasan “WECARE” dalam membentuk karakter mandiri menggunakan instrumen kuesioner yang terdiri sepuluh butir pernyataan.

Tabel 3. Hasil Tes Beta Perbandingan Skor Kemandirian Siswa Disleksia *Pre-test* dan *Post-test*

No	Acuan Kemandirian Siswa	Jumlah Butir	Skor Maksimal	Skor <i>Pre-test</i>	Skor <i>Post-test</i>	Skor N-Gain
1	Mampu menyelesaikan tugas dan tanggung jawab	3	30	13,5	25,5	0,727
2	Mampu mengatasi masalah	2	20	7,5	15,5	0,640
3	Percaya kemampuan diri	2	20	10,5	18,0	0,789
4	Mampu mengatur dirinya sendiri	3	30	14,2	24,8	0,670
Total Akhir Skor		10	100	45,7	83,8	

Hasil tes beta untuk membandingkan skor kemandirian siswa disleksia *pre-test* dan *post-test*, “WECARE” terbukti mampu menunjukkan peningkatan skor pada setiap acuan kemandirian siswa. Sebelum menggunakan “WECARE”, subjek hanya mampu mencapai total skor 45,7 atau kurang dari setengah nilai maksimal di angka 100. Pada kolom acuan kemandirian siswa bagian menyelesaikan tugas dan tanggung jawab, mengalami peningkatan tertinggi 25,5 dari 30. Begitu pula dengan acuan percaya pada kemampuan diri sendiri yang mencapai skor 18,0 yang menunjukkan subjek sudah mencapai 90% dari skor tertingginya di angka 20. Diikuti dengan bagian mampu mengatur dirinya sendiri menunjukkan peningkatan skor menjadi 24,8. Secara

kumulatif, peningkatan skor di akhir menjadi 83,8 dari sebelumnya yaitu 45,7, peningkatan skor mendekati nilai maksimum di angka 100.

Hasil N-Gain pengukuran keefektifan “WECARE”, memperlihatkan bahwa seluruh acuan mengalami peningkatan dengan kategori rata-rata sedang hingga tinggi. Acuan pertama, mampu menyelesaikan tugas dan tanggung jawab menunjukkan nilai N-Gain sekitar 0,727 yang termasuk kategori sedang. Acuan kedua, mampu mengatasi masalah berada pada 0,640 dengan kategori sedang. Skor ini sedikit lebih rendah dibandingkan acuan lainnya, meski menunjukkan adanya peningkatan setelah penggunaan “WECARE”. Acuan ketiga, percaya kemampuan diri sendiri menunjukkan nilai N-Gain tampak paling tinggi, yaitu 0,789. Acuan keempat, mampu mengatur dirinya sendiri berada pada skor 0,670 yang termasuk kategori sedang. Secara keseluruhan grafik N-Gain ini menunjukkan peningkatan yang konsisten pada seluruh aspek yang diukur.

PEMBAHASAN

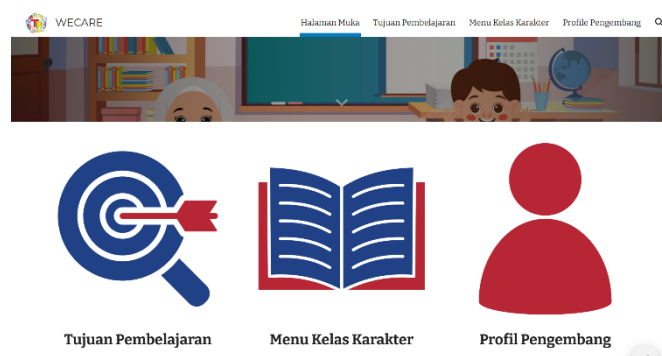
Tahap Perencanaan (*Planning*), dimulai dengan analisis ketergantungan tinggi siswa disleksia pada bantuan orang lain dan intensitas penggunaan perangkat digital yang hanya terjebak dalam pengkonsumsi konten pasif. Ini selaras dengan anak disleksia memerlukan lingkungan belajar menggunakan media pembelajaran digital interaktif yang mendukung proses belajar anak disleksia untuk mengatasi kelemahan pemrosesan suara ke huruf (audio) (Sugiarto et al., 2025). “WECARE” memperhatikan kecenderungan gaya belajar anak disleksia. Anak disleksia umumnya memiliki hambatan akademik. Meskipun lemah dalam pemrosesan suara ke huruf, anak disleksia seringkali memiliki kelebihan pada pemroses visual. Maka, kebanyakan anak disleksia memiliki gaya belajar yang dominan visual dan kinestetik. Gaya belajar visual yang tampak dari kemampuan anak disleksia, yaitu memahami gambar lebih baik dibandingkan teks, sedangkan gaya belajar kinestetik terlihat dari kebutuhan untuk bergerak dan menggunakan gerakan dalam proses pembelajaran (Aqobah et al., 2025). Adanya kecenderungan gaya belajar ini menjadi strategi pengembangan “WECARE”.

Media belajar konvensional masih didominasi oleh teks di sekolah luar biasa. Subjek mengalami kelelahan kognitif karena memaksa belajar melalui teks dan memicu penurunan motivasi belajarnya. Jika anak disleksia ini bergabung di sekolah inklusif bisa saja justru menurunkan rasa percaya dirinya. Selain itu, memori anak disleksia berjangka pendek dan kemampuan motorik kasarnya belum terkoordinasi dengan baik sehingga “WECARE” berpotensi digunakan di sekolah luar biasa (Yani & Pebrina, 2025). Sebab, SLB berpotensi menjadi konteks implementasi media. Guru dapat mengajarkan sesuai kebutuhan dengan kondisi usia yang cukup menggunakan perangkat digital.

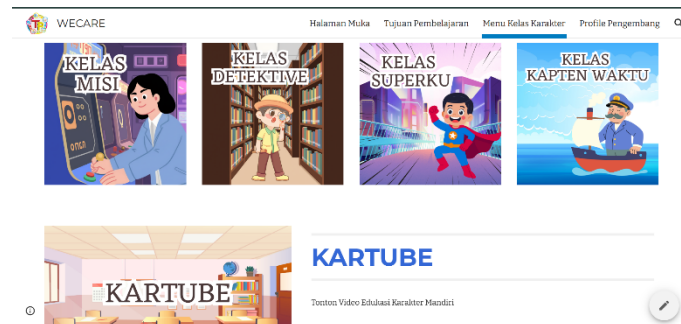
Tahap Desain (*Design*), mengembangkan prototipe menggunakan ide konten awal di setiap menu. “WECARE” tidak terbatas usia di fase D saja, tetapi dapat digunakan jika memungkinkan dalam penggunaan perangkat digital. Kemudian, “WECARE” dikembangkan dengan mengalihkan fokus materi dari tulisan ke dalam empat menu “Kelas Karakter” dan menu Kartube dengan fitur berani bersuara yang kaya akan warna. Penggunaan demonstrasi visual dikombinasikan dengan auditori untuk mengatasi daya ingat jangka pendek anak disleksia dalam memahami karakter kemandirian. Sebenarnya anak disleksia dapat mengingat dengan kuat, hanya saja membutuhkan waktu yang lebih lama daripada kemampuan anak lainnya (Sianipar et al., 2024). Hal ini menunjukkan bahwa “WECARE” dapat membantu mengatasi hambatan yang dihadapi siswa disleksia.



Gambar. 3 Halaman Muka (Desktop)



Gambar. 4 Halaman Menu Utama



Gambar. 5 Halaman Menu Kelas Karakter

Selain itu, “WE CARE” menggunakan desain navigasi dengan konsep “Kelas Karakter” untuk meminimalisir beban kognitif. Navigasi dengan ikon lebih efektif bagi anak disleksia dibandingkan menu berbasis teks karena memanfaatkan jalur pemrosesan visual. Konsep kelas karakter memudahkan navigasi visual anak disleksia untuk mewakili acuan kemandirian siswa dengan satu pulau menggunakan ikon dan warna. Acuan pertama terkait menyelesaikan tugas dan tanggung jawab diberikan nama “Kelas Misi” di sinilah terdapat penggambaran menggunakan konten komik siswa menuntaskan setiap tugas di sekolah atau rumah sebagai misi pahlawan yang harus diselesaikan hingga garis finish. Setiap konten menggunakan audio untuk membantu siswa disleksia sambil belajar membaca. Acuan kedua, mampu mengatasi masalah dinamakan “Kelas Detektif” yang mengajak anak disleksia untuk berpikir kritis dalam mengatasi sebuah kendala menggunakan media kartu digital. Siswa disleksia diminta untuk memutuskan memilih jalan dengan petunjuk. Acuan ketiga, percaya pada kemampuan diri sendiri dinamakan “Kelas Superku” yang berfokus pada aspek psikologis untuk membangun mentalnya dalam mengubah sudut pandang keunikan cara berpikir mereka adalah kekuatan super, bukan kelemahan. Menu kelas ini berisikan video singkat menjelaskan bahwa mereka memiliki kekuatan super. Acuan keempat, mampu mengatur dirinya sendiri dinamakan “Kelas Kapten Waktu” yang mengajarkan manajemen diri menggunakan waktu. Menu ini akan menggunakan gamifikasi dengan bantuan “Wordwall”. Game sangat diminati oleh anak disleksia yang menjadi terobosan baru dalam pengembangan media sebagai alat terapi (Purnomo et al., 2017).

Tahap Pengembangan (*Development*), Desain visual yang rapi dan penggunaan font yang banyak disukai anak-anak. Terdapat tiga jenis font, yaitu font Mali, Gochi Hand, dan Eczar yang menyerupai tangan anak-anak sehingga teks mudah dibaca (Valencia & Wardaya, 2024). Ukuran font telah dipilih dengan ukuran 16, 24, dan 30pt agar mudah dibaca. Sementara validasi ahli materi di angka 88% yang memperkuat bahwa strategi menggunakan gaya belajar visual dan kinestetik berupa multisensori menjadi kunci meningkatkan retensi informasi pada anak dengan hambatan akademik. Hal ini dikarenakan multisensori dalam “WE CARE” menggabungkan penglihatan gerakan dan sentuhan, serta pendengaran yang akan menjembatani penggabungan fungsi otak, bahasa, dan pembelajaran pedagogis (Maisaroh & Arifah, 2025). Secara kumulatif, peningkatan sebesar 38,1 poin memberikan alternatif media pembelajaran karakter mandiri. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemandirian siswa.

Hasil validasi rata-rata sebesar 91,6% menunjukkan kualitas “WE CARE” sebagai solusi inovatif media interaktif sangat tepat. Skor tertinggi dari ahli inklusif mencapai 95% membuktikan bahwa materi di setiap menu kelas karakter menciptakan keakuratan secara

psikologiss. Validasi ahli media di angka 92% juga menegaskan bahwa aspek komunikasi visual pada Google sites telah ramah untuk anak disleksia. Tahap pengembangan juga memilih *software* utama berupa Google Sites karena stabilitasnya dalam mengintegrasikan berbagai media sangat responsif. *Software* ini dipilih karena menyediakan satu link dapat memuat berbagai sumber belajar, seperti latihan soal, video, dan pengecekan melalui Google form. Bahkan, Google Sites dapat diakses oleh semua jenis *smartphone*, tablet, dan laptop secara gratis dengan penyediaan ruang penyimpanan *online* gratis sebesar 100 Mb (Yuliananda & Sakti, 2022). Platform nya berbasis *cloud* yang memudahkan aksesibilitas lintas perangkat sehingga memudahkan pembelajaran karakter mandiri tanpa batas ruang dan waktu.

“WECARE” memiliki menu Kartube yang menghasilkan video animasi dan Berani Bersuara sebagai fitur audio *input* untuk menjelaskan isi kontennya. Anak disleksia berpotensi lebih mudah memahami karakter mandiri dengan dorongan untuk berani bersuara (Primasari & Supena, 2021). Dengan skor 45,7 menjadi 83,8 menunjukkan efektivitas “WECARE” menjadi langkah-langkah kecil menggunakan video “Kartube” sebagai menu untuk mengakses konten singkat yang terkait. Konten video menggunakan afirmasi positif yang dapat diakses berulang untuk membantu mengingat. Selain itu, “WECARE,” menawarkan rancangan berupa fitur “Misi5Menit” untuk orang tua dan guru mencatat progress harian anaknya melalui Google Form. Fitur kontrol ini dapat digunakan orang tua dan guru dalam mengendalikan kapan media digunakan (Dwi Putra & Reza Puspita, 2024). Terdapat, notifikasi saran melalui *email* untuk menjaga kontinuitas pembentukan karakter sekaligus membantu memecahkan kesulitan berbahasa, membaca, mengeja, menulis, dan susah berkonsentrasi. Hal ini didukung oleh peran orang tua dan guru dalam memahami perkembangan karakter anak disleksia perlu diperhatikan, ditemani, dan diberikan motivasi (Hidayatulloh, 2022).

Pembentukan karakter memerlukan pengulangan terus menerus dengan pendampingan guru agar anak tidak mudah lupa. Pengulangan ini dapat membuat anak yang sebelumnya jarang melakukan penerapan pemahaman karakter menjadi anak yang paham dan selalu melakukan kegiatan tersebut. Pengulangan berupa rutinitas berupa perintah dan pembiasaan yang dilakukan dapat membantu anak disleksia mengingat karakter yang diajarkan (Fauziah & Nadlifah, 2021). Disleksia tidak bisa hanya satu kali perintah, maka orang tua perlu mengulang terus menerus agar tertanam menjadi suatu kebiasaan. Pengulangan perintah sebagai stimulus kepada anak membantu anak bertanggung jawab dengan kegiatannya. Tanggung jawab pada dirinya sendiri terbentuk meski selalu diingatkan, anak disleksia akan ditunjukkan kesadaran atas tanggung jawabnya melalui pengaruh video youtube. Selain itu, tanggung jawab dirinya dengan perintah agama cenderung ditunda karena memilih hal yang menarik di depan matanya. Akan tetapi, teguran akan menjadi sebuah batasan waktu untuk berhenti melakukan aktivitas tersebut (Rahmania & Nasir, 2024). Artinya, anak disleksia dapat mengambil keputusan, meski perlu bimbingan dari orangtua dan guru di sekolah. Saat ini, teknologi berupa website belum banyak digunakan, kenyataannya penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran karakter dapat merespons aktif bahkan, lebih antusias lagi berbicara tentang hal yang disukai. Hal inilah yang menjadi semangat dan peningkatan motivasi secara akademik karena memiliki karakter kemandirian (Hasibuan, 2021).

SIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan “WECARE” menggunakan model Alessi dan Trollip mulai dari tahap perencanaan desain dan pengembangan yang disesuaikan untuk karakteristik gaya belajar anak disleksia. “WECARE” merupakan media pembelajaran digital berbasis website menggunakan platform Google Sites berbasis Cloud yang menawarkan fleksibilitas akses tanpa batas ruang dan waktu. “WECARE” dinyatakan sangat layak dengan skor rata-rata 91,6% karena telah divalidasi oleh validator ahli media (92%), materi (88%), dan pendidikan inklusif (95%). Penggunaan desain navigasi kelas karakter berbasis ikon, integrasi fitur audio visual dalam Kartube, dan pemilihan font, seperti anak-anak berpotensi menjadi strategi untuk meminimalisasikan beban kognitif dan mendukung gaya belajar multisensori. Implementasinya juga terbukti efektif dalam meningkatkan karakter mandiri siswa disleksia, skor kumulatif berdasarkan analisis N-Gain terhadap 4 acuan kemandirian siswa mengalami peningkatan dengan kategori sedang hingga tinggi dengan capaian tertinggi pada acuan percaya terhadap kemampuan diri (N-Gain 0,789). Keberhasilan ini perlu didukung oleh guru dan orang

tua untuk membentuk karakter mandiri anak disleksia. Fitur misi 5 menit dan notifikasi email menjadi jembatan untuk kontrol secara konsisten. Maka, "WECARE" ini membuktikan berpotensi membantu mengatasi sehingga membangun kematangan karakter mandiri siswa disleksia.

SARAN

Berdasarkan temuan yang telah diteliti disarankan bagi praktisi pendidikan di sekolah luar biasa untuk mengintegrasikan media "WECARE" sebagai pendamping pembelajaran guna memberikan stimulasi kemandirian yang lebih personal dan adaptif terhadap gaya belajar siswa disleksia. Orang tua diharapkan dapat memanfaatkan fitur kontrol secara konsisten untuk membangun rutinitas positif di rumah. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan karakter hingga menyentuh dimensi kecerdasan emosional, karakter sosial, dan lainnya sebagai bekal untuk meningkatkan kemampuan adaptasi siswa disleksia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat atas dukungan dan fasilitas yang diberikan sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alessi, S. M. A., & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for Learning: Methods and Development* (3rd ed.). ISBN-13: 9780205276912.
- Aminah, S. (2020). *Pendidikan Karakter pada Anak Berkebutuhan Khusus di Lembaga Insan Cemerlang Desa Tanjung Sepreh Maospati Magetan*. 1(1), 32. <https://doi.org/10.54180/joeces.v1i1.3091>
- Ani Nur Aeni, Z. D. A. D. Y. S. R. S. (2022). Pengembangan Aplikasi "Cermin" untuk Menanamkan Pendidikan Karakter dalam Perspektif Islam di Sekolah Dasar Kelas V. *JPRD Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 5(1), 90. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd/article/view/7425>
- Aqobah, S. J., Fadliansyah, F., & Nursehah, U. (2025). Analisis Gaya Belajar pada Anak Disleksia di Sekolah. *Arus Jurnal Pendidikan (AJUP)*, 5(2), 216–217. <https://doi.org/10.57250/ajup.v5i2.1608>
- Dwi Putra, Y., & Reza Puspita, L. (2024). Identitas Kultural dalam Pendidikan Anak: Peran Orang Tua di Era Media Digital. *Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 5(1), 40. <https://doi.org/10.61519/tby.v5i1.69>
- Fauziah, N., & Nadlifah, N. (2021). Jenuh Belajar: Strategi Orang Tua dalam Membrosamai Anak Belajar di Masa Pandemi COVID-19. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 6(2), 101. <https://doi.org/10.14421/jga.2021.62-05>
- Haerunisa. (2023). Menumbuhkan Kepercayaan Diri pada Anak (Broken Home) dengan Terapi Adlerian Islami Haerunisa. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 5(4), 2141. <https://doi.org/10.47476/reslaj.v5i4.2140>
- Hasibuan, N. S. (2021). Pendampingan Orang Tua untuk Menstimulus Belajar Anak Disleksia. *Jurnal Anifa Studi Gender Dan Anak*, 2(1), 11–1. <https://doi.org/10.32505/anifa.v1i1.2427>
- Hidayatulloh, H. M. M. (2022). Peran Pola Asuh Orang Tua Dalam Proses Belajar Anak Disleksia Di Era Pandemi Covid-19. *Counseling AS SYAMIL: Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Islam*, 02(2), 22–23. <https://doi.org/10.24260/as-syamil.v2i2.755>
- Irdamurni, Kasiyatil, Zulmiyetri, & Taufan, J. (2018). Meningkatkan Kemampuan Guru pada Pembelajaran Membaca Anak Disleksia. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 2(2), 30–31. <https://doi.org/10.24036/jpkk.v2i2.516>
- Jingga, V. S., & Atika, T. (2023). Pembelajaran Kurikulum Fungsional pada Anak Berkebutuhan Khusus di Yayasan Pendidikan Dwituna Harapan Baru Kota Medan. *ABDISOSHUM: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sosial Dan Humaniora*, 2(1), 55–62. <https://doi.org/10.55123/abdisoshum.v2i1.1444>
- Lestari, Y., Elhefni, & Rohadi Wibowo, D. (2023). Analisis Kesulitan Membaca Bagi Anak Berkebutuhan Khusus (Disleksia). *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 77–80. <https://doi.org/10.62097/ad.v5i1.1397>

- Maisaroh, S., & Arifah, N. (2025). Pembelajaran Multisensori bagi Siswa Disleksia: Analisis Film Taare Zameen Par dan Implikasinya di Sekolah Dasar. *AS-SABIQUN Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(4), 853. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v7i4.5806>
- Primasari, I. F. N. D., & Supena, A. (2021). Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Disleksia Dengan Metode Multisensori di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1055>
- Purnomo, A., Azizah, I. N., Hartono, R., Hartatik, & Bawono, S. A. T. (2017). Pengembangan Game untuk Terapi Membaca Bagi Anak Disleksia dan Diskalkulia. *Jurnal SIMETRIS*, 8(2). <https://doi.org/10.24176/simet.v8i2.1351>
- Rahmania, I., & Nasir, B. (2024). Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Penggunaan Smartphone Pada Anak Remaja. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 32. <https://journal.bayfapublisher.com/index.php/cendekia/article/view/49/44>
- Rahmawati, L. E., Purnomo, E., Hadi, D. A., Wulandari, M. D., & Purnanto, A. W. (2022). Studi Eksplorasi Bentuk-Bentuk Gejala Disleksia pada Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4003–4013. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2495>
- Sianipar, E. R. M., Hidayat, F., Ranupatma, N. S., Hafilah, S., & Hamidah, S. (2024). Inovasi Pendidikan: Dampak Metode Pembelajaran terhadap Peningkatan Literasi Anak Disleksia. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 2(3), 41. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i3.3011>
- Sugiarto, H., Zahra, & Adiwiwardja, C. (2025). Analisis Efektivitas Media Pembelajaran Digit Al Interaktif Berbasis Aplikasi Ceriaku dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Disleksia di Kazama. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(6), 10528. <https://doi.org/10.36040/jati.v9i6.16507>
- Urrahmah, O. N., & Mas'ud, S. (2024). Strategi Guru dalam Menanamkan Karakter Mandiri pada Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Inklusi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 639. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/19891>
- Valencia, C., & Wardaya, M. (2024). Perancangan Buku Cerita Interaktif Mengenal Emosi Anak Attention Deficit Hyperactivity Disorder. *Jurnal SASAK: Desain Visual Dan Komunikasi*, 6(1), 192. <https://doi.org/10.30812/sasak.v6i1.3870>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1221. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Yani, M., & Pebrina, R. (2025). Optimalisasi Kompetensi Relegius Siswa Tunagrahita: Melalui Pendekatan Demonstrasi dan Drill di SLB Insan Mulia Payakumbuh. *SURAU: Journal of Islamic Education*, (2), 140. <https://www.jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/JPE/article/view/1649>
- Yuliananda, P. Q., & Sakti, N. C. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website dalam Bentuk Google Sites untuk Peserta Didik Kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 7(2), 18. <http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/JPE>
- Yuliasuti, P. R. (2019). Kompetensi Guru dalam menerapkan nila-nilai pendidikan inklusif di Sekolah Inklusi Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar. *Penguatan Karakter Berbasis Literasi Ajaran Taman Siswa Menghadapi Revolusi Industri 4.0*, 360. <https://www.semanticscholar.org/paper/Kompetensi-Guru-dalam-menerapkan-nila-nilai-di-Yuliasuti/f6fc697ff8de56256d8e2de1e72ce4faa88ff0a1>

