

---

## Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Game Secil pada Siswa Tunagrahita Ringan

*Jihan Ramadhani<sup>1\*</sup>, Setia Budi<sup>2</sup>*

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

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

---

**Kata kunci:**

Komunikasi Interpersonal,  
Anak GSA.

**ABSTRACT**

This study was motivated by the inability of children with ASD to convey messages in interpersonal communication. The purpose of this study was to describe the interpersonal communication patterns of children with autism spectrum disorders (ASD) at SLB 1 Sawahlunto. This study applied a descriptive qualitative method to identify interpersonal communication patterns in children with autism spectrum disorders (ASD). In data analysis, the Computer-Assisted Qualitative Data Analysis (CAQDAS) method was used with Nvivo 12 software. The data processing process included four stages: decontextualization, recontextualization, categorization, and compilation. The results of the study revealed the interpersonal communication patterns of children with autism spectrum disorders (ASD) in the school environment with teachers, parents, and peers. The results showed that interpersonal communication between children and teachers emphasized more on aspects of sympathy and openness, so that children often felt more comfortable interacting with teachers than with others. The communication pattern between children with ASD and parents focused more on aspects of support and positive attitudes, which caused children to be closer to their parents than to others. In contrast, interpersonal communication patterns between children with ASD and their peers emphasize similarities and sharing, which strengthens closeness and creates good communication between them.

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad pada anak tunagrahita ringan kelas I di SLBN Sungai Bahar. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji efektivitas media pembelajaran berbasis aplikasi game Secil. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan subjek dua siswa. Instrumen yang digunakan adalah tes di mana anak diminta menyebutkan, menunjukkan, dan membedakan huruf abjad. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I, FD memperoleh skor 61,53% dan IM 57,69%. Setelah intervensi lebih lanjut pada siklus II, skor meningkat menjadi 88,46% untuk FD dan 84,61% untuk IM. Kesimpulannya, penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi game secil secara signifikan meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad pada anak tunagrahita ringan kelas I di SLBN Sungai Bahar. Oleh karena itu, game secil sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak tunagrahita ringan di sekolah tersebut.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License. This license lets others remix, tweak, and build upon your work even for commercial purposes, as long as they credit you and license their new creations under the identical terms ©2018 by author and Universitas Negeri Padang.

---

### Pendahuluan

Anak berkebutuhan khusus umumnya menjalani pertumbuhan dan perkembangan yang tidak sama dengan anak normal. Salah satu jenisnya adalah anak tunagrahita yang memiliki kecerdasan rendah untuk usianya. Kondisi ini diatasi dengan memberikan pelayanan yang berkualitas dan setara (Widiastuti & Winaya, 2019). Anak tunagrahita terbagi dalam beberapa kelompok sesuai dengan

tingkat gangguan yang dialami, salah satunya tunagrahita ringan yang fisiknya normal namun mempunyai tingkat kecerdasan dibawah standar yang mengakibatkan gangguan berinteraksi dan bergaul, tetapi mereka masih mempunyai keterampilan yang bisa ditingkatkan pada aspek akademik yaitu membaca, menulis dan berhitung (Fitri & Damri, 2013).

Akibat kondisi perkembangan daya pikir yang kurang atau dibawah normal menjadikan anak tunagrahita ringan ini mempunyai permasalahan dalam proses pembelajarannya. Dalam hal pelajaran anak tunagrahita memiliki ingatan dan perhatian yang lemah, serta tidak mampu memperhatikan sesuatu hal dengan serius dan lama, karena itu anak tunagrahita membutuhkan strategi pembelajaran khusus yang tepat, yaitu dapat memberikan materi pelajaran yang dirancang seunik dan sesederhana mungkin agar mudah dipahami serta mudah untuk diterapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Kemampuan mengenal huruf merupakan hal yang sangat penting di pembelajaran akademik bagi setiap anak, tetapi sulit dipelajari untuk anak yang mengalami hambatan mental. Kemampuan membaca adalah mengerti informasi yang diberikan secara visual, tugas yang kompleks tersebut perlu dilakukan oleh anak tunagrahita ringan maupun sedang. Pesan atau informasi yang dipelajari selalu terkait dengan objek dan situasi sehari hari yang dekat dengan mereka. Pesan atau informasi tertulis menunjang kegunaan bagi kehidupan mereka sehari-hari. Kondisi tersebut perlu diatasi dengan pembelajaran membaca bagi tunagrahita menggunakan media yang mampu menarik perhatian dan dihayati sebagai bagian pokok dalam kehidupan sehari- hari. Dalam belajar membaca sangat berkaitan dengan kemampuan mengenal huruf, karena anak yang kesulitan dalam mengenal huruf tentunya akan kesulitan dalam belajar membaca. Materi mengenal huruf perlu diberikan kepada anak tunagrahita agar dapat membaca dan mampu mengikuti semua kegiatan pembelajaran disekolah. Selama ini proses pembelajaran yang berlangsung pada materi mengenal huruf pada siswa tunagrahita ringan masih bersifat konvensional.

Akibat kondisi perkembangan daya pikir yang kurang atau dibawah normal menjadikan anak tunagrahita ringan ini mempunyai permasalahan dalam proses pembelajarannya. Dalam hal pelajaran anak tunagrahita memiliki ingatan dan perhatian yang lemah, serta tidak mampu memperhatikan sesuatu hal dengan serius dan lama, karena itu anak tunagrahita membutuhkan strategi pembelajaran khusus yang tepat, yaitu dapat memberikan materi pelajaran yang dirancang seunik dan sesederhana mungkin agar mudah dipahami serta mudah untuk diterapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Kemampuan mengenal huruf merupakan hal yang sangat penting di pembelajaran akademik bagi setiap anak, tetapi sulit dipelajari untuk anak yang mengalami hambatan mental. Kemampuan membaca adalah mengerti informasi yang diberikan secara visual, tugas yang kompleks tersebut perlu dilakukan oleh anak tunagrahita ringan maupun sedang. Pesan atau informasi yang dipelajari selalu terkait dengan objek dan situasi sehari hari yang dekat dengan mereka. Pesan atau informasi tertulis menunjang kegunaan bagi kehidupan mereka sehari-hari. Kondisi tersebut perlu diatasi dengan pembelajaran membaca bagi tunagrahita menggunakan media yang mampu menarik perhatian dan dihayati sebagai bagian pokok dalam kehidupan sehari- hari. Dalam belajar membaca sangat berkaitan dengan kemampuan mengenal huruf, karena anak yang kesulitan dalam mengenal huruf tentunya akan kesulitan dalam belajar membaca. Materi mengenal huruf perlu diberikan kepada anak tunagrahita agar dapat membaca dan mampu mengikuti semua kegiatan pembelajaran disekolah. Selama ini proses pembelajaran yang berlangsung pada materi mengenal huruf pada siswa tunagrahita ringan masih

bersifat konvensional.

Huruf adalah sebuah grafem dari suatu sistem tulisan, misalnya alfabet Yunani dan aksara yang diturunkannya. Suatu huruf terkandung suatu fonem, dan fonem tersebut membentuk suatu bunyi dari bahasa yang dituturkannya. Setiap aksara memiliki huruf dengan nilai bunyi yang berbeda-beda. aksara jenis abjad, biasanya suatu huruf melambangkan suatu fonem atau bunyi. Huruf (abjad) adalah suatu kumpulan huruf berdasarkan urutan yang umum atau baku. Tata bahasa Indonesia yang baik dan benar, adapun huruf abjad tersebut yaitu A, B, C, D, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z. Huruf dapat berdiri sendiri namun juga dapat dikelompokkan membentuk suatu kelompok yang tersusun rapi sehingga mengandung arti dan kelompok huruf tersebut dinamakan kata. Jadi, dengan kata lain huruf digunakan untuk menyusun (merangkai) kata. Huruf yang berdiri sendiri biasanya 3 dikatakan sebagai lambang (simbol) yang biasa digunakan untuk menjelaskan suatu benda, dan tempat.

Peneliti melakukan studi pendahuluan di awal bulan Februari tahun 2024 dengan menganalisa hasil asesmen formatif, melakukan refleksi pembelajaran, dan melakukan wawancara dengan orang tua. Analisa dari hasil asesmen formatif yang dilakukan menunjukkan bahwa siswa belum mampu menyebutkan huruf abjad dari gambar yang ditunjuk oleh guru. Ketidakmampuan siswa ini terlihat melalui siswa belum mampu menjawab benar dari pengamatan pertanyaan lisan yang diberikan guru. Dari lima pertanyaan lisan, siswa hanya mampu menjawab satu pertanyaan secara benar.

Peneliti juga melakukan refleksi pembelajaran untuk mengevaluasi proses pembelajaran dan mengonfirmasi pencapaian siswa. Hasil refleksi dari proses pembelajaran yang telah dilakukan didapatkan bahwa guru telah mengajarkan materi sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dalam modul ajar. Guru juga sudah menggunakan media visual berupa gambar dua dimensi untuk membantu menjelaskan materi, namun belum mampu menarik perhatian siswa untuk menyimak penjelasan guru. Hal ini terlihat dari mudahnya siswa kehilangan konsentrasi belajarnya dengan seringnya siswa mengalihkan perhatian dari gambar yang diperlihatkan guru ke arah lainnya. Pada pembelajaran di kelas peneliti mengenalkan huruf abjad a sampai z (a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k, l, m, n, o, p, q, r, s, t, u, v, w, x, y, z) dimana diperoleh hasil anak juga tidak mampu mengucapkan secara keseluruhan dan hanya mengingat beberapa huruf saja. Pada hasil asesmen menunjukkan anak mengalami gangguan dalam menerima pelajaran FD dan IM lamban dalam menerima pelajaran serta sering salah dalam melakukan instruksi dari guru. Guru juga sering mengenalkan dan menerangkan tentang huruf abjad, tetapi anak belum dapat mengenal huruf abjad tersebut. Ketika guru juga memberikan instruksi kepada anak untuk menunjukkan huruf abjad yang ditulis dipapan tulis. Ketika guru juga memberi instruksi kepada anak untuk menunjukkan mana huruf (a) yang ditulis dipapan tulis, anak akan menunjukkan huruf (u). Guru juga sudah melakukan pendekatan dengan menyebut huruf abjad bersama serta guru menunjukkan huruf-huruf abjad yang ditulis di papan tulis, kemudian anak mengulang kembali apa yang telah diucapkan oleh guru saja, tanpa mampu menunjukkan huruf yang telah diucapkan tersebut.

Guru dalam mengenalkan huruf abjad kepada anak belum menggunakan media yang berbeda dan bervariasi. Guru hanya menggunakan papan tulis dan buku, yaitu dengan cara guru menuliskan huruf abjad dipapan tulis serta membaca huruf abjad tersebut. Untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad, peneliti tertarik untuk menggunakan media Pembelajaran berbasis aplikasi Secil yang disebut dengan media pembelajaran adalah alat yang dipakai guru untuk menyalurkan pesan antar

materi kepada siswa. Keterbatasan media dapat menghambat guru dalam menyampaikan materi mengenal huruf. Melalui media berbasis teknologi dapat menjadi alternatif untuk mempermudah guru dalam memberikan contoh. Media yang dianggap cocok dalam mengatasi masalah ini adalah media berbasis aplikasi secil untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia mengenai materi pengenalan huruf abjad.

Adapun media berbasis aplikasi secil ini membantu anak Tunagrahita untuk belajar cara mengenal huruf abjad, Aplikasi secil ini merupakan sebuah aplikasi yang didesain menarik dengan banyak warna dan pilihan permainan belajar yang bervariasi yang membuat anak tunagrahita dapat tertarik dengan pembelajaran mengenal huruf abjad. Aplikasi game secil ini dibuat agar dapat membantu anak-anak belajar mengenal huruf abjad. Di dalam game ini terdapat materi tentang mengenal huruf, baik itu huruf vokal, dan konsonan, membaca dengan satu, dua, dan tiga suku kata dan aplikasi ini juga ada permainan yang dapat mengasah kemampuan membaca pada anak. Aplikasi game secil memiliki kelebihan yaitu mudah dalam pemasangan aplikasi di gadget. Peneliti membatasi masalah meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad (menunjukkan, menyebutkan, membedakan) huruf abjad menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi secil. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf yaitu dengan aplikasi Game secil. Aplikasi secil adalah sebuah aplikasi yang diciptakan sebagai pembantu anak-anak dalam mengenal huruf. Aplikasi secil ini diciptakan oleh Solite Kids pada tahun 2016. Dimana aplikasi ini dibuat untuk membantu anak-anak usia 2-12 tahun dalam mengenal huruf dan membaca suku kata.

Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian tindakan dengan judul: “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Menggunakan Media Pembelajaran berbasis aplikasi game secil (Classroom Action Research di Kelas I SLB Negeri Sungai Bahar)“. Diharapkan hasil penelitian ini mempunyai banyak manfaat khususnya bagi guru serta peserta didik kelas I di SLB Negeri Sungai Bahar.

## Metode

Penelitian yang digunakan merupakan jenis Penelitian Tindakan kelas (PTK). Yang mana peneliti bekerja sama dengan pihak sekolah baik guru maupun kepala sekolah dengan tujuan utama untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad pada siswa tunagrahita khususnya pada kelas I di SDLBN Sungai Bahar. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu penelitian yang dilakukan guru atau pun penyelenggara pendidikan lainnya dan dilakukan secara sistematis dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi., cara belajar guru dan cara belajar siswa (Miaz, 2015).

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa yang berada dikelas I tunagrahita ringan di SLBN Sungai Bahar, berjumlah 2 orang yang berinisial FD dan IM dengan berjenis kelamin laki-laki. Peneliti disini sebagai pelaksana dan juga sebagai pegamat karena sekaligus menjadi gurunya. Penelitian telah dilaksanakan pada bulan Mei - Juni 2024 yang bertempat di Desa Panca Bakti Unit 5 Sungai Bahar, Muaro Jambi, Jambi. Pengamatan akan dilakukan pada anak kelas I SDLB. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) dengan menggunakan setting tertutup. Setting tertutup adalah dimana yang pelaksanaannya di ruangan kelas I SLBN Sungai Bahar. Hal ini digunakan setting tertutup karena di dalam ruangan tersebut anak lebih dapat berkonsentrasi

dan tidak terganggu oleh siswa lain serta ruangan yang lebih nyaman, sehingga proses pembelajaran dapat lebih berjalan dengan lancar. Setting penelitian bertempat SLBN Sungai Bahar pada peserta didik tunagrahita ringan dimana peneliti sebagai pelaksana sekaligus juga pegamat (gurunya).

### Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas I tunagrahita ringan di SLBN Sungai Bahar. Penelitian ini dilangsungkan dengan dua siklus tentang bagaimana proses yang dilakukan untuk dapat menunjukkan, membedakan, menyebutkan huruf abjad. Peneliti disini sebagai pelaksana dan juga sebagai pegamat karena sekaligus menjadi gurunya.

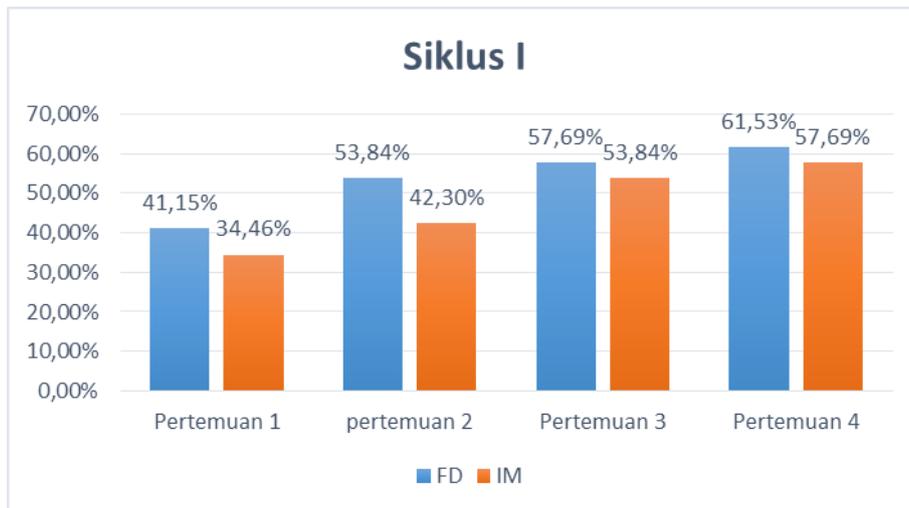
Pelaksanaan penelitian ini dilatarbelakangi oleh tingkat kemampuan mengenal huruf abjad pada anak tunagrahita yang masih sangat rendah dan cenderung tidak mengetahui huruf abjad. Hal ini disebabkan pada media pembelajaran yang sebelumnya yaitu hanya menggunakan papan tulis yang tidak begitu efektif karena tidak adanya media yang tidak dapat menunjukkan huruf abjad kepada siswa, Selain itu terkadang media yang digunakan hanya berupa papan tulis dengan cara pembelajaran dengan komunikasi satu arah yang menyebabkan kejenuhan dalam belajar mengenal huruf abjad.

Dalam pembahasan antar siklus yang telah dilakukan sebanyak dua kali serta masing-masing siklus telah dilaksanakan sebanyak sempat kali pertemuan. Peneliti menggunakan teknik analisis data yang bersifat kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif berisi berupa informasi yang berbentuk grafik, dimana merupakan hal yang menjelaskan tentang peningkatan hasil belajar siswa tunagrahita ringan dalam meningkatkan kemampuan Mengenal huruf abjad melalui media game *Secil*. Data kualitatif menggambarkan data berupa informasi proses pelaksanaan pembelajaran mengenal huruf abjad dengan game *secil*. Analisis data ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah yaitu : Bagaimana proses meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad dengan menggunakan media pembelajaran game *secil* untuk anak tunagrahita kelas 1 SDLBN Sungai Bahar ?”

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad pada anak tunagrahita ringan menggunakan media game *Secil* dapat dilihat sebagai berikut: Tahap awal pembelajaran sebagai pelaksana tindakan, Kemampuan awal mengenal huruf abjad melalui game *secil* sebelum diberikan tindakan. Berdasarkan hasil pertanyaan yang diberikan oleh peneliti kepada anak pada saat sebelum diberikan tindakan tentang mengenal huruf abjad menggunakan media game *secil* adalah FD sebesar 30,76% dan IM sebesar 15,38%. Pada kegiatan inti, peneliti melakukan kegiatan mengenal huruf abjad dengan menggunakan media game *secil* yang sudah disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan siswa, yaitu sebagai berikut : Guru memberikan penjelasan sederhana media game *secil*, kemudian guru menyiapkan media game *secil* yang sudah diinstall di gadget/hp, dan membuka aplikasi game *secil* dan tunggu hingga proses loading selesai. Kegiatan penutup, peneliti kembali menanyakan pemahaman siswa terhadap kemampuan meningkatkan pengenalan huruf abjad yakni mengenal huruf-huruf abjad saat kegiatan pembelajaran kemampuan mengenal huruf abjad. Sebelum pulang peneliti menutup pembelajaran dengan membimbing siswa berdoa sebelum pulang dan meminta siswa merapikan kelas. Kolaborator yang bertugas sebagai pegamat bersama dengan peneliti melakukan evaluasi untuk melihat persentase kemampuan individual setiap.

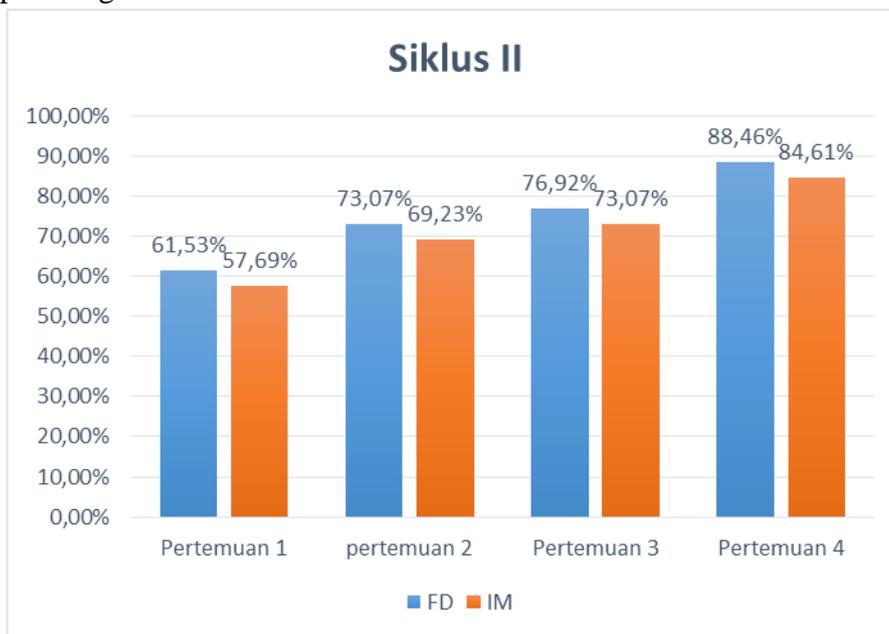
Kemampuan mengenal huruf abjad pada anak Tunagrahita ringan menggunakan media game

Secil pada siklus I. Pada siklus I peneliti memberikan tindakan dengan menggunakan media game *Secil* kepada anak. Melalui media ini guru mengajak anak mengenal huruf abjad pada media yang disediakan. Mulai dari huruf A-M, huruf kecil dan huruf besar secara berurutan.



Grafik. 1 Siklus 1

Pada siklus II peneliti memberikan pembelajaran lanjutan dari siklus I, yang mana pembelajaran yang peneliti berikan sesuai dengan modul ajar yang telah peneliti rencanakan dengan menggunakan media Game *Secil* dengan 4 kali pertemuan. Adapun hasil dari penelitian pada siklus II ini dapat dilihat pada bagan dibawah ini:



Grafik 2. Siklus II

Dari diagram diatas terlihat bahwa kemampuan mengenal huruf abjad pada anak telah mengalami peningkatan yang lebih baik walaupun masih ada yang kurang daripada di siklus I, bahkan

salah satu anak sudah sampai angka skor maksimal. Adapun rincian yang didapatkan oleh anak adalah sebagai berikut, FD pada pertemuan 1 – 4 secara urut mendapatkan angka 46,15% ; 53,84% ; 57,69% ; 61,53%, kemudian skor nilai yang didapatkan IM pada setiap pertemuannya secara urut adalah 34,46% ; 42,30% ; 53,84% ; 57,69%. Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam mengenal huruf abjad dengan indikator menyebutkan, membedakan, dan menunjukkan huruf abjad pada anak tunagrahita sudah mencapai skor penilaian. Maka peneliti memutuskan untuk menghentikan penelitian pada siklus II karena dirasa sudah berhasil dalam menguasai mengenal huruf abjad dan sudah mencapai skor maksimal.

Pembahasan dari hasil penelitian ini kali ini didapatkan dari hasil jawaban dari pertanyaan penelitian tentang apakah media Game Secil dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad pada anak tunagrahita ringan di SLBN Sungai Bahar. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Media game Secil merupakan sebuah media berbentuk game yang dilengkapi dengan audio yang dapat memudahkan anak dalam belajar mengenai huruf abjad dan banyak fitur-fitur yang menarik yang dapat memberikan pengetahuan yang lebih banyak lagi.

Dalam pelaksanaan siklus I dan II yang dilaksanakan selama 4 kali pertemuan dari masing-masing siklus yang dilaksanakan dari tanggal 22 Mei – 31 Mei 2024 yang diujikan melalui sebuah tes yang diberikan kepada anak sebagai instrument pengumpulan hasil penelitian pada akhirnya hampir semua dijawab oleh anak, meski ada beberapa yang kurang tepat. Secara rinci hasil penelitian terkait kemampuan mengenal huruf abjad pada anak tunagrahita ringan.

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian didapatkan bahwa pada proses pembelajaran melalui gamesecil untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad pada anak tunagrahita ringan dapat berjalan dengan baik, dan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun di awal penelitian. Hal ini terlihat dari terjalannya komunikasi yang baik antara siswa, peneliti dan pengamat, yang berhubungan dengan materi yang disampaikan. Anak Tunagrahita merupakan anak yang memiliki inteligensi yang signifikan berada dibawah rata-rata Satu layanan yang dapat diberikan kepada anak tunagrahita yakni pembelajaran. Huruf Abjad ialah bagian dari pembelajaran Bahasa Indonesia yang dapat diperoleh anak tunagrahita ringan. Penulis memilih media game secil yang diharapkan mampu membantu anak disabilitas tunagrahita ringan untuk lebih menguasai suatu kemampuan seperti mengenal huruf abjad.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan SLBN Sungai Bahar, yang mana penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus dan masing-masing siklus terdiri dari empat pertemuan, maka dapat disimpulkan bahwa media game Secil dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad anak tunagrahita ringan. Penelitian dilakukan dengan menyediakan media berupa game Secil dengan menyebutkan, membedakan dan menunjukkan setiap huruf abjad. Kemudian siswa diminta untuk dapat menyebutkan, membedakan, dan menunjukkan huruf abjad. Kesimpulan ini dapat diambil dari hasil kemampuan anak mulai dari sebelum mengenal huruf abja sampai setelah mendapatkan tindakan dari siklus I dan siklus II. Kemampuan anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf abja telah mencapai skor maksimal dalam persentase mengenal huruf abjad

## Daftar Rujukan

- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Astati. (2001). *Pendidikan dan Pembinaan Karier Penyandang Tunagrahita Dewasa*. Jakarta: Depdikbud.
- Widiastuti, N. L. G. K., & Winaya, I. M. A. (2019). *Prinsip Khusus Dan Jenis Layanan Pendidikan Bagi Anak Tunagrahita*. Jurnal Santiaji Pendidikan (Jsp), 9(2)
- Fitri, E., & Damri, Y. H. (2013). *Meningkatkan Kemampuan Operasi Pengurangan Melalui Metode Drill Bagi Anak Tunagrahita Ringan*. Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus, 2(3).
- Hardiyanti, F. P., & Azizah, N. (2019). *Multimedia of Educational Game for Disability Intellectual Learning Process: A Systematic Review*. 296(Icsie 2018), 360–368. <https://doi.org/10.2991/icsie-18.2019.66>.
- Khairiyah, K. Y., Lestari, T., Dianasari, E. L., Wisma, N., Karimun, U., & Abstract, A. (2019). *Pelatihan Kompetensi Guru Sekolah Inklusif Dalam Pemahaman Anak Berkebutuhan Khusus Di Kabupaten Karimun*. Jurnal Pendidikan MINDA, 1(1), 61–69.
- Laila, Salimatul Mardiah, and Damri Damri. (2023) "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Menggunakan Media Tiga Dimensi pada Anak Tunagrahita Ringan." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* : 1735-1744.
- Hasniati, Hasniati (2013). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Melalui Media Gambar Bagi Anak Tunagrahita Ringan Kelas D3/C (Penelitian Tindakan Kelas di SLB YAMIK Bayang)*. Diss. Universitas Negeri Padang.
- Nurcholis, Faradhila Aziz, and Nur Azizah (2017) "Pengaruh mobile application marbel huruf terhadap kemampuan mengenal huruf anak tunagrahita ringan kelas II di slb negeri wonogiri." *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)* 13.2 : 41-56.
- Sugiyono. (2019). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.