

VOLUME 11	NOMOR 1	MEI 2025
Artikel Masuk 23 Mei 2025	Revisi 29 Mei 2025	Diterima 30 Mei 2025
	Publikasi 31 Mei 2025	

PENGARUH PERMAINAN SUSUN KATA TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PEMULAAN SISWA DENGAN HAMBATAN INTELEKTUAL KELAS V DI SLB BANGUN PUTRA KASIHAN BANTUL

THE EFFECT OF WORD ARRANGEMENT GAMES ON THE EARLY READING ABILITY OF FIFTH-GRADE STUDENTS WITH INTELLECTUAL DISABILITIES AT SLB BANGUN PUTRA KASIHAN BANTUL

Luqman Hidayat¹, Anisa Aftur Ayni²

^{1,2} Universitas PGRI Yogyakarta

Corresponding Author: luqman@upy.ac.id*

ABSTRAK

Kemampuan membaca permulaan merupakan keterampilan dasar yang penting bagi siswa dengan hambatan intelektual, karena berpengaruh terhadap kemandirian dan perkembangan akademik mereka. Namun, banyak siswa dengan hambatan intelektual mengalami kesulitan dalam mengenali huruf, menyusun suku kata, dan memahami kata sederhana. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan susun kata terhadap kemampuan membaca permulaan siswa dengan hambatan intelektual kelas V di SLB Bangun Putra Kasihan Bantul. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain one group pretest-posttest. Sampel penelitian terdiri dari lima siswa dengan hambatan intelektual yang dipilih melalui purposive sampling. Instrumen yang digunakan adalah tes membaca permulaan. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji Wilcoxon untuk melihat perbedaan hasil sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam kemampuan membaca permulaan siswa setelah diberikan intervensi dengan permainan susun kata. Permainan ini membantu siswa dalam mengenali huruf, menyusun kata, dan memahami makna kata dengan lebih baik. Kesimpulan dari penelitian ini adalah permainan susun kata efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa dengan hambatan intelektual. Oleh karena itu, permainan ini dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran membaca di SLB.

Kata Kunci: permainan susun kata, membaca permulaan, hambatan intelektual

ABSTRACT

Early reading skills are essential for students with intellectual disabilities as they influence their independence and academic development. However, many students with intellectual disabilities struggle with letter recognition, syllable formation, and understanding simple words. This study aims to determine the effect of the word arrangement game on early reading skills in fifth-grade students with intellectual disabilities at SLB Bangun Putra Kasihan Bantul. This study employs a quasi-experimental method with a one-group pretest-posttest design. The research sample consists of five students with intellectual disabilities selected through purposive sampling. The instrument used is an early reading test. Data were analyzed using descriptive statistics and the Wilcoxon test to assess differences in results before and after treatment. The findings indicate a significant improvement in students' early reading skills after intervention using the word arrangement game. This game helps students recognize letters, form words, and better understand word meanings. The study concludes that the word arrangement game is effective in enhancing early reading skills in students with intellectual disabilities. Therefore, this game can be an alternative method for teaching reading in special schools.

Keywords: word arrangement game, early reading, intellectual disabilities



PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hak setiap warga negara, dimana setiap orang berhak berkembang dan berperan dalam masyarakat, tanpa terkecuali siswa berkebutuhan khusus. Melalui pendidikan, mereka dapat menjadi individu yang mandiri dan memiliki keterampilan yang berguna untuk masa depan. Undang-Undang Sistem 8 Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2023 Bab I Pasal 1, Bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Pristiwanti dkk., 2022).

Siswa dengan keterbatasan intelegensi atau tunagrahita, juga dikenal sebagai Maron atau debil yang memiliki IQ di bawah rata-rata, biasanya antara 68-52 menurut pendapat skala binet. Sedangkan menurut pendapat WISC siswa dengan hambatan intelektual memiliki IQ antara 69-55. Perkembangan Intelektual siswa dengan hambatan intelektual lebih lambat daripada perkembangan siswa usia normal. Secara umum, siswa dengan hambatan intelektual mengalami kesulitan dalam menyusun kata padahal dirasa sangat penting bagi mereka untuk memiliki kemampuan membaca, menulis dan berhitung. Siswa yang mengalami hambatan intelektual menghadapi sejumlah masalah akademik seperti membaca, menulis, dan berhitung, hal ini dikarenakan mereka mengalami hambatan intelegensi. Salah satu klasifikasi anak hambatan intelektual adalah hambatan intelektual ringan. Meskipun siswa dengan hambatan intelektual ringan memiliki kesulitan dalam menerima hal kompleks namun siswa dengan hambatan intelektual ringan masih perlu utnuk diajarkan membaca, menulis dan berhitung. Keterampilan yang perlu dimiliki dari tiga kegiatan akademik yang sudah disebutkan sebelumnya yaitu keterampilan membaca, hal ini berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari siswa untuk memahami bacaan sebagai bentuk mendapatkan informasi.

Membaca merupakan aktivitas yang menggunakan kemampuan visual dan juga memori. Ketika membaca tentunya seseorang perlu membedakan bentuk huruf dan juga cara pelafalannya. Kegiatan membaca juga dapat dilakukan dengan bersuara atau baca di dalam hati. Manfaat membaca bagi seseorang yaitu untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan. Sehingga membaca sangat penting untuk diajarkan kepada setiap siswa, oleh karena itu pemelajaran membaca juga harus diajarkan kepada siswa dengan hambatan intelektual yang masih berada di sekolah dasar.

Kegiatan pembelajaran pada tingkatan SD terdapat keterampilan membaca. Pembelajaran membaca dibagi menjadi dua yaitu membaca permulaan dan membaca pemahaman. Membaca permulaan merupakan tahap awal untuk anak memahami cara membaca dan juga bentuk dari huruf dalam bacaan. Pada tahap membaca permulaan merupakan hal penting sebelum anak melanjutkan ke langkah yang berikutnya (Lestari dkk., 2021). Supaya pembelajaran menjadi tidak monoton atau membosankan, media pembelajaran harus dibuat untuk membantu pengajar menyampaikan materi yang diajarkan. Namun sebuah media harus menyesuaikan karakteristik siswa (Rejeki dkk., 2020). Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk mengajar siswa. Tujuannya untuk membantu guru memberikan materi yang akan disampaikan dan membuat siswa mudah memahami materi tersebut. Media diperlukan dalam mendidik siswa berkebutuhan khusus karena kemampuan setiap siswa berbeda, salah satunya adalah siswa dengan hambatan intelektual yang memiliki keterbatasan pengetahuan, sehingga pemanfaatan media sangat penting. Agar tujuan pembelajaran dapat dicapai, guru harus dapat mengelola proses pembelajaran di kelas dengan baik



. Siswa dengan hambatan intelektual yang mengalami kesulitan membaca dan terdapat siswa dengan hambatan intelektual disertai disleksia yang mengalami kesulitan dalam membedakan huruf yaitu sulit membaca huruf konsonan yang berada di akhir kata. Selain itu, siswa seringkali terbalik membedakan antara huruf "n" dengan huruf "m", huruf "b" dengan huruf "d" dan huruf lainnya yang memiliki cukup kesamaan bentuk serta mengeja terbata-bata. Kata disleksia berasal dari bahasa Yunani yaitu dyslexia, dalam bahasa Yunani "dys" memiliki arti kesukaran dan "lexis" yang memiliki arti berbahasa, dan jika digabungkan memiliki arti kesukaran dalam berbahasa. Arti Disleksia secara sederhana yaitu gangguan yang ada pada kemampuan berbahasa khususnya pada membaca sehingga anak mengalami kesulitan saat membaca suatu kalimat karena kesulitan dalam memahami dan membedakan huruf. Hal tersebutlah yang menjadikan seorang anak mengalami kesulitan dalam belajar. Anak Disleksia perlu mendapatkan perhatian khusus dari guru agar mereka dapat mengikuti pembelajaran demi pembelajaran dengan baik, namun tidak mudah bagi guru dalam pengimplementasian pembelajaran keterampilan sosial pada anak Disleksia (Hidayat 2019).

Secara umum siswa tunagrahita ringan mengalami kesulitan dalam membaca permulaan seperti : atensi, daya ingat dan persepsi (membedakan bunyi) yang sering kali memiliki dampak negatif disaat mengikuti proses belajar membaca permulaan, akibatnya diantara mereka banyak yang gagal dalam membaca (Suksa 2014:3). Siswa tunagrahita ringan meskipun tingkat kecerdasan terhambat, namun mereka mempunyai kemampuan untuk berkembang dalam bidang pelajaran akademik meskipun tidak maksimal. Berdasarkan pendapat di atas, siswa tunagrahita mengalami keterbatasan dalam kecerdasan dan kemampuan sosial, yang mengakibatkan hambatan dalam perkembangan mereka, termasuk dalam kemampuan akademik seperti membaca. Siswa tunagrahita yang memiliki usia sama dengan anak normal, namun memiliki kemampuan akademik yang berbeda. Beberapa kesulitan yang mungkin mereka alami dalam membaca meliputi kesulitan dalam melaftalkan huruf, mengurangi atau menyelipkan huruf dalam kata, serta kesulitan dalam mengucapkan kata secara benar.

Adapun penelitian terdahulu yang membahas tentang kemampuan membaca permulaan, antara lain oleh Chika Nabila Mustika, Patra Aghtiar Rakhman, Siti Rokhmanah dengan judul Penggunaan Papan Susun Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Kelas I Di SD Negeri Banjarsari 5. Kesamaan dalam penelitian tersebut yaitu tentang susun kata. Perbedaan dalam penelitian tersebut yaitu media bukan berbentuk papan serta pendekatan penelitian yang digunakan merupakan pendekatan kualitatif. Hal ini berbeda dengan pendekatan yang digunakan peneliti yakni kuantitatif.

Selanjutnya, Nurasyah Dalimunthe, Dara Fitrah Dwi dengan judul Pengembangan Media Papan Susun Kata Pada Tema 5 Subtema 1 Membaca Menulis Permulaan di Kelas I SDN Banjar. Kesamaan dalam penelitian tersebut yaitu tentang susun kata dan menggunakan pendekatan kuantitatif. Perbedaan dalam penelitian tersebut yaitu media bukan berbentuk papan.

Terakhir, Rahmat Saleh & Zulfandi dengan judul GAME EDUKASI SUSUN KATA BERBASIS J2ME. Penelitian ini membahas tentang belajar menggunakan aplikasi game edukasi susun kata berbasis J2ME, dengan tujuan memberikan pelatihan dan mendidik anak-anak untuk terus belajar dan mengembangkan pola berfikir mereka, sehingga mereka dapat bermain sekaligus belajar menyusun kata, sehingga memberikan nilai positif bagi anak-anak. Kesamaan dalam penelitian tersebut yaitu tentang permainan susun kata. Perbedaan dalam penelitian tersebut yaitu menggunakan aplikasi sedangkan peneliti menggunakan media karton.



Permainan susun kata merupakan proses atau aturan dalam bahasa untuk mengatur urutan kata-kata dalam kata agar membentuk makna yang jelas dan tepat sesuai dengan tata bahasa yang berlaku dalam suatu bahasa tertentu. Proses ini melibatkan penggunaan kata-kata, frasa, dan klausa dalam struktur yang benar untuk menyampaikan pesan atau informasi dengan efektif. Media susun kata ini merupakan media pembelajaran untuk menyampaikan materi ajar dengan menggunakan kata-kata singkat dalam bentuk permainan sehingga siswa dapat menerima pembelajaran yang telah disampaikan guru. Penerapan media pembelajaran susun kata ini diharapkan dalam proses pembelajaran lebih menarik agar siswa menjadi minat atau tertarik untuk belajar, memudahkan dalam memahami konsep-konsep dalam ingatan siswa, selain itu siswa juga diarahkan untuk lebih aktif.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, dengan desain “one group pre-test post-test design”, yaitu sebuah eksperimen yang dilakukan pada suatu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol ataupun kelompok pembanding. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes kemudian membantingkan hasil tes sebelum pemberian perlakuan dan tes setelah pemberian perlakuan sehingga dapat dilakukan perbandingan antara pretest dan posttest untuk mengetahui efektifitas perlakuan. Uji statistic yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan alisis Wilcoxon Sign Rank Test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

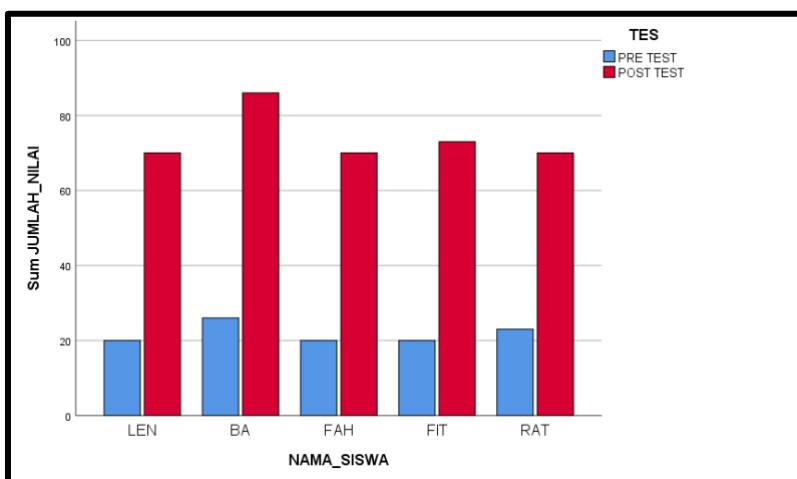
Perlakuan dalam penelitian ini dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan dengan memberikan permainan susun kata dengan diawali pretest dan di akhiri posttest untuk mengetahui nilai sebelum dan setelah dikenai perlakuan.

Tabel 1. Perbandingan Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

No	Nama Siswa	Nilai <i>Pre-test</i>	Nilai <i>Post-test</i>
1	LEN	20	70
2	BA	26	86
3	FAH	20	70
4	FIT	20	73
5	RAT	23	70
Rata-Rata		21,8	73,8

Tabel perbandingan diatas menunjukkan nilai uji kompetensi sebelum mendapatkan perlakuan dan setelah mendapatkan perlakuan menunjukkan perbedaan yang cukup besar. Tabel diatas menunjukkan bahwa rata-rata nilai sebelum diberi perlakuan atau *treatment* menunjukkan nilai sebanyak 21,8 % sedangkan rata-rata nilai setelah diberikan perlakuan atau *Post-test* menunjukkan nilai sebanyak 73,8 %. Dari hasil tabel nilai *Pre-test* dan *Post-test* diatas maka dapat disajikan histogram perbandingan nilai seperti dibawah ini :





Grafik 1. Perbandingan Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

Berdasarkan grafik histogram yang dipaparkan diatas dapat diketahui bahwa terlihat perbandingan nilai uji kompetensi sebelum diberikan *treatment* (*Pre-test*) dan sesudah diberikan *treatment* (*Post-test*). Grafik histogram diatas dapat dijelaskan bahwa nama responden terletak dibawah dan dibuat dengan nama inisial kemudian pada nilai *Pre-test* dan *Post-test* memiliki rentang nilai 0 sampai 100. Pada histogram diatas hasil nilai *Pre-test* dapat dilihat pada warna biru sedangkan hasil nilai *Post-test* dapat dilihat pada diagram batang warna merah. Dari diagram batang diatas dapat dilihat bahwa peningkatan dari nilai *Pre-test* atau diberi *treatment* ke nilai *Post-test* setelah diberi *treatment*. Adapun hasil analisis deskriptif nilai *Pre-test* dan nilai *Post-test* setelah diberi perlakuan seperti sebagai berikut:

Tabel 2. Analisis deskriptif Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

		Statistics	
		soal Post-test	soal Pre-test
N	Valid	5	5
	Missing	0	0
Mean		73.80	21.80
Std. Error of Mean		3.105	1.200
Median		70.00	20.00
Mode		70	20
Std. Deviation		6.943	2.683
Variance		48.200	7.200
Skewness		2.055	1.258
Std. Error of Skewness		.913	.913
Kurtosis		4.256	.312
Std. Error of Kurtosis		2.000	2.000
Range		16	6
Minimum		70	20
Maximum		86	26
Sum		369	109

Nilai data tes awal yaitu sebelum diberikan *treatment* menunjukkan rata-rata nilai *Pre-test* kemampuan membaca permulaan siswa dengan hambatan intelektual kelas V sebanyak 21,8 dengan nilai terendah 20 dan nilai tertinggi 26 sedangkan *median* atau nilai



tengah pada tes awal sebelum mendapatkan *treatment* yaitu 20 dengan simpangan baku yaitu 2,683 kemudian pada tes akhir atau *Post-test* menunjukkan bahwa rata-rata nilai kemampuan membaca permulaan siswa dengan hambatan intelektual kelas V menunjukkan nilai sebanyak 73,8 dengan nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 86 dengan nilai tengah 70 dan simpangan baku 6,943. Berdasarkan tabel diatas terdapat perbedaan antara nilai rata-rata dalam tes awal (*Pre-test*) dan tes akhir (*Post-test*) dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan angka yang cukup tinggi.

Tabel 3. Hasil tes *statistic*

Test Statistics^a	
soal Post-test - soal Pre-test	
Z	-2.032 ^b
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	.042
b. Based on negative ranks.	

Berdasarkan hasil tes statistik menunjukkan Z_{hitung} sebanyak -2,032 dengan *probabilitas* 0,042, yang di bawah 0,05. Maka analisis *wilcoxon Rank Rank test* lebih kecil daripada kesalahan atau *margin eror* sebanyak 5% ($\alpha=0,05$). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan permainan susun kata terhadap kemampuan membaca siswa dengan hambatan intelektual kalas V di SLB Bangun Putra Kasihan Bantul. Sehingga hipotesis penelitian ini berbunyi "Ada Pengaruh Permainan Susun kata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Dengan Hambatan Intelektual Kelas V di SLB Bangun Putra Kasihan Bantul" yaitu signifikan dan dapat diterima kebenarannya.

Membaca merupakan salah satu keterampilan dasar yang menjadi fondasi bagi perkembangan akademik siswa. Menurut Tarigan (2015), membaca adalah suatu proses yang kompleks yang melibatkan kemampuan mengenali, memahami, serta menafsirkan lambang-lambang tertulis. Bagi siswa dengan hambatan intelektual, kemampuan membaca permulaan sering kali menjadi tantangan karena adanya keterbatasan dalam aspek kognitif, memori, serta pemrosesan informasi (Smith, 2018). Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menarik diperlukan untuk membantu mereka dalam mengembangkan keterampilan membaca.

Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan susun kata memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa dengan hambatan intelektual. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati (2020), yang menyatakan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, terutama bagi mereka yang memiliki kebutuhan khusus. Permainan susun kata memungkinkan siswa belajar membaca dengan cara yang lebih menyenangkan, sehingga mengurangi kejemuhan dalam pembelajaran yang bersifat repetitif.

Dari perspektif teori belajar, pendekatan ini dapat dijelaskan melalui teori behaviorisme yang dikembangkan oleh Skinner (1957). Dalam teori ini, pembelajaran terjadi melalui stimulus dan respons, di mana siswa diberikan rangsangan dalam bentuk permainan yang menarik, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka dalam kegiatan membaca. Melalui permainan susun kata, siswa memperoleh penguatan positif saat berhasil menyusun kata dengan benar, yang pada akhirnya meningkatkan keterampilan membaca mereka.



Selain itu, teori konstruktivisme Piaget (1952) juga mendukung efektivitas permainan susun kata dalam pembelajaran membaca permulaan. Piaget menekankan bahwa anak-anak belajar dengan membangun sendiri pengetahuan mereka melalui pengalaman langsung. Dalam hal ini, permainan susun kata memberikan pengalaman konkret kepada siswa dalam mengenali huruf, menyusun kata, dan memahami maknanya, sehingga memudahkan mereka dalam menyerap konsep membaca.

Lebih lanjut, penelitian yang dilakukan oleh Johnson & Myklebust (2021) menunjukkan bahwa strategi multisensori dalam pembelajaran membaca sangat efektif untuk siswa dengan hambatan intelektual. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar membaca dengan melihat huruf, tetapi juga dengan menyentuh dan menyusun kata, yang memperkuat pemahaman mereka melalui berbagai indra. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian ini, di mana siswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam mengenali huruf, menyusun kata, dan memahami makna kata setelah diberikan intervensi melalui permainan susun kata.

Selain manfaat kognitif, penggunaan permainan susun kata juga berdampak pada aspek sosial dan emosional siswa. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Sukmawati (2021), pendekatan berbasis permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan kepercayaan diri dan interaksi sosial siswa dengan hambatan intelektual. Siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam proses belajar, sehingga menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih positif.

Berdasarkan hasil penelitian ini dan dukungan dari berbagai teori serta penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa permainan susun kata merupakan metode yang efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa dengan hambatan intelektual. Oleh karena itu, pendekatan ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran membaca di SLB, guna membantu siswa memperoleh keterampilan literasi dasar yang lebih baik.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan susun kata berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa dengan hambatan intelektual kelas V di SLB Bangun Putra Kasihan Bantul. Analisis hasil pretest dan posttest menggunakan uji Wilcoxon menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam mengenali huruf, menyusun suku kata, serta memahami kata sederhana setelah diberikan intervensi. Permainan susun kata terbukti menjadi strategi pembelajaran yang efektif, karena dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan serta bermakna. Dengan demikian, permainan susun kata dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran membaca permulaan di Sekolah Luar Biasa (SLB), khususnya bagi siswa dengan hambatan intelektual.

REFERENSI

- Abdullah, Karimuddin dkk. METODOLOGI PENELITIAN KUANTITATIF.
- Abdullah Sani, Ridwan. 2014. Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Ana Widayastuti. 2017. Anak Gemar Baca Tulis. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Amruddin dkk., 2022. *METODOLOGI PENELITIAN KUANTITATIF*. dedit oleh F.



Sukmawati. Sukoharjo: PENERBIT PRADINA PUSTAKA.

- Andera, G., Armariena, D. N., & Noviati, N. (2023). Pengaruh Permainan Susun Kata Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Kalimat Efektif Pada Kelas V SD Negeri 69 Palembang. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(2), 306-315.
- Aris, shoimin. (2014). 68 Media Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Asmanita, M., Madjid, N., & Maspika, S. (2019). Peran Orang Tua Dalam Membentuk Kemandirian Anak Usia Dini Di Desa Tanjung Berugo Kecamatan Lembah Masurai Kabupaten Merangin (Doctoral dissertation, Uin Sulthan Thaha Saifuddinjambi)
- Atmaja, Jati Rinarki. 2019. Pendidikan Dan Bimbingan Anak Berkebutuhan Khusus. Bandung: Penerbit Remaja Rosdakarya
- Hadiana, Latifah Hilda dkk. (2018). “Penggunaan Media Bigbook Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Kalimat Sederhana”. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, IV(2): 216-217.
- Dafit, Febrina. 2017. “Pengaruh Media Pembelajaran Multiliterasi Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 1(1):87–100. doi: 10.24036/jippsd.v1i1.7937.
- Dalman. 2017. Keterampilan Membaca. Jakarta: PT RAAGRAFINDO PERSADA
- Haifa, Nisrina, Ahmad Mulyadiprana, and Resa Respati. (2020). Pengenalan Ciri Anak Pengidap Disleksia.” *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 21–32.
- Hamalik, Oemar. (2015). Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ihsana, 2017. Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ihwana. 2016. Pengaruh Media Kartu Huruf Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia Siswa Kelas I Sd Inpres Sambung Jawa 3 Kecamatan Mamajang Kota Makassar. Skripsi Universitas Muhammadiyah Makassar: tidak diterbitkan.
- Kalalo, Debie K. R. dkk. 2022. “Tingkat penggunaan teknologi informasi dan dampaknya pada kreativitas pembelajaran guru-guru sekolah luar biasa di Provinsi Sulawesi Utara Indonesia.” *Jote (Journal on Teacher Education)* 4(2):41–47.
- Kemis dan Ati Rosnawati. 2013. Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Tuna Grahita. Jakarta: Luxima Metro Media
- Kharizmi, Muhammad. 2015. “Kesulitan Siswa Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi.” *Jurnal Pendidikan Almuslim* II(2):11–21
- Lafiana, Nera Artati dkk. 2022. “Problematika Guru Dalam Membelajarkan Anak BerkebutuhanKhusus.” *Journal of Classroom Action Research* 4(2):81–86. doi: 10.29303/jcar.v4i1.1686.
- Laily, I. F. (2014). Hubungan Kemampuan Membaca Pemahaman dengan Kemampuan Memahami Soal Cerita Matematika Sekolah Dasar. Eduma Tadris Matematika. 3



(1): 52-62

- LESTARI, Novita Dian Dwi, et al. Analisis faktor-faktor yang menghambat belajar membaca permulaan pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 2021, Volume 5 No 4, h 2612
- Mangunsong. (2014). Psikologi Dan Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Edisi Kedua. Depok:LPSP3 UI.
- Moh. Nazir. 2014. Media Penelitian. Bogor: Ghalia Indonesia
- Nurhadi. (2016). Teknik Membaca. Jakarta: Bumi Aksara
- Nur Inah, Ety. 2015. "PERAN KOMUNIKASI DALAM INTERAKSI GURU DAN SISWA Ety Nur Inah." *Al-Ta'dib* 8(2):150–67.
- Muliati. 2023. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca, Menulis Dan Menghitung Melalui Remedial Teaching Bagi Anak Tunagrahita Ringan Di Wisma Paulo 6 Yayasan Bhakti Luhur Malang." *Jurnal Pelayanan Pastoral* 4(1):11–19. doi: 10.53544/jpp.v4i1.362.
- Mustofa Abi Hamid, media pemebalajaran (medan: Yayasan Kita Menulis, 2020)
- Permanasari Ela. 2016. Efektifitas permainan tutup botol untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini. Universitas Muhammadiyah Magelang
- Purnamasari, P., & Soendari, T. (2018) 'Volume 19 Nomor 1, Juni 2018', Media VAKT Untuk Pembelajaran Membaca Permulaan Anak Tunagrahita Ringan, 19(2002), pp. 25–31.
- Putranto, Bambang. 2015. Tips Menangani Siswa yang Membutuhkan Perhatian Khusus. Yogyakarta: Diva Press.
- Ratna (2019: 42). Efektivitas permainan tebak gambar untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak di ra mambaul ulum mantingan tahunan jepara (Doctoral dissertation, UNISNU Jepara).
- Rejeki dkk. 2020. "Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4(2):337–43. doi: 10.31004/basicedu.v4i2.351.
- Rizki Wahyuningtyas dan Bambang Suteng Sulasmono, "Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar," EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN 2, no. 1 (15 April 2020): 25, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>.
- Rusman. (2014). Media-media Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru). Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Saputri, Erma Yulia dkk. 2020. "Analisis Kemampuan Membaca Siswa Kelas II C Sekolah Dasar Negeri Gisikdrono 02 Semarang." *Konfrensi Ilmiah Dasar* 2:67–77.
- Setiawati, D. N. A. E. Teknik penguatan positif untuk anak dengan keteratasan intelektual. *Procedia: Studi Kasus Dan Intervensi Psikologi*, 2019, Volume 7, no 1, hh 1-12.



- Situmorang, Cian Jelita et al. 2022. "Jurnal Pendidikan dan Konseling." 4:2472–80.
- Suparlan. (2021). "Keterampilan Membaca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI". *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5 (1)
- Sugiyono (2019). Media Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alphabet.
- Suyanto, dan Prana Ugiana Gio. 2017. *Statistika Nonparametrik dengan SPSS, Minitab, dan R*. dedit oleh USU press. Medan: Art Design, Publishing & Printing.
- Suyanto, Suyanto, dan Taufan Adi Kurniawan. 2019. "Faktor yang Mempengaruhi Tingkat Kepercayaan Penggunaan FinTech pada UMKM Dengan Menggunakan Technology Acceptance Media (TAM)." *Akmenika: Jurnal Akuntansi dan Manajemen* 16(1). doi: 10.31316/akmenika.v16i1.166.
- Tarigan, H.G. (2015). Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa
- UMMAH, ISHLAHUL. "PENINGKATAN KEMAMPUAN MENYUSUN HURUF DALAM KATA BAHASA INDONESIA MELALUI KEGIATAN BERMAIN TEBAK KATA PADA SISWA KELOMPOK B."
- Yuliantari, Ni Putu Yeni, dan Ni Made Wisni Arie Pramuki. 2022. "The Role of Competitive Advantage in Mediating the Relationship Between Digital Transformation and MSME Performance in Bali." *Jurnal Ekonomi & Bisnis JAGADITHA* 9(1):66–75. doi: 10.22225/jj.9.1.2022.66-75.
- Yushalihin, L.D.2017. Pengunaan media kartu kata untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas 1. Fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan (FITK) universitas islam negeri (uin) mataram.
- Y, Slamet. 2017. Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah dan Kelas Tinggi Sekolah Dasar. Surakarta: UNS Press
- Wahidah. 2016. Pengaruh Media Kartu Kata Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia Siswa Kelas I Sd Inpres 6/75 libueng Kecamatan Tonra Kabupaten Bone. Skripsi Universitas Muhammadiyah Makassar: tidak diterbitkan. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wina Sanjaya. 2017. Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan , Jakarta:Kencan

