

PENGARUH GAME EDUKASI WORDWALL TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA BAGI PESERTA DIDIK TUNAGRAHITA RINGAN DI SLB NEGERI GEDANGAN

Rodhiyah

Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
rodhiyah.21061@mhs.unesa.ac.id

Devina Rahmadiani Kamaruddin Nur

Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
devinanur@unesa.ac.id

Abstrak

Kemampuan membaca kata bermanfaat dalam proses belajar peserta didik untuk memperoleh pengetahuan atau informasi, menambah perbendaharaan kata, dan memudahkan pemahaman materi pembelajaran. Peserta didik tunagrahita ringan mengalami hambatan dalam kemampuan membaca kata karena tingkat intelektual di bawah rata-rata dan kesulitan berpikir abstrak sehingga memerlukan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar yang menarik bagi peserta didik tunagrahita ringan, salah satunya *game* edukasi *wordwall*. Tujuan penelitian ini untuk membuktikan pengaruh *game* edukasi *wordwall* pada kemampuan membaca kata bagi peserta didik tunagrahita ringan. Pendekatan penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif, jenis penelitian *pre-experimen* dengan desain penelitian *one group pretest-posttest design*. Subjek penelitian sebanyak 8 peserta didik tunagrahita ringan. Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Instrumen penilaian menggunakan tes lisan. Teknik analisis data menggunakan uji statistik non parametrik *wilcoxon signed rank test* dengan taraf signifikan 0,05. Hasil penelitian menunjukkan *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar $0,011 \leq 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan media *game* edukasi *wordwall* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan membaca kata peserta didik tunagrahita ringan. Implikasi penelitian ini yaitu media *game* edukasi *wordwall* dapat meningkatkan kemampuan membaca kata, menambah kosakata baru, membantu pemahaman materi pelajaran, memudahkan mengingat informasi, menarik minat belajar dan membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik tunagrahita ringan.

Kata Kunci: Tunagrahita ringan, membaca kata, *game* edukasi *wordwall*

Abstract

The ability to read words is useful in the learning process of students to gain knowledge or information, increase vocabulary, and facilitate understanding of learning materials. Students with mild intellectual disabilities experience obstacles in their ability to read words because their intellectual level is below average and they have difficulty thinking abstractly, so they need learning media that are in accordance with the learning needs that are interesting for students with mild intellectual disabilities, one of which is the wordwall educational game. The purpose of this study was to prove the effect of the wordwall educational game on the ability to read words for students with mild intellectual disabilities. The research approach used a quantitative approach, a pre-experimen type of research with a one group pretest-posttest design research design. The research subjects were 8 students with mild intellectual disabilities. The data collection technique used a test. The assessment instrument used an oral test. The data analysis technique used a non-parametric Wilcoxon signed rank test with a significance level of 0.05. The results showed Asymp. Sig. (2-tailed) of $0,011 \leq 0,05$. So it can be concluded that the wordwall educational game media has an effect on improving the ability to read words of students with mild intellectual disabilities. The implications of this research are that the wordwall educational game media can improve the ability to read words, add new vocabulary, help understand learning materials, make it easier to remember information, attract interest in learning and help create a fun learning environment for students with mild intellectual disabilities.

Keywords: Mild intellectual disabilities, word reading, wordwall educational games

PENDAHULUAN

Membaca termasuk komponen penting dalam dunia pendidikan. Kemampuan membaca dijadikan sebagai tolak ukur yang mendasari pendidikan pada peserta didik, sehingga perlu memperoleh perhatian dari pendidik atau guru supaya pendidikan peserta didik tidak mengalami hambatan pada pembelajaran yang dilakukan. Membaca dapat digunakan untuk memperoleh informasi dalam bentuk tulisan sehingga melalui proses kognitif untuk melakukannya, membaca dapat membantu peserta didik untuk memahami materi pembelajaran dan menambah kosa kata bagi peserta didik. (Sweller, 2024). Tujuan dari membaca yakni memperoleh ilmu pengetahuan baru atau informasi tertentu yang diinginkan. Membaca dapat membantu peserta didik pada aspek berbahasa mereka serta menunjang peserta didik untuk mengembangkan kemampuan komunikasinya (Faizin & Serly, 2020). Membaca penting untuk diajarkan pada peserta didik tipikal maupun peserta didik berkebutuhan khusus (Roldán et al., 2021).

Definisi peserta didik berkebutuhan khusus merupakan peserta didik yang mempunyai hambatan baik itu secara fisik, mental, intelektual, sosial serta emosional sehingga dapat memberikan pengaruh secara signifikan pada proses pertumbuhan maupun perkembangannya dibandingkan dengan peserta didik tipikal yang usianya sama dengan peserta didik berkebutuhan khusus (Pitaloka et al., 2022). Sehingga peserta didik berkebutuhan khusus adalah peserta didik yang memerlukan adanya layanan pendidikan secara spesifik dengan menyesuaikan kemampuan dan kebutuhan masing-masing peserta didik. Oleh karena itu, layanan pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik berkebutuhan khusus memerlukan adanya strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik masing-masing peserta didik supaya tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik dan tepat sasaran. Peserta didik berkebutuhan khusus terdiri atas beberapa klasifikasi, salah satunya adalah peserta didik tunagrahita atau peserta didik dengan hambatan intelektual.

Peserta didik tunagrahita merupakan peserta didik yang mengalami kondisi tingkat kecerdasan intelektual di bawah rata-rata peserta didik tipikal dan ditandai dengan keterbatasan pada aspek intelegensi hingga kurang cakap pada komunikasi sosial (Wahyuni & Haryanti, 2024). Tergambar pada tingkat intelektual peserta didik tunagrahita yang berada di bawah rata-rata maka menyebabkan peserta didik tunagrahita kurang mampu untuk mengembangkan pikiran mereka, misalnya dalam hal merencanakan suatu hal, memecahkan masalah, berpikir abstrak, memahami konsep serta kemampuan dalam penggunaan bahasa. Berdasarkan tingkat hambatan

yang dialami maka peserta didik tunagrahita diklasifikasikan menjadi tiga golongan, yakni tunagrahita ringan, tunagrahita sedang dan tunagrahita berat sehingga membutuhkan adanya pendampingan dari orang tua, pengasuh maupun orang di sekitarnya (Priyatama & Ridwansyah, 2022). Dibalik hambatan yang dialami oleh peserta didik tunagrahita, mereka tetap memiliki potensi yang dapat dimaksimalkan dengan menyesuaikan kemampuan yang ada pada diri peserta didik (Guinness et al., 2025).

Berdasarkan klasifikasi peserta didik tunagrahita di atas, maka salah satunya adalah peserta didik tunagrahita ringan. Peserta didik tunagrahita ringan mempunyai tingkat intelegensi di bawah rata-rata dengan rentang IQ 55-70 sehingga mengakibatkan hambatan pada beberapa aspek salah satunya aspek akademik yang erat kaitannya dengan adaptasi, perilaku, penerimaan informasi dan perkembangan diri peserta didik di lingkungannya (Limas et al., 2024). Sebagai upaya peningkatan aspek akademik peserta didik tunagrahita maka dapat diberikan bimbingan, layanan dan program khusus pada proses pembelajarannya yang meliputi kegiatan membaca, menulis, menghitung hingga kecakapan dalam kehidupan sehari-hari (Elmurzaeva & Qorayev, 2021).

Perlu diketahui, pada proses menanamkan konsep pengetahuan pada peserta didik tunagrahita ringan terdapat beberapa tantangan salah satunya pada kemampuan mengingat informasi. Oleh karena itu, guru harus mempunyai inisiatif melalui pengembangan kreativitas pada pembelajaran peserta didik tunagrahita ringan supaya mereka antusias dalam belajar dan diharapkan mampu menarik perhatian peserta didik (Chadwick et al., 2022). Dengan demikian, apabila peserta didik telah antusias dan menyukai pembelajaran yang diberikan oleh guru maka tujuan pembelajaran akan mudah untuk dicapai. Begitupun pada kegiatan membaca peserta didik tunagrahita yang perlu untuk diajarkan (Gul & Kose, 2024). Pendekatan yang dilakukan dalam kegiatan membaca peserta didik tunagrahita dengan peserta didik tipikal cenderung berbeda. Kegiatan membaca terlebih dahulu dilakukan dengan mengenalkan kata kepada peserta didik tunagrahita ringan. Mengenalkan kata bagi peserta didik tunagrahita bisa dilakukan dengan mengenalkan gambar yang relevan dengan kata yang hendak diajarkan (Stimoli et al., 2024).

Kegiatan membaca berhubungan dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia. Mata pelajaran Bahasa Indonesia terdiri dari beragam materi yang mengandung pembelajaran bermakna di dalamnya, salah satunya adalah kemampuan membaca kata. Melalui kemampuan membaca kata, peserta didik tunagrahita ringan dapat meningkatkan komunikasi dan perbendaharaan kata

supaya mereka mampu memahami kosa kata yang berada di lingkungan sekitar mereka. Kemampuan membaca kata juga dapat menjadi jembatan bagi peserta didik tunagrahita ringan untuk memahami materi pembelajaran yang terdapat pada mata pelajaran di sekolahnya, karena kemampuan membaca adalah komponen penting dalam proses pembelajaran yang memengaruhi tingkat capaian pembelajaran pada peserta didik tunagrahita ringan (Ahyar et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi di SLB Negeri Gedangan, peneliti menemukan bahwa kemampuan membaca abjad huruf peserta didik tunagrahita ringan tingkat SMPLB sudah tergolong baik namun peserta didik tunagrahita ringan mengalami hambatan dalam membaca suku kata yang disebabkan karena penggalan pada suku kata sehingga menjadikan peserta didik tunagrahita ringan kurang mampu memahami terlebih lagi karakteristik peserta didik tunagrahita ringan yang mengalami hambatan dalam berpikir abstrak. Hal tersebut menyebabkan peserta didik tunagrahita ringan mengalami hambatan pada kemampuan membaca kata meskipun sudah diajarkan secara langsung dan diberikan pelatihan secara konvensional melalui pemberian buku belajar membaca oleh guru kelasnya setiap pagi sebelum pembelajaran di mulai. Adanya pemberian inovasi pembelajaran yang menarik dan kreatif berupa alat atau media pembelajaran yang dapat dijadikan perantara supaya peserta didik tunagrahita ringan dapat meningkatkan kemampuan membaca kata. Media pembelajaran merupakan alat perantara yang digunakan untuk membantu tersampainya pesan atau materi supaya mencapai tujuan pembelajaran (Barbara & Bayu, 2022). Melalui media pembelajaran yang inovatif dan menarik mampu memberikan peningkatan pada kemampuan membaca peserta didik, karena dengan adanya media dapat mengikutsertakan peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran (Kurniasih, 2022).

Di era digitalisasi, banyak membawa dampak positif terkait kemajuan di dunia pendidikan begitupun pada media pembelajaran yang digunakan oleh guru atau pendidik. Era digitalisasi banyak merubah paradigma di dunia pendidikan, yang mulanya menggunakan media konvensional seperti halnya pemanfaatan buku untuk membaca kemudian mulai beralih menggunakan media digital yang beragam (Arif & Saputro, 2024). Minat belajar peserta didik juga sudah cenderung mengalami perubahan yakni mulai tertarik pada *gadget*, laptop maupun komputer sehingga diharapkan guru dapat memiliki kreativitas untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital dapat dengan menerapkan *game* edukasi untuk mempermudah proses penyampaian materi saat di kelas (Isnawati, 2021).

Sudah terdapat banyak *platform* dan *website* yang menjadi media pembelajaran untuk menjembatani guru dalam menyampaikan materi pembelajaran pada peserta didik, salah satunya adalah *wordwall*. *Wordwall* merupakan media *game* edukasi yang menyajikan berbagai jenis *template game* dan *template* tersebut mampu diedit untuk disesuaikan dengan materi pembelajaran pada peserta didik (Fihronniyah et al., 2024). *Game* edukasi *wordwall* tergolong media berbasis digital yang dapat memberikan kemudahan bagi guru untuk menyampaikan materi pembelajaran (Khorayah & Muhid, 2022).

Terdapat penelitian terdahulu yang menerapkan media pembelajaran *game* edukasi *wordwall* sebagai media yang menunjang pembelajaran bagi peserta didik yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi akan mengakibatkan penurunan pada minat belajar peserta didik, sehingga peserta didik di kelas akan mudah bosan dan kurang mendengarkan guru saat proses pembelajaran karena media pembelajaran yang digunakan kurang menarik bagi peserta didik. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital yaitu *website wordwall* dinilai dapat memberikan kemudahan bagi guru untuk menyampaikan materi sekaligus sebagai inovasi baru untuk meningkatkan minat belajar peserta didik jenjang sekolah dasar (Launin et al., 2022).

Penelitian lain yang sejenis tetapi diperuntukkan bagi peserta didik berkebutuhan khusus yang mengemukakan bahwa terbatasnya pemahaman bahasa pada kemampuan peserta didik berkebutuhan khusus dapat menghambat pembelajaran dan aspek berbahasa. Adanya media pembelajaran interaktif *wordwall* yang kreatif dalam menyajikan materi secara visual sehingga diharapkan mampu meningkatkan kemampuan bahasa reseptif (Nurfadilah et al., 2024).

Penelitian lain yang membahas terkait *game* edukasi *wordwall* yang menjelaskan penggunaan media pembelajaran visual dengan media *wordwall* dapat dirancang secara khusus untuk menyesuaikan pembelajaran bagi peserta didik tunagrahita ringan, sehingga pengoptimalan media *wordwall* yang berperan pada perkembangan pembelajaran peserta didik masih membutuhkan banyak pembahasan agar dapat memberikan pengetahuan dan wawasan pada pendidik terkait dampak positif perkembangan media pembelajaran visual pada kemampuan peserta didik tunagrahita ringan.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu terletak pada materi pembelajaran, kemampuan yang hendak dikembangkan, subjek penelitian dan lokasi penelitian. Subjek pada penelitian ini berjumlah 8 peserta didik tunagrahita ringan tingkat

SMPLB. Penelitian ini berfokus pada aspek kemampuan membaca kata terdiri dari empat indikator yang dikaitkan dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia materi benda di sekitarku. Indikator yang dipilih adalah membaca kata kombinasi KV-KV, membaca kata kombinasi KV-KVK, membaca kata kombinasi KVK-KV dan membaca kata kombinasi KVK-KVK. Pemilihan indikator disesuaikan dengan kebutuhan belajar peserta didik tunagrahita ringan (Puspitaloka et al., 2022).

Penggunaan media *game* edukasi *wordwall* sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan membaca khususnya pada pembelajaran membaca kata bagi peserta didik tunagrahita tingkat SMPLB. Keterbaruan lainnya adalah pada mata pelajaran yang diterapkan yaitu Bahasa Indonesia serta pada subjek peserta didik tunagrahita ringan di tingkat SMPLB. Berikut *template* yang digunakan dalam *game* edukasi *wordwall* adalah *speaking cards*, *open the box* dan *quiz*. Penggunaan *template* disesuaikan dengan materi, kemampuan peserta didik tunagrahita ringan serta ketertarikan peserta didik pada media digital. Sehingga media pembelajaran *wordwall* disesuaikan dengan capaian pembelajaran pada kurikulum merdeka di SLB Negeri Gedangan tingkat SMPLB.

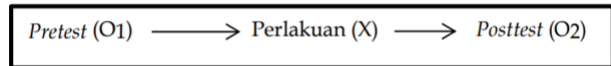
Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh media *game* edukasi *wordwall* terhadap kemampuan membaca kata bagi peserta didik tunagrahita ringan tingkat SMPLB di SLB Negeri Gedangan Sidoarjo. Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan strategi yang lebih baik untuk meningkatkan kemampuan membaca kata bagi peserta didik tunagrahita ringan. Sehingga ditentukan judul yang diangkat dalam penelitian ini “Pengaruh *Game* Edukasi *Wordwall* Terhadap Kemampuan Membaca Kata bagi Peserta Didik Tunagrahita Ringan di SLB Negeri Gedangan”.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis pre-eksperimental. Definisi penelitian kuantitatif dengan jenis *pre-experimen* adalah penelitian yang mempunyai tujuan untuk mengetahui adanya atau tidaknya pengaruh pada pemberian perlakuan terhadap suatu kelompok selama proses penelitian (Sugiyono, 2020). Penelitian jenis *pre-experimen* tidak terdapat kelompok kontrol yang digunakan untuk membandingkan dengan kelompok eksperimen. Tujuan dari desain ini adalah untuk mengetahui adanya perubahan atau pengaruh dari perlakuan yang diberikan.

Desain penelitian yang digunakan yakni *one-group pretest-posttest design*. Pada penelitian dengan desain ini, kelompok akan diberikan tes awal atau *pretest* sebelum diberikan perlakuan atau *treatment*. Setelah diberikan perlakuan kemudian kelompok diberikan tes

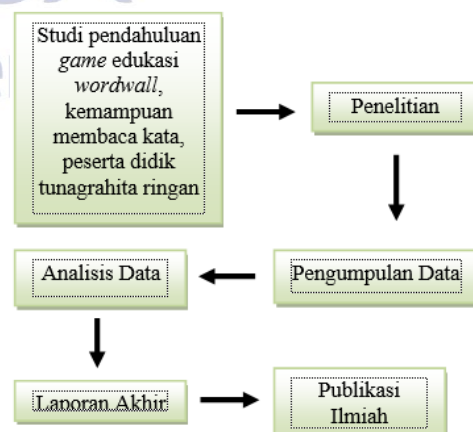
akhir atau *posttest*. Penelitian ini untuk membuktikan pengaruh media *game* edukasi *wordwall* terhadap kemampuan membaca kata bagi peserta didik tunagrahita ringan tingkat SMPLB di SLB Negeri Gedangan.



Gambar 1. Rancangan Penelitian

Pada penelitian ini, subjek terlebih dahulu diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal mereka dalam kemampuan membaca kata. Berikutnya, subjek diberikan perlakuan berupa media *game* edukasi *wordwall* selama enam kali *treatment* atau perlakuan. Setelah diberikan perlakuan maka subjek diberikan *posttest* untuk melihat pengaruh dari penggunaan media tersebut terhadap peningkatan kemampuan membaca kata peserta didik tunagrahita ringan.

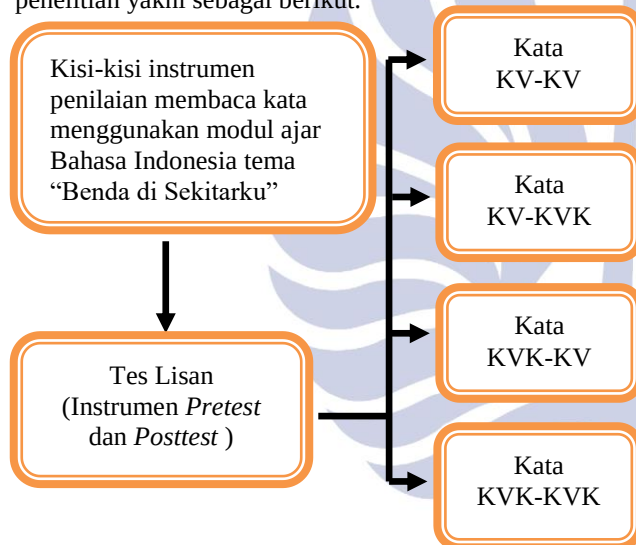
Penelitian ini dilaksanakan di SLB Negeri Gedangan tepatnya di Jalan Pasir Indah, Tumapel, Wedi, Kecamatan Gedangan, Kota Sidoarjo, Provinsi Jawa Timur. Lokasi ini dipilih karena di sekolah tersebut terdapat peserta didik tingkat SMPLB dengan hambatan tunagrahita ringan yang menunjukkan indikasi kesulitan dalam kemampuan membaca kata. Langkah yang perlu dilakukan untuk memperoleh subjek penelitian adalah dengan melakukan observasi secara langsung dan wawancara di sekolah yang dipilih sebagai lokasi penelitian. Alasan pemilihan subjek yakni didasari oleh adanya keterkaitan antara permasalahan yang terdapat di lapangan dengan kondisi hambatan yang dialami oleh subjek penelitian. Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih 3 minggu. Target penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan membaca kata bagi peserta didik tunagrahita ringan tingkat SMPLB menggunakan media *game* edukasi *wordwall*. Berikut merupakan bagan alir penelitian.



Bagan 1. Alir Penelitian

Berdasarkan alir pelaksanaan penelitian maka penelitian dilakukan melalui tahap-tahap sebagai berikut: 1) Studi pendahuluan yang bertujuan untuk mengidentifikasi landasan teori yang relevan dengan Game Edukasi Wordwall, kemampuan membaca kata dan peserta didik tunagrahita ringan. 2) Tahap penelitian yang meliputi pengumpulan data menggunakan *pretest*, perlakuan atau *treatment* dan *posttest*. 3) Pengumpulan data yang dilakukan untuk mengumpulkan informasi menggunakan lembar penilaian *pretest* dan *posttest*. 4) Tahap analisis data setelah dilakukan pengumpulan data. Analisis data yang dilakukan menggunakan uji Wilcoxon SPSS 26. 5) Tahap laporan akhir yaitu berisi metode penelitian, pengumpulan data, analisis data, hasil dan pembahasan, implikasi penelitian, serta kesimpulan. 6) Tahap publikasi yaitu melakukan publikasi pada karya ilmiah yang berisi tentang penyusunan artikel berdasarkan rancangan sesuai ketentuan.

Kisi-kisi instrumen yang digunakan pada penelitian yakni sebagai berikut.



Bagan 2. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan berupa lembar penilaian tes lisan dengan menggunakan indikator pada aspek kemampuan membaca kata yaitu membaca kata kombinasi KV-KV, membaca kata kombinasi KV-KVK, membaca kata kombinasi KVK-KV dan membaca kata kombinasi KVK-KVK. Terdapat empat indikator pada butir-butir soal penilaian *pretest* dan *posttest*. Rincian indikator di dalamnya yakni 1) Membaca kata kombinasi KV-KV terdapat kata dasi, meja dan sapu; 2) Membaca kata kombinasi KV-KVK terdapat kata botol, mobil dan gitar; 3) Membaca kata kombinasi KVK-KV terdapat kata lampu dan garpu; 4) Membaca kata kombinasi KVK-KVK terdapat kata pensil dan kertas. Data hasil penilaian *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan uji Wilcoxon SPSS 26. Sehingga akan diketahui seberapa

besar pengaruh game edukasi wordwall terhadap kemampuan membaca kata bagi peserta didik tunagrahita ringan.

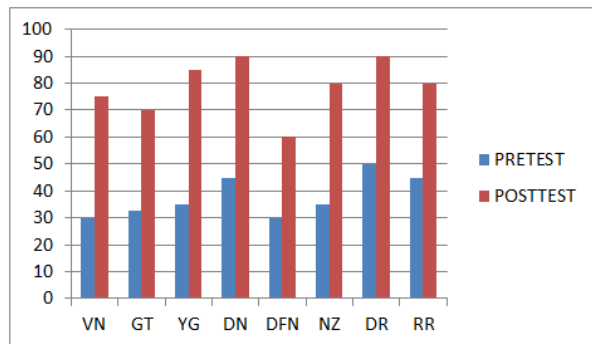
Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes lisan. Acuan penilaian yang digunakan untuk tes lisan yakni melalui instrumen *pretest* dan *posttest*. Butir-butir soal yang dicantumkan pada instrumen penilaian *pretest* dan *posttest* diadaptasi dari kisi-kisi instrumen penilaian membaca kata pada modul ajar Bahasa Indonesia terfokus pada materi benda di sekitarku. Dengan demikian, pada lembar instrumen *pretest* dan *posttest* terdapat 10 butir soal kombinasi dari 4 indikator membaca kata. Tes lisan yang diberikan yakni mengarahkan peserta didik tunagrahita untuk membaca kata dasi, meja, sapu, botol, mobil, gitar, lampu, garpu, pensil dan kertas (Syuja & Nur, 2024).

Teknik analisis data pada penelitian kuantitatif terdiri atas pengolahan data, melaksanakan penyajian data, melaksanakan perhitungan data dan melaksanakan analisis pengujian hipotesis. Data yang diperoleh di lapangan pada penelitian kuantitatif cenderung berupa data yang masih mentah (Sofwatillah et al., 2024). Pada penelitian kuantitatif, metode analisis data dilakukan setelah data responden dan sumber data tambahan dikumpulkan. Proses analisis data bertujuan untuk menemukan solusi terhadap permasalahan yang diteliti sehingga variabel yang telah ditetapkan dapat diperoleh (Supriadi, 2021). Penelitian ini menggunakan uji statistik non parametrik menggunakan *wilcoxon signed rank test* untuk menganalisis data nominal serta data ordinal, alasannya karena jumlah sampel tergolong kecil atau berjumlah di bawah 30 peserta didik. Uji Wilcoxon *signed rank* digunakan untuk menguji variasi signifikan rata-rata antara kelompok *pretest* dan *posttest*. Penerapan uji *wilcoxon signed rank test* digunakan untuk menganalisis perbedaan kemampuan membaca kata pada peserta didik tunagrahita ringan tingkat SMPLB di SLB Negeri Gedangan sebelum dan sesudah diberikan *treatment* melalui media pembelajaran game edukasi wordwall. Pengujian data dalam penelitian ini yakni dengan menggunakan aplikasi SPSS 26 yang di *install* pada laptop.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media game edukasi wordwall berpengaruh pada kemampuan membaca kata peserta didik tunagrahita ringan. Hal ini berdasar pada nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* sebanyak $0,011 \leq 0,05$. Berikut pemaparan secara lebih rinci mengenai hasil data yang diperoleh.



Grafik 1. Rekapitulasi Nilai Pretest dan Posttest Kemampuan Membaca Kata

Analisis uji Wilcoxon SPSS 26 diperoleh dua data yang terdiri dari uji *ranks* dan hasil test *statistic*. Berikut hasil uji SPSS 26 yang diperoleh.

Tabel 1. Hasil Uji Ranks Wilcoxon SPSS 26

Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post test - Pre test	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	8 ^b	4.50	36.00
	Ties	0 ^c		
Total		8		

a. Post test < Pre test

b. Post test > Pre test

c. Post test = Pre test

Berdasarkan gambar hasil uji wilcoxon SPSS 26 maka diperoleh *negative ranks* sebanyak 0. Kemudian, nilai *mean ranks negative ranks* memperoleh nilai 0,00 sedangkan *positive ranks* mendapatkan nilai 4,50. Lalu, pada *sum of ranks* di *negative ranks* memperoleh nilai 0,00 sedangkan *positive ranks* memperoleh nilai 36,00.

Tabel 3 Hasil Test Statistic SPSS 26

Test Statistics

	Post test - Pre test
Z	-2.533 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	0.011
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Hasil analisis menunjukkan nilai Z sebesar -2,533 dan nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* sebanyak 0,011. Melalui uji statistic H0 dinyatakan diterima jika *Asymp. Sig (2-tailed)* > 0,05 dan H0 dinyatakan ditolak jika *Asymp. Sig (2-tailed)* ≤ 0,05 atau 5%. Jika nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* ≤ 0,05 maka 100% diambil 5% diperoleh nilai signifikansi sebanyak 95%. Sehingga hasil data yang

diperoleh dari pengujian yaitu nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* sebanyak 0,011 ≤ 0,05 maka dinyatakan bahwa H0 ditolak dan Ha diterima. Kesimpulan dari hasil penelitian melalui uji wilcoxon yakni terdapat perbedaan kemampuan membaca kata sebelum dan sesudah diterapkan *treatment* melalui media *game* edukasi *wordwall*. Perbedaan tersebut menandakan bahwa kemampuan membaca kata peserta didik tunagrahita ringan mengalami peningkatan secara signifikan setelah diberikan *treatment* menggunakan media *game* edukasi *wordwall*.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media *game* edukasi *wordwall* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan membaca kata bagi peserta didik tunagrahita ringan di SLB Negeri Gedangan. Temuan ini penting bagi pembelajaran peserta didik tunagrahita ringan, mendukung bahwa digunakan dalam meningkatkan kemampuan membaca kata kombinasi KV-KV, membaca kata kombinasi KV-KVK, membaca kata kombinasi KVK-KV dan membaca kata kombinasi KVK-KVK. Sehingga *game* edukasi *wordwall* mampu menambah kosakata baru, membantu pemahaman materi pelajaran, memudahkan mengingat informasi, menarik minat belajar dan membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik tunagrahita ringan.

Peserta didik yang mengalami hambatan intelektual cenderung mengalami hambatan pada kemampuan berpikir abstrak dan mudah bosan dalam pembelajaran sehingga berdampak pada kemampuan membaca kata. Hambatan intelektual berdampak pada aspek akademik yang erat kaitannya dengan adaptasi, perilaku, penerimaan informasi dan perkembangan diri peserta didik di lingkungannya (Sajewicz-Radtke et al., 2022). Upaya peningkatan aspek akademik peserta didik tunagrahita dapat diberikan melalui bimbingan, layanan dan program khusus pada proses pembelajarannya yang meliputi kegiatan membaca, menulis, menghitung hingga kecakapan dalam kehidupan sehari-hari (Whitbread et al., 2021).

Untuk mengajarkan kemampuan membaca kata pada peserta didik tunagrahita ringan maka guru harus mempertimbangkan berbagai media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Selaras dengan peserta didik tunagrahita ringan maka media gambar atau visual dapat membantu pemahaman dan menarik minat peserta didik tunagrahita ringan dalam pembelajaran di kelas. Media pembelajaran yang digemari peserta didik cenderung pada media digital khususnya berbasis *game*, salah satunya *game* edukasi *wordwall*. Penggunaan *game* edukasi *wordwall* mampu membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan membaca kata karena terdapat template yang mampu memudahkan pemahaman materi peserta didik tunagrahita ringan. Penyajian template *game* edukasi

wordwall tergolong menarik (Sari & Putri, 2023).

Peserta didik tunagrahita ringan yang dijadikan subjek penelitian sebanyak 8 peserta didik dengan hambatan dalam peningkatan kemampuan membaca kata. Hambatan pada peserta didik tunagrahita ringan disebabkan karena peserta didik tunagrahita ringan mengalami kesulitan untuk berpikir abstrak, mudah bosan dan sulit memfokuskan perhatian saat proses pembelajaran berlangsung. Sebelum diberikan *treatment* melalui media *game* edukasi *wordwall*, peserta didik tunagrahita ringan mengalami hambatan pada kemampuan membaca kata. Peserta didik tunagrahita ringan kerap merasa bosan, kesulitan untuk berkonsentrasi, daya ingatnya mudah lupa karena intelektualnya di bawah rata-rata sehingga hal tersebut juga memicu peserta didik tunagrahita untuk kesulitan berpikir abstrak yang memengaruhi kemampuan membaca kata (Yenioglu et al., 2022). Dampak dari kesulitan berpikir abstrak dan mudah bosan pada peserta didik tunagrahita mengakibatkan keterlambatan pada proses pembelajaran salah satunya pada kemampuan membaca kata karena kesulitan memahami suku kata yang digabungkan menjadi kata (Parhizkar, 2022).

Kemampuan membaca kata merupakan kemampuan untuk mengenal dan mengucapkan kata yang tertulis menggunakan pelafalan dan intonasi yang tepat, sehingga melalui kemampuan membaca kata dapat membantu peserta didik tunagrahita ringan untuk memahami bacaan kata secara menyeluruh serta membantu mengembangkan keterampilan berbahasa peserta didik tunagrahita ringan (Hofmann & Müller, 2021). Melalui kemampuan membaca kata dapat membantu peserta didik tunagrahita ringan untuk melalui tahap penting dalam mengidentifikasi kata untuk mengetahui makna kata yang mencakup pengenalan kata yang terbentuk dari gabungan suku kata dengan berbagai pola (Dessemontet et al., 2021).

Pemberian perlakuan atau *treatment* dilaksanakan sebanyak 6 kali dengan menggunakan media *game* edukasi *wordwall*. Melalui media *game* edukasi *wordwall* dapat menyajikan materi membaca kata yang terdapat pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk peserta didik tunagrahita jenjang SMPLB (Deveci, 2024). Pada penelitian ini menggunakan *game* edukasi *wordwall* yang di dalamnya terdapat 18 *template* pembelajaran. *Template game* edukasi *wordwall* yang digunakan adalah *speaking cards*, *open the box* dan *quiz*. Aktivitas yang dilakukan dalam pemberian perlakuan atau *treatment* yakni dimulai dengan menyiapkan sarana dan prasarana misalnya laptop. Setelah itu, mengarahkan peserta didik untuk membuka *website game* edukasi *wordwall* yang dimulai dari *speaking cards*. Pada *template speaking cards* terdapat materi untuk pengenalan kata melalui gabungan suku kata. Setelah peserta didik tunagrahita ringan diajarkan untuk mengenal kata melalui gabungan kata, selanjutnya peserta didik diarahkan untuk membuka *template open the box* yang di dalamnya terdapat materi membaca kata dengan bantuan gambar (Diachok et al., 2022). Peserta didik tunagrahita ringan diminta untuk mengamati gambar kemudian gambar tersebut

disesuaikan dengan bacaan kata yang sesuai. Untuk menambah pemahaman pada peserta didik tunagrahita ringan maka diberikan *template quiz* yang mengajak peserta didik untuk bermain *game* memilih diantara dua kata yang sesuai dengan gambar yang ditunjukkan. Penerapan *game* edukasi *wordwall* dapat membantu pembelajaran membaca kata terlebih lagi pembelajaran yang disajikan dapat menarik peserta didik untuk kemampuan membaca kata secara tepat karena disajikan dalam bentuk permainan serta visual yang menarik (Cheung & Ng, 2021).

Sejalan dengan penelitian relevan sebelumnya yang berjudul “Model Pembelajaran Langsung Bermedia *Wordwall* Terhadap Pemahaman Kosakata Anak Tunarungu Kelas I di SDLB-B”. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa media *game* edukasi *wordwall* mempunyai dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan pembelajaran khususnya pada aspek pemahaman kosakata menggunakan metode pembelajaran langsung bagi peserta didik tunarungu pada jenjang SD Kelas I. Hasil dari penelitian tersebut mengemukakan bahwa *game* edukasi *wordwall* mampu menambah kosakata peserta didik yang sebelumnya belum bisa menghafal menjadi hafal, terlebih lagi kosakata yang diajarkan dapat membantu peserta didik tunarungu pada aktifitas produktifnya seperti membaca, berbicara dan menulis (Rahmawati & Yuliyati, 2018).

Berdasarkan penelitian relevan yang dijadikan acuan maka diperoleh bahwa kesulitan pada proses pembelajaran kemampuan kata yang dialami peserta didik tunagrahita ringan dapat diatasi dengan menerapkan media *game* edukasi *wordwall*. Berdasarkan hambatan yang dimiliki oleh peserta didik tunagrahita ringan maka diperlukan media pembelajaran yang diterapkan saat proses pembelajaran dengan tujuan untuk menunjang pembelajaran dan pemahaman peserta didik tunagrahita ringan dalam membaca kata (Tomsa et al., 2021).

Terdapat temuan dalam penelitian ini yang menegaskan kembali bahwa peserta didik tunagrahita ringan mengalami hambatan pada kemampuan membaca kata. Pada pengambilan data *pretest* terlihat 3 dari 8 peserta didik tunagrahita ringan mengalami kesulitan dalam membaca kata kombinasi Konsonan Vokal Konsonan-Konsonan Vokal dan Konsonan Vokal Konsonan – Konsonan Vokal Konsonan. Seringkali ditemukan peserta didik kurang bisa memahami kata yang dipatenkan sehingga peserta didik mengalami kesulitan untuk menggabungkan kombinasi kata. Hal tersebut diakibatkan karena kemampuan berpikir abstrak peserta didik yang relatif rendah (Khamidova, 2023). Adanya bantuan media *game* edukasi *wordwall* mampu memudahkan peserta didik tunagrahita ringan untuk memahami bacaan kata yang abstrak menjadi konkrit karena disuguhkan dengan sajian yang jelas serta mudah dipahami oleh peserta didik tunagrahita ringan (Kong et al., 2024).

Pada pelaksanaan *posttest*, terdapat peningkatan pada seluruh peserta didik tunagrahita ringan yang dijadikan subjek penelitian. Peserta didik tunagrahita ringan yang mengalami peningkatan terbanyak adalah

YG karena pada pelaksanaan perlakuan subjek YG merasa antusias untuk memahami materi melalui *game* edukasi *wordwall*. Sedangkan, subjek yang mengalami peningkatan paling sedikit terdapat 3 subjek yakni VN, GT dan DFN. Penyebabnya karena 3 subjek tersebut yaitu kesulitan menggabungkan kombinasi kata khususnya yang berpola Konsonan Vokal Konsonan – Konsonan Vokal Konsonan. Faktor lainnya, disebabkan karena tingkat kefokuskan peserta didik yang cenderung rendah sehingga mudah teralihkan. Hal itu dipicu oleh ruangan kelas yang digunakan untuk perlakuan kurang kondusif sebab dalam satu ruangan digunakan oleh 3 kelas. Dengan demikian, terdapat peserta didik dari kelas lain yang turut mengikuti perlakuan atau seringkali mengalihkan fokus peserta didik yang dijadikan subjek penelitian.

Keterbatasan pada penelitian ini terdapat pada jumlah subjek yang terbatas yaitu sebanyak 8 peserta didik tunagrahita ringan serta ruang lingkup yang hanya dilakukan di satu sekolah, yakni SLB Negeri Gedangan, menjadikan hasil penelitian kurang dapat digeneralisasikan ke populasi yang lebih luas. Keterbatasan lainnya terdapat pada pelaksanaan *pretest* yaitu terdapat 3 dari 8 peserta didik yang mengalami kesulitan untuk fokus dan mengikuti arahan yang diberikan karena terpengaruh oleh teman-temannya yang sudah selesai melaksanakan *pretest*. Kesulitan lainnya terletak pada keterbatasan pengadaan laptop yang hanya berjumlah 2 pada saat pemberian perlakuan atau *treatment*. Peserta didik tunagrahita ringan juga mengalami hambatan pada penggunaan laptop yakni untuk menggerakkan kursor. Dampak dari hal tersebut mengakibatkan durasi pemberian perlakuan atau *treatment* melebihi batas durasi karena perlakuan atau *treatment* dilaksanakan secara bergantian dan bertahap.

Solusi untuk mengatasi keterbatasan jumlah subjek dan ruang lingkup penelitian yang dilakukan di satu sekolah yaitu penelitian selanjutnya disarankan melibatkan lebih banyak partisipan dari berbagai sekolah dengan karakteristik serupa supaya ruang lingkup penelitian lebih luas dan mampu menghasilkan penelitian yang lebih representatif. Solusi untuk keterbatasan pengadaan sarana prasarana penelitian seperti ketersediaan laptop yaitu disarankan peneliti selanjutnya untuk mempersiapkan dan melengkapi sarana prasarana seperti laptop atau gawai agar peserta didik lebih fokus serta lingkungan belajar lebih kondusif.

Implikasi hasil penelitian yaitu penerapan media *game* edukasi *wordwall* mampu memberikan pengaruh positif berupa peningkatan pada kemampuan membaca kata pada peserta didik tunagrahita ringan. Khususnya pada kemampuan membaca kata dengan kombinasi konsonan vokal – konsonan vokal (KV-KV), konsonan vokal – konsonan vokal konsonan (KV-KVK), konsonan vokal konsonan – konsonan vokal (KVK-KV) dan konsonan vokal konsonan – konsonan vokal konsonan (KVK-KVK). Oleh sebab itu, penggunaan media *game* edukasi *wordwall* disarankan pada guru pendidikan khusus, guru kelas dan terapis anak berkebutuhan khusus sebagai salah satu metode intervensi yang dapat

disesuaikan dengan kebutuhan belajar, mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, serta memberikan pemahaman bermakna pada materi pembelajaran yang disampaikan sehingga mampu meningkatkan kefokuskan dan konsentrasi dalam pembelajaran di kelas.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *game* edukasi *wordwall* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan membaca kata peserta didik tunagrahita ringan di SLB Negeri Gedangan. Implikasi dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *game* edukasi *wordwall* dapat meningkatkan kemampuan membaca kata dalam beberapa aspek, diantaranya kata kombinasi KV-KV, kata kombinasi KV-KVK, kata kombinasi KVK-KV dan kata kombinasi KVK-KVK. Sehingga *game* edukasi *wordwall* mampu menambah kosakata baru, membantu pemahaman materi pelajaran, memudahkan mengingat informasi, menarik minat belajar dan membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik tunagrahita ringan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terdapat saran bagi guru bahwa media *game* edukasi *wordwall* dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca kata pada peserta didik tunagrahita ringan. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan bagi peneliti selanjutnya dalam mengkaji pengaruh media pembelajaran terhadap kemampuan membaca kata bagi peserta didik tunagrahita ringan yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyar, A., Nurhidayah, N., & Saputra, A. (2022). Implementasi Model Pembelajaran TaRL dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Dasar Membaca Peserta Didik di Sekolah Dasar Kelas Awal. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(11), 5241–5246. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i11.1242>
- Arif, M., & Saputro, I. A. (2024). Perancangan UI / UX Aplikasi Penjualan Buku Digital. *AMIKOM Surakarta*, 2, 528–537. <https://ojs.amikomsolo.ac.id/index.php/semnasa/article/view/588>
- Barbara, N. K. R., & Bayu, G. W. (2022). Powtoon-Bsed Animated Videos as Learning Media for Science Content for Grade IV Elementary School. *Internasional Journal of Elementary Education*, 6(1), 29–37. <https://doi.org/10.23887/ijee.v6i1>
- Chadwick, D., Agren, K. A., & Caton, S. (2022). Digital Inclusion and Participation of People with Intellectual Disabilities During COVID-19: A Rapid Review and International Bricolage. *Policy and Practice in Intellectual Disabilities*, 19(3). <https://doi.org/10.1111/jppi.12410>
- Cheung, S. Y., & Ng, K. Y. (2021). *Application of the Educational Game to Enhance Student Learning*. 6,

- 1–10. <https://doi.org/10.3389/feduc.2021.623793>
- Dessemontet, R., de Chambrier, A. F., Martinet, C., Meuli, N., & Linder, A. L. (2021). Effects of a Phonics-Based Intervention on The Reading Skills of Students with Intellectual Disability. *Research in Developmental Disabilities*, 111, 103883. <https://doi.org/10.1016/j.ridd.2021.103883>
- Deveci, T. G. (2024). Investigating The Impact of Digital Online Games In Wordwall On English Language Vocabulary Development Among High School Students [Turkiye Necmettin Erbakan University]. In *Necmettin Erbakan Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü* (Vol. 81). <https://acikerisim.erbakan.edu.tr/items/6eebd484-08bb-4e75-b74e-29bdf9881b6d>
- Diachok, N., Kuvarova, O., Vysotska, T., Korotkova, S., & Khurtak, I. (2022). A Word and a Word Combination in Language and Speech. *Studies in Media and Communication*, 10(3), 21–27. <https://doi.org/10.11114/smc.v10i3.5829>
- Elmurzaeva, N. K., & Qorayev, S. B. (2021). Pedagogical Requirements for the Organization of the Educational Process in Specialized State Educational Institutions. *Psychology and Education Journal*, 58(1), 1078–1084. <https://doi.org/10.17762/pae.v58i1.857>
- Faizin, I., & Serly, S. (2020). Implementasi Bermain Flash Card untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Kelompok B. *Al - Athfal Journal*, 1(2), 121–134. <https://doi.org/https://doi.org/10.58410/al-athfal.v1i2.568>
- Fihronniyah, I. W., Fikriyah, N., & Ratnawati, E. (2024). Efektivitas Penggunaan Wordwall dalam Pembelajaran Daring pada Materi Perdagangan Antar Daerah dan Perdagangan Internasional. *Jurnal Sosial Politik Humaniora*, 1(2), 1–8. <https://jurnal.kalimasadagroup.com/index.php/JSPH/index>
- Guinness, K., Diercks, D., & Chaterine, C. (2025). Adapting an Internet-Based Parenting Intervention for Parents With Intellectual Disabilities Preliminary Data and Lessons Learned. *Infants and Young Children Journal of Early Childhood Intervention*, 38(2). <https://doi.org/10.1097/IYC.0000000000000289>
- Gul, S., & Kose, E. O. (2024). The Opinions of Prospective Teachers about Biology and Nature-Related Activities for Mentally Disabled Students. *Science Insights Education Frontiers*, 22(1). <https://doi.org/10.15354/sief.24.or570>
- Hofmann, V., & Müller, C. (2021). Language skills and social contact among students with intellectual disabilities in special needs schools. *Learning, Culture and Social Interaction*, 30, 100534. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2021.100534>
- Isnawati, A. U. (2021). Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma'arif Cekok Tahun Pelajaran 2020/2021. <http://etheses.iainponorogo.ac.id/id/eprint/15157>
- Khamidova, K. (2023). Characteristics of The Formation of Exhibition Imagery Thinking in Mentally Painted Sudents. *International Journal of Pedagogics*, 3(5), 57–60. <https://doi.org/10.37547/ijp/Volume03Issue05-12>
- Khoriyah, R., & Muhid, A. (2022). Inovasi Teknologi Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall Website pada Mata Pelajaran PAI di Masa Penerapan Pembelajaran Jarak Jauh : Tinjauan Pustaka. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9(3), 192–205. <https://doi.org/https://doi.org/10.21093/twt.v9i3.4862>
- Kong, V., Soon, L., Maryam, S., Baharudin, N., & Peng, C. A. (2024). WordWall Applications in Teaching Mathematics Subjects for Students with Dyscalculia. *Computer Science and Engineering*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.37934/spcse.1.1.18a>
- Kurniasih, S. (2022). Pembelajaran Inovatif dengan Media Video untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini*, 3(1), 87–96. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jt>
- Launin, S., Nugroho, W., & Setiawan, A. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 216–223. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.176>
- Limas, N. N., Anggraeni, A., Aliansy, A. P., & Wijaya, S. (2024). Mengenal Lebih Dekat Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita. *Sultra: Sulawesi Tenggara Educational Journal*, 4(3). <https://doi.org/10.54297/seduj.v4i3.827>
- Nurfadilah, Mustafa, & Usman. (2024). Peningkatan Kemampuan Bahasa Reseptif Melalui Multimedia Interaktif Berbasis Wordwall Pada Siswa Tunarungu di Sekolah Luar Biasa Kota Makassar. *Pinisi Journal of Art, Humanity and Social Studies*, 4(6), 218–226.
- Parhizkar, B. (2022). *The Design and Development of Motion Detection Edutainment Maths for Use with Slow Learners' Children* [University of Nottingham]. <https://eprints.nottingham.ac.uk/66818/>
- Pitaloka, A. A. P., Fakhiratunnisa, S. A., & Ningrum, T. K. (2022). Konsep Dasar Anak Berkebutuhan Khusus. *Masaliq Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(1), 26–42. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v2i1.83>
- Priyatama, I. M. D., & Ridwansyah, R. (2022). Klasifikasi Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita Menggunakan Metode Algoritma C4.5. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 24(1), 90–95. <https://doi.org/10.31294/paradigma.v24i1.1087>
- Puspitaloka, V. A., Putro, K. Z., Rukmana, T., & Elvia,

- F. (2022). The Use of Visual Learning Media in The Development Optimization of Children with Mild Mental Retardation. *JOYCED: Journal of Early Childhood Education*, 2(2), 147–155. <https://doi.org/10.14421/joyced.2022.22-05>
- Rahmawati, L. N. M., & Yuliyati, Y. (2018). Model Pembelajaran Langsung Bermedia Wordwall Terhadap Pemahaman Kosakata Anak Tunarungu Kelas I di SDLB-B. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 10(2). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-khusus/article/view/23933>
- Roldán, S. M., Marauri, J., Aubert, A., & Flecha, R. (2021). How Inclusive Interactive Learning Environments Benefit Students Without Special Needs. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.661427>
- Sajewicz-Radtke, U., Jurek, P., Olech, M., Łada-Maśko, A. B., Jankowska, A. M., & Radtke, B. M. (2022). Heterogeneity of Cognitive Profiles in Children and Adolescents with Mild Intellectual Disability (MID). *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(12). <https://doi.org/10.3390/ijerph19127230>
- Sari, E., & Putri, F. N. A. (2023). Peningkatan Membaca Pemahaman Pada Teks Narasi Melalui Media Wordwall. *SASTRANESIA: Jurnal Program Studi Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(4), 143–142.
- Sofwatillah, S., Jailani, M. S., & Saksitha, D. A. (2024). Teknik Analisis Data Kuantitatif dan Kualitatif dalam Penelitian Ilmiah. *Journal Genta Mulia*, 15(2), 79–91. <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/gm/article/view/1147>
- Stimoli, M. A., Di Blasi, F. D., Maccarrone, S., Costanzo, A. A., Occhipinti, P., & Buono, S. (2024). Teaching Basic Computer Programming to Young Adults with Intellectual Disability. *Frontiers in Education*, 9(November), 1–9. <https://doi.org/10.3389/educ.2024.1484921>
- Sugiyono, S. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. ALFABETA. <https://anyflip.com/xobw/rfpq/basic>
- Supriadi, G. (2021). *Statistik Penelitian Pendidikan* (N. Ngadimin & A. Yazid (eds.)). UNY Press.
- Sweller, J. (2024). Cognitive Load Theory and Individual Differences. *Elsevier Science Direct*, 110. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2024.102423>
- Syuja, N. E., & Nur, D. R. K. (2024). Pengaruh Media Bingo Suku Kata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Disabilitas Intelektual di SLB Negeri 3 Denpasar. *Jurnal Pendidikan Khusus*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-khusus/article/view/64399>
- Tomsa, R., Gutu, S., Cojocaru, D., Gutiérrez-bermejo, B., Flores, N., & Jenaro, C. (2021). Prevalence of Sexual Abuse in Adults with Intellectual Disability: Systematic Review and Meta-Analysis. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(4), 1–17. <https://doi.org/10.3390/ijerph18041980>
- Wahyuni, S., & Haryanti, N. (2024). Optimalisasi Kompetensi Guru Dalam Pengembangan Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Media Digital. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 7(1), 142–154. <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v7i1.15974>
- Whitbread, K., Knapp, S., & Bengtson, M. (2021). Teaching Foundational Reading Skills to Students With Intellectual Disabilities. *Sage Journals*, 53(6). <https://doi.org/10.1177/0040059920976674>
- Yenioglu, S., Melekoglu, M., & Yenioglu, B. (2022). A Single-Subject Case Study of Twice Exceptionality. *Sage Journals*, 38(2). <https://doi.org/10.1177/02614294211064772>