

Peningkatan kemampuan mengenal huruf vokal melalui permainan kartu huruf pada peserta didik tunagrahita kelas II SD di SLB Negeri Karanganyar

Rifdah Nurul Hayyah¹, Mahardika Supratiwi², Tri Endah Kurniyati³

^{1,2}Program Studi Pendidikan Luar Biasa, Program Profesi Guru, Universitas Sebelas Maret, Jl. Ir. Sutami no 36 Ketingan Surakarta

³SLB Negeri Karanganyar, Kompleks Perkantoran, JL. Kapten Mulyadi, Badran Asri, Cangakan, Karanganyar, Karanganyar

Email : rifdahnurulh@student.uns.ac.id

Abstract: *Early literacy is a fundamental skill for academic success, especially in students with intellectual disabilities who often struggle to recognize letters and associate them with their sounds. This classroom action research aims to improve the ability to recognize vowel letters using letter card games among second-grade students with intellectual disabilities at SLB Negeri Karanganyar. The research was conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection. The instructional media used was a set of vowel letter cards featuring symbols and familiar objects starting with the respective vowel sounds. The results showed a significant improvement in students' ability to recognize vowel letters. The average score increased from 51.75% in the pre-cycle to 63% in cycle I and 87.25% in cycle II, reaching the "very good" category. The findings support the effectiveness of multisensory, interactive, and contextual learning through card games in increasing motivation, participation, and early literacy skills. This method also fosters a positive learning environment that promotes collaboration and emotional engagement. The results of this study provide practical recommendations for inclusive education practitioners to apply innovative and student-centered literacy strategies.*

Keywords: *vowel recognition, intellectual disabilities, letter card games, early literacy, classroom action research*

Abstrak: Literasi dini merupakan keterampilan dasar yang sangat penting dalam mendukung keberhasilan akademik peserta didik, termasuk bagi peserta didik tunagrahita yang sering mengalami kesulitan dalam mengenal huruf dan mengasosiasikannya dengan bunyi. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal melalui metode permainan kartu huruf pada peserta didik kelas II SDLB di SLB Negeri Karanganyar. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Media yang digunakan berupa kartu huruf vokal yang dilengkapi dengan simbol dan gambar objek yang akrab dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf vokal secara signifikan. Rata-rata capaian meningkat dari 51,75% pada pra siklus menjadi 63% pada siklus I, dan mencapai 87,25% pada siklus II dengan kategori "sangat baik". Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan yang bersifat multisensori, interaktif, dan kontekstual efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta keterampilan literasi awal peserta didik. Metode ini juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kolaboratif. Penelitian ini

memberikan rekomendasi praktis bagi guru dalam menerapkan strategi pembelajaran literasi yang inovatif di lingkungan pendidikan inklusif.

Kata kunci: pengenalan huruf vokal, tunagrahita, permainan kartu huruf, literasi dini, penelitian tindakan kelas

1. Pendahuluan

Kemampuan literasi dini merupakan aspek penting yang mendukung keberhasilan peserta didik dalam menempuh jenjang pendidikan selanjutnya (Wagner et al, 2019), serta memiliki peran dalam membentuk keterampilan hidup di masa depan. Salah satu fondasi utama dalam literasi dini adalah kemampuan mengenal huruf. Kemampuan ini menjadi langkah awal bagi peserta didik dalam memahami struktur bahasa dan bunyi. Pengenalan huruf dapat ditingkatkan dengan menggunakan kata-kata yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, sehingga anak dapat mengenali huruf melalui bunyi kata yang familiar (Siregar, 2019). Praktik pengajaran di sekolah memiliki peran yang sangat krusial dalam mendukung perkembangan literasi awal peserta didik. Penelitian menunjukkan bahwa kemampuan literasi yang dimiliki guru dan kualitas praktik pembelajaran yang diterapkan dalam kelas mempengaruhi hasil pencapaian literasi anak (Gengeç et al., 2022). Namun dalam kenyataannya, pembelajaran yang bersifat konvensional dan monoton cenderung kurang melibatkan peserta didik secara aktif, sehingga menurunkan motivasi belajar dan membuat peserta didik cepat merasa bosan dalam proses pembelajaran (Ansya et al, 2024). Sebaliknya pembelajaran yang menggunakan media yang inovatif terbukti lebih dalam membangun motivasi belajar peserta didik serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran (Yuliana et al, 2023). Pemilihan media pembelajaran harus disajikan sesuai dengan materi yang diajarkan dan kondisi peserta didik agar dapat digunakan secara optimal dalam proses belajar mengajar.

Salah satu metode pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik adalah permainan edukatif. Metode ini dinilai lebih interaktif dan mampu menggabungkan unsur belajar dan bermain sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton (A'yuni et al, 2023). Salah satu bentuk permainan edukasi yang dapat digunakan adalah permainan kartu huruf, yaitu media yang berisi gambar dalam konteks kehidupan sehari-hari disertai tulisan sebagai keterangan. Media kartu bergambar merupakan media belajar yang efektif untuk membantu peserta didik mengingat dan menghafal huruf (Hoerudin, 2023). Selain itu, penggunaan kartu bergambar juga dapat meningkatkan ketertarikan dan minat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Peserta didik tunagrahita kelas II SDLB di SLB Negeri Karanganyar menunjukkan kemampuan awal yang masih rendah dalam mengenal huruf, terlihat dari kesulitan peserta didik dalam memahami konsep dasar huruf yang diajarkan. Peserta didik cenderung ragu ketika menyebutkan huruf, khususnya dalam pelafalan huruf vokal, seperti huruf *a* yang dibaca *o* atau *e*, dan semua huruf vokal sering disebut satu per satu tanpa pemahaman yang tepat. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan saat ini belum memberikan hasil yang optimal dalam mendukung perkembangan literasi dini peserta didik.

Pendidikan berbasis permainan dengan menggunakan media konkret menjadi salah satu solusi yang menjanjikan untuk mengatasi rendahnya kemampuan literasi dini pada peserta didik tunagrahita yang masih pada tahap pra operasional. Permainan kartu huruf dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mencegah kebosanan selama proses pembelajaran berlangsung karena menghadirkan gambar-gambar yang menarik (A'yuni et al, 2023). Penggunaan kartu huruf sebagai media pembelajaran tidak hanya menarik, tetapi juga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan imajinasi peserta didik tunagrahita ringan, yang kemudian berkembang menjadi kemampuan menganalisis dan mengingat. Penelitian yang dilakukan oleh Sanusi, Dianasari, Khairiyah, dan Chairudin (2020) menunjukkan bahwa metode ini dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf peserta didik tunagrahita secara signifikan yang menghasilkan peningkatan skor dari 1,52 dan 1,45 menjadi 2,035 dan 1,66. Secara rata-rata, nilai pre-test berada pada skor 1,48 dengan kategori rendah, dan meningkat pada post-test menjadi 1,84 dengan kategori cukup, menunjukkan selisih peningkatan sebesar 0,36 poin.

Selain itu, permainan kartu huruf juga efektif dalam menciptakan suasana belajar yang kompetitif untuk mengenali huruf secara cepat dan akurat sehingga anak-anak tampak lebih antusias dan terlibat

aktif dalam proses pembelajaran (Dwistia, Hidayah, & Amillina, 2023). Lebih lanjut permainan kartu huruf juga dapat memfasilitasi perkembangan kemampuan sosial emosional peserta didik, karena melibatkan interaksi dan kerja sama antar peserta didik. Media ini menerapkan pendekatan pembelajaran multisensori yang menghubungkan indera penglihatan (melihat kartu huruf), pendengaran (mendengar nama huruf), dan sentuhan (memegang kartu), sehingga menciptakan koneksi yang lebih kuat antara anak dan materi pelajaran. Penggunaan media visual seperti kartu huruf terbukti dapat membantu peserta didik berpikir kritis untuk mengingat bentuk huruf dan cara pelafalannya (Udju et al., 2022).

Berbagai literatur menunjukkan bahwa penggunaan permainan kartu huruf telah berhasil meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada peserta didik. Namun, sebagian besar penelitian sebelumnya belum sepenuhnya disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik, seperti pemilihan gambar yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, penggunaan kosakata yang sudah dikenal oleh peserta didik, dan penekanan pada pengenalan huruf vokal terlebih dahulu. Selain itu, suasana kompetitif yang mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran juga belum banyak diangkat dalam penelitian-penelitian terdahulu. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengevaluasi efektivitas permainan kartu huruf dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada peserta didik kelas II SDLB di SLB Negeri Karanganyar, dengan mempertimbangkan kebutuhan individual peserta didik. Pendekatan yang digunakan menggabungkan aspek multisensori, kompetitif, dan interaktif, serta memanfaatkan kosakata dari kehidupan sehari-hari peserta didik. Pendekatan ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Ruang lingkup penelitian mencakup evaluasi efektivitas media, serta identifikasi tantangan dan keberhasilan implementasi metode ini dalam konteks pembelajaran sehari-hari di SLB Negeri Karanganyar.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada empat peserta didik kelas II SDLB di SLB Negeri Karanganyar. Media yang digunakan adalah kartu huruf dari karton berwarna (10 cm × 12 cm, 310 gram) yang terdiri atas dua jenis: (1) kartu simbol huruf vokal dengan ruang latihan menulis, dan (2) kartu huruf dengan gambar objek yang diawali huruf vokal tersebut. Setiap huruf vokal dalam media kartu huruf dilengkapi dengan dua jenis kartu dengan gambar objek yang diawali huruf tersebut, seperti a terdapat jenis kartu dengan gambar ayam dan awan. Desain kartu dirancang secara menarik dan aman untuk peserta didik. Setiap huruf vokal diberi warna latar yang berbeda, serta dipasangkan dengan gambar objek yang relevan dan familiar untuk membantu pengenalan huruf secara visual serta memperkuat daya ingat peserta didik. Untuk menjaga keamanan, seluruh kartu dilaminasi dan bagian sudutnya dipotong secara oval agar tidak tajam dan membahayakan. Sebelum digunakan dalam pembelajaran, kartu-kartu tersebut diperiksa terlebih dahulu untuk memastikan tidak terdapat kesalahan dalam penulisan simbol huruf maupun gambar yang ditampilkan. Tahap persiapan juga mencakup uji coba terbatas guna menilai sejauh mana media kartu huruf ini mampu menarik perhatian serta memudahkan pemahaman peserta didik terhadap materi huruf vokal.

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti merancang aktivitas pembelajaran berbasis permainan kartu huruf vokal yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Pada tahap pelaksanaan, guru memberikan penjelasan mengenai simbol huruf vokal serta cara memainkan kartu huruf tersebut. Selanjutnya, peserta didik mengikuti permainan baik secara individu maupun dalam kelompok kecil. Tahap observasi dilakukan untuk mencatat respons peserta didik, tingkat keterlibatan dalam kegiatan, serta pencapaian hasil belajar: pemahaman terhadap simbol huruf vokal dan kemampuan menghubungkan simbol huruf dengan kata yang sesuai. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung selama proses pembelajaran, lembar kerja peserta didik, serta evaluasi hasil belajar menggunakan pendekatan *Teams Games Tournament* (TGT) pada akhir setiap siklus.

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Persentase peningkatan partisipasi dan kemampuan mengenal huruf dihitung dari hasil evaluasi akhir siklus. Data kualitatif dari observasi dan catatan lapangan dianalisis untuk melihat pola aktivitas belajar. Hasil analisis digunakan untuk refleksi dan perbaikan di siklus berikutnya.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

3.1.1. Kondisi Awal Pra Tindakan

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan di SLB Negeri Karanganyar pada kelas II SDLB dengan jumlah peserta didik sebanyak empat orang (2 laki-laki dan 2 perempuan). Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal melalui permainan kartu huruf, karena sebelumnya peserta didik belum menunjukkan penguasaan yang memadai meskipun materi telah diajarkan berulang kali.

Pada tahap pra-siklus, dilakukan observasi awal pada hari Kamis, 13 Februari 2025, untuk mengidentifikasi kemampuan awal peserta didik. Instrumen yang digunakan berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang terdiri dari 10 soal: 5 soal menunjukkan huruf vokal, dan 5 soal menyebutkan bunyi huruf vokal berdasarkan instruksi guru. Selain itu, anak diminta mengurutkan huruf vokal (a-i-u-e-o) menggunakan media konkret.

Hasil awal menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum memahami konsep simbol dan bunyi huruf vokal. Beberapa peserta didik menebak-nebak huruf atau menyebutkan semua huruf sekaligus hingga diarahkan oleh guru. Meskipun dua peserta didik sudah mampu menyalin huruf, pemahaman mereka belum mencerminkan penguasaan terhadap simbol dan bunyi huruf vokal. Berdasarkan observasi dan hasil evaluasi awal diperoleh data yang ditunjukkan pada gambar tabel 1 berikut:

Tabel 1. Data Awal Kemampuan Mengenal Huruf Vokal

No	Nama Peserta Didik	Jenis Kelamin L/P	Nilai (%)	Kategori
1	Eros	L	68%	Kurang
2	Eki	L	57%	Kurang
3	Arsya	P	48%	Perlu Bimbingan
4	Devyana	P	34%	Perlu Bimbingan

Rata-rata kemampuan awal peserta didik dalam mengenal huruf vokal adalah 51.75%, yang berada dalam kategori belum berkembang. Padahal, kemampuan mengenal huruf vokal dikatakan berkembang sesuai harapan jika berada pada rentang 76–100%. Oleh karena itu, diperlukan tindakan perbaikan melalui pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan seperti permainan kartu huruf vokal, agar peserta didik lebih termotivasi dan dapat meningkatkan kemampuan literasi awal mereka secara bermakna.

3.1.2. Pelaksanaan Siklus I

Pelaksanaan tindakan Siklus I dilaksanakan pada Selasa, 29 April 2025, dengan menerapkan permainan kartu huruf vokal menggunakan pendekatan *Teams Games Tournament* (TGT). Kegiatan dalam siklus ini mencakup empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Tahap Perencanaan Tindakan Siklus I

Pada tahap ini, peneliti melakukan koordinasi dengan guru kelas II SDLB Tunagrahita, untuk menyusun rancangan pembelajaran yang terintegrasi dalam Rencana Kegiatan Harian (RKH). Peneliti juga memberikan penjelasan terkait mekanisme permainan kartu huruf vokal dan alur kegiatan selama tindakan berlangsung. Instrumen yang disiapkan meliputi lembar observasi berbentuk daftar periksa (checklist) untuk mengukur kemampuan mengenal huruf vokal, LKPD, dokumentasi foto dan video, sebagai data pendukung proses pembelajaran.

Media pembelajaran berupa kartu huruf vokal dan kartu gambar objek disiapkan untuk setiap peserta didik. Setiap huruf vokal dilengkapi dua gambar objek yang dimulai dari huruf tersebut dan disesuaikan

dengan kosakata yang akrab dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Rincian pasangan huruf dan objek adalah sebagai berikut: Huruf *a*: ayam dan awan, Huruf *i*: ikan dan itik, Huruf *u*: ular dan uang, Huruf *e*: ember dan es krim, Huruf *o*: odol dan obat.

Setiap peserta didik menerima lima kartu huruf vokal dan sepuluh kartu gambar objek. Media dilengkapi dengan paparan materi berbasis visual dan audio, spidol, serta permainan digital menggunakan games interaktif Canva untuk meningkatkan keterlibatan dan daya tarik peserta didik dalam pembelajaran. Pemilihan gambar objek tidak dibatasi pada satu tema tertentu, melainkan berfokus pada kosakata yang familiar dan bermakna secara kontekstual bagi peserta didik, guna memfasilitasi penguatan pemahaman simbol huruf dan bunyinya.

Tahap Pelaksanaan Siklus 1

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan pada hari Selasa, 29 April 2025, pukul 08.00–09.00 WIB di kelas II SDLB SLB Negeri Karanganyar. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui pendekatan *Teams Games Tournament* (TGT) yang terdiri atas lima fase.

a. Fase 1: Sampaikan Informasi

Peneliti membagikan media kartu huruf vokal yang dilengkapi dengan gambar objek yang diawali huruf vokal kepada peserta didik. Selanjutnya, peserta didik diminta untuk mengamati setiap kartu dengan bimbingan peneliti. Peneliti mengajukan pertanyaan-pertanyaan sederhana, seperti “Gambar apa ini?”, guna merangsang peserta didik mengasosiasikan bunyi huruf vokal dengan gambar benda. Kegiatan ini bertujuan memperkuat pemahaman awal peserta didik terhadap simbol dan bunyi huruf vokal melalui stimulus visual. Setelah peserta didik berhasil menunjukkan dan menyebutkan gambar, peneliti melanjutkan dengan meminta peserta didik menebak dan menuliskan simbol huruf vokal dengan rapi pada kartu huruf vokal yang sedang mereka pegang.

b. Fase 2: Pembentukan Tim

Peneliti menjelaskan bahwa kegiatan selanjutnya akan dilakukan secara berkelompok. Masing-masing kelompok diberikan tugas untuk mencocokkan gambar benda yang memiliki awalan huruf vokal yang sama melalui permainan interaktif berbasis media digital (Canva). Peneliti memberikan arahan secara perlahan dan jelas, serta menyampaikan bahwa kelompok yang menunjukkan kerja sama yang baik akan mendapatkan penghargaan berupa stiker emoji sebagai bentuk motivasi.

c. Fase 3: Permainan

Dalam fase ini, tiap kelompok secara bergiliran mengikuti permainan mencocokkan simbol huruf vokal dengan gambar objek yang sesuai. Peneliti mendampingi secara langsung untuk memastikan bahwa peserta didik memahami cara bermain serta membantu mereka apabila mengalami kesulitan dalam menghubungkan simbol huruf dengan gambar yang tepat.

d. Fase 4: Turnamen

Masing-masing kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil pemilihan gambar benda sesuai huruf vokal yang telah ditentukan. Peneliti menyiapkan media konkret berupa kartu bergambar sebagai alat bantu validasi. Apabila terdapat jawaban yang tidak sesuai, kelompok diberikan kesempatan untuk memperbaikinya secara mandiri sebagai bentuk pembelajaran reflektif.

e. Fase 5: Perhargaan

Peneliti memberikan apresiasi kepada setiap kelompok yang telah menunjukkan partisipasi aktif dan mencapai tujuan pembelajaran. Apresiasi diberikan dalam bentuk pujian lisan dan stiker emoji yang disukai oleh peserta didik. Pemberian penghargaan ini dimaksudkan untuk meningkatkan motivasi belajar serta memperkuat rasa percaya diri peserta didik dalam mengenal huruf vokal.

Setelah menyelesaikan serangkaian kegiatan inti, peserta didik melanjutkan kegiatan dengan mengerjakan LKPD yang berisi tugas mencocokkan huruf vokal dengan gambar objek yang memiliki awalan huruf vokal tersebut. Selain itu, peserta didik juga diminta untuk menuliskan huruf vokal *a*, *i*, *u*, *e*, dan *o* sebagai bentuk latihan keterampilan menulis dan penguatan pemahaman terhadap simbol huruf vokal.

Tahap Observasi Siklus 1

Tahap observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun sebelumnya. Observasi dilakukan untuk mencatat perkembangan setiap peserta didik secara individual, mengingat kemampuan tiap peserta didik yang berbeda-beda. Kegiatan ini bertujuan untuk mendokumentasikan proses pembelajaran serta mengidentifikasi respons dan keterlibatan peserta didik selama pelaksanaan tindakan. Berikut adalah hasil observasi terhadap kemampuan peserta didik dalam mengenal huruf vokal pada siklus 1:

Tabel 2. Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Siklus 1

No	Nama Peserta Didik	Jenis Kelamin L/P	Nilai (%)	Kategori
1	Eros	L	72%	Kurang
2	Eki	L	66%	Kurang
3	Arsya	P	64%	Kurang
4	Devyan	P	50%	Perlu Bimbingan

Berdasarkan data pada Tabel 2, terlihat adanya peningkatan kemampuan peserta didik dalam mengenal huruf vokal. Rata-rata nilai meningkat dari 51,75% pada kondisi awal (pra tindakan) menjadi 63% pada akhir siklus I, sehingga berada pada kategori "mulai berkembang". Namun, capaian ini masih belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 76% dengan kategori "berkembang sesuai harapan".

Selama proses pembelajaran, masih terdapat beberapa kendala yang dihadapi peserta didik. Beberapa peserta didik masih sering bertanya kepada guru saat mendapatkan huruf tertentu karena tidak familier dengan kosa kata yang digunakan. Sebagai contoh, pada huruf vokal "o", gambar yang ditampilkan adalah "odol", namun peserta didik lebih mengenalnya dengan sebutan "sikat gigi". Selain itu, beberapa peserta didik juga mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi huruf vokal dari sebuah kata, seperti pada kata "es krim" yang tidak serta-merta dikenali diawali dengan huruf "e".

Penggunaan permainan berbasis teknologi, seperti aplikasi Canva interaktif, ternyata juga menimbulkan tantangan tersendiri. Alih-alih fokus pada pengenalan huruf vokal, beberapa peserta didik justru lebih tertarik pada cara memainkan permainan tersebut, sehingga mengalami keraguan dalam mencocokkan gambar dengan huruf vokal yang sesuai. Hal ini menunjukkan perlunya penyesuaian media pembelajaran agar lebih sederhana dan sesuai dengan karakteristik peserta didik tunagrahita

Tahap Refleksi Siklus 1

Refleksi dilakukan pada akhir pelaksanaan siklus 1 oleh peneliti bersama guru kelas II SDLB Tunagrahita. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengevaluasi tingkat keberhasilan pembelajaran yang telah dilakukan dan mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu diperbaiki pada siklus berikutnya. Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi, ditemukan beberapa kendala yang memengaruhi proses pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran, antara lain:

- Pembelajaran pada siklus 1 terlalu cepat masuk ke kegiatan inti tanpa adanya waktu yang cukup untuk membangun kesiapan belajar peserta didik. Beberapa peserta didik tampak belum fokus dan belum siap mengikuti aktivitas saat pembelajaran dimulai. Tahap transisi dari aktivitas awal menuju pembelajaran inti perlu diperhatikan agar peserta didik berada dalam kondisi yang lebih siap secara fisik dan mental
- Beberapa peserta didik belum familier dengan kosa kata yang digunakan dalam media gambar seperti pada huruf vokal *o*, gambar yang disediakan adalah "odol", namun peserta didik lebih mengenalnya sebagai "sikat gigi". Hal ini menyebabkan kebingungan dan kesalahan dalam pengenalan bunyi huruf awal.
- Sebagian peserta didik masih kesulitan dalam memisahkan bunyi huruf vokal dari kata yang diucapkan. Sebagai contohnya pada kata "ayam", peserta didik tidak langsung memahami bahwa kata tersebut diawali dengan huruf vokal *a*, dan sebagainya. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman fonologis peserta didik masih perlu ditingkatkan secara bertahap.

- d. Penggunaan permainan berbasis teknologi (seperti game interaktif dari Canva) belum sepenuhnya efektif bagi peserta didik. Beberapa peserta didik lebih tertarik mengeksplorasi tampilan permainan daripada fokus pada tugas mencocokkan gambar dengan huruf vokal yang sesuai. Selain itu, sebagian peserta didik menunjukkan kesulitan dalam mengoperasikan perangkat karena keterbatasan motorik halus, terutama dalam mengklik gambar atau huruf sesuai arahan. Hal ini disebabkan oleh minimnya pengalaman peserta didik dalam menggunakan teknologi berbasis layar sentuh.

Dari hasil refleksi tersebut, dapat disimpulkan bahwa meskipun terjadi peningkatan kemampuan peserta didik dalam mengenal huruf vokal, pembelajaran pada siklus I belum sepenuhnya optimal. Oleh karena itu, pada siklus II diperlukan perbaikan, antara lain: pemilihan kosa kata yang lebih relevan dan akrab bagi peserta didik, serta penyederhanaan media pembelajaran. Selain itu, latihan pengenalan huruf vokal melalui pendekatan multisensori (visual, auditif, kinestetik) perlu ditingkatkan agar peserta didik lebih mudah memahami dan mengingat materi.

3.1.3. Pelaksanaan Siklus 2

Pelaksanaan siklus 2 dilakukan sebagai tindak lanjut dari hasil refleksi pada siklus 1, yang menunjukkan bahwa pembelajaran belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, perbaikan dilakukan berdasarkan identifikasi kendala yang muncul selama pelaksanaan siklus 1. Beberapa langkah perbaikan yang diterapkan pada siklus 2 adalah sebagai berikut:

- a. Untuk membantu peserta didik lebih siap secara emosional dan kognitif dalam memulai pembelajaran, peneliti mengawali kegiatan dengan kegiatan *ice breaking* berupa lagu vokal interaktif. Lagu ini dinyanyikan bersama-sama dengan irama yang menyenangkan dan melibatkan gerakan mulut yang sesuai dengan bunyi huruf vokal. Adapun lirik lagu yang digunakan adalah:
Buka Mulutnya ... A ... A ... A
Mana Giginya ... I ... I ... I
Maju Mulutnya ... U ... U ... U
Mana Senyumnya ... E ... E ... E
Bulat Mulutnya ... O ... O ... O
Ini Huruf Vokal AIUEO
- b. Peneliti mengganti gambar “odol” pada huruf vokal *o* menjadi gambar “orang”, mengingat kosakata “odol” kurang familiar dan menimbulkan kebingungan pada peserta didik di siklus sebelumnya. Kosakata yang digunakan disesuaikan dengan pengalaman sehari-hari peserta didik untuk memudahkan mereka dalam mengaitkan huruf vokal dengan gambar objek.
- c. Untuk memperkuat pemahaman peserta didik, peneliti mengulang kembali pengenalan bunyi huruf vokal dari masing-masing gambar dengan awalan huruf vokal tersebut secara langsung, melalui media kartu huruf. Kegiatan ini dilakukan secara klasikal dengan bimbingan guru untuk memastikan bahwa setiap peserta didik memahami dengan lebih baik sebelum melanjutkan ke aktivitas permainan
- d. Sebagai pengganti permainan digital yang dirasa belum sesuai dengan kemampuan peserta didik, peneliti menggunakan media konkret berupa kartu huruf dan kartu gambar. Permainan dilakukan secara langsung dengan arahan dari guru. Masing-masing kelompok diberi kesempatan secara bergantian untuk mencocokkan kartu huruf vokal dengan gambar objek yang sesuai. Karena mayoritas peserta didik masih membutuhkan pendampingan, permainan dilakukan secara bergiliran agar pendampingan bisa lebih maksimal tanpa menghilangkan aspek kompetitif. Strategi ini diharapkan dapat meningkatkan konsentrasi dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Tahap Perencanaan Siklus 2

Siklus 2 dilaksanakan pada hari Kamis, 31 April 2025, pukul 08.00–09.00 WIB. Pada tahap ini, peneliti merancang pembelajaran berdasarkan hasil refleksi dari pelaksanaan siklus 1. Secara umum, perencanaan siklus II memiliki struktur yang serupa dengan siklus sebelumnya, namun telah mengalami penyesuaian dan perbaikan terhadap kendala-kendala yang ditemukan pada siklus 1.

Kegiatan perencanaan diawali dengan melakukan koordinasi ulang bersama guru kelas II SDLB Tunagrahita untuk menyamakan pemahaman mengenai perbaikan tindakan yang akan dilaksanakan. Selanjutnya, peneliti dan guru menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, termasuk revisi kegiatan yang akan diterapkan dan strategi pendekatan yang lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Instrumen yang disiapkan dalam pelaksanaan tindakan meliputi lembar observasi berbentuk daftar periksa (checklist) untuk menilai kemampuan mengenal huruf vokal, LKPD sebagai sarana evaluasi, serta dokumentasi berupa foto dan video sebagai data pendukung yang dapat memperkuat hasil pengamatan. Peneliti juga melakukan persiapan media pembelajaran, seperti kartu huruf vokal dan kartu gambar objek, dengan mengganti beberapa media yang rusak atau tidak sesuai pada pelaksanaan siklus sebelumnya.

Tahap Pelaksanaan Siklus 2

Sebelum memasuki kegiatan inti pembelajaran, peneliti terlebih dahulu melakukan kegiatan *ice breaking* dengan menyanyikan lagu bertema huruf vokal untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mempersiapkan kondisi psikologis peserta didik agar lebih siap mengikuti pembelajaran.

a. Fase 1: Sampaikan Informasi

Pada fase ini, peneliti membagikan kartu bergambar huruf vokal beserta gambar benda yang diawali dengan huruf vokal tersebut. Peserta didik diminta untuk mengamati setiap gambar secara saksama dengan bimbingan langsung dari peneliti. Selanjutnya, peserta didik bersama peneliti secara bersama-sama memperhatikan dan menyebutkan huruf vokal yang ditampilkan melalui media laptop. Untuk memperkuat keterkaitan antara simbol huruf dan bunyinya, peneliti mengajukan pertanyaan sederhana seperti "Huruf apa yang ada di gambar ini?", yang kemudian direspons oleh peserta didik dengan menunjuk kartu huruf vokal dan menyebutkan nama benda yang sesuai dengan awalan huruf vokal tersebut.

b. Fase 2: Pembentukan Tim

Setelah peserta didik memahami materi secara umum, peneliti membentuk kelompok kerja yang terdiri dari dua orang per kelompok, disesuaikan dengan kemampuan masing-masing peserta didik. Peneliti menjelaskan bahwa mereka akan mengerjakan tugas secara berkelompok, yaitu mengelompokkan gambar benda berdasarkan huruf vokal awal dari nama benda tersebut. Peneliti memberikan motivasi dengan menjanjikan penghargaan berupa stiker emoji kepada kelompok yang mampu menyelesaikan tugas dengan kerja sama yang baik.

c. Fase 3: Permainan

Setiap kelompok secara bergiliran melaksanakan permainan huruf vokal dengan pendampingan dari peneliti. Dalam permainan ini, masing-masing kelompok mengelompokkan gambar benda sesuai dengan huruf vokal awal yang tepat. Diskusi antaranggota kelompok dilakukan dengan aktif, dan peneliti memberikan bimbingan untuk memastikan bahwa proses pengelompokan berlangsung dengan benar.

d. Fase 4: Turnamen

Setelah permainan selesai, masing-masing kelompok diminta menyebutkan kembali nama-nama benda dari gambar yang telah mereka kelompokkan. Jika terdapat jawaban yang tidak sesuai, peneliti memberikan kesempatan kepada kelompok tersebut untuk memperbaikinya secara mandiri.

e. Fase 5: Penghargaan

Sebagai bentuk apresiasi terhadap partisipasi aktif dan usaha kelompok dalam mencapai tujuan pembelajaran, peneliti memberikan pujian serta penghargaan berupa stiker emoji kepada setiap kelompok.

Setelah menyelesaikan rangkaian kegiatan inti, peserta didik melanjutkan dengan mengerjakan LKPD secara individu. LKPD disusun sebagai penguat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari, dengan penyesuaian tingkat kesulitan sesuai kemampuan masing-masing peserta didik, namun tetap mengacu pada tujuan pembelajaran yang sama.

Tahap Observasi Siklus 2

Tahap observasi pada siklus 2 dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi berbentuk daftar periksa (checklist) yang telah disusun sebelumnya.

Tujuan dari observasi ini adalah untuk mendokumentasikan aktivitas peserta didik dalam mengenal huruf vokal selama pembelajaran. Berikut ini disajikan hasil pengamatan pencapaian kemampuan mengenal huruf vokal pada siklus 2.

Tabel 3. Hasil Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Siklus 2

No	Nama Peserta Didik	Jenis Kelamin L/P	Nilai (%)	Kategori
1	Eros	L	95%	Baik
2	Eki	L	86%	Baik
3	Arsya	P	86%	Baik
4	Devyen	P	82%	Baik

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam mengenal huruf vokal telah mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Peserta didik yang memiliki tingkat kemampuan lebih rendah memperoleh pendekatan individual dari peneliti, sehingga dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih baik meskipun tetap membutuhkan bantuan minimal. Pada tahap pengelompokan, sebagian peserta didik tampak masih mengalami keraguan dalam menentukan gambar sesuai dengan huruf vokal yang ditentukan. Hal ini dikarenakan peneliti memberi ruang bagi peserta didik untuk berlatih mandiri dalam kelompoknya masing-masing. Meskipun demikian, peserta didik tetap dapat menyelesaikan tugas tersebut, meskipun dalam beberapa kasus masih membutuhkan bantuan verbal. Pada huruf vokal “e”, sebagian peserta didik masih menunjukkan kesulitan dalam pelafalan apabila bunyi huruf tersebut dipisahkan dari kosakata atau konteks gambar yang ditampilkan. Selain itu, beberapa peserta didik juga tampak ragu dalam menentukan jawaban karena merasa minder terhadap teman yang telah menyelesaikan tugas lebih cepat. Namun secara umum, proses pembelajaran berjalan lebih baik dan partisipasi peserta didik meningkat.

Berdasarkan tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan peserta didik dalam mengenal huruf vokal telah mengalami peningkatan dari kategori Mulai Berkembang dengan rata-rata persentase 63% pada siklus 1 menjadi Berkembang Sesuai Harapan dengan rata-rata persentase sebesar 87,25% pada siklus 2. Capaian ini telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 76%, sehingga tindakan pada siklus 2 dinyatakan berhasil.

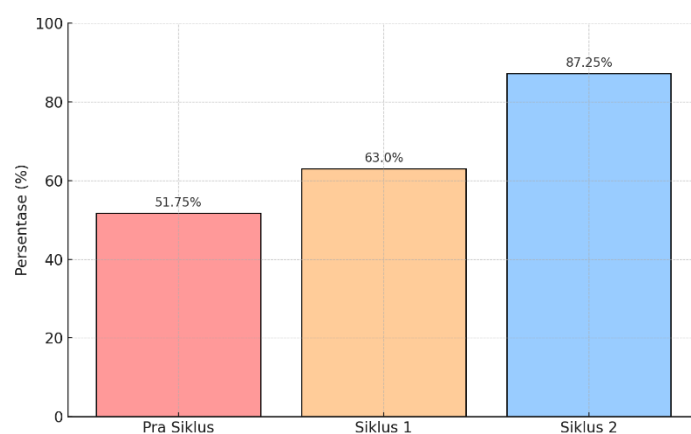
Tahap Refleksi Siklus 2

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus 2, diperoleh data bahwa kegiatan pembelajaran mengenal huruf vokal melalui media permainan kartu huruf berjalan lebih efektif dibandingkan dengan siklus 1. Berbagai perbaikan yang dilakukan pada tahap perencanaan dan pelaksanaan siklus 2 menunjukkan dampak positif terhadap keterlibatan dan hasil belajar peserta didik. Adapun refleksi dari proses pembelajaran pada siklus 2 dapat diuraikan sebagai berikut:

- Peserta didik telah mampu menunjukkan dan mengambil kartu huruf vokal dengan benar sesuai instruksi dari peneliti. Selain itu, peserta didik juga mampu mengucapkan bunyi huruf vokal dengan lantang berdasarkan kartu gambar yang memiliki awalan huruf vokal yang sesuai.
- Peserta didik telah menunjukkan pemahaman yang baik dalam mengelompokkan kartu huruf vokal dengan kartu gambar yang memiliki awalan huruf vokal secara tepat. Peserta didik mampu mengasosiasikan huruf vokal dengan gambar benda, seperti huruf vokal *a* untuk *ayam*, huruf vokal *i* untuk *ikan*, huruf vokal *u* untuk *uang*, huruf vokal *e* untuk *ember*, dan huruf vokal *o* untuk *obat*. Kemampuan ini ditunjukkan baik dalam kerja kelompok maupun saat mengerjakan tugas individu.

Berdasarkan refleksi tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran mengenal huruf vokal melalui permainan kartu huruf telah berhasil dilaksanakan oleh peneliti. Capaian kemampuan peserta didik telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan, yakni 76% dengan kategori *berkembang sangat baik*. Oleh karena itu, peneliti bersama guru kelas memutuskan bahwa tindakan pembelajaran dianggap cukup dan penelitian dihentikan sampai pada siklus 2 karena tujuan pembelajaran telah tercapai secara optimal.

Berikut adalah grafik peningkatan kemampuan mengenal huruf vokal dari pra siklus, siklus 1, hingga siklus 2.



Gambar 1. Hasil Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode permainan kartu huruf memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan mengenal huruf vokal pada peserta didik kelas II tunagrahita di SLB Negeri Karanganyar. Pada tahap pra siklus, rata-rata kemampuan peserta didik hanya mencapai 51,75% dengan kategori “kurang”. Hal ini mengindikasikan bahwa mayoritas peserta didik mengalami kesulitan dalam mengenali dan mengasosiasikan bunyi simbol huruf serta memahaminya kaitannya dengan gambar atau kata yang sesuai. Permasalahan tersebut menjadi dasar perlunya inovasi dalam pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan guna meningkatkan partisipasi dan pemahaman peserta didik. Implementasi tindakan pada siklus 1 berupa permainan kartu huruf menghasilkan peningkatan rata-rata menjadi 63%, atau mengalami kenaikan sebesar 11,25%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan lebih menarik perhatian peserta didik dan mendorong keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Hasil ini diperkuat oleh temuan Latifah (2023) yang menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran yang menyesuaikan gaya belajar peserta didik mampu meningkatkan pemahaman materi dan ketercapaian tujuan pembelajaran.

Refleksi dari pelaksanaan pada siklus 1 digunakan sebagai dasar untuk menyusun strategi perbaikan pada siklus 2. Perbaikan dilakukan dengan mempertimbangkan kemampuan individual peserta didik, penggunaan media konkret yang relevan dengan konteks kehidupan sehari-hari peserta didik, serta perbaikan kosa kata agar lebih familiar. Hasil tindakan pada siklus 2 menunjukkan peningkatan rata-rata menjadi 87,25%, atau mengalami peningkatan sebesar 24,25% dari pra siklus. Pencapaian ini masuk dalam kategori “baik” dan telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 76% peserta didik mencapai kriteria “berkembang sesuai harapan”. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Sya’adah, Sutrisno, & Happy (2023) yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Dalam konteks penelitian ini, pendekatan pembelajaran yang melibatkan permainan tidak hanya mendorong pencapaian kognitif, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif peserta didik.

Motivasi belajar peserta didik yang sebelumnya cenderung rendah mengalami peningkatan setelah penggunaan metode permainan kartu huruf. Peserta didik menjadi lebih aktif, antusias, dan fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Lingkungan belajar yang menyenangkan, interaktif, serta relevan dengan pengalaman nyata peserta didik memberikan kontribusi terhadap peningkatan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Wahyuni & Khairunnisa (2022) bahwa pengelolaan kelas yang efektif mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, mengurangi perilaku mengganggu, serta meningkatkan motivasi dan kolaborasi antar siswa.

Secara keseluruhan, peningkatan yang terjadi dari pra siklus hingga siklus II menunjukkan bahwa permainan kartu huruf merupakan metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal pada peserta didik tunagrahita. Meskipun demikian, keterbatasan dalam penelitian ini terletak pada durasi pelaksanaan yang hanya berlangsung selama dua siklus serta fokus yang terbatas pada aspek pengenalan huruf. Untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif terhadap efektivitas metode ini, penelitian lanjutan dengan cakupan waktu yang lebih panjang serta pengembangan pada aspek membaca dan menulis secara menyeluruh sangat dianjurkan.

Metode permainan kartu huruf tidak hanya mampu meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik, tetapi juga membangun motivasi belajar, menciptakan suasana belajar yang positif dan kolaboratif, serta menjadi solusi praktis dalam mengatasi permasalahan pembelajaran di kelas awal pendidikan luar biasa. Temuan ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran literasi yang lebih adaptif, menyenangkan, dan efektif.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode permainan kartu huruf secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal pada peserta didik tunagrahita kelas II SD di SLB Negeri Karanganyar. Peningkatan ini ditunjukkan dari rata-rata capaian awal sebesar 51,75% (kategori kurang), meningkat menjadi 63% pada siklus 1 (kategori mulai berkembang), dan mencapai 87,25% pada siklus 2 (kategori berkembang sangat baik). Keberhasilan ini tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, melibatkan pendekatan multisensori, serta disajikan dalam suasana yang kompetitif dan menyenangkan.

Permainan kartu huruf tidak hanya efektif dalam membangun kemampuan kognitif peserta didik, tetapi juga berdampak positif pada aspek afektif dan sosial, seperti meningkatnya motivasi belajar, keterlibatan aktif, dan kerja sama antar peserta didik. Penerapan metode ini menunjukkan bahwa media konkret berbasis permainan dapat menjadi solusi alternatif dalam meningkatkan literasi awal, khususnya dalam mengenal huruf vokal, pada peserta didik berkebutuhan khusus. Oleh karena itu, metode ini layak untuk direkomendasikan sebagai bagian dari strategi pembelajaran literasi di sekolah luar biasa. Penelitian ini juga membuka peluang untuk pengembangan lebih lanjut pada aspek membaca dan menulis, serta pelaksanaan tindakan jangka panjang untuk mengevaluasi keberlanjutan hasil yang telah dicapai.

5. Daftar Pustaka

- A'yuni, Q., Agustin, M. V. R., Cahyani, D. N., Nazarudin, M. D., & Karisma, M. N. (2023). Penerapan flashcard berbasis karakter flora dan fauna untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf peserta didik tunagrahita sedang slb siswa budhi. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(3), 273-280. <https://doi.org/10.54259/diajar.v2i3.1360>
- Ansyah, Y. A., Ardhita, A. A., Rahma, F. M., Sari, K., & Khairunnisa. (2024). Analisis faktor penyebab rendahnya kemampuan literasi baca tulis siswa sekolah dasar. *Jurnal Guru Kita*, 8(3), 598-606. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i3.60183>
- Dwistia, H., Hidayah, R., & Amillina, L. (2023). Upaya meningkatkan kemampuan membaca pada anak usia dini melalui media kartu huruf di ra. al-hanif desa sukamulya kecamatan tanjung raja tahun pelajaran 2021/2022. *Jurnal Penelitian Ibnu Rusyd*, 2(2), 6-12. Retrieved from <http://ojs.stai-ibnurusyd.ac.id/index.php/jpib/article/view/383>
- Gengeç, H., Güldenöglü, B., & Kargin, T. (2022). Evaluation of teachers' early literacy proficiency and in-class literacy practices based on child outputs. *Cukurova University Faculty of Education Journal*, 51(3), 1610-1641. <https://doi.org/10.14812/cufej.1072237>
- Hoerudin, C. W. (2023). Penerapan media vocabulary card dalam meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa indonesia anak usia 4-5 tahun. *Jurnal Plamboy Edu*, 1(2), 208-219. Retrieved from <https://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/plamboy/article/view/222>
- Latifah, D. N. (2023). Analisis gaya belajar siswa untuk pembelajaran berdiferensiasi di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 68-75. <https://doi.org/10.51878/learning.v3i1.2067>

- Sanusi, R., Dianasari, E. L., Khairiyah, K. Y., & Chairudin, R. (2020). Pengembangan flashcard berbasis karakter hewan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak tunagrahita ringan. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(2), 37-46. <https://doi.org/10.30734/jpe.v7i2.745>
- Siregar, R. A. (2019). Upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf menggunakan media kartu kata di tk negeri pembina I kota jambi tahun pelajaran 2016/2017. *Jurnal Literasiologi*, 2(1), 54-69. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v2i1.22>
- Sya'adah, U., Sutrisno, & Happy, N. (2023). Efektivitas model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan kartu soal terhadap minat dan hasil belajar siswa. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 14(2), 147-158. <https://doi.org/10.26877/aks.v14i2.15073>
- Udju, A. A. H., Hawali, R. F., Amseke, F. V., Radja, P. L., & Lobo, R. (2022). Penggunaan media gambar dan kartu huruf dalam meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6723-6731. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2532>
- Wagner, R. K., Torgesen, J. K., Rashotte, C. A., & Pearson, N. A. (2019). Emerging literacy and its implications for academic success: Longitudinal analysis of literacy development. *Journal of Educational Psychology*, 111(4), 543–559. <https://doi.org/10.1037/edu0000318>
- Wahyuni, N., & Khairunnisa. (2022). The influence of classroom management on students' academic achievement at school. *REKOGNISI: Jurnal Pendidikan dan Kependidikan*, 7(1), 32-37. Retrieved from <https://jurnal.unusu.ac.id/index.php/rekognisi/article/view/176>
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media video pembelajaran kreatif, inovatif, dan kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informatika*, 6(2), 247-257. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>