

**EFEKTIVITAS APLIKASI BACA SERU DAN ASYIK (BARUSIK) DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ABJAD PADA ANAK
DISABILITAS INTELEKTUAL RINGAN**

Fedia Rahma Ningsih¹, Johandri Taufan², Zulmiyetri³, Endang Sri Handayani⁴

^{1,2,3,4,5}Universitas Negeri Padang, Sumatera Barat, Indonesia

Alamat e-mail : 1fediolahmningsih@gmail.com, 2johandri.taufan@fip.unp.ac.id,

3zulmiyetri@fip.unp.ac.id, 4endangsrihandayani@unp.ac.id

ABSTRACT

Especially for children with modest intellectual disabilities, the ability to recognize letters is a crucial first step in the development of early reading. Because of these constraints, learning materials must be tangible, visually appealing, and captivating. This study's primary goal was to show how the Fun and Fun Reading (BARUSIK) app can help kids with minor intellectual disabilities recognize alphabetic letters. Using an A-B-A design and the Single Subject Research (SSR) experimental method, a quantitative research methodology was employed. An 8-year-old girl in class II at Sungai Banyak State Special Needs School who had modest intellectual difficulties served as the study's subject. Observation was used to gather data, and a performance test was used as a research tool to gauge the child's proficiency in naming and displaying alphabet letters. Data analysis was then displayed graphically. The findings demonstrated that the child's ability stayed constant at 25% at the start of the baseline investigation (A1). In phase B of the intervention, the child's proficiency rises to 70%. The child's abilities continued to grow and stabilized at 90% at the end of the baseline testing (A2). Children with minor intellectual disabilities have been shown to benefit from the Fun and Exciting Reading Application (BARUSIK) in terms of their ability to recognize alphabetic letters. According to this study, children with modest intellectual disabilities should learn in special schools using application-based media.

Keywords: *Fun and Exciting Reading Application (BARUSIK), Learning the Alphabet, Mild Intellectual Disabilities*

ABSTRAK

Keahlian mengenal huruf ialah dasar krusial bagi pengembangan literasi awal, khususnya bagi anak disabilitas intelektual ringan. Keterbatasan tersebut menuntut media pembelajaran yang konkret, visual, dan menarik agar proses belajar menjadi efektif. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Baca Seru dan Asyik (BARUSIK) efektif dalam meningkatkan kemampuan anak dengan disabilitas intelektual ringan dalam mengenali huruf abjad. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif melalui teknik eksperimen Single Subject Research (SSR) menggunakan model A-B-A.

Subjek penelitian ini adalah seorang anak perempuan berusia 8 tahun yang memiliki disabilitas intelektual ringan, bersekolah dikelas II SLB Negeri Sungai Penuh. Data diperoleh melalui observasi dengan menggunakan instrument penelitian berupa tes perbuatan untuk mengukur kemampuan anak dalam menyebutkan dan menunjukkan huruf abjad. Kemudian analisis data disajikannya didalam bentuk grafik. Temuan penelitiannya memastikan maka di awal penelitian baseline (A1), kemampuan anak tetap stabil dengan persentase sebesar 25%. Selama tahap intervensi (B), kemampuan anak meningkat hingga mencapai 70%. Di tahap akhir penelitian baseline (A2), kemampuan anak terus berkembang dan stabil dengan persentase 90%. Aplikasi Baca Seru dan Asyik (BARUSIK) terbukti efektif menaikkan keahlian anak disabilitas intelektual ringan didalam mengenali huruf abjad, Penelitian ini merekomendasikan pemanfaatan media berbasis aplikasi dalam pembelajaran disekolah luar biasa untuk anak dengan disabilitas intelektual ringan.

Kata Kunci: Aplikasi Baca Seru dan Asyik (BARUSIK), Mengenal Huruf Abjad, Disabilitas Intelektual Ringan

A. Pendahuluan

Dalam upaya membentuk individu secara holistik, pendidikan dicirikan sebagai usaha untuk menumbuhkan sifat-sifat manusia dan membangun karakter nasional berdasarkan prinsip-prinsip teologis, filosofis, psikologis, sosial-budaya, serta ilmiah dan teknis. Sebagaimana dinyatakan pada UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan, tujuan pendidikan adalah untuk secara sadar berupaya mempersiapkan siswa untuk tanggung jawab masa depan mereka melalui pengajaran, bimbingan, dan bentuk pelatihan lainnya (Asfar & Asfar, 2020). Setiap anak, tanpa memandang tingkat kemampuan atau keadaan unik

mereka, memiliki hak mendasar untuk mendapatkan pendidikan (Herliza & Mawardah, 2023).

Anak-anak yang membutuhkan perawatan khusus dan pendekatan pendidikan yang dimodifikasi dikenal sebagai "anak berkebutuhan khusus." Anak-anak ini seringkali memiliki tantangan mental, emosional, atau fisik yang unik yang membedakan mereka dari teman sebaya yang berkembang secara normal (Rini, 2024). Kondisi ini bisa berupa disabilitas fisik, intelektual, sensorik, atau perkembangan, yang dapat memengaruhi cara mereka belajar, berinteraksi, dan berpartisipasi dalam kegiatan sosial (Ni Komang Sri Yuliantini, 2025).

American Association on Mental Deficiency/AAMD mendefinisikan Anak dengan disabilitas intelektual adalah kondisi di mana kemampuan berpikir anak tersebut lebih rendah dari rata-rata, dengan skor IQ di bawah 84 berdasarkan hasil tes, dan kondisi ini muncul sebelum usia 16 tahun (Schalock et al., 2021). Menurut World Health Organization (WHO), disabilitas intelektual ringan didefinisikan sebagai kumpulan kondisi dengan berbagai etiologi yang berasal dari periode perkembangan dan ditandai oleh kemampuan intelektual dan perilaku adaptif yang jauh di bawah standar rata-rata (Patel et al., 2020). Ketika IQ seseorang di bawah rata-rata, hal itu dapat menyebabkan gangguan kognitif; di Indonesia, ini disebut disabilitas intelektual. Individu dengan IQ antara 50 dan 70 dianggap memiliki disabilitas intelektual sedang (Sanusi et al., 2020).

Hambatan intelektual yang dialami anak dengan disabilitas intelektual ringan tentu saja memengaruhi kemampuan belajarnya, terutama dalam hal membaca. Membaca adalah hal terpenting dalam pendidikan, apapun kemampuannya, dikarenakan membaca menjadi landasan bagi perkembangan masa

depan dan hampir setiap aspek kehidupan (Yogantari et al., 2023). Karena pengenalan huruf sangat penting untuk mengembangkan kemampuan membaca, maka seorang anak harus terlebih dahulu mampu mengidentifikasi huruf-huruf alfabet sebelum ia dapat mahir membaca (Yulita et al., 2023).

Alfabet adalah sistem penulisan suatu bahasa yang menggunakan seperangkat huruf (aksara) yang disusun dengan cara tertentu. Semua fonem dalam bahasa tersebut dapat direpresentasikan menggunakan aksara ini. Seseorang dapat berkomunikasi dengan orang lain melalui pembentukan kata dan frasa dengan menggunakan alfabet. Kemajuan anak dalam pengenalan huruf dapat dilacak seiring pertumbuhannya dari keadaan buta huruf total hingga mampu mengartikulasikan hubungan antara bentuk huruf dan bunyi (Yulita et al., 2023). Kemampuan untuk mengidentifikasi setiap huruf alfabet membutuhkan pemahaman tentang bentuk, bunyi, dan pengucapannya, di antara kualitas lainnya (Damayanti et al., 2020). Ketika seorang anak dapat mengidentifikasi dan menyebutkan

huruf-huruf kapital alfabet, kita mengatakan bahwa mereka kompeten. Ini menunjukkan bahwa anak tersebut telah menguasai alfabet dan dapat menulis setiap huruf dengan akurat (Nurmaida Nasution et al., 2024)

Oleh karena itu, strategi pembelajaran langsung yang mencakup penyediaan alat bantu visual yang sesuai diperlukan untuk pemerolehan alfabet oleh anak-anak dengan gangguan intelektual ringan. Dukungan visual yang digunakan dalam media pembelajaran yang dirancang secara interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan konsentrasi, minat, dan motivasi belajar anak. Dengan demikian, dibutuhkan sarana atau media pembelajaran yang lebih interaktif atau berbasis teknologi untuk mengembangkan keterampilan dalam mengenali huruf abjad secara efektif (Anjani et al., 2025). Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Vivin Koriatul Fitriyah dan Wahyu Sukartningsih yang menjelaskan bahwa media aplikasi Baca Seru dan Asyik (BARUSIK) dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 Sekolah Dasar (Fitriyah, V.K & Sukartningsih, 2022). Aplikasi ini dinilai efektif desain aplikasi yang

menarik serta berfokus pada anak dapat meningkatkan konsentrasi dan mendorong partisipasi aktif anak saat proses pembelajaran berlangsung. Namun, penggunaan aplikasi Baca Seru dan Asyik (BARUSIK) untuk anak dengan disabilitas intelektual ringan belum pernah diteliti sebelumnya, karena penelitian sebelumnya hanya fokus pada siswa yang tidak memiliki disabilitas. Selain itu, penelitian sebelumnya sebagian besar berfokus pada pengajaran membaca bagi pembaca pemula daripada meningkatkan pengenalan huruf menggunakan aplikasi tersebut.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan pada tanggal 21 Juli 2025 di SLB Negeri Sungai Penuh di salah satu ruang kelas II yang terdiri dari tiga orang anak, dengan mengamati pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hasil dari observasi tersebut, menemukan seorang anak perempuan disabilitas intelektual ringan berinisial A. Pada usia delapan tahun, terlihat jelas bahwa anak tersebut masih kesulitan dengan keterampilan pengenalan huruf dasar, seperti menunjuk dan mengucapkan huruf. Dari hasil wawancara bersama guru kelas yang diperoleh bahwa anak

belum mengetahui beberapa huruf abjad, karena hal itu anak masih belum bisa membaca dengan benar. Guru juga menjelaskan bahwa di sekolah memakai Kurikulum Merdeka, yang mana anak masih berada difase A. Saat belajar huruf abjad dalam bahasa Indonesia, anak belum bisa memahami arti dari huruf yang dibacakan. Dalam pembelajaran mengenali huruf abjad, guru biasanya menggunakan media seperti kartu huruf dan puzzle. Namun, guru belum pernah memakai media berbasis teknologi seperti aplikasi atau video animasi. Masalah ini menunjukkan bahwa diperlukan metode yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak.

Berdasarkan masalah yang dijelaskan sebelumnya, penulis berusaha membantu meningkatkan kemampuan anak yang memiliki disabilitas intelektual ringan dalam memahami huruf abjad kecil yaitu dengan menggunakan media pembelajaran game edukatif, menarik minat anak dan kreatif. Penulis menggunakan Aplikasi Baca Seru dan Asyik atau disingkat dengan kata BARUSIK. Media ini dikembangkan oleh mahasiswa Universitas Negeri Surabaya (UNESA). Salah satu fungsi

dari aplikasinya yaitu dapat meningkatkan pemahaman mengenai huruf abjad dan minat siswa terhadap materi pembelajaran, terutama bagi penyandang disabilitas intelektual. Aplikasi tersebut Cuma bisa dipakai dalam perangkat Android karena dibangun di atas sistem Android. Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Baca Seru dan Asyik (BARUSIK) dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca dini, sehingga memperkuat manfaatnya. Siswa kelas satu dapat memperoleh manfaat dari aplikasi Baca Seru dan Asyik (BARUSIK), menurut penelitian Vivin Koriatul Fitriyah dan Wahyu Sukartiningsih (Fitriyah, V.K & Sukartiningsih, 2022).

Berdasarkan hal tersebut maksud pokok penelitiannya yakni guna mendapati apakah aplikasi Baca Seru dan Asyik (BARUSIK) dapat membantu siswa kelas dua di SLB Negeri Sungai Penuh yang memiliki gangguan intelektual ringan dalam meningkatkan kemampuan pengenalan huruf mereka. Dengan memberikan bukti nyata tentang bagaimana teknologi dapat membantu anak-anak dengan gangguan intelektual ringan dalam meningkatkan kemampuan pengenalan

huruf mereka, penelitian ini berkontribusi pada bidang pendidikan inklusif.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan teknik eksperimental dan pendekatan kuantitatif. Teknik penelitian yang dipakai dikenal sebagai penelitian subjek tunggal, dan hanya melibatkan satu atau dua orang. Variabel dependen atau beberapa variabel dependen dinilai berkali-kali dalam penelitian ini.

Desain penilaian yang dipakai ialah model A-B-A, yang terdirikan atas tiga tahap. Tahap pertama, yang dikenal sebagai baseline, dilakukan sebelum intervensi diberikan. Tahap kedua, yang disebut intervensi, melibatkan pemberian perlakuan kepada peserta menggunakan aplikasi Baca Seru dan Asyik (BARUSIK). Terakhir, peneliti mengamati perubahan kondisi setelah intervensi, yang dikenal sebagai baseline, yaitu kondisi setelah intervensi (Marlina, 2021). Kepala sekolah, guru kelas, dan peneliti bekerja sama untuk menjadwalkan waktu yang nyaman bagi semua orang. Lokasi: Jalan Depati Parbo, Desa Sandaran Galeh, Kecamatan

Kumun Debai, Kota Sungai Penuh, Provinsi Jambi; lokasi penelitian: SLB Negeri Sungai Penuh, sekolah khusus kebutuhan khusus negeri. Penelitian ini melibatkan satu orang subjek yaitu seorang anak perempuan berumur 8 tahun bernama A, yang berada dikelas dua keterbelakangan intelektual di SLB Negeri Sungai Penuh.

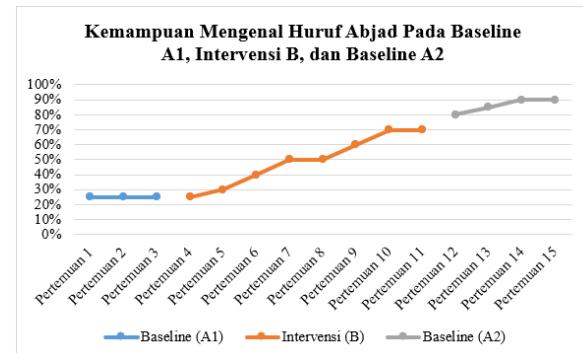
Data observasi dikumpulkan segera setelah fase dasar awal (A1), intervensi (B), dan setelah intervensi atau baseline akhir (A2). Durasi penelitian hanya dilakukan 15 kali pertemuan, pada fase baseline awal atau fase dasar (A1) dilakukan selama 3 kali, fase intervensi dilakukan selama 8 kali, dan fase baseline akhir (A2) dilakukan selama 4 kali pertemuan. Lembar observasi berfungsi sebagai instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti selama observasi. Alat yang dimaksud adalah tes kinerja yang dirancang untuk mengukur kemampuan anak dalam pengenalan huruf. Selain itu, daftar periksa dan lembar tes digunakan untuk pengumpulan data. Instrument pengumpulan data tersebut juga telah dilakukan validitas pada penelitian

pengenalan huruf sebelumnya. Evaluasi didasarkan pada sistem poin dimana jawaban yang benar diberi skor 1 dan jawaban yang salah diberi skor 0. Selanjutnya, hasil penilaian dinyatakan dalam persentase. Untuk mendapatkan persentase kemampuan pengenalan huruf, bagi jumlah poin yang diperoleh dengan total skor tertinggi yang mungkin, lalu kalikan dengan 100%. Grafik digunakan untuk analisis data visual, dan setiap langkah penelitian baseline (A1), intervensi (B), dan baseline (A2) diperiksa secara terpisah.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini melibatkan satu subjek tunggal dimana memberikan bukti bahwa aplikasi Baca Seru dan Asyik (BARUSIK) dapat membantu anak dengan gangguan intelektual ringan dalam meningkatkan pengenalan huruf-huruf kecil berikut: d, e, g, h, j, l, q, r, t, dan v. Lima belas sesi membentuk pola A-B-A yang dipakai didalam penelitiannya. Setiap kali pertemuan, anak akan mengucapkan dan menunjukkan huruf-huruf alfabet kepada peneliti untuk membantu peneliti mengidentifikasinya. Selama penilaian durasi penelitian relative

singkat, dimana baseline (A1) sebelum perlakuan dimulai, penilaian dilakukan selama tiga sesi dengan tingkat keberhasilan masing-masing 25%, 25%, dan 25%. Anak mencapai persentase hasil 25%, 30%, 40%, 50%, 60%, 70%, dan 70% pada tahap intervensi (B) setelah perlakuan, yang dilakukan selama delapan pertemuan. Setelah kesimpulan dari fase intervensi, fase selanjutnya adalah baseline (A2), yang mewakili keadaan setelah intervensi. Fase ini berlangsung selama empat sesi dan menghasilkan persentase hasil sebesar 80%, 85%, 90%, dan 90%. Temuan pada setiap tahap menunjukkan bahwa intervensi atau terapi tersebut memiliki dampak yang signifikan terhadap kemampuan anak untuk mengidentifikasi huruf-huruf alfabet. Grafik di bawah ini menunjukkan hal tersebut dengan sangat jelas.



Grafik 1 Kemampuan Mengenal Huruf Abjad

Kemampuan subjek tetap konstan dari pertemuan pertama hingga ketiga dengan skor 25% sebelum intervensi dimulai, yaitu pada tahap dasar (A1), seperti yang terlihat pada grafik di atas. Kemampuan anak tetap stabil pada 70% sepanjang pertemuan kesepuluh dan kesebelas dari tahap intervensi (B). Subjek mempertahankan kinerja yang konstan dari pertemuan keempat belas hingga kelima belas, mencapai 90% pada tahap terakhir, dasar (A2). Pergeseran efisiensi subjek ditunjukkan oleh temuan penelitian ini. Tiga sesi membentuk tahap dasar pertama (A1), delapan pertemuan membentuk tahap intervensi (B), dan empat pertemuan membentuk tahap dasar terakhir (A2). Dalam rezim A1-B-A2, ini terlihat sebagai tren menuju stabilitas.

Gambaran umum temuan dari pemeriksaan keadaan yang berkaitan dengan kemampuan pengenalan alfabet ditunjukkan di bawah ini, berdasarkan data yang dikumpulkan.

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Analisis dalam kondisi

| No | Kondisi | A1 | B | A2 |
|----|------------------|----|---|----|
| 1. | Panjang kondisi | 3 | 8 | 4 |
| 2. | Estimasi kecende | — | — | — |

| | rungan arah | (=) | (+) | (+) |
|----|------------------------------|------------------|--------------------|------------------|
| 3. | Kecende rungan stabilitas | 100% (stabil) | 25% (tidak stabil) | 100% (stabil) |
| 4. | Kecende rungan jejak data | — (=) | — (+) | — (+) |
| 5. | Level stabilitas dan rentang | Variabel 25%-25% | Variabel 25%-70% | Variabel 80%-90% |
| 6. | Level perubahan data | 25-25 = 0 | 25-70 = 45 | 80-90 = 10 |

Untuk memastikan seberapa besar intervensi memengaruhi keterampilan subjek, Tabel 1 menampilkan pemeriksaan skenario dan hubungan antar skenario. Berikut adalah rincian durasi setiap fase: Terdapat total dua belas pertemuan untuk ketiga tahap: tiga untuk baseline awal (A1), delapan guna intervensi (B), serta empat guna baseline akhir (A2). Tampaknya keterampilan anak kurang lebih stabil pada tahap baseline pertama (A1), selama periode intervensi (B), serta pada tahap baseline terakhir (A2), sesuai dengan arah tren yang diprediksi. Dengan persentase stabilitas 100%, batas atas 26,87, batas bawah 23,13, dan rata-rata 25, rentang stabilitas yang dicapai adalah 3,75 pada tahap baseline pertama (A1). Persentase stabilitas (tidak stabil) mencapai 25% pada tahap intervensi (B) dengan rata-rata 49,37, rentang 54,62–44,12, dan

batas atas 54,62. Dengan persentase stabilitas 100% (Stabil), batas atas 93, batas bawah 79,5, dan rata-rata 86,25 pada tahap baseline terakhir (A2), rentang stabilitas mencapai 13,5. Sepanjang tahap baseline pertama (A1), tren data tetap konstan (=), namun sepanjang tahap intervensi (B) dan tahap baseline terakhir (A2), tren tersebut meningkat (+). Selanjutnya, stabilitas dan rentang berada antara 25% dan 25% pada tahap baseline pertama (A1), 25% dan 70% pada periode intervensi (B), dan 80% dan 90% pada tahap baseline terakhir (A2). Pada akhirnya, tingkat perubahan tetap konstan pada tahap dasar pertama (A1), meningkat sepanjang tahap intervensi (B) menjadi 45 pada tahap dasar terakhir (A2), dan kemudian meningkat secara signifikan menjadi 10 selama tahap intervensi (A3).

Tabel 2 Analisis antar kondisi kemampuan mengenal huruf abjad

| No | Kondisi | A1 | B | A2 |
|----|------------------------------|----------|--------------|----------|
| 1. | Jumlah variabel yang diubah | | | 1 |
| 2. | Perubahan kecenderungan arah | — (=) | ↗ (+) | ↗ (+) |
| 3. | Perubahan kecenderungan | Stabil | Tidak Stabil | Stabil |

| | | |
|----|------------------------------------|-------------|
| | rungan stabilitas | |
| 4. | Level perubahan kondisi B/A1 | 25%-25%=0% |
| | Level perubahan kondisi B/A2 | 90%-25%=65% |
| 6. | Persentase overlap kondisi A1 ke B | 0% |
| | Persentase Overlap kondisi A2 ke B | 0% |

Tabel 2 menunjukkan bahwa pada tahap dasar pertama (A1) nilainya stabil, tetapi pada tahap intervensi (B) nilainya meningkat secara signifikan, dan pada tahap dasar terakhir (A2) terdapat kecenderungan peningkatan, semuanya berdasarkan studi perbandingan berbagai situasi. Dengan demikian, variabel kunci dipengaruhi secara positif oleh instalasi aplikasi Baca Seru dan Asyik (BARUSIK). Keterampilan pengenalan huruf anak-anak tetap buruk pada 25% secara berurutan, meskipun tingkat stabilitasnya tinggi pada tahap dasar pertama (A1). Setelah intervensi dengan aplikasi

Baca Seru dan Asyik (BARUSIK), keterampilan anak-anak meningkat masing-masing sebesar 25%, 30%, 40%, 50%, 60%, 70%, dan 70%. Peningkatan tersebut berlanjut pada persentase 80%, 85%, 90%, dan 90% pada tahap dasar terakhir (A2). Tidak ada perubahan karena tingkat perubahan dari A1 ke B adalah 25%, bukan 25%. Sementara itu, terjadi perubahan sebesar 90% dibandingkan dengan 25% atau 65% ketika membandingkan A2 dengan B. Baik A1/B dan A2/B memiliki tumpang tindih 0%, menunjukkan bahwa fase pra- dan pasca-intervensi sangat berbeda.

Dengan persentase skor 90%, analisis data menunjukkan bahwa aplikasi Baca Seru dan Asyik (BARUSIK) berhasil meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengenali huruf. Siswa Sekolah Khusus Negeri Sungai Penuh dengan gangguan intelektual ringan menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan pengenalan huruf mereka setelah menggunakan aplikasi Baca Seru dan Asyik (BARUSIK). Hal inilah searah melalui hasil study yang dilaksanakan atas (Fitriyah, V.K & Sukartiningsih, 2022)

yang menjelaskan secara rinci bagaimana Aplikasi BARUSIK telah membantu kemampuan membaca siswa sekolah dasar. Aplikasi ini dinilai efektif desain aplikasi yang menarik serta berfokus pada anak dapat meningkatkan konsentrasi dan mendorong partisipasi aktif anak saat proses pembelajaran berlangsung, serta dapat dipasang pada *smartphone* android yang dapat digunakan anak dalam menunjang pembelajaran, salah satunya yaitu untuk mengenal huruf abjad (Aini, 2024). Aplikasi ini mengutamakan beberapa mini game yang disukai oleh anak-anak, yang mana anak belajar mengidentifikasi huruf dan memulai latihan dengan teka-teki huruf abjad dalam suku kata (Fitriyah, V.K & Sukartiningsih, 2022). Dengan menggunakan Aplikasi Baca Seru dan Asyik (BARUSIK) ini anak dapat menguraikan, menyebutkan, menunjukkan, dan melafalkan lambang bunyi vokal, dan konsonan dengan tepat. Temuan ini sejalan dengan temuan studi sebelumnya (Ramadhani & Budi, 2024) yang juga menjelaskan bagaimana anak-anak dengan gangguan intelektual ringan dapat belajar mengidentifikasi huruf melalui penggunaan aplikasi. Anak-

anak dengan gangguan intelektual sedang mungkin mendapat manfaat dari aplikasi Baca Seru dan Asyik (BARUSIK), tetapi belum ada penelitian tentang penggunaannya pada populasi ini. Sebagian besar studi sebelumnya hanya mencakup anak-anak yang berkembang normal. Selain itu, pengenalan huruf bukanlah penekanan utama dari studi-studi sebelumnya, yang cenderung berfokus pada kemampuan membaca awal seperti identifikasi suku kata. Para peneliti bertujuan untuk meningkatkan keterampilan pengenalan huruf atas anak-anak melalui gangguan intelektual ringan menggunakan aplikasi Baca Seru dan Asyik (BARUSIK) untuk tujuan tersebut.

Keberhasilan implementasi aplikasi Baca Seru dan Asyik (BARUSIK) tidak hanya dipengaruhi oleh kualitas media pembelajaran, tetapi juga oleh peran guru dan orang tua sebagai pendamping dalam proses belajar anak dengan disabilitas intelektual ringan. Keterlibatan guru diperlukan untuk memberikan arahan, menyesuaikan penggunaan aplikasi dengan kemampuan anak, serta memberikan penguatan respons

belajar yang tepat. Sementara itu, orang tua berkontribusi dalam menjaga konsistensi penggunaan aplikasi di rumah dan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung. Dengan demikian, keberhasilan implementasi aplikasi Baca Seru dan Asyik (BARUSIK) merupakan hasil sinergi antara pemanfaatan media berbasis teknologi dan keterlibatan aktif guru serta orang tua.

D. Kesimpulan

Temuan dari studi yang dilakukan di SLB Negeri Sungai Penuh, sebuah sekolah khusus di Sungai Penuh, Indonesia, menunjukkan bahwa aplikasi Baca Seru dan Asyik (BARUSIK) efektif meningkatkan kemampuan pengenalan huruf pada seorang subjek tunggal yaitu anak dengan gangguan intelektual ringan. Hasil pengukuran menunjukkan bahwa program tersebut efektif meningkatkan kemampuan anak-anak. Hasil dari tahap pertama (A1) menunjukkan hal ini benar; setelah tiga sesi, anak-anak mencapai 25%, 25%, dan 25%. Selama tahap B intervensi, kemampuan anak-anak berkisar antara 25% hingga 70%. Pada saat yang sama, peningkatan

kemampuan berlanjut dengan nilai 80%, 85%, 90%, dan 90% pada tahap dasar terakhir (A2). Setelah siswa memiliki pemahaman yang kuat tentang suatu subjek dengan menggunakan sumber daya nyata, instruktur SLB dapat memasukkan aplikasi Baca Seru dan Asyik (BARUSIK) ke dalam pelajaran mereka sebagai konten tambahan. Perhatian langsung dari layar aplikasi juga diperlukan untuk kemajuan kemampuan anak-anak. Para peneliti selanjutnya didorong untuk menggunakan aplikasi Baca Seru dan Asyik (BARUSIK) untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf atau kemampuan membaca awal dengan melibatkan jumlah subjek yang lebih besar serta karakteristik subjek yang lebih beragam guna meningkatkan generalisasi hasil penelitian. Selain itu, penerapan aplikasi Baca seru dan Asyik (BARUSIK) dalam jangka waktu Panjang perlu dilakukan agar keberlanjutan efektivitas intervensi dan dampaknya terhadap perkembangan kemampuan mengenal huruf dapat dianalisis secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

Aini, A. N. (2024). PENGARUH

APLIKASI MARBEL GAME UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA DISABILITAS INTELEKTUAL RINGAN Annisa Nur Aini Pendidikan Luar Biasa , Fakultas Ilmu Pendidikan , Universitas Negeri Surabaya Siti Mahmudah Pendidikan Luar Biasa , F. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 19.

Anjani, A. U., Taufan, J., & Yulia, Y. (2025). *Efektivitas Penggunaan Media Touchtrails dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan Pada Anak Gangguan Spektrum Autisme Efektivitas Penggunaan Media Touchtrails dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan Pada Anak Gangguan Spektrum Autisme*. 5(2), 678–691.

Asfar, A. M. I. T., & Asfar, A. M. I. A. (2020). Landasan Pendidikan: Hakikat Dan Tujuan Pendidikan (Implications Of Philosophical Views Of People In Education). *Method*, 1(January), 1–16. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.22158.10566>

Damayanti, M. S., Rasmani, U. E. E., & Syamsuddin, M. M. (2020). Penerapan Metode Jolly Phonics Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Kumara Cendekia*, 8(1), 23. <https://doi.org/10.20961/kc.v8i1.32822>

Fitriyah, V.K & Sukartiningsih, W.

- (2022). PENGEMBANGAN MEDIA BACA SERU DAN ASYIK (BARUSIK) BERBASIS ANDROID UNTUK MATERI MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR *Vivin Koriatul Fitriyah Wahyu Sukartiningsih*. 1365–1378.
- Herliza, S., & Mawardah, M. (2023). Metode Penyusunan Abjad Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Tunagrahita di SLB Negeri Sekayu. *Jurnal Pengabdian Mandiri Universitas Bina Dharma*, 2(10), 2061–2066.
- Marlina. (2021). *Single Subject Research* (I. Vidyaf (ed.); Vol. 17). PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Ni Komang Sri Yuliastini, S. P. M. P. (2025). *Buku Ajar Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*. Nilacakra.
https://books.google.co.id/books?id=_QFUEQAAQBAJ
- Nurmaida Nasution, Mira Yanti Lubis, & Hopman Daulay. (2024). Pengaruh Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Melalui Pin Activity Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Studi Kasus di TK IT Al Mardia Desa Batang Bulu Baru. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 84–96.
<https://doi.org/10.47861/khirani.v2i1.869>
- Patel, D. R., Cabral, M. D., Ho, A., & Merrick, J. (2020). A clinical primer on intellectual disability. *Translational Pediatrics*, 9, S23–S35.
<https://doi.org/10.21037/TP.2020.02.02>
- Rini, H. P. (2024). *PENDIDIKAN INKLUSI BAGI ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS*. Lakeisha.
<https://books.google.co.id/books?id=ijA2EQAAQBAJ>
- 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.
<https://doi.org/10.30734/jpe.v7i2.745>
- Schalock, R. L., Luckasson, R., & Tassé, M. J. (2021). An overview of intellectual disability: Definition, diagnosis, classification, and systems of supports (12th ed.). *American Journal on Intellectual and Developmental Disabilities*, 126(6), 439–442.
<https://doi.org/10.1352/1944-7558-126.6.439>
- Yogantari, L. P. W., Yoenanto, N. H., & Marhaeni, A. (2023). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Metode Mnemonik dan Orton-Gillingham pada Anak dengan Disabilitas Intelektual. *Jurnal Diversita*, 9(2), 167–175.
<https://doi.org/10.31289/diversita.v9i2.8225>

Yulita, M., Budi, S., Asnah, M. B.,
Zulmiyetri, Z., & Safaruddin, S.
(2023). Efektivitas Penggunaan
Aplikasi Secil Dalam
Meningkatkan Kemampuan
Mengenal Huruf Abjad Pada
Anak Disleksia. *Jurnal
Pendidikan*, 32(1), 139–144.
<https://doi.org/10.32585/jp.v32i1.3569>