

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF BAGI
PESERTA DIDIK *SLOW LEARNER* MENGGUNAKAN MEDIA
*ASSEMBLR EDU***

(Single Subject Research di Kelas IV SDN 10 Sungai Sapih)

SKRIPSI

Disusun untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

MUTIA NINGSIH

NIM. 21003214

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2025**

PERSETUJUAN SKRIPSI

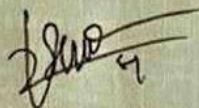
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF BAGI PESERTA DIDIK *SLOW LEARNER* MENGGUNAKAN MEDIA *ASSEMBLR EDU* (*Single Subject Research* di Kelas IV SDN 10 Sungai Sapih)

Nama : Mutia Ningsih
NIM/BP : 21003214/2021
Departemen/ Prodi : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2026

Disetujui oleh

Pembimbing,

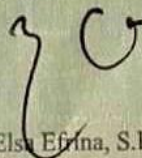


Syari Yuliana, M. Pd.

NIP. 199307122024062001

Kepala Departemen

Pendidikan Luar Biasa



Dr. Elsa Efrina, S.Pd., M.Pd

NIP. 198208142008122005

PENGESAHAN TIM PENGUJI

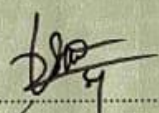
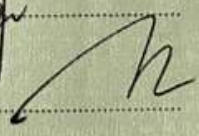
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Departemen Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

Judul : Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Bagi Peserta Didik *Slow Learner* Menggunakan Media *Assemblr Edu* (*Single Subject Research* di Kelas IV SDN 10 Sungai Sapih)
Nama : Mutia Ningsih
NIM : 21003214
Departemen/ Prodi : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2026

Tim Penguji,
Nama Tanda Tangan

1 Ketua : Syari Yuliana, M. Pd
2 Anggota : Dra. Zulmiyetri, M. Pd
3 Anggota : Arisul Mahdi, M.Pd

1. 
2. 
3. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Mutia Ningsih

NIM : 21003214

Departemen : Pendidikan Luar Biasa

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Judul : Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Bagi Peserta Didik *Slow Learner*
Menggunakan Media *Assemblr Edu*
(*Single Subject Research Kelas IV di SDN 10 Sungai Sapih*)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Bagi Peserta Didik *Slow Learner* Menggunakan Media *Assemblr Edu* (*Single Subject Research Kelas IV SDN 10 Sungai Sapih*)” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Desember 2025

Saya yang menyatakan,



Mutia Ningsih

NIM. 21003214

UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, baik selama proses penelitian hingga penyelesaian skripsi. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang mendalam kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyelesaian skripsi ini, kepada :

1. Kedua orang tua tersayang cinta pertama dan panutan, Papa Syafrudin dan Pintu surgaku, Mama Risfayanti. Dua orang yang selalu mengusahakan anak-anaknya menempuh pendidikan setinggi-tingginya. Papa adalah sosok lelaki sederhana yang dalam diamnya tersimpan kekuatan besar, yang peluhnya menjadi saksi atas perjuangan tiada henti demi keluarga. Terima kasih atas setiap doa yang tak pernah absen dalam sujud-sujud panjangmu, atas kerja keras yang tak mengenal lelah dan atas kasih sayang yang senantiasa mengalir tanpa batas. Dan Mama seorang wanita luar biasa, yang selalu menjadi penyemangat penulis, yang tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan motivasi yang luar biasa. Terima kasih penulis ucapkan atas segala pengorbanan dan ketulusan yang diberikan. Tak kenal lelah mendoakan, mengusahakan, memberikan dukungan baik secara moral maupun finansial, serta memprioritaskan pendidikan dan kebahagiaan anak-anaknya, sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai serjana. Semoga setiap lelah dan pengorbanan Papa dan Mama curahkan menjadi amal jariyah dan jalan menuju surga-Nya kelak. Aamiin Ya Rabbal'Alamiin.

2. Kepada abang tercinta, Rian Safindo A.Md.Log. Terima kasih sudah selalu berusaha memberikan yang terbaik untuk adik-adikmu, termasuk penulis. Kasih sayang, nasehat dan dukunganmu sangat berarti dalam perjalanan ini. Kehadiranmu adalah kekuatan yang tak tergantikan bagi penulis. *I love you more.*
3. Adik terkasih, Albia ligar Ramadhan. Terimakasih telah menjadi sumber kebahagiaan dan semangat dalam setiap langkah penulis. Dek, Hiduplah lebih baik dari kakakmu. Teruslah berjuang dan jadilah pribadi yang selalu membawa kebanggaan bagi keluarga. *I love you more.*
4. Saya berterima kasih kepada satu sosok gadis yang selama ini diam-diam berjuang tanpa henti, seorang perempuan sederhana dengan hati kecil tetapi dengan impian besar. Terima kasih kepada peneliti skripsi ini yaitu diriku sendiri, Mutia Ningsih. Anak perempuan satu-satunya dan harapan orang tuanya. Terimakasih telah hadir di dunia ini, telah bertahan sejauh ini, dan terus berjalan melewati segala tantangan semesta hadirkan. Aku bangga atas setiap langkah kecil yang ku ambil, atas semua pencapaian yang mungkin tidak dirayakan orang lain. Terima kasih kepada hati yang tetap ikhlas, jiwa yang tetap kuat, kepada raga yang terus melangkah, meski lelah sering kali terlihat. Penulis bangga kepada diri sendiri yang telah mampu melewati berbagai fase sulit dalam kehidupan ini. Mari terus bekerja sama untuk tumbuh dan berkembang, menjadi pribadi yang lebih baik dari hari ke hari.

5. Dr. Elsa Efrina, S.Pd., M.Pd selaku Kepala Departemen Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Terima kasih telah memberikan kemudahan dan kelancaran untuk keperluan dalam proses penyelesaian skripsi ini.
6. Arisul Mahdi, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik sebelumnya yang telah membimbing dan mengarahkan dalam penulisan skripsi ini dan sudah bersedia meluangkan waktu bapak sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Setiap masukan dan arahan yang diberikan bapak akan menjadi bekal berharga bagi penulis. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, keberkahan, serta balasan terbaik untuk setiap kebaikan yang bapak berikan.
7. Syari Yuliana, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing, mengarahkan, dan memberikan motivasi dalam penulisan skripsi ini. Terimakasih yang sebesar-besarnya atas waktu, kesabaran, dan perhatian yang ibu berikan selama penulisan skripsi ini. Terimakasih telah mempermudah setiap proses, selalu membuka pintu konsultasi dengan lapang, dan memahami setiap kesulitan yang penulis hadapi. Ibu bukan hanya membimbing dengan ilmu, tetapi juga dengan hati. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, keberkahan, serta balasan terbaik untuk setiap kebaikan yang ibu berikan.
8. Dra. Zulmiyetri, M.Pd selaku Dosen Penguji 1, Terima kasih bu telah memberikan saran dan masukan demi penyelesaian skripsi ini dengan baik.

9. Kepada Bapak/ibu dosen PLB, Terima kasih yang sebesar-besarnya atas ilmu yang telah Bapak/Ibu bagikan. Semoga ilmu tersebut menjadi amal jariyah yang bermanfaat. Aamiin. Semoga kita semua senantiasa berada dalam lindungan Allah SWT.
10. Teruntuk Melvia Sridenty M, S.Pd. Sahabat yang kebersamai selama awal semester sampai akhir semester. Terimakasih sudah menjadi partner bertumbuh di segala kondisi yang terkadang tidak terduga, menjadi pendengar yang baik untuk penulis, yang selalu membukakan pintu kosnya dengan lapang disaat penulis butuhkan, yang selalu membantu disaat penulis kesusahan dan kebingungan dalam mengerjakan skripsi, serta menjadi orang yang selalu memberikan semangat dan menyakinkan penulis bahwa segala masalah yang dihadapi proses skripsi akan berakhir.
11. Teruntuk sahabatku Suci Amelia Cahyati, S.Pd. Teman seperjuangan, teman tidur, teman curhat, teman satu kos. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya yang telah menemani penulis sejak awal hingga akhir masa perkuliahan. Terimakasih atas kebersamaan, dukungan, semangat, serta bantuan yang diberikan dalam berbagai kondisi, baik suka maupun duka.
12. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seseorang yang kehadirannya tidak dapat disebutkan satu per satu, namun memiliki peran besar dalam memberikan semangat, dukungan, dan motivasi selama proses penyusunan skripsi ini. Terimakasih atas perhatian sederhana dan dorongan yang secara tidak langsung membantu penulis untuk terus menyelesaikan skripsi ini.

ABSTRAK

Mutia Ningsih. 2025, Meningkatkan kemampuan mengenal huruf bagi peserta didik *slow learner* menggunakan media *Assemblr Edu*. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Peserta didik *slow learner* sering mengalami hambatan dalam mengenal huruf karena keterbatasan dalam daya ingat, kecepatan berpikir, serta kesulitan memproses materi pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada rendahnya kemampuan membaca dan menulis siswa. Berdasarkan hasil asesmen di SDN 10 Sungai Sapih, ditemukan bahwa kemampuan mengenal huruf siswa *slow learner* masih rendah, terutama dalam membedakan dan menyebutkan huruf abjad. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada peserta didik *slow learner* melalui penggunaan media *Assemblr Edu* sebagai media pembelajaran interaktif berbasis teknologi augmented reality yang menarik dan mudah digunakan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen Single Subject Research (SSR) dan desain A–B. Subjek penelitian adalah siswa *slow learner* kelas IV SDN 10 Sungai Sapih. Fase A (baseline) digunakan untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam mengenal huruf sebelum diberikan perlakuan, sedangkan fase B (intervensi) dilakukan dengan memberikan pembelajaran menggunakan media *Assemblr Edu*. Data dikumpulkan melalui tes lisan dan perbuatan, kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis visual grafik untuk melihat perubahan kemampuan dari fase A ke fase B.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf setelah diberikan intervensi. Siswa lebih mudah mengenali bentuk dan bunyi huruf, lebih fokus, serta menunjukkan antusiasme belajar yang lebih tinggi. Dengan demikian, media *Assemblr Edu* dinyatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf peserta didik *slow learner*.

Kata Kunci: *Slow learner*, Mengenal huruf, *Assemblr Edu*

ABSTRACT

Mutia Ningsih. 2025. Improving Letter Recognition Skills of Slow Learner Students Using Assemblr Edu Media. Undergraduate Thesis. Faculty of Education, Universitas Negeri Padang.

Slow learner students often experience difficulties in recognizing letters due to limitations in memory, thinking speed, and challenges in processing learning materials. This condition affects their reading and writing abilities. Based on the assessment conducted at SDN 10 Sungai Sapih, it was found that the letter recognition ability of slow learner students remained low, particularly in distinguishing and naming alphabet letters. Therefore, this study aims to improve the letter recognition skills of slow learner students through the use of Assemblr Edu as an interactive learning medium based on augmented reality technology that is engaging and easy to use.

This research employed a quantitative approach using the Single Subject Research (SSR) experimental method with an A–B design. The research subject was a fourth-grade slow learner student at SDN 10 Sungai Sapih. Phase A (baseline) was used to measure the student's initial ability to recognize letters before the intervention, while Phase B (intervention) involved learning activities using Assemblr Edu. Data were collected through oral and performance tests and analyzed using visual graphic analysis techniques to observe changes in ability between the baseline and intervention phases.

The results of the study indicate an improvement in letter recognition ability after the intervention was implemented. Students were able to recognize letter shapes and sounds more easily, showed better focus, and demonstrated higher learning enthusiasm. Therefore, the Assemblr Edu media is considered effective in improving the letter recognition ability of slow learner students.

Keywords: Slow learner, Letter recognition, Assemblr Edu

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya yang memudahkan peneliti dalam menyelesaikan skripsi berjudul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Bagi Peserta Didik Slow Learner Menggunakan Media Assemblr Edu di Kelas IV SDN 10 Sungai Sapih” .

Skripsi ini terdiri dari lima bab, bab I adalah Pendahuluan yang mencakup latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan dan pemecahan masalah, asumsi penelitian, tujuan penelitian dan manfaat penelitian. bab II berisi kajian teori, penelitian relevan, hipotesis, dan karangka konseptual. bab III adalah Metode Penelitian yang menjelaskan jenis penelitian, desain penelitian, variabel penelitian, definisi operasional penelitian, instrument penelitian, setting penelitian, subjek penelitian, Langkah-langkah intervensi, teknik dan alat pengumpulan data dan teknik analisis data. bab IV hasil penelitian yang berisi deskripsi data, analisis data, pembahasan hasil penelitian, dan keterbatasan penelitian. bab V penutup berisis kesimpulan, implikasi, rekomendasi.

Peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi perbaikan skripsi ini kedepannya. Peneliti mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang terkait, semoga skripsi ini bermanfaat untuk kita semua.

Padang, Desember 2025

Mutia Ningsih

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRAC	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GRAFIK	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Perumusan dan Pemecahan Masalah.....	8
E. Asumsi Penelitian.....	9
F. Tujuan Penelitian.....	9
G. Manfaat Penelitian.....	10
BAB II KAJIAN TEORI.....	11
A. Hakikat Anak <i>Slow Learner</i>	11
B. Hakikat Mengenal Huruf.....	15
C. Hakikat Media	19
D. Penelitian Relevan.....	27

E. Kerangka Konseptual	29
F. Hipotesis	30
BAB III METODE PENELITIAN.....	31
A. Jenis Penelitian	31
B. Desain Penelitian	32
C. Variabel Penelitian	33
D. Defenisi Operasional Penelitian	34
E. Insrumen Penelitian	35
F. Subjek Penelitian	35
G. Setting Penelitian.....	35
H. Prosedur Penelitian.....	36
I. Teknik dan Alat Penelitian Data.....	37
J. Teknik Analisis Data	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	40
A. Deskripsi Data	40
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	75
C. Keterbatasan Penelitian	79
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	80
A. Kesimpulan.....	80
B. Implikasi	81
C. Rekomendasi	81
DAFTAR PUSTAKA.....	83
LAMPIRAN.....	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Assemblr Edu</i>	24
Gambar 2.2 Kerangka Konseptual	29

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Kemampuan Mengenal Huruf Pada Kondisi Baseline (A)	44
Tabel 4.2 Kemampuan Mengenal Huruf Pada Kondisi Intervensi (B)	53
Tabel 4.3 Panjang Kondisi Terhadap A dan B.....	57
Tabel 4.4 Kecenderungan Arah.....	58
Tabel 4.5 Kecenderungan Stabilitas Baseline (A).....	61
Tabel 4.6 Kecenderungan Stabilitas Intervensi (B).....	62
Tabel 4.7 Kecenderungan Jejak Data	65
Tabel 4.8 Level Stabilitas dan Rentang.....	65
Tabel 4.9 Level Perubahan	66
Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Analisis Data Dalam Kondisi.....	67
Tabel 4.11 Data Variabel Yang diubah	69
Tabel 4.12 Perubahan Kecenderungan Arah'	70
Tabel 4.13 Perubahan Stabilitas	71
Tabel 4.14 Data Perubahan Level.....	72

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Kemampuan Mengenal Huruf Pada Kondisi Baseline (A).....	45
Grafik 4.2 Kemampuan Mengenal Huruf Pada Kondisi Intervensi	54
Grafik 4.3 Rekapitulasi Mengenal Huruf	55
Grafik 4.4 Estimasi Kecenderungan Arah.....	58
Grafik 4.5 Kecenderungan Stabilitas.....	63
Grafik 4.6 Data Overlap Kondisi Baseline (A) ke Intervensi (B)	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Identitas Sekolah dan Siswa.....	89
Lampiran 2. Identifikasi Anak <i>Slow Learner</i>	90
Lampiran 3. Hasil Wawancara dengan Guru Kelas	92
Lampiran 4. Hasil Tes Kemampuan Awal Anak.....	94
Lampiran 5. Program Pembelajaran Individual (PPI)	102
Lampiran 6. Kisi-Kisi Penelitian.....	111
Lampiran 7. Instrumen Penelitian	114
Lampiran 8. Hasil Baseline (A).....	116
Lampiran 9. Hasil Intervensi	124
Lampiran 10. Dokumentasi Penelitian	140

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak dengan hambatan belajar ringan atau yang biasa disebut *slow learner* merupakan individu yang memiliki kemampuan intelektual sedikit di bawah rata-rata. Umumnya, anak dengan kondisi ini memiliki skor IQ antara 70 hingga 90 (Sauqi & Harsiwi, 2024). Kemampuan akademik maupun kemampuan koordinasinya (kesulitan menggunakan alat tulis, olahraga, atau mengenakan pakaian) lebih lambat dibandingkan dengan teman sebayanya. Hal ini dapat dipekuat oleh (Amelia, 2016) yang menyatakan bahwa, anak *slow learner* seringkali membutuhkan lebih banyak waktu untuk memahami konsep baru dan dapat kesulitan dalam keterampilan dasar seperti membaca dan menulis.

Anak *slow learner* membutuhkan waktu yang lebih lama dan berulang-ulang untuk dapat menyelesaikan tugas-tugas akademik maupun non-akademik, dan memerlukan pelayanan pendidikan khusus. Hal ini dipekuat oleh (Tarjiah, 2021) perilaku mereka cenderung pendiam dan pemalu, sehingga mereka kesulitan untuk memahami pelajaran akademik. *Slow Learner* juga cenderung kurang percaya diri, kemampuan berpikir abstraknya lebih rendah dibandingkan dengan anak pada umumnya (Ningsih, 2019).

Selain itu, salah satu tantangan akademik paling signifikan yang dihadapi oleh siswa lamban belajar adalah kemampuan membaca. Keterampilan membaca merupakan dasar utama dalam pembelajaran dan menjadi fondasi dari hampir semua mata pelajaran lainnya. Hal ini dapat diperkuat oleh (Nisa & Cahyono, 2025) yang menyatakan bahwa, anak *slow learner* cenderung mengalami kesulitan dalam berbagai aspek membaca, seperti pengenalan kata, pemahaman kosakata, kelancaran membaca, ejaan, serta pemahaman bacaan secara keseluruhan. Kesulitan ini tidak hanya menghambat perkembangan keterampilan membaca itu sendiri, tetapi juga berdampak luas terhadap pemahaman mereka terhadap pelajaran lain, sehingga memperbesar kesenjangan akademik antara mereka dengan siswa regular (Septyanengtyas, 2023).

Anak dengan *slow learner* sering mengalami kesulitan dalam mengenal huruf karena keterbatasan dalam daya ingat, kemampuan memproses informasi, dan kecepatan berpikir. Mereka cenderung membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami bentuk dan bunyi huruf, serta sering mengalami kebingungan dalam membedakan huruf-huruf yang mirip. Hambatan ini membuat proses belajar membaca menjadi lebih lambat bagi anak *slow learner*, sehingga diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih konkret, menarik, dan berulang agar mereka dapat memahami huruf dengan lebih baik (Nurfadhillah et al., 2021).

Membaca sangat penting untuk anak sekolah karena merupakan dasar dari semua proses pembelajaran. Sebelum bisa membaca anak harus

mengenai huruf abjad, mengenai huruf abjad merupakan bagian penting bagi siswa sebelum masuk ke komponen seperti membaca dan menulis. Siswa dikatakan mampu mengenai huruf jika ia bisa membedakan lambang huruf dan bunyi yang dihasilkan huruf tersebut. Mengenai huruf merupakan bagian dari aspek perkembangan membaca, yang perlu dikembangkan dengan memberi stimulasi secara optimal sejak dini (Fauziah, 2016)

Sejak dini anak diharapkan mampu mengenai huruf, karena mengenai huruf merupakan kegiatan pertama yang dilakukan dalam proses membaca. Huruf adalah salah satu simbol untuk mengantarkan anak agar dapat membaca. Huruf dapat berupa satuan huruf, suku kata, ataupun kosakata yang pada akhirnya akan membentuk sebuah kalimat. Anak yang mampu mengenai huruf akan dengan mudah dapat membaca (Sidin, 2016).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan penulis pada tanggal 7 April 2025 di kelas IV C SD Negeri 10 Sungai Sapih, ditemukan adanya seorang siswa dengan disabilitas *slow learner*. Dari hasil pengamatan penulis ketika mengamati pembelajaran yang dilakukan oleh guru dikelas, terdapat salah satu siswa dikelas tersebut yang mengalami hambatan ketika guru sedang memberikan pembelajaran bahasa Indonesia dikelas. Setelah guru memberikan pembelajaran, guru memberikan tugas kepada siswa di buku LKS masing-masing. Siswa tersebut sering bermenung dan kebingungan saat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Untuk memperoleh informasi lebih lanjut, penulis melakukan wawancara dengan guru kelas mengenai hambatan yang dialami oleh siswa berinisial AD.

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa AD mengalami hambatan dalam mengenali huruf abjad yang tidak sesuai dengan tahap perkembangannya. AD hanya mampu mengenali huruf vokal sedangkan huruf konsonan AD hanya mengetahui huruf (b,e) saja. AD hanya mampu mengenali huruf melalui penyebutan secara verbal, namun ketika diminta untuk menunjukkan bentuk huruf secara visual, siswa sering kali lupa atau bahkan tidak mengetahui huruf tersebut. Selanjutnya saat guru membantu mengingat kembali huruf abjad tersebut anak bisa menyebutkan tetapi 2 menit setelah itu anak lupa lagi.

Guru berupaya melatih kemampuan mengenal huruf pada anak melalui pembelajaran khusus di perpustakaan dengan memanfaatkan media buku. Dalam kegiatan tersebut, anak diminta untuk menghafal huruf abjad yang terdapat dalam buku. Namun, penggunaan media ini cenderung menyebabkan proses pembelajaran menjadi monoton dan menurunkan tingkat konsentrasi anak. Kondisi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru belum memberikan hasil yang optimal, sehingga dinilai kurang efektif dan belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan belajar anak.

Selanjutnya penulis juga melakukan asesmen pada tanggal 28 April 2025 terhadap “AD”. Dari hasil asesmen yang penulis lakukan pada aspek pengenalan huruf secara keseluruhan, kemampuan siswa masih tergolong rendah. Pada saat menyebutkan huruf abjad anak bisa menyebutkan huruf (a,b,i,e,s,u,o) dan huruf abjad yang lainnya anak tidak bisa. Hal ini terlihat

dari perolehan skor sebesar 26,9% pada indikator kemampuan menyebutkan huruf a sampai z. Selanjutnya pada saat menunjukkan huruf abjad, anak bisa menunjukkan huruf (a,b,c,i,o,u) saja, huruf abjad yang lainnya anak tidak bisa, hal ini dapat dilihat dari skor 23,07% pada indikator kemampuan menunjukkan huruf a sampai z.

Skor yang diperoleh menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam mengenal huruf abjad masih berada jauh di bawah batas minimal yang diharapkan. Selanjutnya dalam kegiatan pembelajaran di kelas, siswa sering mengalami hambatan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Siswa cenderung terlambat dalam menyelesaikan tugas, yang disebabkan oleh keterbatasannya dalam mengenali huruf abjad. Kondisi ini tampak, misalnya, ketika siswa hendak menulis sebuah kata tetapi mengalami kesulitan karena tidak mengetahui huruf yang harus dituliskan.

Berdasarkan masalah tersebut, Penulis memberikan solusi yang diharapkan mampu untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak *slow learner* yaitu dengan menggunakan media *Assemblr Edu*. *Assemblr Edu* merupakan salah satu platform dan media pembelajaran berbasis internet yang memadukan antara online class dan animasi tiga dimensi (Oktipiana, 2025). *Assemblr Edu* menggunakan objek sebagai marker untuk menampilkan gambar, video, audio, teks, dan visual tiga dimensi sehingga teknologi ini mampu menampilkan objek yang di animasikan secara virtual tiga dimensi. Dimana aplikasi tiga dimensi ini menampilkan gambar-gambar yang lucu serta animasi yang bagus, seperti huruf-huruf muncul dalam bentuk tiga dimensi yang dapat diputar, diperbesar, atau bahkan ditempatkan di lingkungan nyata. Siswa bisa

melihat huruf 'A' muncul sebagai objek tiga dimensi yang bisa mereka putar untuk melihat semua sisinya, atau bahkan memproyeksikan huruf 'B' di meja belajar mereka seolah-olah huruf itu benar-benar ada. Ini memberikan dimensi baru pada pengenalan huruf (Arumsari et al., 2024).

Penulis mengacu pada teori bruner yang menjelaskan bahwa proses belajar siswa berlangsung melalui tiga tahap, yaitu tahap enaktif (belajar melalui tindakan), ikonik (belajar melalui visual/gambar), dan simbolik (belajar melalui bahasa atau simbol). Dalam hal ini, media *Assemblr Edu* mendukung proses belajar pada tahap ikonik dan simbolik karena menyajikan gambar serta simbol huruf yang dapat langsung dimanipulasi oleh anak. Pada tahap enaktif, anak belajar melalui interaksi langsung dengan cara menggeser atau memilih gambar dan huruf dalam aplikasi. Sementara pada tahap ikonik, tampilan visual dan warna yang menarik pada media membantu anak memahami makna huruf atau kata. Lalu pada tahap simbolik, anak mulai mengaitkan gambar dengan huruf atau kata berdasarkan kemampuan berpikir abstrak mereka.

Penelitian oleh (Sari & Handayani, 2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi *Assemblr Edu* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. Media ini memfasilitasi anak dalam mempelajari huruf a-z melalui penyajian contoh penggunaan huruf yang dikaitkan dengan benda-benda di lingkungan sekitar. *Assemblr Edu* dikembangkan dengan memadukan unsur suara, gambar, dan teks, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah

dipahami oleh anak. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berperan penting sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi melalui media audio atau audiovisual yang dapat ditangkap secara visual dan auditif oleh peserta didik. Salah satu media yang relevan untuk pengenalan huruf adalah *Assemblr Edu*, yang menyajikan huruf-huruf alfabet disertai dengan ilustrasi gambar sebagai upaya untuk memperkuat pemahaman anak terhadap bentuk huruf.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis memilih media *Assemblr Edu* untuk dijadikan media dalam penelitian ini karena media ini adalah media yang paling sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak *slow learner* yang memerlukan media pembelajaran konkret, menarik, dan berulang-ulang. Sehingga dengan penggunaan media *Assemblr Edu* ini anak menjadi lebih mudah dalam belajar secara mandiri, dan aktif karena anak bisa langsung melihat hasil dari "perakitan" huruf. Dengan demikian, diharapkan penggunaan media *assemblr edu* dapat membantu anak *slow learner* mengatasi hambatan dalam mengenal huruf, sehingga mendukung peningkatan belajar anak disekolah yang lebih efektif dan interaktif.

Oleh karena itu, maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Bagi Peserta Didik *Slow Learner* Menggunakan Media *Assemblr Edu*”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang ada beberapa masalah yang teridentifikasi, yaitu :

1. Siswa belum mampu mengenal semua huruf konsonan.
2. Siswa belum mampu menyebutkan huruf konsonan.
3. Siswa belum mampu membedakan huruf-huruf yang memiliki bentuk mirip.
4. Siswa lambat mengingat bentuk dan bunyi huruf konsonan.
5. Minimnya media pembelajaran interaktif dan konkret.
6. Guru masih mengalami keterbatasan dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik anak slow learner.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis membatasi masalah yang akan diteliti pada pengenalan huruf abjad yang belum diketahui oleh anak yaitu mampu mengenal, menyebutkan, menunjukkan huruf (c,d,f,g,h,j,k,l,m,n) dengan menggunakan *Assemblr Edu* untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf bagi peserta didik *slow learner* kelas IV di SDN 10 Sungai Sapih.

D. Perumusan dan Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, rumusan masalahnya ialah “Apakah media *Assemlder Edu* dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf peserta didik dengan disabilitas *Slow Learner* kelas IV?”

E. Asumsi Penelitian

1. Anak *slow learner* memiliki kemampuan belajar yang lebih lambat dibandingkan teman sebayanya karena keterbatasan dalam daya ingat, pemrosesan informasi, dan kecepatan berpikir, sehingga membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih konkret, menarik, dan berulang.
2. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif, seperti media *Assemblr Edu* dapat membantu memudahkan pemahaman dalam mengenal huruf pada siswa *slow learner*.
3. Media *Assemblr Edu* efektif digunakan sebagai media pembelajaran interaktif karena menyajikan huruf dalam bentuk visual tiga dimensi berbasis augmented reality yang menarik dan mudah dipahami oleh anak *slow learner*.
4. Dukungan dari guru dan lingkungan belajar yang ramah memperkuat motivasi dan perhatian siswa, sehingga mempercepat proses pengenalan huruf alphabet.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini ialah Untuk mengetahui media *Assemblr Edu* dapat meningkatkan atau tidaknya kemampuan mengenal huruf peserta didik dengan disabilitas *Slow Learner* di kelas IV SD Negeri 10 Sungai Sapih.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dilakukan agar dapat menyelesaikan permasalahan yang telah di paparkan di atas. Sehingga manfaat yang diperoleh dari penelitian ini dibagi menjadi beberapa bagian antara lain:

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan gambaran umum kepada pembaca tentang meningkatkan kemampuan mengenal huruf menggunakan media *Assemblr Edu*.
- b. Sebagai kajian pengetahuan tentang kemampuan mengenal huruf menggunakan media *Assemblr Edu*.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi penulis, untuk meningkatkan pengetahuan terkait penggunaan media pembelajaran dalam kemampuan mengenal huruf menggunakan *Assemblr Edu* pada siswa *Slow Learner*.
- b. Bagi guru dan sekolah, sebagai referensi tambahan mengenai media yang dapat digunakan untuk siswa disabilitas *Slow Learner* dalam kemampuan mengenal huruf.

Bagi siswa, menambah pengetahuan mengenal huruf dan meningkatkan keinginan belajar sehingga akan membuat siswa lebih semangat dalam mengulangi pembelajaran mengenal huruf.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian yang dilakukan di SDN 10 Sungai Sapih dengan subjek siswa *slow learner* kelas IV yang berinisial AD. Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan, didapatkan siswa *slow learner* mengalami kesulitan dalam mengenal huruf abjad. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan Media *Assemblr Edu* mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad pada siswa *slow learner*.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Assemblr Edu* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak *slow learner*. Media berbasis teknologi *augmented reality* ini mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu mereka memahami bentuk dan bunyi huruf dengan lebih konkret dan interaktif. Hasil dari analisis data dalam mengenal huruf abjad pada fase baseline (A) dilakukan 4 kali pertemuan memperoleh data 40%, 40%, 40%, 40%. Pada fase intervensi (B) dilakukan 8 kali pertemuan dengan memperoleh data 70%, 80%, 80%, 85%, 85%, 90%, 90%, 90%. Berdasarkan penjabaran diatas, bisa diambil kesimpulan bahwa media *Assemblr Edu* mampu untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad pada siswa *slow learner* kelas IV di SDN 10 Sungai Sapih.

B. Implikasi

Berdasarkan dari hasil penelitian dan kesimpulan, maka peneliti sampaikan beberapa implikasi sebagai berikut :bagi siswa, penggunaan media *Assemblr Edu* terbukti dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Oleh karena itu, media ini dapat terus dikembangkan dan dimanfaatkan dalam berbagai kegiatan pembelajaran lainnya untuk mendukung peningkatan kemampuan literasi dasar peserta didik. Bagi guru, Penggunaan media *Assemblr Edu* dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam membantu anak slow learner mengenal huruf.

Guru dapat memanfaatkan media berbasis teknologi ini untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, serta menyesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan individual peserta didik. Bagi sekolah, Sekolah dapat mempertimbangkan untuk menyediakan dan mengintegrasikan media pembelajaran digital seperti *Assemblr Edu* dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya di kelas inklusif. Dengan dukungan fasilitas teknologi dan pelatihan bagi guru, sekolah dapat meningkatkan kualitas layanan pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus.

C. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian ini, ada beberapa rekomendasi yang perlu peneliti sampaikan kepada beberapa pihak, yaitu sebagai berikut :

1. Saran bagi sekolah

Sekolah diharapkan dapat menyediakan fasilitas pendukung pembelajaran berbasis teknologi, seperti perangkat digital dan akses internet yang memadai, agar media *Assemblr Edu* dapat digunakan secara optimal. Selain itu, sekolah perlu memberikan pelatihan kepada

guru mengenai penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran, khususnya di kelas inklusif yang memiliki peserta didik *slow learner*.

2. Saran bagi guru

Guru disarankan untuk memanfaatkan media *Assemblr Edu* sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam mengenalkan huruf kepada anak *slow learner*. Melalui media ini, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi siswa, dan menyesuaikan kegiatan belajar dengan kebutuhan individual anak.

3. Saran bagi peneliti selanjutnya

Semoga hasil penelitian ini menjadi referensi dan sumber inspirasi dalam mengembangkan media *Assemblr edu* sebagai alat bantu untuk keterampilan akademik lain seperti membaca kata atau menulis huruf.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Z., Ahmad, H., & Rahman, Z. A. (2022). Penggunaan media pembelajaran augmented reality berbantuan Assemblr Edu untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMA Negeri 5 Kota Ternate. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(23), 514–521.
- Amelia, W. (2016). Karakteristik dan jenis kesulitan belajar anak slow learner. *Jurnal Aisyah: Jurnal Ilmu Kesehatan*, 1(2), 53–58.
- Annisa, Y. N., Marmoh, S., & Hadiyah, H. (2023). Strategi pembelajaran anak lamban belajar (slow learner) pada pembelajaran jarak jauh siswa sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 10(5), 9–15.
- Aprilianti, O. A., Ali, A. Z., & Chandra, R. D. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Jilid dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenai Huruf pada Anak Usia 4 Tahun di RA Az-Zahrah. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 6(1), 23–32.
- Arnez, G., & Utami, I. S. (2022). Strategi Penanganan Guru Kelas Bagi Slow Learner di Sekolah Inklusi. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 10(2), 30–36.
- Arumsari, I., Rahayu, S., & Anastasia, M. (2024). Penggunaan Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Efektivitas Pembelajaran Matematika Siswa Kelas IV SDN Kebonsari 1 Malang. *Seminar Nasional Dan Prosiding PPG Unikama*, 1(2), 2246–2257.
- Chairudin, M., Nurhanifa, N., Yustianingsih, T., Aidah, Z., Atoillah, A., & Hadi, M. S. (2023). Studi literatur pemanfaatan aplikasi Assemblr Edu sebagai media pembelajaran matematika jenjang SMP/MTs. *Communnity Development Journal*, 4(2), 1312–1318.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fauziah, P. M. I. C. B. B. dalam M. K. M. P. pada A. T. R. (Studi E. D. D. S. S.R. T. S. T. R. K. I. S. C. C. A. (2016). Penggunaan Multimedia Interaktif Cerdas Belajar Baca dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Tunagrahita Ringan (Studi Eksperimen Dengan Desain Single Subject Research Terhadap Siswa Tunagrahita Ringan Kelas III SDLB C Cinta Asih). *Jurnal UNIK: Pendidikan Luar Biasa*, 1(1).
- Febriansyah, A., Eryanto, H., & Adha, M. A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Menggunakan Assemblr Edu pada Elemen Pengelolaan Sarana dan Prasarana. *Jejak Digital: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(5), 2821–2845.

- Fita Rahmadani, Dadan Suryana, S. H. (2019). Pengaruh Media Sandpaper Letter Terhadap Kemampuan Mengenai Huruf Anak DI TK Islam Budi Mulia Padang Effects Of Using Sandpaper Letter For Children's Ability In Alphabet Knowledge In The Kindergarten. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 6(1), 57.
- Gast, D. L. (2005). *Single subject research methodology in behavioral sciences*. Routledge New York.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwar, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta media group.
- Khabibah, N. (2013). Penanganan instruksional bagi anak lambat belajar (slow learner). *DIDAKTIKA: Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 19(2), 26–32.
- Liansyah, R., Heldayani, E., & Kuswidyanarko, A. (2022). Analisis Faktor-Faktor Penghambat Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I SD Negeri 81 Palembang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 2(1), 301–307. <https://doi.org/10.31004/innovative.v2i1.3389>
- Mansyur, A. R., & Bunyamin, A. (2022). Telaah Problematika Anak Slow Learner dalam Pembelajaran. *Education and Learning Journal*, 3(1), 28–35.
- Mardiansah, Ramadhan, R. A., & Suryani, R. (2024). Mengenai anak berkebutuhan khusus dan klasifikasinya. *Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 5(No. 1).
- Marlina, M. (2021). *Single Subject Research: Penelitian Subjek Tunggal*. RajaGrafindo Persada.
- Mulyosari, E. T., & Khosiyono, B. H. C. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(6), 2395–2405.
- Ningsih, R. Y. (2019). Strategi Pembelajaran Bagi Siswa Slow Learners Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di Sdn 158 Seluma. *E-Repository Perpustakaan IAIN Bengkulu*, 71. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/3628/>
- Nisa, S., & Cahyono, R. (2025). Penggunaan Metode Fonik untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Anak Slow Learner. *Mutiara: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 3(3), 73–87.
- Nugrohadhi, S., & Anwar, M. T. (2022). Pelatihan assembler edu untuk meningkatkan keterampilan guru merancang project-based learning sesuai

- kurikulum merdeka belajar. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 16(1), 77–80.
- Nurfadhillah, S., Anjani, A., Devianti, E., Nursiah, N., Ramadhanty, N. S., & Mufidah, R. A. (2021). Lamban belajar (slow learner) dan cepat belajar (fast learner). *PENSA*, 3(3), 416–426.
- Nurjannah, N., & Islamiah, N. (2024). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Assemblr Edu untuk Guru SMP Negeri 7 Sinjai. *Interaksi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 1–6.
- Nurjannah, S., & Putri, M. K. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ASSEMBLR EDU PADA MATERI SUMBER DAYA ALAM HAYATI DI SDN 8 MUARA PINANG. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 773–786.
- Nurrahmi, A. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bangun Datar Pada Anak Autis Kelas VIII di SLB Arnadya Makassar. *Pinisi Journal Od Education*.
- Oktipiana, V. (2025). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Materi IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 1475–1487.
- Putu Rissa Putri Intari Dewi, Ni Made Winda Wijayanti, & I Dewa Putu Juwana. (2022). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Digital Assemblr Edu Pada Mata Pelajaran Matematika Di Smk Negeri 4 Denpasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Widya Mahadi*, 2(2), 98–109. <https://doi.org/10.59672/widyamahadi.v2i2.1961>
- Sari, L. J., & Handayani, D. A. P. (2024). Application-Based Assembled Edu Media to Stimulate Early Childhood Alphabet Recognition Abilities. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 12(1), 44–53. <https://doi.org/10.23887/paud.v12i1.75456>
- Sauqi, I., & Harsiwi, N. E. (2024). MSauqi, I., & Harsiwi, N. E. (2024). Menganalisis belajar siswa berkebutuhan khusus slow learner di Sekolah Dasar Negeri Keleyan 1. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 2(4), 29–42. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/morfolo>. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 2(4), 29–42. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i4.797>
- Septyanengtyas, M. (2023). *Peran positive deviance guru dalam pembelajaran matematika untuk anak slow learners di kelas IV MI Negeri 1 Rembang*. STAI AL-ANWAR SARANG REMBANG.

- Setiyo, D. Y. F. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA KASUAL (KARTU ABJAD VISUAL) BERBASIS MOBILE LEARNING UNTUK MENGENALKAN LAMBANG BUNYI VOKAL DAN KONSONAN PADA SISWA KELAS I SDN BLIMBING 2*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Sidharta, A. (2005). *Media pembelajaran*. Bandung: Departemen Pendidikan.
- Sidin, U. S. (2016). Media Edukasi Pengenalan Huruf Lontara Makassar Berbasis HTML5. *Jurnal SemanTIK*, 2(2).
- Surani, D., & Fricticarani, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Assemblr Edu dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 4(3), 209–216. <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i3.16429>
- Suryana, N. (2018). Problematika Slow Learner. *Madrosatuna: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 12–25.
- Tanjung, R. J. (2018). Penggunaan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Mengenal Huruf Abjad pada Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina I Kota Sabang. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 3(2), 321–322.
- Tarjiah, I. (2021). Lambat Belajar (Slow Learner). *Slow Learner*, 37.
- Yaumi, M. (2017). *Media pembelajaran. Pemanfaatan Media Bagi Anak Milenial Kerjasama. Universitas Muhammadiyah*.
- Yuliana, S., Nasri, Y. Y., Rahma, M. T., Arnez, G., & Budi, S. (2025). Identifikasi perilaku adaptif pada peserta didik dengan kesulitan membaca: Studi kasus dan implikasinya. *Indo-MathEdu Intell*, 6(4), 6267–6272. Lembaga Intelektual Muda (LIM) Maluku. <https://ejournal.indo-intellectual.id/index.php/imeij>
- 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.