

Pencegahan Kekerasan Seksual Bagi Anak Tunagrahita melalui *Board Game* Bentengsuro Terintegrasi Virtual Reality *Sexual Violence Prevention for Children with Intellectual Disabilities Using Bentengsuro VR Board Game*

Peni Suharti¹, Dzulkifli², Muhammad Amirul Haq³, Ardiyani Sekarningrum¹, Ajeng Retno Kustianingrum¹

¹ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, ²Fakultas Psikologi, ³ Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Surabaya

peni.suharti@fkip.um-surabaya.ac.id, dzulkifli@fpsi.um-surabaya.ac.id, amirul.haq@fai.um-surabaya.ac.id, naning1998@gmail.com, retnorum07@gmail.com

Corresponding author: peni.suharti@fkip.um-surabaya.ac.id

ABSTRAK

Siswa tunagrahita memiliki kerentanan tinggi terhadap kekerasan seksual akibat keterbatasan dalam memahami konsep perlindungan diri. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman kewaspadaan kekerasan seksual melalui implementasi Boardgame BentengSuro terintegrasi Virtual Reality. Metode yang digunakan adalah desain pre-experimental dengan pendekatan one group pre-test dan post-test pada 10 siswa tunagrahita. Instrumen penelitian berupa tes pemahaman berbasis gambar dan lembar observasi keterlibatan siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada seluruh indikator materi. Rata-rata persentase ketuntasan siswa meningkat dari 34% pada pre-test menjadi 84% pada post-test, dengan rata-rata peningkatan sebesar 50%. Peningkatan tertinggi terjadi pada indikator kemampuan membedakan sentuhan aman dan tidak aman (20% menjadi 90%). Media pembelajaran berbasis permainan dan teknologi imersif memberikan pengalaman belajar konkret, visual, dan interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa tunagrahita, sehingga mampu meningkatkan perhatian, fokus, serta pemahaman konseptual. Dengan demikian, Boardgame BentengSuro terintegrasi Virtual Reality efektif sebagai media preventif berbasis pendidikan karakter dalam meningkatkan kewaspadaan terhadap kekerasan seksual pada siswa tunagrahita.

Kata kunci: boardgame, virtual reality, tunagrahita, kekerasan seksual

ABSTRACT

Students with intellectual disabilities are highly vulnerable to sexual violence due to limitations in understanding self-protection concepts. This study aimed to enhance students' awareness and understanding of sexual violence prevention through the implementation of the BentengSuro Board Game integrated with Virtual Reality. The research employed a pre-experimental design using a one-group pre-test and post-test approach involving 10 students with intellectual disabilities. The research instruments consisted of a picture-based comprehension test and an observation sheet measuring student engagement. The results indicated significant improvement across all learning indicators. The average percentage of mastery increased from 34% in the pre-test to 84% in the post-test, reflecting an average improvement of 50%. The highest improvement was observed in students' ability to differentiate between safe and unsafe touch (from 20% to 90%). Game-based learning combined with immersive technology provided concrete, visual, and interactive learning experiences aligned with the characteristics of students with intellectual disabilities, thereby enhancing attention, focus, and conceptual understanding. In conclusion, the BentengSuro Board Game integrated with Virtual Reality is effective as a character-based preventive educational medium to improve awareness of sexual violence among students with intellectual disabilities.

Keywords: board games, virtual reality, intellectual disability, sexual violence

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan setiap individu, termasuk anak-anak berkebutuhan khusus. SLB Karya Bhakti Surabaya, sebagai salah satu

sekolah yang melayani siswa dengan kebutuhan khusus, menghadapi tantangan yang kompleks dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak sekolah, terdapat beberapa permasalahan

utama yang mempengaruhi kualitas pembelajaran di sekolah tersebut. Permasalahan ini berfokus pada keterbatasan strategi pembelajaran, minimnya penggunaan teknologi, serta metode pembelajaran yang kurang sesuai dengan kebutuhan siswa tunagrahita khususnya dalam pengenalan dan pembelajaran kekerasan seksual.

Salah satu permasalahan utama yang dihadapi oleh guru SLB adalah belum memiliki strategi khusus yang dirancang untuk meningkatkan kesadaran dan kewaspadaan siswa tunagrahita terhadap kekerasan seksual. Padahal siswa tunagrahita memiliki pemahaman yang terbatas mengenai konsep kekerasan seksual dan keterampilan proteksi diri (Meisyarah et al., 2024). Dalam proses pembelajaran, guru juga mengalami kesulitan karena setiap siswa tunagrahita memiliki kecepatan belajar yang berbeda-beda, sehingga pendekatan pembelajaran yang digunakan belum optimal untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa (Salma et al., 2024). Anak tunagrahita memerlukan strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan kemampuan kognitif dan kebutuhan individual mereka untuk mencapai perkembangan optimal (Apriliana & Afandi, 2024). Disinilah guru memainkan peran krusial dalam mengintegrasikan aspek kognitif dan sosial pada pembelajaran anak tunagrahita, memastikan proses belajar yang holistik dan inklusif (Siti Rahma et al., 2024).

Berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah, mitra menjelaskan bahwa SLB Karya

Bhakti hingga saat ini belum memiliki strategi khusus yang dirancang untuk meningkatkan kesadaran dan kewaspadaan siswa tunagrahita terhadap kekerasan seksual. Hal ini menyebabkan banyak siswa belum memahami batasan tubuh mereka sendiri, termasuk bagian tubuh mana yang tidak boleh disentuh oleh orang lain serta bagaimana cara merespons jika menghadapi situasi yang tidak nyaman atau berpotensi membahayakan (Ayu et al., 2025). Siswa tunagrahita memiliki keterbatasan dalam memahami konsep abstrak, termasuk privasi tubuh dan norma sosial terkait interaksi dengan orang lain (Nornadia et al., 2024). Tanpa adanya strategi pembelajaran yang tepat, mereka rentan terhadap tindakan pelecehan, baik yang terjadi di lingkungan sekolah, rumah, maupun tempat umum. Banyak dari mereka juga tidak menyadari bahwa beberapa bentuk sentuhan yang mereka anggap sebagai bagian dari bercanda atau bermain sebenarnya bisa melanggar norma sosial dan berisiko bagi mereka sendiri maupun orang lain (Ramadhani et al., 2025).

Permasalahan lain yang dihadapi adalah Metode pembelajaran yang digunakan di SLB Karya Bhakti masih bersifat konvensional, di mana penyampaian materi lebih banyak dilakukan melalui penjelasan verbal dari guru kepada siswa. Pendekatan ini kurang

efektif bagi anak tunagrahita, yang umumnya memiliki keterbatasan dalam memahami konsep secara abstrak dan membutuhkan dukungan visual serta pengalaman langsung dalam belajar (Apriliana & Afandi, 2024). Anak tunagrahita sering mengalami kesulitan dalam memproses informasi yang hanya disampaikan secara lisan (Afiffah & Soendari, 2017). Mereka cenderung lebih mudah memahami materi apabila diberikan dalam bentuk yang lebih konkret, seperti gambar, video, simulasi, atau permainan interaktif (Safera et al., 2024). Namun, metode yang diterapkan saat ini masih terbatas pada ceramah dan diskusi sederhana tanpa adanya media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Selain itu, kurangnya penggunaan alat bantu visual dan teknologi interaktif membuat proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan sulit diingat oleh siswa.

Siswa tunagrahita memiliki risiko 4,6 kali lebih tinggi mengalami kekerasan seksual dibandingkan anak biasa, karena keterbatasan pemahaman dan komunikasi. Pendidikan pencegahan melalui media sederhana diperlukan untuk meningkatkan pengetahuan mereka tentang batas tubuh dan pelaporan (Farlina et al., 2019). Hasil penelitian sebelumnya video animasi terbukti efektif meningkatkan kesadaran pencegahan kekerasan seksual pada remaja tunagrahita, dengan peningkatan skor pengetahuan signifikan ($p=0,018$ setelah pre-post test) (Mansur et al., 2023).

Sehingga tujuan dari kegiatan ini adalah dalam rangka memberikan pendampingan kepada guru SLB Karya Bhakti Surabaya dalam mencegah kekerasan seksual menggunakan media fisik dan digital yang dikolaborasikan menjadi *board game* terintegrasi virtual reality. Serta, membuat video animasi yang berisi materi-materi pencegahan kekerasan seksual yang cukup mudah dipahami bagi siswa tunagrahita.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam program pengabdian masyarakat ini berupa penerapan media pembelajaran *board game* BentengSuro yang terintegrasi dengan teknologi Virtual Reality (VR) sebagai sarana edukasi preventif bagi siswa tunagrahita. Metode ini dirancang dengan pendekatan partisipatif dan berbasis pengalaman (experiential learning), di mana siswa tidak hanya menerima materi secara verbal, tetapi terlibat langsung dalam aktivitas permainan dan simulasi situasi nyata (Robaiyani et al., 2024). Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu: (1) tahap persiapan, meliputi penyusunan materi, desain *board game*, dan pengembangan konten VR; (2) tahap implementasi, berupa pemberian pre-test, pelaksanaan pembelajaran melalui permainan papan

yang dikombinasikan dengan simulasi VR, serta pendampingan oleh guru dan tim pelaksana; dan (3) tahap evaluasi, dilakukan melalui post-test dan observasi untuk mengukur peningkatan pemahaman, perhatian, serta respons siswa terhadap materi pencegahan kekerasan seksual.



Gambar 1. Desain media board game BentengSuro

Integrasi *board game* dan VR bertujuan untuk memberikan stimulus multisensori (visual, auditori, dan kinestetik) yang sesuai dengan karakteristik belajar siswa tunagrahita. *Board game* berfungsi sebagai media konkret yang memudahkan pemahaman konsep, sedangkan VR memberikan pengalaman imersif melalui simulasi situasi berisiko sehingga siswa dapat mempraktikkan respons yang tepat secara langsung dalam lingkungan yang aman dan terkontrol (Fajar Rizkizha et al., 2025). Penggunaan media ini seperti papan ular tangga yang dilengkapi dengan kartu aksi yang berisi pertanyaan dari 5 materi yang ada di video animasi.

Media merupakan alat yang dapat memberikan stimulus bagi siswa agar terjadi proses belajar serta dapat memberikan pengaruh

yang besar terhadap peningkatan dan perkembangan anak secara khusus perkembangan anak tunagrahita dalam proses belajar mengajar di sekolah (Maulidiyah, 2020). Perkembangan teknologi yang semakin pesat tentu berpengaruh dalam berbagai sektor kehidupan, salah satunya yaitu sektor pendidikan (Ardianti et al., 2023). Sehingga permasalahan yang dihadapi oleh mitra dapat diatasi dengan Program pengabdian kepada masyarakat ini yaitu inovasi *board game* BentengSuro terintegrasi virtual reality sebagai media pembelajaran pencegahan kekerasan seksual di SLB Karya Bhakti Surabaya. Program ini dilaksanakan pada bulan Mei-Oktober 2025 dengan subjek sebanyak 10 siswa tunagrahita pada jenjang SMP dan 10 guru.

Teknik analisis data dalam kegiatan ini menggunakan desain one group pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan perhatian, fokus, dan pemahaman siswa terhadap materi pencegahan kekerasan seksual. Data dianalisis secara kuantitatif deskriptif dengan menghitung persentase ketuntasan dan rata-rata skor sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) intervensi.

Untuk mengetahui tingkat efektivitas intervensi, digunakan perhitungan Normalized Gain (N-Gain).

Selain itu, dilakukan analisis peningkatan skor untuk melihat selisih perubahan hasil belajar siswa setelah penggunaan media *board game* terintegrasi Virtual Reality.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program pengabdian masyarakat melalui media *board game* BentengSuro terintegrasi Virtual Reality dilakukan kepada 10 siswa tunagrahita dengan desain *one group pre-test* dan *post-test*. Evaluasi dilakukan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi pencegahan kekerasan seksual. Berikut hasil tabulasi dilaksanakan kemampuan siswa sebelum program dilaksanakan:

Tabel 1. Tabulasi hasil pre-test siswa

Materi Pre-test	Indikator yang Dinilai	Jumlah Siswa Benar	Jumlah Siswa Salah	Persentase Benar
Kenali Tubuhku	Menyebutkan/menunjukkan bagian tubuh pribadi	3	7	30%
Sentuhan Aman dan Berani Bilang Tidak	Membedakan sentuhan aman & tidak aman	2	8	20%
Siapa yang	Menyebutkan orang dewasa	4	6	40%

Materi Pre-test	Indikator yang Dinilai	Jumlah Siswa Benar	Jumlah Siswa Salah	Persentase Benar
Bisa Bantu?	yang dapat dimintai bantuan			
Awas Situasi Bahaya dan Laporkan Sekarang!	Mengenal situasi berbahaya	3	7	30%
Zona Aman BentengSuro	Menunjukkan tempat yang aman (rumah, sekolah)	5	5	50%

Hasil yang ditemukan dalam penerapan *board game* BentengSuro terintegrasi virtual reality setelah dilakukan *post-test* sebagai berikut:

Tabel 2. Tabulasi hasil post-test siswa

Materi Pre-test	Indikator yang Dinilai	Jumlah Siswa Benar	Jumlah Siswa Salah	Persentase Benar
Kenali Tubuhku	Menyebutkan/	8	2	80%

Materi Pre-test	Indikator yang Dinilai	Jumlah Siswa Benar	Jumlah Siswa Salah	Persentase Benar
	menunjukkan bagian tubuh pribadi			
Sentuhan Aman dan Berani Bilang Tidak	Membedakan sentuhan aman & tidak aman	9	1	90%
Siapa yang Bisa Bantu?	Menyebutkan orang dewasa yang dapat diminta bantuan	8	2	80%
Awas Situasi Bahaya dan Lapor Sekarang !	Mengenal situasi berbahaya	8	2	80%
Zona Aman Benteng Suro	Menunjukkan tempat yang aman (rumah,	9	1	90%

Materi Pre-test	Indikator yang Dinilai	Jumlah Siswa Benar	Jumlah Siswa Salah	Persentase Benar
	sekolah)			

Hasil post-test menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada seluruh indikator materi setelah implementasi *goard game* BentengSuro terintegrasi virtual reality. Rata-rata persentase ketuntasan siswa meningkat dari 34% pada pre-test menjadi 84% pada post-test, dengan rata-rata peningkatan sebesar 50%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa intervensi yang diberikan efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual siswa tunagrahita terkait kewaspadaan kekerasan seksual.

Tabel 3. Tabulasi Peningkatan Pengetahuan siswa berdasarkan hasil pre-test dan post-test

Materi	Pre - test	Post -test	Peningkatan
Kenali Tubuhku	30 %	80%	50%
Sentuhan Aman	20 %	90%	70%
Siapa	40	80%	40%

Materi	Pre - test	Post -test	Peningkat an
yang Bisa Bantu	%		
Awas Situasi Bahaya	30 %	80%	50%
Zona Aman	50 %	90%	40%

Pada materi “Kenali Tubuhku”, persentase jawaban benar meningkat dari 30% menjadi 80%. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan visual dan konkret melalui *board game* serta simulasi VR membantu siswa memahami konsep bagian tubuh pribadi yang sebelumnya sulit dipahami secara abstrak. Karakteristik siswa tunagrahita yang membutuhkan pembelajaran berbasis pengalaman langsung (*learning by doing*) menjadi lebih terfasilitasi melalui media ini.

Materi “Sentuhan Aman dan Berani Bilang Tidak” mengalami peningkatan paling tinggi, dari 20% menjadi 90% (peningkatan 70%). Hal ini mengindikasikan bahwa simulasi situasi melalui VR memberikan pengalaman imersif yang memperkuat pemahaman siswa dalam membedakan sentuhan aman dan tidak aman. Pembelajaran berbasis simulasi memungkinkan siswa tidak hanya mengingat informasi, tetapi juga mempraktikkan respons

yang tepat dalam konteks yang menyerupai situasi nyata.

Pada indikator “Siapa yang Bisa Bantu?”, peningkatan dari 40% menjadi 80% menunjukkan bahwa siswa mulai mampu mengidentifikasi figur orang dewasa yang dapat dipercaya. Interaksi dalam *board game* yang menuntut siswa memilih kartu karakter dan berdiskusi secara terbimbing dengan guru turut memperkuat pemahaman sosial mereka.



Gambar 2. Dokumentasi Tim Pengabdian bersama Guru dan Kepala Sekolah

Materi “Awas Situasi Bahaya dan Lapor Sekarang!” juga mengalami peningkatan dari 30% menjadi 80%. Hal ini menandakan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam mengenali tanda-tanda situasi berisiko. Integrasi unsur budaya lokal dalam BentengSuro membuat materi terasa lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga memudahkan proses internalisasi nilai kewaspadaan.

Sementara itu, pada materi “Zona Aman BentengSuro”, persentase meningkat dari 50% menjadi 90%. Ini

menunjukkan bahwa konsep ruang aman (rumah dan sekolah) lebih mudah dipahami ketika divisualisasikan secara konkret melalui papan permainan dan lingkungan virtual.



Gambar 3. Implementasi media board game kepada guru

Secara keseluruhan, peningkatan pada seluruh indikator menunjukkan bahwa kombinasi media permainan edukatif dan teknologi imersif efektif dalam meningkatkan perhatian, fokus, dan pemahaman siswa tunagrahita. Media ini memberikan stimulus multisensori (visual, kinestetik, dan auditori) yang sesuai dengan kebutuhan belajar mereka. Selain itu, keterlibatan aktif dalam permainan turut meningkatkan motivasi belajar, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar secara signifikan.

Dengan demikian, *board game* BentengSuro terintegrasi virtual reality dapat dikatakan efektif sebagai strategi preventif berbasis karakter dalam meningkatkan kewaspadaan kekerasan seksual pada siswa tunagrahita.

- a. Peningkatan perhatian, fokus dan pemahaman: siswa tunagrahita menunjukkan peningkatan pemahaman materi yang

disajikan melalui *board game* BentengSuro terintegrasi *virtual reality*.

- b. Pemahaman konsep yang lebih baik: siswa lebih mudah memahami materi melalui simulasi visual. Mereka juga lebih cepat mengenali objek melalui media fisik yang dikombinasikan dengan virtual reality yaitu *board game* BentengSuro.
- c. Respon positif terhadap teknologi: teknologi *virtual reality* ternyata mampu membuat siswa lebih antusias. Siswa merasa bahwa belajar dengan teknologi lebih menarik, sehingga meningkatkan partisipasi mereka.
- d. Interaksi sosial yang membaik: Siswa menjadi paham batasan tubuh dan bahasa aman saat berinteraksi dengan teman sekelasnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil implementasi *board game* BentengSuro terintegrasi virtual reality, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran inovatif ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tunagrahita terkait pencegahan kekerasan seksual. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata ketuntasan belajar dari 34% pada pre-test menjadi 84% pada post-test, dengan rata-rata peningkatan sebesar 50%.

Peningkatan terjadi pada seluruh

indikator materi, meliputi kemampuan mengenali bagian tubuh pribadi, membedakan sentuhan aman dan tidak aman, mengidentifikasi orang dewasa yang dapat dimintai bantuan, mengenali situasi berbahaya, serta menentukan zona aman. Integrasi *board game* berbasis budaya lokal dengan teknologi virtual reality terbukti mampu meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan respons siswa melalui pengalaman belajar yang konkret, visual, dan interaktif.

Dengan demikian, *board game* BentengSuro terintegrasi virtual reality dapat direkomendasikan sebagai media edukatif preventif yang adaptif dan aplikatif untuk siswa tunagrahita, khususnya dalam penguatan kewaspadaan terhadap kekerasan seksual.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiffah, N., & Soendari, T. (2017). Meningkatkan Kemampuan Berbicara pada Anak Tunagrahita Sedang melalui Media Gambar di SLB B-C YPLAB Kota Bandung. *JASSI_anakku*.
- Apriliana, R., & Afandi, M. (2024). INOVASI STRATEGI GUNA MENGHADAPI TANTANGAN PEMBELAJARAN ANAK TUNAGRAHITA DI SLB-C WIDYA BHAKTI KOTA SEMARANG. *Jurnali Lmiah Citra Bakti*. <https://doi.org/10.38048/jpicb.v1i2.4435>
- Ardianti, D., Hartono, R., Wibowo, S., Pascasarjana, S., Ibn, U., & Bogor, K. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HURUF BERBASIS ANDROID BAGI ANAK TUNAGRAHITA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(2). <http://ejohttp://Jurnal.uika-bogor.ac.id/index.php/>
- Ayu, D., Fitria Sabina, R., Lestari, N., & Mailani, H. (2025). ANALISIS PERKEMBANGAN ANAK TUNAGRAHITA BERDASARKAN HASIL OBSERVASI DI SEKOLAH LUAR BIASA. *Jurnal Pendidikan Ilmiah Transformatif*.
- Fajar Rizkizha, D., Tuftazani Rizqi, W., & Ramadian Hamzah, T. (2025). PENGEMBANGAN ISLAMIC BOARD GAME BAGI ANAK TUNAGRAHITA SEBAGAI UPAYA PEMBELAJARAN AKTIF DI SLBN 1 YOGYAKARTA. *Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya*, 07(02), 255–361.
- Farlina, Mutia, & Allenidekania. (2019). Prevention of Sexual Abuse in Children with Mental Disability: A Systematic Literature Review. In *Indonesian Journal of Disability Studies (IJDS)* (Vol. 6, Number 1). <http://IJDS.ub.ac.id/>
- Mansur, A. R., Sari, I. M., Herien, Y.-, Deswita, D., Neherta, M., Fajria, L., Farlina, M., Novrianda, D., Wahyu, W., & Yuni, A. R. (2023). MENINGKATKAN KESADARAN REMAJA TUNAGRAHITA TENTANG PENCEGAHAN KEKERASAN SEKSUAL MELALUI MEDIA VIDEO. *SIPISSANGNGI Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 117. <https://doi.org/10.35329/sipissangngi.v3i2.4074>
- Maulidiyah, F. N. (2020). MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK ANAK TUNAGRAHITA RINGAN. *JURNAL PENDIDIKAN*, 29(2). <https://doi.org/10.32585/jp.v29i2.647>
- Meisyyarah, Y. H., Hartini, S., & Haryanti, F. (2024). Pengaruh Edukasi Menggunakan Video Animasi dan Role Play terhadap Pengetahuan tentang Pencegahan Kekerasan Seksual pada Remaja Disabilitas Intelektual.

- Nornadia, Atsnan, Muh. F., Ony, R. J., Hamidah, W., Raudah, Muslihah, Badilah, Muhammad Sabirin, & Gazali, R. Y. (2024). PERAN GURU DALAM MEMAKSIMALKAN POTENSI SISWA TUNAGRAHITA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SLB NEGERI KOTA BANJARBARU. *Differential: Journal on Mathematics Education*, 2(1), 43–53. <https://doi.org/10.32502/differential.v2i1.166>
- Robaiyani, S., Mawahib Ahyauddin, M., Rahmania, A., Masfia, I., & Fahmy, Z. (2024). Pembelajaran Partisipasi Aktif Siswa Tunagrahita Di TK Talenta Semarang Ditinjau Dari Aspek Pedagogis Dan Ekologis. *Jurnal Psikologi Prima*, 7(1).
- Ramadhani, R., Risnawati, Wahyuni, R., & Hayati, I. (2025). Determinasi Faktor Jenis Kelamin, Pengetahuan, dan Sikap terhadap Perilaku Seksual Berisiko Remaja Tunagrahita Ringan. *Jurnal Penelitian Kesehatan “SUARA FORIKES” (Journal of Health Research “Forikes Voice”)*. <https://doi.org/10.33846/sf16326>
- Safera, D. D., Purwaningsih, R., Triasroza, A. N., & Darmadi, D. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Anak Tunagrahita SLB Siwi Mulia Madiun Melalui Pendekatan dan Strategi Pembelajaran Visual. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(2), 837–844. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i2.285>
- Salma, Suriansyah, A., & Rafianti, W. R. (2024). Tantangan yang Dihadapi Guru dalam Pembelajaran Inklusif untuk Siswa Tunagrahita Kelas IV di SDN Alalak Tengah 2 Banjarmasin. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2184–2193. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.591>
- Siti Rahma, N., Firda Nadhirah, Y., & Sultan Maulana Hasanuddin Banten, U. (2024). PERAN GURU DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BELAJAR ANAK TUNAGRAHITA DI SKH NEGERI 02 KOTA SERANG. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*.