



## **Efektifitas Pengenalan Nilai-Nilai Karakter pada Anak Tunagrahita Ringan di SD Inklusi Melalui Game Interaktif**

**Wendri Wiratsiwi<sup>1(\*)</sup>, Sumadi<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Universitas PGRI Ronggolawe

Jl. Manunggal No.61, Wire, Gedongombo, Kec. Semanding, Kabupaten Tuban,  
Jawa Timur 62381

### **Abstract**

Received : 19 Mei 2022

Revised : 12 Juni 2022

Accepted : 23 Juni 2022

The introduction of character values in students is very important to equip them with good character and to be able to distinguish between good behavior and bad behavior. Character education itself has a main function, namely developing the basic potential of students, both in thinking and behaving in society and improving the nation's civilization that is competitive in world relations. Once the importance of character education in providing positive input for the progress of the nation, so it must be used as a basis for learning. No exception for children with mild mental retardation in inclusive elementary schools. This mild mentally retarded student requires repetition in learning as well as its application in a concrete and continuous manner. Therefore, this study aims to describe the effectiveness of implementing the introduction of character values for mild mentally retarded children through interactive games in inclusive elementary schools. This study uses qualitative research through descriptive methods with data collection techniques through observations and documentation studies. The subjects in the study were the Teachers, and Students with the classification of children with mild mental retardation. The results showed that interactive games were effective enough to introduce character values for mild mentally retarded children in inclusive elementary schools.

**Keywords:** character values; mild mental retardation; inclusive elementary school; interactive games

(\*) Corresponding Author: [wendriwiratsiwi3489@gmail.com](mailto:wendriwiratsiwi3489@gmail.com)

**How to Cite:** Wiratsiwi, W., Sumadi. (2022). Efektifitas Pengenalan Nilai-Nilai Karakter Pada Anak Tunagrahita Ringan di SD Inklusi Melalui Game Interaktif. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 16 (1): 81-87.

## **PENDAHULUAN**

Saat ini, Indonesia telah mengalami kemajuan pesat di berbagai bidang. Penguatan budaya masyarakat dan peningkatan daya saing dan kemandirian bangsa perlu menjadi perhatian. Oleh karena itu, saat ini perlu dikembangkan pendidikan karakter.

Pendidikan karakter memiliki fungsi utama yaitu mengembangkan potensi dasar peserta didik, baik dalam berpikir maupun berperilaku dalam masyarakat dan meningkatkan peradaban bangsa yang kompetitif dalam pergaulan dunia (Maksum, 2019). Menurut Lickona (dalam Muchlis, 2011) menekankan tiga komponen karakter yang baik, yaitu pengetahuan tentang moral (*moral knowing*), perasaan tentang moral (*moral feeling*) dan perbuatan moral (*moral action*), dimana ketiga hal tersebut diperlukan agar anak mampu memahami, merasakan, dan mengimplementasikan nilai-nilai kebaikan.

FW Foerster seorang ahli pendidikan yang berasal dari Jerman mengungkapkan bahwa ciri utama dari pendidikan karakter ialah suatu pendidikan yang menekan setiap tindakan peserta didik berpedoman terhadap nilai normatif. Peserta didik menghormati norma-norma yang ada dan berpedoman pada norma tersebut. Selain itu peserta didik akan memiliki suatu sikap yang tegas serta setia atas komitmen yang nantinya akan dipilih. Begitu pentingnya pendidikan karakter dalam memberikan masukan positif bagi kemajuan bangsa, sehingga harus digunakan sebagai dasar pembelajaran. Tidak terkecuali siswa Sekolah Dasar Inklusi, juga membutuhkan pendidikan karakter dengan pelayanan yang khusus (Dharmawan, dkk, 2017).



Berdasarkan data yang diperoleh peneliti dari Dinas Pendidikan Kabupaten Tuban tentang jumlah sekolah inklusi di Kabupaten Tuban pada tahun 2022 yaitu terdapat 166 SD Inklusi dan 166 Guru Pembimbing Khusus (GPK) di Kabupaten Tuban dengan 387 anak berkebutuhan khusus dari berbagai jenis kebutuhan, 16 diantaranya adalah anak tuna grahita. Siswa tuna grahita lebih membutuhkan pengulangan dalam pembelajaran sekaligus penerapannya secara kongkrit dan terus-menerus.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SD inklusi di Kabupaten Tuban yang memiliki siswa tuna grahita tersebut dapat ditemukan permasalahan yaitu rendahnya perilaku sosial-emosional dari siswa tunagrahita. Hal itu ditunjukkan dengan belum terbentuk rasa bekerja sama, tolong-menolong, berbagi, mandiri, percaya diri dan kontrol diri. Masih ada peserta didik yang bersikap ceroboh dan kurang bisa menempatkan diri mereka, seperti meletakan kaki atau duduk di atas meja, mengganggu proses pembelajaran seperti berteriak di dalam kelas dengan kata-kata yang tidak layak untuk disebutkan, memukul teman dan guru dan perilaku menyimpang lainnya.

Permasalahan-permasalahan tersebut, salah satunya disebabkan oleh kurikulum sekolah inklusi dalam hal pembelajaran karakter untuk kecakapan perilaku hidup masih terbatas. Selain itu juga belum adanya model maupun media pembelajaran karakter yang secara terstruktur dan khusus, serta menyenangkan, dan sesuai bagi anak, yang dapat digunakan di sekolah ataupun di rumah.

Selama ini, penanaman nilai karakter pada anak tuna grahita, di antaranya yaitu melalui pembelajaran, budaya sekolah dan ekstra. Sehingga sebagai solusi, game berbasis digital mulai mendapat perhatian dari pendidik dan peneliti. Media tersebut bermanfaat bagi guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar tentang pendidikan karakter, sehingga memberikan dampak karakter yang signifikan dalam mengoptimalkan kecakapan perilaku hidup peserta didik tuna grahita. Jadi, tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui keefektifan game interaktif berbasis pendidikan karakter untuk pengenalan nilai-nilai karakter bagi anak tunagrahita di SD inklusi.

Penelitian ini memiliki kesamaan dan perbedaan dengan penelitian terdahulu diantaranya, penelitian Munawaroh (2020) dengan hasil penelitian yaitu penerapan pendidikan karakter di TK LB Banjarnegara pada dasarnya sama dengan sekolah lain pada umumnya. Guru dan wali murid di lembaga ini harus memiliki visi dan misi yang sama agar apa yang diimplementasikan di sekolah, dapat dilanjutkan oleh wali murid baik di lingkungan keluarga maupun di lingkungan masyarakat, karena penguatan pendidikan karakter untuk anak tunagrahita yang memiliki karakteristik IQ yang rendah dan sering berubah-ubah dalam hal penerimaan materi harus berkelanjutan dan nyata. Penerapan pendidikan karakter di TK LB Banjarnegara dilakukan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Adapun bentuk implementasinya yaitu melalui ceramah, keteladanan dan pembiasaan. Alawiyah (2021) dalam penelitiannya memaparkan bahwa implementasi pendidikan karakter anak tunagrahita di SLB Negeri Pelambuan Banjarmasin yang dilakukan guru yaitu dengan memberi motivasi, pembinaan dan pembiasaan kegiatan teladan sehari-hari di sekolah mulai dari datang sampai pulang sekolah. Subekti (2017) juga menjelaskan dalam penelitiannya bahwa melalui permainan tradisional anak tunagrahita ringan bisa dilatih dan dirangsang sikap, pengetahuan, keterampilan, kreativitas, konsentrasi serta ketangkasan yang secara murni dilakukan oleh otak dan tubuh manusia. Selain itu melalui permainan tradisional dapat juga dikembangkan kecerdasan majemuk anak tunagrahita ringan.

Dalam penelitian ini, bentuk pengenalan nilai-nilai karakter dilakukan melalui game interaktif. Menurut Costikyan (2013) game adalah sebuah karya seni di mana peserta disebut pemain, membuat keputusan untuk mengelola sumber daya yang dimilikinya melalui benda di dalam game demi mencapai tujuan. Malliot, dkk (2012) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa game merupakan aplikasi yang banyak



diminati semua kalangan, terutama bagi anak-anak maupun orang dewasa. Game dapat dijadikan sebagai media interaktif dalam melakukan pembelajaran

Sedangkan interaktif merupakan interaksi dua arah atau lebih antara pengguna media dengan media itu sendiri seperti audio, video, grafik, teks, animasi (Maryani, 2014). Jadi game Interaktif adalah kegiatan atau permainan kreatif yang berkaitan dengan (kreasi, produksi, distribusi permainan/game komputer dan video) yang bersifat hiburan, ketangkasan maupun edukasi yang interaktif. Jadi game interaktif yang diujicobakan dalam penelitian ini adalah game interaktif yang berbasis pendidikan karakter dengan 18 muatan pendidikan karakter yang ada di dalamnya.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif melalui metode deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, dan studi dokumentasi. Artinya dalam penelitian ini data yang dikumpulkan tidak berupa angka-angka, melainkan data tersebut berasal dari hasil observasi, catatan lapangan, dokumen pribadi, dan dokumentasi resmi lainnya. Subjek dalam penelitian adalah guru, dan siswa dengan klasifikasi anak tunagrahita ringan yaitu peserta didik kelas I, III, dan IV di SD inklusi SDN Boto Semanding Tuban.

Data yang diperoleh di analisis dengan 3 langkah analisis data menurut Miles dan Huberman (dalam Yusuf, 2014) yaitu *data reduction* (reduksi data), *display data* (data display), dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Pengecekan keabsahan data juga diperlukan untuk mengetahui keberhasilan penelitian peneliti, yaitu melalui beberapa langkah seperti ketekunan pengamatan dan triangulasi. Adapun prosedur dalam penelitian ini yaitu:

1. Penelitian pendahuluan, yaitu peneliti melakukan pengamatan/observasi menggunakan lembar observasi penilaian sikap atau karakter siswa.
2. Pembuatan data yaitu peneliti mengumpulkan data hasil pengamatan yang didapatkan sehingga membentuk data tentang efektifitas penerapan pengenalan nilai-nilai karakter bagi anak tunagrahita ringan di SD inklusi setelah menggunakan game interaktif.
3. Penulisan laporan yaitu peneliti menulis laporan sesuai hasil yang didapatkan tentang efektifitas penerapan pengenalan nilai-nilai karakter bagi anak tunagrahita ringan di SD inklusi setelah menggunakan game interaktif.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Adapun hasil observasi penilaian sikap 5 anak tunagrahita ringan di SDN Boto Semanding selama dua minggu setelah penerapan pengenalan nilai-nilai karakter melalui game interaktif, adalah sebagai berikut.

#### **1. Sikap Religius**

Sikap religius diamati melalui kegiatan berdo'a sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil pengamatan dapat diketahui bahwa semua siswa konsisten melakukan kegiatan tersebut.

#### **2. Sikap Jujur**

Sikap jujur diamati melalui sikap mengatakan suatu kejadian yang sebenarnya dan mengerjakan tugas tanpa mencontek teman. Berdasarkan hasil pengamatan dapat diketahui bahwa sikap mengatakan suatu kejadian yang sebenarnya konsisten muncul disemua siswa yang diamati. Untuk sikap mengerjakan tugas tanpa mencontek teman mulai muncul pada 2 siswa, sedangkan pada 3 siswa yang lain sikap tersebut belum muncul.

#### **3. Sikap Toleransi**

Sikap toleransi diamati melalui sikap tidak mengganggu teman yang berbeda pendapat dan sikap memaafkan kesalahan orang lain. Berdasarkan hasil pengamatan dapat diketahui bahwa untuk sikap tidak mengganggu teman yang berbeda pendapat



mulai muncul di semua siswa, sedangkan untuk sikap memaafkan kesalahan orang lain muncul pada 4 siswa, dan belum muncul pada 1 siswa pada siswa kelas I.

#### 4. Sikap Mandiri

Sikap mandiri diamati melalui sikap memakai sepatu, menggunakan toilet, dan makan sendiri. Berdasarkan hasil pengamatan dapat diketahui bahwa untuk sikap memakai sepatu dan makan sendiri muncul disemua siswa, sedangkan untuk menggunakan toilet sendiri muncul pada 4 siswa, dan belum muncul pada 1 siswa pada kelas I.

#### 5. Sikap Tanggungjawab

Sikap tanggungjawab diamati melalui sikap mengembalikan benda pada tempatnya, menyelesaikan tugas yang diberikan, dan mengakui kesalahan. Berdasarkan hasil pengamatan dapat diketahui bahwa pada sikap mengembalikan benda pada tempatnya sudah muncul pada 3 siswa, dan mulai muncul pada 2 siswa lain. Pada aspek menyelesaikan tugas yang diberikan sudah muncul pada 4 siswa dan belum muncul pada 1 siswa di kelas I. Hal tersebut disebabkan karena IQ yang rendah sehingga kemampuan menyelesaikan tugas pun belum muncul. Pada aspek mengakui kesalahan sudah muncul pada 5 siswa tersebut.

#### 6. Sikap Disiplin

Sikap tanggungjawab diamati melalui sikap hadir tepat waktu dan mematuhi aturan yang ditetapkan. Berdasarkan hasil pengamatan dapat diketahui bahwa untuk sikap hadir tepat waktu di sekolah sudah muncul pada semua siswa. Sedangkan pada aspek mematuhi aturan yang berlaku sudah muncul pada 3 siswa dan mulai muncul pada 2 siswa.

#### 7. Sikap Kerja Keras

Sikap kerja keras diamati melalui sikap mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh. Berdasarkan hasil pengamatan dapat diketahui bahwa pada sikap tersebut mulai muncul pada 4 siswa, dan untuk 1 siswa lainnya belum muncul. Hal tersebut dapat diamati ketika guru memberikan tugas kepada anak tersebut, siswa yang bersangkutan tidak segera menyelesaikan tugas yang diberikan. Bahkan menurut informasi dari guru kelas, tidak jarang tugas-tugas yang diberikan tidak dikerjakan.

#### 8. Sikap Kreatif

Sikap kreatif diamati melalui sikap mempunyai banyak gagasan atau usulan dan mencoba cara baru untuk menyelesaikan masalah. Berdasarkan hasil pengamatan dapat diketahui bahwa pada sikap mempunyai banyak gagasan atau usulan belum muncul pada semua siswa yang diamati. Begitupun pada sikap mencoba cara baru untuk menyelesaikan masalah juga belum muncul pada semua siswa.

#### 9. Sikap Demokratis

Sikap demokratis diamati melalui sikap melakukan diskusi untuk menyelesaikan masalah. Berdasarkan hasil pengamatan dapat diketahui bahwa pada sikap tersebut sudah muncul pada siswa kelas IV. Pada siswa kelas III dan kelas I sikap tersebut belum muncul.

#### 10. Rasa Ingin Tahu

Rasa ingin tahu diamati melalui sikap aktif bertanya kepada guru/ teman tentang materi yang belum dimengerti. Berdasarkan hasil pengamatan dapat diketahui bahwa sikap tersebut belum muncul pada semua siswa.

#### 11. Semangat Kebangsaan

Sikap semangat kebangsaan diamati melalui sikap mengikuti upacara bendera dengan baik dan tertib, serta melalui sikap belajar dengan rajin dan sungguh-sungguh. Berdasarkan hasil pengamatan dapat diketahui bahwa, pada sikap mengikuti upacara bendera dengan baik dan tertib sudah muncul pada semua siswa. Sedangkan pada sikap belajar dengan rajin dan sungguh-sungguh baru mulai



muncul pada siswa kelas IV, sedangkan untuk siswa kelas I dan III sikap tersebut belum muncul.

#### 12. Cinta tanah air

Sikap cinta tanah air dapat diamati melalui sikap menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Berdasarkan hasil pengamatan dapat diketahui bahwa pada sikap tersebut belum muncul pada semua siswa, karena siswa dalam kesehariannya menggunakan bahasa daerah dalam berkomunikasi.

#### 13. Menghargai Prestasi

Sikap menghargai prestasi dapat diamati melalui sikap memberikan apresiasi atas hasil karya orang lain dan tidak mencela hasil karya orang lain. Berdasarkan hasil pengamatan dapat diketahui bahwa untuk kedua sikap tersebut mulai muncul disemua siswa yang diamati.

#### 14. Bersahabat/Komunikatif

Sikap bersahabat/ komunikatif diamati melalui mampu bersosialisasi dengan orang lain dan berbicara sopan. Berdasarkan hasil pengamatan dapat diketahui bahwa untuk sikap mampu bersosialisasi dengan orang lain sudah muncul pada siswa kelas IV yang diamati, sedangkan untuk siswa kelas III dan kelas I yang diamati pada tahap mulai muncul. Pada sikap berbicara sopan, mulai muncul pada semua siswa yang diamati.

#### 15. Cinta Damai

Sikap cinta damai diamati melalui sikap meminta maaf ketika berbuat salah dan tidak bertengkar dengan teman. Berdasarkan hasil pengamatan dapat diketahui bahwa pada sikap meminta maaf ketika berbuat salah mulai muncul pada siswa kelas III dan IV yang diamati dan belum muncul pada 1 siswa kelas I yang diamati. Pada sikap tidak bertengkar dengan teman sudah muncul pada 1 siswa kelas IV, dan belum muncul pada 4 siswa lain yang diamati.

#### 16. Gemar Membaca

Sikap gemar membaca diamati melalui sikap menggunakan waktu luang untuk membaca buku. Berdasarkan hasil pengamatan dapat diketahui bahwa untuk sikap tersebut belum muncul disemua siswa yang diamati. Mereka biasanya hanya menggunakan waktu luang untuk bermain dengan temannya.

#### 17. Peduli Lingkungan

Sikap peduli lingkungan diamati melalui sikap mengikuti kerja bakti dan membuang sampah pada tempatnya. Berdasarkan hasil pengamatan dapat diketahui bahwa pada sikap mengikuti kerja bakti sudah muncul disemua siswa, tetapi untuk sikap membuang sampah pada tempatnya sudah muncul pada 1 siswa kelas III yang diamati, dan belum muncul pada dua siswa kelas III lainnya yang diamati dan dua siswa dari kelas I dan IV yang diamati.

#### 18. Peduli Sosial

Sikap peduli diamati melalui sikap berbagi dengan temannya dan meminjamkan peralatan belajar (alat tulis). Berdasarkan hasil pengamatan dapat diketahui bahwa pada sikap berbagi dengan temannya sudah muncul pada siswa kelas III dan IV yang diamati dan belum muncul pada siswa kelas I yang diamati. Sedangkan pada sikap meminjamkan peralatan belajar (alat tulis) sudah muncul pada semua siswa yang diamati.

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan pada bagian sebelumnya dapat diketahui bahwa dari 18 karakter yang diamati setelah penggunaan game interaktif dalam pengenalan nilai-nilai karakter pada siswa tunagrahita ringan, ada beberapa karakter yang mulai dan/atau sudah muncul pada 5 siswa yang diamati diantaranya yaitu karakter religius, jujur, toleransi, mandiri, tanggung jawab, disiplin, kerja keras, demokratis, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai dan peduli sosial.



Sedangkan untuk sikap/ karakter kreatif, rasa ingin tahu, cinta tanah air dan gemar membaca belum muncul pada semua siswa yang diamati. Tentunya hal tersebut memerlukan solusi lain yang dapat digunakan untuk mengembangkan sikap kreatif, rasa ingin tahu, cinta tanah air dan gemar membaca.

Seperti halnya penelitian Listiady (2016) tentang model pendidikan karakter anak berkebutuhan khusus melalui program kesenian ketoprak. Berdasarkan hasil penelitiannya dapat diketahui bahwa melalui pelatihan ketoprak peneliti berhasil mengembangkan nilai-nilai pendidikan karakter seperti kreatif, komunikatif, bekerja sama, kerja keras, inisiatif, peduli, rasa ingin tahu dan toleransi yang terlihat dalam interaksi dengan pelatih dan teman selama kegiatan.

Menurut Somantri (2006) karakteristik umum anak tunagrahita adalah memiliki keterbatasan intelegensi sehingga anak tunagrahita memiliki keterbatasan dalam hal belajar yang bersifat abstrak, maupun dalam hal berhitung, menulis, dan membaca. Kemampuan belajar anak tunagrahita cenderung membeo dan tanpa pengertian. Selain itu keterbatasan sosial anak tunagrahita yaitu kesulitan dalam mengurus dirinya sendiri, sehingga sangat bergantung pada orang tua, mudah dipengaruhi orang lain, melakukan sesuatu tanpa memikirkan akibatnya dan tidak mampu memikul tanggung jawab sosial. Anak tunagrahita juga memiliki keterbatasan dalam hal penguasaan bahasa. Hal tersebut disebabkan karena pusat pengolahan atau pusat perbendaharaan kata yang kurang berfungsi dengan normal.

Berdasarkan pembahasan di atas dapat diketahui bahwa penerapan game interaktif untuk pengenalan nilai-nilai karakter pada anak tunagrahita ringan di SD inklusi dianggap cukup efektif, karena dari 18 karakter yang diamati, sebagian besar sudah muncul pada siswa tunagrahita yang diamati di SDN Boto semanding Tuban. Karena untuk membentuk nilai-nilai karakter pada siswa diperlukan beberapa langkah diantaranya, membuat perangkat pembelajaran yang di dalamnya terdapat nilai-nilai karakter, mengembangkan pembelajaran aktif, menjadi model dengan pembiasaan dan perilaku yang baik, dan menanamkan nilai-nilai kepedulian terhadap lingkungan sekitar (Cholifah,2021).

## **PENUTUP**

Berdasarkan pemaparan pada bagian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa game interaktif berbasis pendidikan karakter cukup efektif untuk diterapkan dalam hal pengenalan nilai-nilai karakter pada siswa tunagrahita ringan. Meskipun belum sepenuhnya nilai-nilai karakter itu muncul pada semua siswa yang diamati. Keterbatasan yang dimiliki anak tunagrahita inilah yang menjadi salah satu faktor penghambat dalam penguasaan sikap/ karakter dari peserta didik yaitu diantaranya karakter kreatif, rasa ingin tahu, cinta tanah air dan gemar membaca. Sehingga diperlukan penelitian lanjutan guna memecahkan permasalahan tersebut.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Alawiyah, T. (2021). *Implementasi Pendidikan Karakter Anak Tunagrahita di SLB Negeri Pelambuan Banjarmasin*. Skripsi, Tarbiyah dan Keguruan, UIN Antasari Banjarmasin
- Budiyono. (2009). *Statistika untuk Penelitian*. Surakarta: UNS Press.
- Cholifah, N. (2021). Pembentukan Karakter Siswa di SMA N 12 Semarang. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 15(2), 108-112.
- Costikyan, G. (2013). *Uncertainty In Games*. The MIT Press.
- Dharmawan, A., Wahyuni, A., & Zellawati, A. (2017). Model Pembelajaran Karakter Untuk SDLB C (Tuna Grahita) Berbasis Game Interaktif. *In Seminar Nasional Sains dan Entrepreneurship IV Tahun 2017*.
- Listiady, A. I., Shidiq, H. A., Aziza, S. N., Yunanda, N. S., Soetrisno, S., & Mahabbati, A. (2016). Model Pendidikan Karakter Anak Berkebutuhan Khusus Melalui Program Kesenian Ketoprak. *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)*, 12(2), 112-124.



- Maryani, D. (2014). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang Matematika. *Jurnal Speed*, 6(2).
- Munawaroh, H. (2020). Implementasi Pendidikan Karakter Anak Tunagrahita Di TK LB Negeri Banjarnegara. *Wahana Akademika: Jurnal Studi Islam dan Sosial*, 7(1), 31-40.
- Muslich, M. (2011). *Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta: Bumi Aksara
- Somantri, S. (2006). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: Refika Aditama.
- Subekti, N. (2017). Pendidikan Karakter dan Pengembangan Kepemimpinan Anak Tunagrahita Ringan Melalui Permainan Tradisional. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Berkemajuan dan Menggembirakan (The Progressive & Fun Education Seminar) ke-2*.
- Yusuf, A. M. (2014). *Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenadamedia Group.