AKSI KITA
JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Journal Homepage: www.indojurnal.com/index.php/aksikita
eISSN 3090-1294 & pISSN 3089-8145
doi.org/10.63822/aksikita.v2i6.5386
Vol. 2, No. 6, Tahun 2026
Hal. 4050-4059

Pembelajaran Berbasis Bermain melalui Pengenalan Huruf Abjad, Menggambar, dan Mewarnai bagi Anak di Lembaga Pendidikan Inklusi PGTK Kusuma Bangsa Kota Bima

Jaenab[1], Aliah Pratiwi[2], Kartin Apriyanti[3], Imelda[4], Fitriah Nur Ramadani[5], Husnul Hotimah[6]
Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Bima, Kota Bima, Nusa Tenggara Barat, Indonesia[1,2,3,4,5,6]

Email Korespodensi: jaenab.stiebima@gmail.com

INFO ARTIKEL

Histori Artikel:

Diterima 01-11-2026
Disetujui 05-11-2026
Diterbitkan 07-11-2026

Katakunci:

Pendidikan anak usia dini; Pendidikan inklusif; Pengenalan huruf; Menggambar dan mewarnai; Bermain terbimbing; KKN

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan oleh mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) Kelompok 4 Kelurahan Paruga STIE Bima di Lembaga Pendidikan Inklusi PGTK Kusuma Bangsa, Kota Bima, di bawah arahan dosen pembimbing lapangan. Lembaga ini melayani kelompok reguler usia 2–6 tahun dan kelompok tunalaras/tunagrahita usia 2–9 tahun, sehingga pembelajarannya menuntut fleksibilitas yang lebih tinggi dibandingkan satuan PAUD pada umumnya. Program berlangsung dalam 13 pertemuan pada Selasa 4–26 Agustus 2026 dengan empat kegiatan: pengenalan huruf abjad, menggambar, mewarnai, dan bermain. Setiap pertemuan melibatkan enam mahasiswa secara bergilir sebagai pendamping kelompok kecil. Pelaksanaan meliputi observasi awal, perencanaan bersama guru, pelaksanaan pembelajaran, dan refleksi pascakegiatan. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa anak dari kelompok reguler maupun kelompok berkebutuhan khusus dapat dilibatkan dalam keempat kegiatan ketika dilayani dalam kelompok kecil, dengan koreksi dan penguatan diberikan langsung oleh pendamping, sedangkan perubahan perkembangan yang menetap belum dapat disimpulkan dari program berdurasi singkat ini. Kegiatan ini memperlihatkan bahwa rasio pendamping yang lebih rapat menjadi prasyarat praktis bagi pembelajaran terdiferensiasi di kelas inklusif dengan keragaman kebutuhan yang tinggi.

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Jaenab, J., Pratiwi, A. ., Apriyanti, K. ., Imelda, I., Ramadani, F. N. ., & Hotimah, H. . (2026). Pembelajaran Berbasis Bermain melalui Pengenalan Huruf Abjad, Menggambar, dan Mewarnai bagi Anak di Lembaga Pendidikan Inklusi PGTK Kusuma Bangsa Kota Bima. Aksi Kita: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(6), 4050-4059.

PENDAHULUAN

Kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini bukan sekadar urusan menghafal dua puluh enam simbol. Ia merupakan pintu masuk menuju kesadaran bahwa bunyi dapat dituliskan dan tulisan dapat dibunyikan kembali, pemahaman yang oleh Whitehurst dan Lonigan (1998) ditempatkan sebagai bagian dari literasi awal (*emergent literacy*). Ehri (2005) menambahkan bahwa pengetahuan tentang nama dan bentuk huruf menjadi fondasi bagi tahap membaca berikutnya. Persoalannya, pada usia prasekolah pengetahuan semacam ini jarang melekat bila disampaikan melalui instruksi satu arah.

Studi-studi mutakhir di Indonesia memperlihatkan kecenderungan serupa. Rahayu dan Destiana (2024) melaporkan penggunaan kartu huruf bergambar untuk menstimulasi pengenalan huruf pada anak usia 4–5 tahun melalui siklus tindakan kelas. Sari dan Febryani (2025) menemukan bahwa kombinasi bermain kartu huruf dan bernyanyi membuat pembelajaran lebih interaktif, meskipun anak masih kesulitan membedakan huruf yang bentuknya mirip seperti b, d, p, dan q. Temuan terakhir ini penting karena menunjukkan bahwa media yang menarik belum otomatis menyelesaikan kesulitan persepsi visual; tetap diperlukan pendamping yang mampu mengenali kekeliruan anak dan meluruskannya saat itu juga.

Mengenal huruf juga tidak berdiri sendiri. Sebelum mampu menuliskan huruf yang dikenalinya, anak perlu menguasai alat tulis: menggenggam dengan pas, menekan secukupnya, dan mengarahkan goresan ke tempat yang dikehendaki. Menggambar dan mewarnai menyediakan latihan itu tanpa beban benar-salah yang biasanya melekat pada tugas menulis. Grissmer et al. (2010) menunjukkan bahwa keterampilan motorik halus pada awal taman kanak-kanak turut memprediksi capaian membaca dan matematika pada tahun-tahun berikutnya. Dengan temuan tersebut, kegiatan tangan semacam ini sulit dianggap sekadar pengisi waktu di sela pelajaran inti.

Tantangan tersebut menjadi lebih kompleks di lembaga yang menerapkan pendidikan inklusif. PGTK Kusuma Bangsa menampung anak-anak kelompok reguler bersama anak-anak dengan hambatan perilaku dan intelektual, serta menyediakan kelas terapi dan pendampingan. Kerangka kebijakannya sudah tersedia, mulai dari Permendiknas Nomor 70 Tahun 2009 hingga Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 2020 tentang akomodasi yang layak. Namun, studi kasus Yunita, Diana, dan Kurniawati (2024) di lembaga PAUD Kota Kendari mencatat bahwa implementasi inklusi masih terkendala kebijakan, keterbatasan tenaga pendidik terlatih, serta sarana pendukung, dan bahwa keberhasilannya menuntut keterlibatan orang tua, bukan hanya guru. Kondisi semacam ini lazim ditemukan pula di daerah lain, termasuk Kota Bima.

Titik inilah yang menjadi dasar keterlibatan mahasiswa KKN Kelompok 4 Kelurahan Paruga. Kehadiran mahasiswa tidak dimaksudkan menggantikan guru, melainkan menambah jumlah orang dewasa yang dapat mendampingi anak dalam kelompok kecil. Pendekatan yang dipilih mengacu pada gagasan bermain terbimbing (*guided play*), yaitu permainan yang tetap memberi ruang pilihan bagi anak tetapi diarahkan oleh orang dewasa menuju tujuan belajar tertentu. Tinjauan sistematis Skene et al. (2022) menunjukkan bahwa bermain terbimbing unggul dibandingkan instruksi langsung pada sejumlah luaran, seperti keterampilan matematika awal dan kemampuan berpindah tugas, meskipun keunggulan itu tidak konsisten pada semua luaran. Karena itu, bermain di sini diposisikan sebagai sarana yang perlu dirancang, bukan jaminan hasil.

Tujuan kegiatan ini adalah memberikan stimulasi pengenalan huruf abjad melalui media visual, melatih motorik halus dan ekspresi anak melalui kegiatan menggambar dan mewarnai, mengembangkan

keterampilan sosial melalui bermain terbimbing, serta mendukung guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis kelompok kecil di kelas inklusif.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan dilaksanakan di Lembaga Pendidikan Inklusi PGTK Kusuma Bangsa, Kelurahan Paruga, Kota Bima, Nusa Tenggara Barat. Sasaran kegiatan adalah 23 peserta didik dari kelompok reguler dan kelompok berkebutuhan khusus. Pelaksana terdiri atas 30 mahasiswa KKN Kelompok 4 STIE Bima dengan pendampingan dosen pembimbing lapangan berjumlah 2 (dua) orang, 1 (satu) orang Tim monev dan 1 (satu) orang Admin.

Pelaksanaan dibagi ke dalam empat tahap. Tahap pertama adalah observasi awal dan koordinasi dengan kepala lembaga serta guru kelas untuk memahami rutinitas harian, karakteristik anak, dan batasan dalam berinteraksi dengan anak berkebutuhan khusus. Tahap kedua adalah perencanaan materi bersama guru, yang menghasilkan kesepakatan tentang empat kegiatan beserta medianya: kartu huruf dan papan abjad untuk pengenalan huruf, kertas gambar dan lembar pola bergambar beserta alat mewarnai untuk kegiatan menggambar dan mewarnai, serta balok susun, gelas kertas, dan stik untuk kegiatan bermain. Tahap ketiga adalah pelaksanaan pembelajaran dalam 13 pertemuan. Tahap keempat adalah refleksi setelah setiap pertemuan untuk mencatat respons anak dan menyesuaikan strategi berikutnya.

Pembagian tugas mengikuti sistem rotasi: setiap pertemuan melibatkan enam mahasiswa yang masing-masing mendampingi kelompok kecil di bawah koordinasi guru. Sistem ini memberi pengalaman merata bagi seluruh anggota sekaligus menjaga agar jumlah orang dewasa di kelas tidak berlebihan hingga justru memecah konsentrasi anak. Jadwal pelaksanaan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

Pertemuan	Hari, Tanggal	Fokus Kegiatan
1	Selasa, 4 Agustus 2026	Perkenalan dan bermain
2	Rabu, 5 Agustus 2026	Belajar bernyanyi bersama
3	Kamis, 6 Agustus 2026	Belajar mengenal diri masing masing
4	Jumat, 7 Agustus 2026	Belajar huruf Hijaiyah dan bacaan surat pendek
5	Senin, 10 Agustus 2026	Sarapan pagi untuk mendapatkan energi
6	Selasa, 11 Agustus 2026	Belajar menghitung sambilan bermain
7	Rabu, 12 Agustus 2026	Belajar menyusun balok
8	Kamis, 13 Agustus 2026	Mengenali permainan yang akan di mainkan
9	Jumat, 14 Agustus 2026	Belajar mewarnai diatas kertas
10	Rabu, 19 Agustus 2026	Pengenalan huruf abjad dan bermain
11	Kamis, 20 Agustus 2026	Permainan memindahkan gelas kertas dengan stik untuk melatih motorik halus

Pertemuan	Hari, Tanggal	Fokus Kegiatan
12	Senin, 24 Agustus 2026	Mahasiswa memperkenalkan deretan angka dan huruf kepada anak
13	Rabu, 26 Agustus 2026	Duduk berhadapan bermain bersama



Gambar 1. Mahasiswa KKN Kelompok 4 Kelurahan Paruga STIE Bima mendampingi anak dalam kelompok kecil

Evaluasi dilakukan secara kualitatif melalui observasi partisipatif dan dokumentasi, dengan indikator keterlibatan anak dalam kegiatan, kemampuan menyebut atau menunjuk huruf yang diperkenalkan, cara anak memegang alat tulis dan mengendalikan goresan saat menggambar serta mewarnai, dan perilaku sosial seperti menunggu giliran dan berbagi. Pengamatan dicatat mahasiswa pendamping dalam catatan lapangan setiap pertemuan dan dilengkapi dokumentasi foto; instrumen observasi terstandar tidak digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengenalan Huruf melalui Media Visual dan Kelompok Kecil

Kegiatan pengenalan huruf abjad dilaksanakan dalam formasi lesehan di atas karpet, dengan anak menghadap meja belajar plastik berwarna. Mahasiswa memperlihatkan kartu dan papan berisi deretan huruf dan angka, lalu mengajak anak menyebut, menunjuk, dan mengulang (Gambar 2 dan Gambar 3). Susunan

ruang seperti ini tampak sederhana, tetapi berkonsekuensi pedagogis. Jarak fisik yang dekat memungkinkan kontak mata dan koreksi langsung, sesuatu yang sulit dicapai bila satu guru berdiri di depan kelas menghadapi seluruh anak sekaligus.



Gambar 2. Pengenalan huruf menggunakan kartu abjad dalam formasi kelompok kecil



Gambar 3. Mahasiswa memperkenalkan deretan angka dan huruf kepada anak

Selama pelaksanaan, anak-anak menyimak kartu dan papan yang diperlihatkan pendamping, lalu menyebut atau menunjuk huruf ketika diminta, dengan respons yang bervariasi menurut usia dan kebutuhan masing-masing. Pola ini dapat dibaca melalui gagasan Vygotsky (1978) tentang zona perkembangan proksimal: anak tidak hanya membutuhkan materi yang sesuai, tetapi juga orang dewasa yang memberi

topangan (*scaffolding*) tepat pada titik di mana anak hampir, namun belum sepenuhnya, mampu melakukan tugas sendiri. Kehadiran enam mahasiswa per pertemuan pada dasarnya memperbanyak penopang semacam itu di dalam kelas (Gambar 4). Pengalaman Sari dan Febryani (2025) tentang kekeliruan membedakan huruf b, d, p, dan q juga relevan di sini; kesalahan seperti itu hanya dapat ditangkap bila pendamping cukup dekat untuk memperhatikan jawaban tiap anak. Karena pengamatan dalam kegiatan ini tidak memakai instrumen khusus untuk mencatat kekeliruan semacam itu, kemunculannya pada anak di PGTK Kusuma Bangsa tidak dapat dilaporkan secara terukur, dan hal ini layak dimasukkan ke dalam lembar observasi pada kegiatan berikutnya.



Gambar 4. Pendampingan belajar di area kelas, dengan mahasiswa dan guru kelas

Di kelas inklusif, keberhasilan tidak dapat diukur dengan satu standar. Bagi seorang anak, menyebut sepuluh huruf mungkin capaian yang wajar. Bagi anak lain, bertahan duduk dan memperhatikan kartu selama beberapa menit sudah merupakan kemajuan yang berarti. Catatan perkembangan dalam kegiatan ini karenanya lebih tepat dibaca sebagai deskripsi perubahan individual daripada perbandingan antaranak.

Menggambar dan Mewarnai sebagai Latihan Pramenulis

Kegiatan menggambar dan mewarnai dijalankan dengan formasi yang sama seperti pengenalan huruf: anak duduk lesehan dalam kelompok kecil, masing-masing didampingi satu mahasiswa (Gambar 5). Anak menerima kertas gambar kosong untuk menggambar bebas dan lembar pola bergambar untuk diwarnai, lengkap dengan alat mewarnai yang disiapkan mahasiswa, sementara pendamping menemani, menawarkan pilihan warna, dan mengajak anak menceritakan hasil karyanya. Kedua kegiatan ini sengaja dibedakan. Menggambar memberi anak kebebasan penuh atas bidang kertas, sedangkan mewarnai menghadirkan batas yang sudah ditetapkan, yakni garis pola yang perlu dihormati.



Gambar 5. Anak menggambar dan mewarnai dengan pendampingan mahasiswa dalam kelompok kecil

Perbedaan itu bermakna bagi kelas dengan rentang usia 2–9 tahun. Lowenfeld dan Brittain (1987) memetakan perkembangan gambar anak dari tahap coretan (*scribbling*), ketika goresan belum dimaksudkan mewakili apa pun, menuju tahap prabagan (*preschematic*), ketika anak mulai menamai dan merepresentasikan objek. Dalam satu kelompok kecil di PGTK Kusuma Bangsa, kedua tahap tersebut dapat muncul berdampingan. Hasil gambar karenanya tidak dinilai dari kerapiannya, melainkan dari cara anak memegang alat, arah goresannya, dan kesediaannya menceritakan apa yang ia gambar. Cerita anak tentang gambarnya sendiri, sesederhana apa pun, adalah latihan bahasa lisan yang bersinggungan langsung dengan tujuan literasi kegiatan ini.

Mewarnai menuntut sesuatu yang lain. Anak harus menahan gerak tangan agar warna tidak melewati garis, dan kemampuan menahan diri semacam ini belum tentu mudah bagi anak dengan hambatan perilaku. Penelitian tindakan kelas Harianja, Siregar, dan Lubis (2023) serta Hazhari, Pamungkas, dan Retnaningrum (2024) sama-sama melaporkan peningkatan motorik halus melalui kegiatan mewarnai yang dilakukan bersiklus, meskipun keduanya berlangsung di kelas reguler tanpa kelompok pembanding. Kaitannya dengan pengenalan huruf lebih erat daripada yang tampak di permukaan. Menulis huruf pada dasarnya adalah menggoreskan bentuk secara terkendali, sehingga menggambar dan mewarnai dalam program ini berfungsi sebagai jembatan antara mengenali huruf dan kelak menuliskannya. Cara anak menggenggam alat tulis dan ketahanannya menyelesaikan satu lembar mewarnai menjadi dua hal yang diperhatikan pendamping, dan keduanya perlu didokumentasikan secara berkala agar perubahannya dapat dibaca pada tindak lanjut program.

Bermain: Motorik, Konsentrasi, dan Giliran

Permainan yang dilaksanakan meliputi bertepuk tangan berpasangan, menyusun balok (Gambar 6), serta memindahkan gelas kertas menggunakan stik es krim (Gambar 7). Permainan gelas kertas patut mendapat perhatian khusus. Anak harus mengungkit atau menjepit gelas dengan stik, gerakan yang menuntut koordinasi mata dan tangan serta kontrol motorik halus. Pada saat yang sama, anak-anak lain

menunggu giliran sambil mengamati, sehingga permainan ini melatih kesabaran sekaligus kemampuan belajar dari pengamatan.



(a) (b)

Gambar 6. (a) Permainan tepuk tangan berpasangan; (b) kegiatan menyusun balok



Gambar 7. Permainan memindahkan gelas kertas dengan stik untuk melatih motorik halus

Parten (1932) membedakan tahapan partisipasi sosial anak dalam bermain, mulai dari bermain sendiri, bermain berdampingan, hingga bermain kooperatif. Dalam kegiatan ini, tahapan tersebut dipakai sebagai kerangka pengamatan: pendamping memperhatikan apakah anak bermain sendiri, berdampingan, atau mulai bekerja sama saat permainan gelas dan balok berlangsung. Informasi tersebut berguna bagi guru untuk memetakan tahap perkembangan sosial tiap anak. Temuan Skene et al. (2022) tentang pengaruh bermain terbimbing pada kemampuan berpindah tugas memberi alasan untuk menduga bahwa permainan yang berganti aturan, seperti bergiliran lalu kembali menunggu, turut melatih fungsi eksekutif anak, meskipun dugaan ini belum diuji dalam kegiatan pengabdian ini.

Peran Rotasi Mahasiswa dan Keterbatasan Program

Sistem rotasi enam mahasiswa per pertemuan membawa dua konsekuensi yang perlu dilihat secara jujur. Rotasi memberi pengalaman merata bagi seluruh anggota kelompok dan menjaga kepadatan orang dewasa tetap wajar. Namun, pergantian pendamping berpotensi mengganggu anak yang membutuhkan konsistensi figur, terutama anak dengan hambatan perilaku yang cenderung lebih nyaman dengan orang yang sudah dikenal. Koordinasi dengan guru kelas, yang mengenal karakter tiap anak, menjadi penyangga bagi pergantian tersebut, tetapi dampaknya pada anak tertentu tidak dicatat secara sistematis dan karenanya menjadi catatan penting bagi program berikutnya.

Keterbatasan lain berkaitan dengan durasi dan evaluasi. Tiga belas pertemuan dalam kurang dari satu bulan memadai untuk memperkenalkan pola kegiatan, tetapi belum cukup untuk menyimpulkan perubahan perkembangan yang menetap. Evaluasi observasional juga belum dilengkapi instrumen terstandar. Hasil kegiatan ini lebih tepat diposisikan sebagai praktik pendampingan yang dapat direplikasi dan diteruskan oleh guru, bukan sebagai bukti efektivitas intervensi.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian mahasiswa KKN Kelompok 4 Kelurahan Paruga STIE Bima di PGTK Kusuma Bangsa menunjukkan bahwa pengenalan huruf abjad, menggambar, mewarnai, dan bermain dapat dijalankan secara terpadu di kelas inklusif apabila tersedia pendamping yang cukup untuk bekerja dalam kelompok kecil. Keempat kegiatan tersebut saling mengisi. Pengenalan huruf memperoleh daya tariknya dari media visual dan kedekatan pendamping; menggambar dan mewarnai melatih kendali tangan yang kelak dibutuhkan untuk menuliskan huruf sekaligus memberi ruang ekspresi yang tidak dibebani penilaian benar-salah; bermain melatih koordinasi dan kemampuan menunggu giliran. Semuanya bertumpu pada syarat yang sama, yaitu rasio orang dewasa dan anak yang memungkinkan diferensiasi. Tindak lanjut yang disarankan adalah penyusunan panduan sederhana bagi guru untuk melanjutkan pola kelompok kecil, penggunaan lembar observasi perkembangan serta portofolio hasil gambar anak agar kemajuan terdokumentasi lebih sistematis, dan penetapan pendamping tetap bagi anak yang membutuhkan konsistensi figur pada program KKN berikutnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Kepala Lembaga dan para guru PGTK Kusuma Bangsa Kota Bima, orang tua peserta didik, Lurah Paruga, LPPM STIE Bima, serta Dosen Pembimbing lapangan 1 dan 2, Tim Monev kelompok 4 kelurahan paruga dan admin kelompok 4. atas dukungan dan arahan selama kegiatan berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

Ehri, L. C. (2005). Learning to read words: Theory, findings, and issues. *Scientific Studies of Reading*, *9*(2), 167–188.

Grissmer, D., Grimm, K. J., Aiyer, S. M., Murrah, W. M., & Steele, J. S. (2010). Fine motor skills and early comprehension of the world: Two new school readiness indicators. *Developmental Psychology*, *46*(5), 1008–1017. https://doi.org/10.1037/a0020104

Harianja, J., Siregar, R., & Lubis, J. N. (2023). Upaya meningkatkan motorik halus melalui kegiatan mewarnai di taman kanak-kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(4), 4837–4847. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.5158

Hazhari, A., Pamungkas, M., & Retnaningrum, W. (2024). Upaya meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini melalui kegiatan mewarnai. *Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 3*(2), 105–112. https://doi.org/10.35878/tintaemas.v3i2.1385

Lowenfeld, V., & Brittain, W. L. (1987). *Creative and mental growth* (8th ed.). Macmillan.

Parten, M. B. (1932). Social participation among pre-school children. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, *27*(3), 243–269.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 70 Tahun 2009 tentang Pendidikan Inklusif bagi Peserta Didik yang Memiliki Kelainan dan Memiliki Potensi Kecerdasan dan/atau Bakat Istimewa.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2020 tentang Akomodasi yang Layak untuk Peserta Didik Penyandang Disabilitas.

Rahayu, D. L., & Destiana, E. (2024). Peningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui kartu huruf bergambar pada anak usia 4–5 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Sumorame Candi Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1*(3). https://doi.org/10.47134/paud.v1i3.405

Sari, A. D. P., & Febryani, P. D. (2025). Pengenalan huruf pada anak usia dini menggunakan metode bermain kartu huruf dan bernyanyi. *RAJULA: Journal of Early Childhood Education Studies, 2*(2), 96–108. https://ejournal.sidyanusa.org/index.php/rajula/article/view/794

Skene, K., O'Farrelly, C. M., Byrne, E. M., Kirby, N., Stevens, E. C., & Ramchandani, P. G. (2022). Can guidance during play enhance children's learning and development in educational contexts? A systematic review and meta-analysis. *Child Development, 93*(4), 1162–1180. https://doi.org/10.1111/cdev.13730

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Whitehurst, G. J., & Lonigan, C. J. (1998). Child development and emergent literacy. *Child Development, 69*(3), 848–872.

Yunita, W. O. N., Diana, D., & Kurniawati, Y. (2024). Ragam layanan pendidikan inklusif dan bentuk pelibatan orang tua anak berkebutuhan khusus. *Jurnal Konseling dan Pendidikan, 12*(4), 1–11.