

## MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MENGGUNAKAN VIDEO ANIMASI PADA SISWA TUNAGRAHITA KELAS VIII DI SLB C YPPLB CENDRAWASIH

Fitria Suci<sup>1</sup>, Dwitaymi Sulasminah<sup>2</sup>, & Bastiana<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Negeri Makassar, Indonesia

<sup>1</sup>E-mail: [fitriasuci409@gmail.com](mailto:fitriasuci409@gmail.com)

<sup>2</sup>E-mail: [dwyatmi.sulasminah@gmail.com](mailto:dwyatmi.sulasminah@gmail.com)

<sup>3</sup>E-mail: [bastiana@unm.ac.id](mailto:bastiana@unm.ac.id)

### Artikel Info

Received: 15 Desember 2023

Accepted: 10 Januari 2024

Published: 23 Februari 2024



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license. Copyright © 2024 by Author. Published by CV Arthamara Media.

### Abstrak

Penelitian ini mengkaji tentang kemampuan mengenal huruf pada siswa tunagrahita di SLB C YPPLB Cendrawasih. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) Kemampuan mengenal huruf siswa tunagrahita kelas VIII sebelum penggunaan video animasi, 2) Kemampuan mengenal huruf siswa tunagrahita kelas VIII setelah penggunaan video animasi, 3) Peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui penggunaan video animasi pada siswa tunagrahita kelas VIII. Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian ini adalah siswa tunagrahita kelas VIII yang berinisial MK. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah tes mengenal huruf. Analisis data menggunakan hasil tes sebelum dan sesudah perlakuan, mendeskripsikan hasil tes sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil penelitian ini yaitu 1) kemampuan mengenal huruf siswa tunagrahita kelas VIII di SLB C YPPLB Cendrawasih sebelum penggunaan video animasi berada pada kategori tidak mampu, 2) kemampuan mengenal huruf siswa tunagrahita kelas VIII setelah penggunaan video animasi berada pada kategori sangat mampu, 3) terdapat peningkatan kemampuan mengenal huruf siswa tunagrahita kelas VIII di SLB C YPPLB Cendrawasih dengan penggunaan video animasi dari kategori tidak mampu meningkat menjadi kategori sangat mampu. Kesimpulan dari penelitian ini, kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan meningkat dan lebih baik dibandingkan sebelum diberikan perlakuan.

**Kata Kunci:** *kemampuan mengenal huruf, video animasi, siswa tunagrahita*

## PENDAHULUAN

Kasus anak berkebutuhan khusus di Indonesia mengalami perkembangan dari tahun ke tahun. Berdasarkan data berjalan 2020 dari Badan Pusat Statistik (BPS), jumlah penyandang disabilitas di Indonesia mencapai 22,5 juta atau sekitar lima persen (Kemensos, 2020). Pengertian serupa terkait ABK ialah anak yang mengalami keterbatasan atau keluarbiasaan, baik fisik, mental-intelektual, sosial, maupun emosional, yang berpengaruh secara signifikan dalam



proses pertumbuhan atau perkembangannya dibandingkan dengan anak-anak lain yang seusia dengannya (KemenPPPA, 2013).

Meskipun anak termasuk ke dalam kategori anak berkebutuhan khusus, tetapi memiliki hak yang sama dengan anak pada umumnya. Anak berkebutuhan khusus berhak mendapatkan kasih sayang yang sama dari kedua orang tuanya, perlakuan khusus sesuai kategori yang dialaminya, serta mendapatkan pendidikan yang layak dan memenuhi setiap kebutuhannya. Sebagaimana diketahui bahwa anak dengan berkebutuhan khusus memiliki kebutuhan-kebutuhan khusus sesuai dengan kategorinya yang harus terpenuhi, baik di rumah atau bahkan di sekolah terlebih bagi anak tunagrahita.

Apriyanto, Nunung (2012) bahwasanya secara signifikan anak tunagrahita adalah anak yang memiliki kecerdasan dibawah rata-rata anak pada umumnya dengan disertai hambatan dalam penyesuaian diri dengan lingkungan sekitarnya. Mereka memiliki keterlambatan dalam segala bidang dan rentang memori mereka pendek terutama yang berhubungan dengan akademik, kurang dapat berpikir abstrak.

Apriyanto, Nunung (2012) bahwasanya secara signifikan anak tunagrahita adalah anak yang memiliki kecerdasan dibawah rata-rata anak pada umumnya dengan disertai hambatan dalam penyesuaian diri dengan lingkungan sekitarnya. Mereka memiliki keterlambatan dalam segala bidang dan rentang memori mereka pendek terutama yang berhubungan dengan akademik, kurang dapat berpikir abstrak.

*The American association on intellectual and developmental disabilities (AAIDD)* dalam Azizah dkk. (2010) mendefinisikan orang tunagrahita sebagai individu yang memiliki ciri-ciri adanya dua keterbatasan, yakni dalam hal fungsi intelektual dan perilaku adaptif yang diekspresikan pada kemampuan konseptual, social dan keterampilan adaptif. adapun maksud dari kutipan di atas yaitu mendefinisikan orang tunagrahita sebagai individu yang memiliki dua keterbatasan, yaitu dalam hal fungsi intelektual dan perilaku adaptif, keterbatasan tersebut tercermin dalam kemampuan konsep, social, dan keterampilan adaptif individu tersebut.

Saputra (2012) membaca merupakan keterampilan berbahasa yang merupakan suatu proses bersifat fisik dan psikologis. Keterampilan yang dikembangkan adalah konsep tentang huruf cetak. Anak-anak berkesempatan berinteraksi dengan huruf cetak. Belajar mengenal huruf untuk mencapai kemampuan membaca awal bagi anak.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 25 februari 2023 di SLB C YPPLB Cendrawasih peneliti mengumpulkan data terkait siswa tunagrahita dan permasalahannya. Selanjutnya pada tanggal 05 maret peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas berinisial F mengenai siswa tunagrahita berinisial MK berjenis kelamin laki-laki



kelas VIII di SLB C YPPLB Cendrawasih. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti, siswa mengalami permasalahan dalam bidang akademiknya, yaitu mengalami kendala dalam mengenal huruf. Diketahui bahwa anak mampu menghafal dan menyebutkan huruf secara berurutan a sampai z. selanjutnya, namun ketika siswa diinstruksikan untuk menyebut huruf yang ditunjuk oleh peneliti anak hanya mampu menyebutkan a, c, o, s, x, z secara jelas. dan murid tidak mampu menyebutkan huruf yang hampir sama. selebihnya untuk penyebutan huruf lainnya yang ditunjuk dalam bentuk acak, siswa tersebut harus dibantu dengan symbol dan arahan dari peneliti dalam membantu menstimulus penyebutan huruf tersebut.

Sebagai upaya pemecahan masalah pada kemampuan mengenal huruf pada siswa tunagrahita perlu mendapatkan pemecahannya. salah satunya adalah penggunaan video animasi. Menurut Furoidah (2009) menyimpulkan bahwa video animasi merupakan media pembelajaran yang berisikan gambar dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup dan menyimpan pesan pembelajaran.

Dalam hal ini penggunaan video animasi dianggap sebagai salah satu metode yang efektif untuk membantu anak tunagrahita dalam mengenal huruf vidio animasi dapat menarik perhatian anak tunagrahita karena menggunakan gambar dan suara yang menarik. anak tunagrahita cenderung lebih responsive terhadap gambar dan suara daripada hanya membaca teks, selain itu video animasi dapat memberikan variasi dalam pembelajaran huruf, sehingga anak tidak merasa bosan dan mudah lelah. dan video animasi dapat diulang-ulang sehingga anak tunagrtahita dapat mempelajari huruf dengan lebih mudah dan efektif.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Menurut Kasiram (2008) penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin diketahui. Penelitian ini di maksudkan untuk meneliti dan mengetahui peningkatan kemampuan mengenal huruf pada siswa tunagrahita kelas VIII di SLB C YPPLB Cendrawasih.

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Menurut Sugiyono (2005) menyatakan bahwa metode deskriptif adalah suatu metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan video animasi dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada siswa tunagrahita di kelas VIII SMP. Dengan ini, penggunaan video animasi dipilih sebagai media yang menarik dan dapat membantu siswa belajar dengan cara yang lebih menyenangkan. Dengan menggunakan media



ini, diharapkan bahwa siswa dapat lebih memahami materi dan meningkatkan kemampuan mereka dalam mengenal huruf.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa tunagrahita, kelas VIII di SLB C YPPLB Cendrawasih, berinisial MK, usianya sudah 15 tahun, berjenis kelamin laki-laki dan beralamat di Jln.Jalahong Dg Matturu No 78.

Kemampuan mengenal huruf subjek penelitian saat ini di SLB C YPPLB Cendrawasih adalah siswa tunagrahita dan mengalami kesulitan dari segi akademik yaitu kesulitan dalam proses mengenal huruf. siswa tersebut hanya mampu menghafal huruf secara berurutan dari a-z dengan jelas, namun saat diminta untuk menyebut huruf secara acak, siswa mengalami kesulitan dalam membedakan ke 26 huruf abjad tersebut. Anak hanya bisa memahami huruf a,c,o,s,x,z dengan baik. Untuk huruf-huruf lainnya anak harus dibantu untuk dapat menyebutkan lambang huruf tersebut. Kendala ini dipengaruhi oleh daya ingat anak dan perkembangan bahasanya.

Tes mengenal huruf ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil peningkatan kemampuan mengenal huruf menggunakan video animasi. Adapun kriteria penilaiannya adalah skor 0 jika siswa tidak dapat menyebutkan huruf yang ditunjukkan, dan skor 1 jika siswa dapat menyebutkan huruf yang ditunjukkan. analisis penelitian ini dilakukan berdasarkan berdasarkan kegiatan yang dilakukan.

Dalam rangka pengambilan kesimpulan sehubungan dengan penelitian ini maka untuk analisis data digunakan analisis deskriptif kuantitatif. Teknik ini digunakan untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan mengenal huruf siswa tunagrahita baik sebelum maupun setelah penggunaan video animasi. Dalam menentukan kesimpulan sehubungan dengan penelitian ini maka untuk analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Teknik ini digunakan untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan mengenal huruf anak tunagrahita sebelum maupun setelah penggunaan video animasi.

Adapun prosedur analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mentabulasikan data hasil tes sebelum dan sesudah perlakuan.
2. Kategorisasi skor tes awal dan tes akhir, kemudian dikonversi ke persentase kemampuan dengan rumus:

$$\text{Nilai kemampuan} = \frac{\text{skor yang diperoleh} \times 100\%}{\text{Skor maksimal}}$$

(Arikunto, 2006)

3. Membandingkan hasil belajar sebelum dan setelah perlakuan, jika skor hasil tes sesudah perlakuan lebih besar dari skor sebelum perlakuan maka dinyatakan apa peningkatan dan jika sebaliknya maka tidak ada peningkatan.

4. Untuk memperjelas adanya peningkatan maka akan divisualisasikan dalam diagram batang.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk melihat sejauh mana peningkatan video animasi untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada siswa tunagrahita kelas VIII di SLB C YPPLB Cendrawasih. Penelitian ini dilakukan pada seorang anak tunagrahita kelas VIII di SLB C YPPLB Cendrawasih. Penelitian ini telah dilaksanakan mulai pada tanggal 26 september – 26 oktober 2023. Tes terhadap kemampuan mengenal huruf sebanyak dua kali, yakni sebelum dan sesudah penggunaan video animasi. tes pertama dilakukan sebelum penggunaan video animasi untuk memperoleh gambaran tingkat kemampuan awal. sedangkan tes kedua dilakukan sesudah penggunaan video animasi untuk memperoleh gambaran peningkatan kemampuan mengenal huruf. Materi tes yang diberikan berupa tes mengenal huruf, dimana siswa diperintahkan untuk melakukan kegiatan yang diperintahkan oleh peneliti. data hasil penelitian yang diperoleh dimaksudkan untuk menjawab permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini. Data hasil penelitian dianalisis secara kuantitatif deskriptif, kemudian disajikan dalam bentuk tabel dan gambar

### 1. Deskripsi Kemampuan Mengenal Huruf Anak Tunagrahita Kelas VIII Di SLB C YPPLB Cendrawasih Sebelum Penggunaan Video Animasi.

Untuk mengetahui gambaran kemampuan mengenal huruf pada anak tunagrahita kelas VIII di SLB C YPPLB Cendrawasih sebelum penggunaan video animasi dapat diketahui melalui tes awal. Tes awal merupakan tahap awal pelaksanaan penelitian ini untuk mengetahui gambaran kemampuan mengenal huruf pada siswa tunagrahita kelas VIII di SLB C YPPLB Cendrawasih melalui penggunaan video animasi.

**Tabel 1.** Deskriptif Kemampuan Awal Mengenal Huruf Siswa Tunagrahita Sebelum Penggunaan Video Animasi

Nama	Skor Kemampuan	Nilai	Kategori
MK	2	13	Sangat kurang mampu

### 2. Deskripsi Kemampuan Mengenal Huruf Anak Tunagrahita Kelas VIII Di SLB C YPPLB Cendrawasih Setelah Penggunaan Video Animasi

Berdasarkan hasil tes setelah penggunaan video animasi pada subjek (siswa tunagrahita), dilaksanakan selama 1 bulan dengan jumlah pertemuan sebanyak 13 kali pertemuan. Skor yang

diperoleh dikonversikan ke peresentase skala 100% melalui rumus yang telah di tetapkan sebelumnya, jika dihubungkan maka hasilnya dapat dilihat pada perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Nilai Kemampuan} &= \frac{\text{skor kemampuan yang diperoleh}}{\text{skor kemampuan maksimal}} \times 100 \\ &= \frac{13}{15} \times 100 \\ &= 86 \end{aligned}$$

**Tabel 2.** Deskriptif Kemampuan Mengenal Huruf Setelah Diberikan Perlakuan Pada Siswa Tunagrahita Kleas VIII Di SLB C YPPLB Cendrawasih Menggunakan Vidio Animasi

No	Skor	Nilai	Kategori
1	13	86	Sangat mampu

### 3. Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Siswa Tunagrahita Kelas VIII Di SLB C YPPLB Cendrawasih

Adapun peningkatan kemampuan mengenal huruf pada siswa tunagrahita kelas VIII di SLB C YPPLB Cendrawasih sebelum dan setelah penggunaan vidio animasi yang dapat dilihat dalam tabel rekapitulasi data sebagai berikut.

**Tabel 3.** Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Huruf Pada Siswa Tunagrahita Kelas VIII Di SLB C YPPLB Cendrawasih Sebelum Dan Setelah Penggunaan Vidio Animasi

Nama	Tes Awal/ <i>pretest</i>			Tes Akhir/ <i>post test</i>		
	Skor	Nilai	Kategori	Skor	Nilai	Kategori
MK	2	13	Sangat kurang mampu	13	86	Sangat mampu

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf pada siswa tunagrahita kelas VIII di SLB C YPPLB Cendrawasih setelah dilakukan dua kali tes. Pada tes awal (*pretest*) atau sebelum penggunaan vidio animasi. anak memperoleh skor 2 dengan nilai 13 dengan kategori sangat kurang mampu. Kemudian pada tes akhir (*posttest*) atau setelah penggunaan vidio animasi anak memperoleh skor 13 dengan nilai 86 dengan kategori sangat mampu agar lebih jelas, data tersebut divisualisasikan dalam diagram batang seperti berikut:

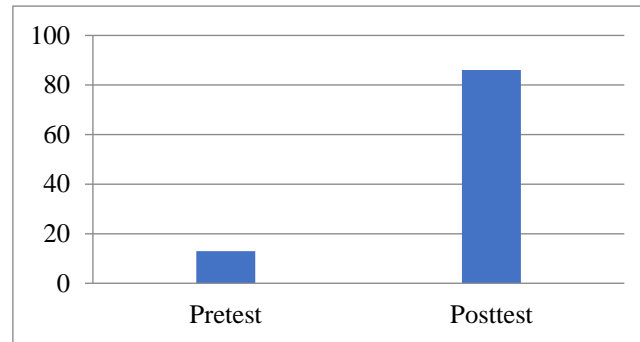


Diagram 4.1 visualisasi perbandingan nilai sebelum dan sesudah penggunaan vidio animasi dalam meningkatkan Kemampuan mengenal huruf pada siswa Tunagrahita Kelas VIII Di SLB YPPLB Cendrawasih

Berdasarkan perbandingan hasil tes awal dengan hasil tes akhir, maka diperoleh bahwa terjadi peningkatan kemampuan mengenal huruf pada siswa tunagrahita setelah diterapkan penggunaan vidio animasi. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil perbandingan antara nilai yang diperoleh MK pada tes awal yang masih rendah dari nilai yang diperoleh pada tes akhir

### **Pembahasan**

Kemampuan mengenal huruf sebelum diberikan perlakuan atau pre test tidak mampu. Hal ini dikarenakan dengan murid tunagrahita belum dapat melaksanakan tes kemampuan mengenal huruf seperti menyebutkan huruf yang ditunjukkan dan membedakan huruf yang hampir sama bentuknya. hal ini disebabkan karena hambatan yang dimiliki siswa tunagrahita yang mengalami hambatan akademik, berdasarkan hal tersebut kemampuan mengenal huruf sangat penting, hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Carol Seefelt dan Barbara A. Wasik (Studi et al., 2020), bahwa pengertian kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda/ ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Melalui huruf abjad, seseorang dapat menyusun kata hingga kalimat yang digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain (Studi et al., 2020). Menurut Purwati (Apriansyah, 2020) mengungkapkan video merupakan media penyampai pesan yang bersifat fakta maupun fiktif, informatif, edukatif maupun instruksional. Adapun seorang ahli mengatakan bahwa video merupakan rekaman gambar dan suara dalam kaset pita video ke dalam pita magnetik yang dapat memberikan gambaran nyata, dan mampu memanipulasi waktu dan tempat.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, secara empiris menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada siswa. dapat dilihat adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf pada siswa tunagrahita kelas VIII di SLB C YPPLB Cendrawasih setelah



dilakukan dua kali tes. Pada tes awal (pretest) atau sebelum penggunaan video animasi, anak memperoleh skor 2 dengan nilai 13 dengan kategori sangat kurang mampu. Kemudian pada tes akhir (posttest) atau setelah penggunaan video animasi siswa memperoleh skor 13 dengan nilai 86 dengan kategori sangat mampu

Kemampuan siswa pada jenjang anak usia tingkat SMP pada dasarnya memiliki kemampuan untuk mengenal huruf, simbol, bunyi, dan membaca yang baik, berbeda halnya dengan subjek MK salah satu siswa tunagrahita yang bertempat di SLB C YPPLB Cendrawasih diperoleh data bahwa anak yang berinisial MK mengalami kendala dalam mengenal huruf. Adapun dalam hal menyebutkan huruf abjad secara ber-urutan siswa masih berada pada kategori cukup dalam menyebutkannya, selanjutnya ketika siswa diinstruksikan untuk menyebut huruf yang ditunjuk oleh peneliti siswa hanya mampu menyebutkan huruf a,c,o,s,x,z saja secara jelas, selebihnya untuk penyebutan huruf lainnya yang ditunjuk siswa tersebut harus dibantu dengan simbol dan arahan dari guru dalam membantu menstimulus penyebutan huruf anak. hal paling utama yang harus dilakukan yakni anak harus diberi pemahaman yang tepat tentang pengenalan huruf dengan cara menggunakan video animasi.

Pada penelitian ini penulis ingin mengetahui apakah terjadi peningkatan kemampuan mengenal huruf pada siswa tunagrahita kelas VIII di SLB C YPPLB Cendrawasih melalui penggunaan video animasi. Penelitian ini dilakukan selama 13 kali pertemuan yang dilaksanakan di sekolah. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil kemampuan mengenal huruf siswa tunagrahita kelas VIII di SLB C YPPLB Cendrawasih setelah penggunaan video animasi. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan perolehan skor pretest atau sebelum penggunaan video animasi siswa sebesar 2 dengan nilai 13 dengan kategori sangat kurang mampu. Kemudian pada tes akhir (posttest) atau setelah penggunaan video animasi anak memperoleh skor 13 dengan nilai 86 dengan kategori sangat mampu.

## **SIMPULAN**

Dari hasil penelitian yang telah dibahas dapat disimpulkan 1. Kemampuan mengenal huruf pada siswa tunagrahita kelas VIII di SLB C YPPLB Cendrawasih sebelum penggunaan video animasi menunjukkan kategori sangat kurang mampu 2. Kemampuan mengenal huruf pada siswa tunagrahita kelas VIII di SLB C YPPLB Cendrawasih setelah penggunaan video animasi menunjukkan kategori sangat mampu 3. Terdapat peningkatan kemampuan mengenal huruf pada siswa tunagrahita kelas VIII di SLB C YPPLB Cendrawasih dari kategori sangat kurang mampu menjadi kategori sangat mampu, berarti kondisi tersebut merupakan indikator



bahwa penggunaan video animasi dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf siswa tunagrahita kelas VIII DI SLB C YPPLB Cendrawasih

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder (5<sup>th</sup> ed)*. Washington DC: American Psychological Association.
- Aminah, S. (2019). Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kosakata Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Skripsi*, 8(5), 55. <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/9053>.
- Apriyanto, Nunung. (2012). *Seluk Beluk Tuna Grahita dan Strategi Pembelajarannya*. Yogyakarta: Java Litera.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Astrid, A., & Kurnia, R, D. C. (2021). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Permainan Kotak Huruf Usia 4-5 Tahun. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 23–34. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.7376>.
- Azizah, R. S., Hitipeuw, I., & Huda, A. (2010). Meningkatkan keterampilan berbelanja siswa tunagrahita dengan media gambar. *Jurnal Ortopedagogia*, 1(2), 160–165. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/plb/article/view/16067>.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Candra Dewi, N. M. L., & Negara, I. G. A. O. (2021). Pengembangan Media Video Animasi IPA pada Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 122–130. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32501>.
- Effendi, M. (2006). *Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Farida, R. (2008). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Furoidah, M. F. (2009). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Biologi Kelas VII. 19 Januari 2016. <http://www.karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/TEP/article/view/4793>.
- Fatimah, M., Binahayati., & Muhammad, B. (2017). Pendidikan Bagi Anak Tunagrahita (Studi Kasus Tunagrahita Di SLB N Purwakarta). *Jurnal Pendidikan Dan PKM*, 4(2), 220–221. <https://doi.org/https://doi.org/10.24198/jppm.v4i2.14273>.
- Fitriana, D. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Interaktif Pada Materi Sistem Peredaran darah Manusia DI MI Raudlatul Ulum Ngijo Karangploso Malang. *Skripsi*, 53(9), 1–155.
- Johari, A., Hasan, S., & Rakhman, M. (2016). Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(1), 8. <https://doi.org/10.17509/jmee.v1i1.3731>.
- Kasiram, M. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif*. Malang: UIN Malang Press.



- Kemdikbud. (2023). *Mengenal Tahapan Kemampuan Membaca Pada Anak Usia Dini*. <https://lpmpdki.kemdikbud.go.id/mengenal-tahapan-kemampuan-membaca-pada-anak-usia-dini/>.
- KemenPPPA. (2013). *Pengertian, Jenis dan Hak Penyandang Disabilitas*. <https://spapbk.kemenpppa.go.id/index.php/perlindungan-khusus/anak-penyandang-disabilitass/723-penyandang-disabilitas>.
- Kementerian Sosial Republik Indonesia. (2020). *Kemensos Dorong Aksesibilitas Informasi Ramah Penyandang Disabilitas*. <https://kemensos.go.id/kemensos-dorong-aksesibilitas-informasi-penyandang-disabilitas>.
- Kusmiarti, M. (2016). Jurnal Pendidikan Khusus Teknik Modelling Terhadap Keterampilan Vokasional Siswa Tunagrahita Ringan Teknik Modelling Terhadap Keterampilan Vokasional Siswa Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 9(1), 1–11. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-khusus/article/view/17512>.
- Rahmayanti, L., & Istianah, F. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Se-Gugus Sukodono Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol 6(no 4), 429–439. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/23606>.
- Rohmawati, E., & Setyowati, S. (2015). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Huruf Vokal Pada Anak TK Kelompok di PAUD Kuncup Melati Tangunan Mojokerto Menggunakan Media Dadu Flanel. *PAUD TERATAI: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1–5. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/11647>.
- Saputra, R. (2012). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Metode Struktural Analitik Sintetik (SAS) Siswa Kelas 1 di SD Negeri 1 Gebangsari Kebumen. *Skripsi*, 10–42.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunanto, J. (2006). *Penelitian Dengan Subek Tunggal*. Bandung: UPI Press.
- Syah, M. I., Sulasminah, D., & Pristiwaluyo, T. (2022). Pengenalan Huruf Menggunakan Video Animasi Bagi Anak Tunagrahita di SLB YPBB Bunga Biraeng. *ODEKA: Jurnal Orto Didaktika*, 1(1), 1–9. <https://ojs.unm.ac.id/odeka/article/view/57-64>.
- Wardani, R. Y., & Iryanto, T. (2014). Pengaruh Permainan Dadu Terhadap Kemampuan Berhitung Penjumlahan Anak Tunagrahita Kelas I SLB. *Jurnal Ortopedagogia*, 1(3), 262–268. <http://journal.um.ac.id/index.php/jo/article/download/8244/3779>.
- Widianingsih, E. (2018). Pengaruh Program Pendidikan Fullday School Terhadap Perkembangan Kecerdasan Sosial Emosional Anak Usia Dini TKIT di DIY. *G-COUNS: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(1), 92–99. <https://journal.upy.ac.id/index.php/index/search/authors/view>.
- Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1), 1–16. <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21489>.
- Widyaningsih, S. (2020). Pemanfaatan Perpustakaan Dalam Proses Pembelajaran Intrakurikuler Anak Tunagrahita Ringan Di Slb Negeri 2 Yogyakarta the Use of Library in the Intra-Curricular Learning Process of Mild Intellectual Disability Slb 2 Yogyakarta. *Jurnal Widia Ortodiaktika*, 8(3), 293–300.



Available online at <http://www.journal.arthamaramedia.co.id/index.php/jmp>

**JURNAL METAFORA PENDIDIKAN**

Vol 2, No 1, Februari 2024, hal 144-154

E-ISSN: 3025-0102

---

<https://journal.student.uny.ac.id/index.php/plb/article/view/16067>.

Wulansari, R. (2016). Pengembangan Media 3 Dimensi Bina Diri untuk Siswa Tunagrahita. *Jurnal Ortopedagogia*. 2(2) 74-76.

Yusuf, S. F., & Zuliani, R. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas III SD Negeri Larangan 09. *FONDATIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 148–161. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v6i1>.