

## PENGENALAN HURUF MENGGUNAKAN VIDEO ANIMASI BAGI ANAK TUNAGRAHITA DI SLB YPBB BUNGA BIRAENG

Muh Ilham Syah<sup>1\*</sup>, Dwiyatmi Sulasminah<sup>2</sup>, Triyanto Pristiwaluyo<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Pendidikan Khusus/ Fakultas Ilmu Pendidikan/ Mahasiswa  
Universitas Negeri Makassar

Email: [penulis@gmail.com](mailto:penulis@gmail.com)

<sup>2</sup> Pendidikan Khusus/ Fakultas Ilmu Pendidikan/ Dosen  
Universitas Negeri Makassar

Email: [penulis2@yahoo.com](mailto:penulis2@yahoo.com)

<sup>3</sup> Pendidikan Khusus/ Fakultas Ilmu Pendidikan/ Dosen  
Universitas Negeri Makassar

---

### Abstract

*This study examines how to improve the ability to recognize letters in children with mental disabilities. The formulation of the problem using animated videos for children with mental disabilities at SLB YPBB Bunga Biraeng was given treatment using letter animation videos. The purpose of this study is how to improve the ability to recognize letters by using animated videos for children with mental disabilities at SLB YPBB Bunga Biraeng. The type of research is an experiment with a quantitative approach. The research design used is Single Subject Research using research stages A - B - A. Data collection techniques through observation, tests and documentation in the form of subject data. The data obtained were analyzed using descriptive statistical analysis to describe the results obtained during the implementation of the study, and visual analysis which is divided into analysis in conditions and analysis between conditions. Based on the results of the study obtained, the ability to recognize letters in children with mental disabilities has increased in conditions A1 / B, the results have increased and in conditions B / A2 also experienced an increase in conditions.*

**Keywords:** *Recognizing Letter; Animation Video; Mentally Empired.*

---

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sektor paling penting dalam pembangunan suatu bangsa, hal ini terjabarkan dalam bangsa kita sendiri bagaimana pentingnya pendidikan bagi kemajuan suatu bangsa yang disebutkan dalam UUD 1945 yakni mencerdaskan kehidupan bangsa tanpa membedakan starata sosial, agama, suku suatu masyarakat tak terkecuali bagi anak berkebutuhan khusus. Pengadaan layanan pendidikan di Indonesia sudah seharusnya tidak dibeda-bedakan terkhususnya anak berkebutuhan khusus seperti tunagrahita.

Salah satu anak tunagrahita kelas I SMP di SLB YPBB Bunga Biraeng, diperoleh data bahwa anak yang berinisial IL mengalami kendala dalam mengenal huruf. Adapun dalam hal menyebutkan huruf secara berurutan anak hampir sempurna dalam menyebutkannya akan tetapi ketika anak

diinstruksikan untuk menyebut huruf yang ditunjuk oleh guru secara acak, anak hanya mampu menyebutkan huruf A sampai P saja secara jelas, selebihnya untuk penyebutan huruf lainnya yang ditunjuk, anak tersebut harus dibantu dengan simbol dan arahan dari guru pembimbing dalam membantu menstimulus penyebutan huruf tersebut.

Perkembangan bahasa sangatlah penting dalam mendukung perkembangan anak lainnya dengan kemampuan bahasa yang baik anak dapat mengungkapkan apa yang dipikirkan atau dirasakan sesuai dengan kondisinya (Syamsuardi & Dkk, 2020). Kemampuan bahasa anak usia dini terbagi atas dua yaitu bahasa reseptif dan ekspresif, bahasa reseptif antara lain adalah kemampuan anak dalam menyimak dan membaca sedangkan bahasa ekspresif adalah kemampuan anak dalam berbicara dan menulis, peningkatan kemampuan bahasa anak terutama pada

kemampuan membaca sebagai upaya mendukung kemampuan anak berkomunikasi (Saodi et al.,2021).

Kemampuan perkembangan bahasa anak terdiri atas bahasa reseptif yang dimana kemampuan ini berfokus pada kemampuan menyimak dan membaca dan bahasa ekspresif merupakan kemampuan anak dalam mengungkapkan sesuatu secara lisan dan tulisan sehingga dalam upaya meningkatkan kemampuan berbahasa anak dapat dilakukan melalui peningkatan kemampuan membaca.

Kemampuan membaca dijelaskan oleh Dalman (Yeni.A, Sri Hartati.2020) bahwa membaca adalah salah satu kegiatan kognitif manusia agar mampu mengetahui informasi yang terkandung dalam sebuah tulisan. Kemampuan membaca tidak hanya berfokus pada kemampuan memahami, akan tetapi membaca merupakan suatu kegiatan dalam menginterpretasikan lambang/tanda/tulisan yang ingin disampaikan penulis.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia “Huruf” dapat diartikan sebagai lambang Kemampuan mengenal huruf dapat diartikan sebagai suatu kemampuan untuk memahami lambang huruf dalam tata tulis atau tanda-tanda aksara yang dapat dirangkai menjadi bunyi bahasa. Menurut Carol Seefelt dan Barbara A. Wasik (Studi et al., 2020), Memaparkan bahwa kemampuan mengenal huruf merupakan suatu keadaan anak menyebutkan lambang bunyi bahasa melalui pemahaman tanda-tanda, ciri-ciri dari sebuah huruf yang dirangkai menjadi sebuah kata hingga membentuk sebuah kalimat yang dapat digunakan sebagai alat berkomunikasi dengan orang lain. Abjad yang dipakai dalam ejaan bahasa Indonesia terdiri atas 26 huruf yakni: A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z. Upaya yang dilakukan untuk mengenalkan huruf kepada anak dapat dilakukan melalui media pembelajaran animasi yang dapat dibuat menjadi sebuah video sehingga dapat menstimulus peningkatan kemampuan anak.

Pemberian stimulus untuk anak tunagrahita dapat dilakukan melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih spesifik dan menarik. Klasifikasi media pembelajaran untuk anak, yaitu 1) Media Berbasis manusia; 2) Media berbasis cetak; 3) Media berbasis visual; 4) Media berbasis audio-visual; 5) Media berbasis benda nyata; 6) Media berbasis lingkungan; 7) Media berbasis komputer (Arsyad, 2011).

Klasifikasi media bagi anak tunagrahita yang dipaparkan oleh Leshin, Pollock & Reigeluth

(1992) mengategorikan beberapa media, yaitu: a) Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, field trip); b) Media berbasis cetak (buku, penuntut, buku, latihan, alat bantu kerja dan lembaran lepas); c) Media visual; d) Media audio visual; e) Media berbasis komputer.

Pemilihan media untuk menstimulus perkembangan anak tunagrahita dapat dilakukan melalui beberapa langkah, (Wulansari, 2018) yaitu:

1. Media yang digunakan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang disusun.
2. Pemilihan warna yang digunakan harus mencolok
3. Garis maupun bentuk media yang digunakan harus jelas
4. Media yang dipilih sebaiknya mendukung materi pembelajaran yang bersifat faktual, konseptual, prinsip atau generalisasi.
5. Penggunaan media harus praktis, mudah diperoleh, dan fleksibel.
6. Guru mampu menggunakan media tersebut.
7. Berbasis karakteristik siswa
8. Media pembelajaran yang digunakan memiliki mutu yang berkualitas.

Video animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang memiliki tampilan yang memadukan media gambar dan suara sehingga mampu menstimulus kemampuan anak, motivasi dan minat, media ini dapat memudahkan guru dalam pelaksanaan pebelajaran agar lebih efektif dan efisien. Video animasi dapat digunakan sebagai media audio visual dengan menyajikan materi secara detail agar lebih memudahkan anak dalam memahami materi yang sifatnya sulit (Novelia & Hazizah, 2020).

Kata Tunagrahita yaitu berasal dari kata “Tuna” yang memiliki arti merugi dan kata “grahita” berarti pikiran. Tunagrahita merupakan kata lain dari Retardasi Mental (*Mental Retardation*) yang artinya terbelakang mental. Istilah-istilah lain dari tunagrahita yaitu (Novita, 2014) sebagai berikut : a) Gangguan pemikiran (*feeble minded*); b) Terbelakang mental (*mentally retarded*); c) Bodoh atau dungu (*idiot*); d) Cacat mental; e) Mental Subnormal, dll. Tunagrahita atau juga disebut sebagai disabilitas intelektual atau ketidakmampuan intelektual merupakan kondisi dimana anak memiliki kemampuan intelektual dibawah rata-rata.

*American Association on Intellectual and Development Disabilities* menjelaskan bahwa tunagrahita merupakan kecacatan intelektual yang mengakibatkan keterbatasan intelektual yang

sangat signifikan, anak berperilaku adaptif seperti yang terjadi dalam keterampilan adaptif konseptual, sosial, dan praktis yang berasal dari gangguan sebelum usia 18 tahun (Buntinx, Wil H. E and Robert L Schalock. 2010). Sedangkan menurut (Marta, 2017) mengemukakan klarifikasi *downsyndrome* adalah sebagai berikut: 1) *Downsyndrome* trisomy 21, sehingga penderita memiliki 47 kromosom; 2) *Downsyndrome* translokasi, yaitu peristiwa yang terjadi karena adanya potongan kromosom yang terhubung dengan potongan kromosom lain yang bukan bagian dari homologinya sehingga mengakibatkan perubahan struktur kromosom. Faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya ketunagrahitaan dijelaskan sebagai berikut:

- a) Faktor Keturunan, hal-hal yang mempengaruhi dari segi faktor keturunan yaitu kelainan kromosom yang merubah urutan gene karena melilitnya kromosom dan terdapat kelainan gene.
- b) Gangguan Metabolisme dan Gizi, tidak tepenuhnya gizi yang lengkap dan metabolisme tubuh dalam perkembangan individu terutama perkembangan sel-sel otak dapat mengakibatkan terjadinya gangguan fisik dan mental pada individu.
- c) Infeksi dan Keracunan, kejadian ini dapat mengakibatkan terjangkitnya penyakit-penyakit saat anak di dalam rahim.
- d) Trauma dan Zat Radioaktif, terjadinya trauma yang berpengaruh terhadap otak bayi atau terkena zat radioaktif saat hamil dapat mengakibatkan kecacatan mental.
- e) Masalah pada Kelahiran, terjadinya hypoxia saat kelahiran dapat berpengaruh pada kerusakan otak, kejang, napas pendek sehingga mengakibatkan cacat mental.
- f) Faktor Lingkungan, hal ini dapat mengakibatkan terjadinya ketunagrahitaan seperti pengalaman negatif atau kegagalan dalam melakukan interaksi yang terjadi selama periode perkembangan. Penyebab ketunagrahitaan juga sering kali dikaitkan dengan latar belakang pendidikan orang tuanya seperti, kurangnya kesadaran orang

Adapun data yang diperoleh selama pelaksanaan *baseline 1 (A1)* yang dilakukan sebanyak 5 fase, dapat diuraikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.25** Rangkuman Hasil Kondisi *Baseline 1 (A1)*, Intervensi (B) dan *Baseline 2 (A2)*

<i>Baseline 1 (A1)</i>			
Fase	Skor Maksimal	Skor	Nilai
Fase 1	26	17	65,38
Fase 2	26	17	65,38
Fase 3	26	18	69,23

tua terhadap pentingnya pendidikan sejak dini serta kurangnya pemberian rangsangan positif dalam masa perkembangan anak.

## METHOD

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian ini merupakan penelitian *eksperiment*. Desain penelitian ini menggunakan *Single Subject Research (SSR)* melalui pengumpulan data secara individu sebagai sampel dalam penelitian ini melalui pemberian perlakuan secara berulang-ulang dengan jangka waktu yang telah ditetapkan sebelumnya. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah seorang siswa tunagrahita kelas 1 SMP di SLB YPBB Bunga Biraeng. Teknik Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Penelitian ini dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif dan analisis visual yang terbagi menjadi analisis dalam kondisi yang meliputi komponen panjang kondisi, estimasi kecenderungan arah, kecenderungan stabilitas, jejak data, level stabilitas dan rentang, level dan perubahandan analisis antar kondisi meliputi lima komponen yaitu jumlah variabel yang diubah, perubahan kecenderungan dan efeknya, perubahan stabilitas, perubahan level, seta data overlap.

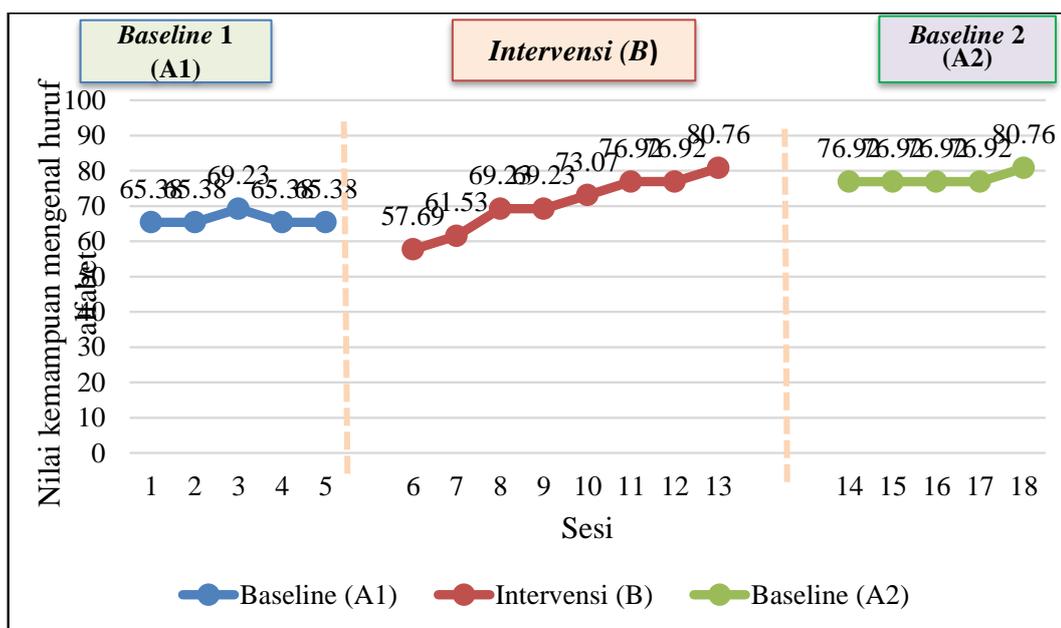
## RESULT AND DISCUSSION

### Result

Penelitian ini dilaksanakan di SLB YPBB Bunga Biraeng dengan subjek penelitian tunggal terhadap anak tunagrahita kelas I SMP. Data yang telah di susun akan dianalisis melalui analisis statistik deskriptif, data tersebut berupa hasil penelitian yang dilakukan pada anak tunagrahita di SLB YPBB Bunga Biraeng sebelum diberikan intervensi/perlakuan (*baseline 1 (A1)*), selama intervensi berlansung (Intervensi B), dan setelah diberi intervensi (*baseline 2 (A2)*)

Fase 4	26	17	65,38
Fase 5	26	17	65,38
<b>Intervensi (B)</b>			
Fase	Skor Maksimal	Skor	Nilai
Fase 6	26	15	57,69
Fase 7	26	16	61,53
Fase 8	26	18	69,23
Fase 9	26	18	69,23
Fase 10	26	19	73,07
Fase 11	26	20	76,92
Fase 12	26	20	76,92
Fase 13	26	21	80,76
<b>Baseline 2 (A2)</b>			
Fase	Skor Maksimal	Skor	Nilai
Fase 14	26	20	76,92
Fase 15	26	20	76,92
Fase 16	26	20	76,92
Fase 17	26	20	76,92
Fase 18	26	21	80,76

Berdasarkan hasil pengamatan pada kondisi *baseline 1* (A1) dengan skor maksimal yaitu 26 mendapatkan skor fase pertama dan fase kedua memperoleh skor yaitu 17 dengan nilai rata-rata 65,38. Pada Fase ke tiga subjek IL memperoleh skor 18 dengan nilai 69,23 dan fase keempat hingga kelima subjek IL memperoleh nilai sebanyak 17 dengan rata-rata sebesar 65,38. Hasil pemberian intervensi kepada subjek yang dilaksanakan selama delapan fase selama kondisi intervensi (B) pada Fase 6 hingga Fase 13 kemampuan anak mengenal huruf mengalami peningkatan dengan memperoleh nilai pada Fase enam sebesar 57, 69. Selanjutnya Fase tujuh sebesar 61,53 dan fase delapan dan fase sembilan memperoleh nilai sebesar 69,23. Kemudian Fase sepuluh mendapatkan nilai 73,07, kemudian fase sebelas dan dua belas memperoleh nilai sebesar 76,92 dan pada fase tigabelas memperoleh nilai sebesar 80,76. Kondisi baseline 2 (A2) menunjukkan bahwa pada pada fase 14 hingga fase 17 mendapatkan skor 20 dengan nilai 76,92, pada fase delapan belas memperoleh skor 21 dengan nilai 80,76.



**Grafik 4.10** Kemampuan Mengenal huruf pada Anak Tunagrahita selama Kondisi *Baseline 1* (A1), *Intervensi* (B) dan *Baseline 2* (A2)

Adapun rangkuman keenam komponen analisis dalam kondisi dapat diuraikan pada tabel berikut.

**Tabel 4.26** Rangkuman Hasil Analisis Visual dalam Kondisi *Baseline 1 (A1)*, Intervensi (B) dan *Baseline 2 (A2)* Kemampuan Mengenal Huruf

Kondisi	<i>Baseline 1 (A1)</i>	Intervensi (B)	<i>Baseline 2 (A2)</i>
<b>Panjang Kondisi</b>	5	8	5
<b>Estimasi Kecenderungan Arah</b>			
<b>Kecenderungan Stabilitas</b>	<u>Stabil</u> 80 %	<u>Variabel</u> 25 %	<u>Stabil</u> 100 %
<b>Jejak Data</b>	 (=)	 (+)	 (+)
<b>Level Stabilitas dan Rentang</b>	<u>Stabil</u> 65,38 – 65,38	<u>Tidak Stabil</u> 80,76 – 57,69	<u>Stabil</u> 80,76 – 76,92
<b>Perubahan Level</b>	<u>65,38 – 65,38</u> (0)	<u>80,76 – 57,69</u> (+23,07)	<u>80,76 – 76,92</u> (+3,84)

Banyaknya fase pada kondisi *baseline 1 (A1)* dilakukan selama 5 fase, pelaksanaan intervensi (B) dilaksanakan sebanyak 8 fase, selanjutnya pada *baseline 2 (A2)* dilakukan selama 5 fase.

Kecenderungan arah yang diuraikan pada tabel 4.26 dijelaskan bahwa pada kondisi *baseline 1 (A1)* dengan kecenderungan arah diperoleh nilai yaitu mendatar atau tidak terjadi perubahan (=) artinya kemampuan anak pada fase pertama hingga fase ke lima memperoleh nilai 65,38. Pada kondisi intervensi (B) dengan kecenderungan arah yang diperoleh adalah menaik (+) dengan artian terjadi peningkatan pada kemampuan anak dengan perolehan nilai pada fase keenam hingga ketiga belas memperoleh nilai hingga 80,76. Pada kondisi *baseline 2 (A2)* memiliki kecenderungan arah menaik (+) yang artinya terjadi peningkatan pada kemampuan anak mengenal huruf, Perolehan nilai pada *baseline 2 (A2)* pada kemampuan anak mengenal huruf mendapatkan nilai dari fase empat belas ke fase delapan belas memperoleh nilai sebesar 80,76.

Kecenderungan stabilitas pada kemampuan anak mengenal huruf pada kondisi *baseline 1 (A1)* berada pada kategori stabil dengan presentase 80 %. Pada kondisi Intervensi (B) kecenderungan stabilitas pada kemampuan anak mengenal huruf secara memperoleh data yang variabel yaitu 75 %, pada fase ini perolehan nilai pada subjek IL berbeda – beda. Pada kondisi *baseline 2 (A2)* memperoleh data pada kemampuan anak mengenal huruf data yang diperoleh stabil dengan presentase 100 %.

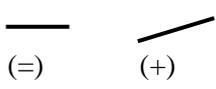
Penjelasan jejak data pada kondisi *baseline 1 (A1)* jejak data yang diperoleh pada kemampuan anak mengenal huruf pada kondisi ini yaitu sama atau tidak terjadi perubahan, pada kondisi intervensi (B) pada kemampuan anak mengenal huruf yaitu meningkat. Sedangkan pada kondisi *baseline 2 (A2)* jejak data yang diperoleh pada kemampuan anak mengenal huruf memperoleh data yang meningkat.

Level Stabilitas dan rentang data pada kondisi *Baseline 1 (A1)* pada kemampuan mengenal huruf secara memperoleh data yang stabil 65,38-65,38. Pada kondisi intervensi (B) perolehan data kemampuan anak mengenal huruf secara berada pada kategori variabel 80,76 - 57,69. Pada kondisi *baseline 2 (A2)* level stabilitas kemampuan anak mengenal huruf berada pada kategori data stabil 80,76 – 76,92.

Perubahan Level pada kondisi *Baseline 1 (A1)* pada kemampuan anak mengenal huruf memperoleh perubahan level 65,38-65,38 yaitu 0. Pada kondisi intervensi (B) perolehan data kemampuan anak mengenal huruf mengalami perubahan level 80,76 - 57,69 yaitu 23,07(+). Pada kondisi *baseline 2 (A2)* perubahan level kemampuan anak mengenal huruf memperoleh perubahan level 80,76 – 76,92 yaitu 3,84.

**Tabel 4.31** Hasil Analisi Antar Kondisi *Baseline 1 (A1)*, Intervensi (B), dan *Baseline 2 (A2)*

Perbandingan Kondisi	A/B	B/A2
----------------------	-----	------

<b>Jumlah variable</b>	1	1
<b>Perubahan kecenderungan arah dan efeknya</b>	 (=)      (+)	 (+)      (+)
	(Positif)	(Positif)
<b>Perubahan Kecenderungan Stabilitas</b>	Stabil ke Variabel	Variabel ke stabil
<b>Perubahan level</b>	(65,38-57,69) (+7,69)	(80,76-76,92) (+3,84)
<b>Persentase Overlap (Percentage of Overlap)</b>	50%	0%

Adapun jumlah variabel yang diubah adalah satu variabel dari kondisi *baseline* 1 (A1) ke intervensi (B), kondisi intervensi (B) ke *baseline* 2(A2).

Perubahan kecenderungan arah antar kondisi *baseline* 1 (A1) dengan kondisi intervensi (B) pada kemampuan anak mengenal huruf mendatar ke menaik. Hal ini memiliki arti bahwa kondisi yang diperoleh menjadi arah yang lebih baik atau disebut lebih positif setelah diberikan intervensi (B). Pada kondisi Intervensi (B) dengan *baseline* 2 (A) kecenderungan arah kemampuan anak mengenal kemampuan yaitu menaik secara stabil.

Perubahan kecenderungan stabilitas antar kondisi *baseline* 1(A1) dengan intervensi (B) pada kemampuan anak mengenal huruf yakni stabil ke variabel dan pada kondisi intervensi (B) ke *baseline* 2 (A2) pada kemampuan anak mengenal huruf yaitu variabel ke stabil.

Perubahan level dari kondisi *baseline* 1 (A1) ke kondisi intervensi (B) pada kemampuan anak mengenal huruf naik atau membaik (+) sebanyak 7,69 %. Selanjutnya pada kondisi intervensi (B) ke *baseline* 2 (A2) pada kemampuan anak mengenal huruf yaitu terjadi perubahan level (+) sebanyak 3,84 % atau meningkat.

Data yang tumpang tindih antar kondisi kondisi *baseline* 1 (A1) dengan intervensi (B) adalah 50%, sedangkan antar kondisi intervensi (B) dengan *baseline* 2 (A2) adalah 0 %. Pemberian intervensi tetap berpengaruh terhadap target behavior yaitu kemampuan mengenal huruf. hal ini terlihat dari hasil peningkatan pada grafik. Artinya semakin kecil persentase overlap, maka semakin baik pengaruh intervensi terhadap perilaku sasaran (target *behavior*).

## Discussion

Mengenal huruf merupakan salah satu kemampuan yang sangat penting bagi setiap individu karena dapat digunakan sebagai peningkatan kualitas dan kemampuan membaca seseorang guna sebagai alat perantara yang dapat digunakan saat berkomunikasi dengan komunikan yang dapat diberikan melalui penggunaan media sebagai salah satu cara agar memudahkan anak memahami huruf yaitu melalui video animasi untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal

huruf, hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Carol Seefelt dan Barbara A. Wasik (Studi et al., 2020) Memaparkan bahwa kemampuan mengenal huruf merupakan suatu keadaan anak menyebutkan lambang bunyi bahasa melalui pemahaman tanda-tanda, ciri-ciri dari sebuah huruf yang dirangkai menjadi sebuah kata hingga membentuk sebuah kalimat yang dapat digunakan sebagai alat berkomunikasi dengan orang lain. Menurut Purwati (Apriansyah, 2020) mengungkapkan bahwa penggunaan video merupakan salah satu media yang digunakan

sebagai penyampai pesan yang sifatnya fakta ataupun bersifat fiktif, mengungkapkan informasi, mengedukasi, maupun instruksional yang dituangkan kedalam gambar dan audio yang menghasilkan sebuah hasil yang nyata dan mampu memanipulasi waktu dan tempat. Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh telah diuraikan menggunakan desain A-B-A untuk melihat kemampuan subjek, membantu subjek dalam mengenal huruf melalui penggunaan video animasi memberikan hasil yang positif terhadap peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak tunagrahita. Sehingga hal ini dapat menjawab permasalahan yang diangkat peneliti yaitu peningkatan kemampuan anak mengenal huruf menggunakan video animasi pada anak tunagrahita di SLB YPBB Bunga Biraeng dapat memberikan pengaruh yang positif.

## CONCLUSIONS AND SUGGESTIONS

Kemampuan subjek mengenal huruf sebelum diberi perlakuan atau pada kondisi *baseline 1* (A1) memperoleh kategori sangat kurang. Kemampuan subjek mengenal huruf selama kondisi intervensi berlangsung atau Intervensi (B) subjek diberi perlakuan berupa video animasi memperoleh kategori sangat baik. Kemampuan subjek mengenal huruf setelah diberi perlakuan atau pada kondisi *baseline 2* (A2) memperoleh kategori sangat baik. Peningkatan kemampuan mengenal huruf pada Anak Tunagrahita SLB YPBB Bunga Biraeng berdasarkan hasil antar kondisi yaitu pada kondisi sebelum diberikan perlakuan (*baseline 1*) kemampuan mengenal huruf sangat rendah meningkat ke kategori tinggi pada kondisi selama pemberian perlakuan (intervensi) dan pada kondisi selama diberikan perlakuan (intervensi (B)) kemampuan mengenal huruf berada pada kategori tinggi, setelah diberikan perlakuan (*baseline 2*) kemampuan anak mengenal huruf secara dan mengalami penurunan ke kategori cukup, akan tetapi nilai yang diperoleh subjek IL lebih tinggi dibandingkan sebelum diberikan perlakuan (*baseline*).

Bagi guru pemberian stimulus bagi anak melalui penggunaan video animasi kiranya dapat dioptimalkan pada semester-semester yang akan datang sebagai bentuk kegiatan

yang dapat meningkatkan kemampuan anak untuk mengenal huruf serta menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak didik dan meningkatkan motivasi belajar anak melalui kegiatan belajar, bagi peneliti selanjutnya dalam meneliti dapat menjadikannya sebagai salah satu referensi yang digunakan dalam mengembangkan kajian tentang kemampuan anak berkebutuhan khusus, bagi orang tua, sebaiknya melanjutkan kegiatan tersebut untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf melalui video animasi dalam mendampingi anak saat melakukan kegiatan belajar.

## REFERENCE

- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Apriyanto, N. (2012). *Lokasi: Seluk-Beluk Tunagrahita & Strategi Pembelajarannya*. <https://www.onesearch.id/Record/IOS2720.slims-7505#holdings>
- Buntinx, Wil H. E and Robert L Schalock. 2010. Models of Disability, Quality of Life, and Individualized Support: Implications for Professional Practice in Intellectual Disability. *Journal of Policy and Practice in Intellectual Disabilities*. Vol 7 Number 4 pp 283-294.
- Hardani. Ustiawaty, J. A. H. (2017). *Buku Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif* (Issue April).
- Leshin, C. B., Pollock, J., & Reigeluth, C. M. (1992). Instructional design strategies and tactics. *Educational Technology*.
- Marta, R. D. (2017). Penanganan Kognitif Down Syndrome melalui Metode Puzzle pada Anak Usia Dini. *Obsesi.or.Id*. <https://www.obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/29/0>
- Muammar. (2020). *Membaca Permulaan di*

*Sekolah Dasar.*

- Novelia, S., & Hazizah, N. (2020). Penggunaan Video Animasi dalam Mengenal dan Membaca Huruf Hijaiyah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1037–1048. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/567>
- Novita, Y. (2014). Relasi Karakteristik Anak Tunagrahita dengan Pola Tata Ruang Belajar di Sekolah Luar Biasa. *E-Journal Graduate Unpar*, 1(2), 111–124.
- Wulansari, R. (2018). Pengembangan Media 3 Dimensi bina diri untuk siswa tunagrahita. *Jurnal ortopedagogia*, 2(2), 74-76.
- Rochyadi, E. (2012). Karakteristik dan Pendidikan Anak Tunagrahita. *Pengantar Pendidikan Luar Biasa*, 6.3-6.54.
- Saodi, S., Musi, M. A., Manggau, A., & Noviani, N. (2021). Metode Storytelling dengan Musik Instrumental untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak dan Berbicara Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 163–172. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1196>
- Sisdiknas, U. (2013). : *Undang-Undang Nomor Undang-Undang Nomor.*
- Somantri, S. (2012). *Psikologi Anak Luar Biasa*. PT Refika Aditama.
- Studi, P., Islam, P., Usia, A., Pendidikan, J., Anak, I., Dini, U., Ilmu, F., Dan, T., Islam, U., Maulana, N., & Ibrahim, M. (2020). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Melalui Media Pin Activity Pada Kelompok A Din Tk Dharma Wanita Persatuan K rembung Sidoarjo*.
- Syamsuardi, S., & Dkk. (2020). The Use of Audiovisual Media And Speaking Skill Development Of Children Aged 5-6 Years In Kindergartens in South Sulawesi. *The International Conference on Science and Advanced Technology (ICSAT)*, 1392–1404.
- Wicaksono. (2019). *Sindrome Down*. Pusat Penerbitan dan Percetakan Universitas Airlangga (AUP).
- Yeni, A., & Hartati, S. (2020). STUDI LITERATUR: STIMULASI KEMAMPUAN ANAK MENGENAL HURUF MELALUI PERMAINAN MENGURAIKAN KATA DI TAMAN KANAK-KANAK ALWIDJAR PADANG. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 608–616. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i1.504>