

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Konsonan Menggunakan Video Animasi pada Siswa Tunagrahita Ringan di Kelas V SLB Hikmah Miftahul Jannah Padang

Annisa Tinova*¹, Ardisal²

Universitas Negeri Padang

E-mail: ¹ annisatinovaa@gmail.com, ² ardisalarnev@fip.unp.ac.id

*) Corresponding Author

Received: May 24, 2023

Accepted: May 29, 2023

Online Published: July 01, 2023

Abstrak: Penulis terinspirasi untuk melakukan penelitian ini karena tantangan yang dihadapi oleh siswa tunagrahita ringan yang kesulitan dalam mengidentifikasi huruf konsonan (d, f, h, j, r, t, v, dan y). Tujuan utama penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan pengenalan konsonan siswa tunagrahita ringan kelas V SLB Hikmah Miftahul Jannah Kota Padang melalui penggunaan video animasi. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen dengan desain *Single Subject Research* (SSR) dengan pola A₁, B, A₂, dan menggunakan metode analisis visual grafis dengan cara memasukkan data kedalam bentuk grafik yang kemudian dianalisis berdasarkan fase (A₁, B, A₂). Subjek penelitian adalah seorang siswa tunagrahita ringan di kelas V SLB Himah Miftahul Jannah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi memberikan peningkatan terhadap kemampuan mengenal huruf konsonan siswa dilihat dari fase baseline (A₁) yang dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan, didapatkan skor 13%, 13%, 13%, dan 13%. Pada fase intervensi (B) yang dilakukan sebanyak 9 kali pertemuan, skor meningkat menjadi 25%, 38%, 50%, 63%, 63%, 75%, 88%, 88%, dan 88%. Selama fase baseline kedua (A₂) yang dilaksanakan selama 4 kali pertemuan, skornya adalah 83%, 88%, 88%, dan 88%. Berdasarkan perolehan data yang didapatkan disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf konsonan siswa tunagrahita ringan meningkat setelah menggunakan video animasi dalam pembelajaran.

Kata-kata Kunci: Kemampuan mengenal huruf konsonan, video animasi, siswa tunagrahita ringan

Improving the Ability to Recognize Consonants Using Video Animation for Mild Mentally Disabled Students in Class V SLB Hikmah Miftahul Jannah Padang

Annisa Tinova*¹, Ardisal²

Universitas Negeri Padang

E-mail: ¹ annisatinovaa@gmail.com, ² ardisalarnev@fip.unp.ac.id

*) Corresponding Author

Abstract: The author was inspired to conduct this research because of the challenges faced by mild mentally retarded students who had difficulty identifying consonant letters (d, f, h, j, r, t, v, and y). The main objective of this study was to improve the consonant recognition skills of mild mentally retarded students in grade V SLB Hikmah Miftahul Jannah Padang City through the use of animated videos. This study uses an experimental design with a *Single Subject Research* (SSR) design with patterns A₁, B, A₂, and uses a graphical visual analysis method by entering data into graphical form, which is analyzed based on phases (A₁, B, A₂). The research subject was a mild

mentally retarded student in class V SLB Himah Miftahul Jannah. The results showed that the animated video provided an increase in the ability to recognize students' consonant letters seen from the baseline phase (A1) which was carried out in 4 meetings, obtaining scores of 13%, 13%, 13%, and 13%. In the intervention phase (B) which was held 9 times, the score increased to 25%, 38%, 50%, 63%, 63%, 75%, 88%, 88%, and 88%. During the second baseline phase (A2) which was held for 4 meetings, the scores were 83%, 88%, 88% and 88%. Based on the acquisition of the data obtained, it was concluded that the ability to recognize consonant letters of students with mild mental retardation increased after using animated videos in learning.

Keywords: *Ability to recognize consonants, animated videos, students with mild mental retardation*

Pendahuluan

Siswa berkebutuhan khusus artinya siswa yang mengalami gangguan dan kesulitan dalam kemampuan kognitif, fisik, motorik, sosial, dan emosi yang menjadikan anak mengalami masalah dalam mengikuti beberapa kegiatan pembelajaran (Ardisal et al., 2019). Siswa berkebutuhan khusus memerlukan pendidikan agar siswa dapat mencapai kemandirian. Siswa tunagrahita adalah salah satu dari siswa berkebutuhan khusus. Siswa tunagrahita menurut Subini (2019 : 45) adalah siswa yang memiliki inteligensi dibawah rata-rata normal yaitu dibawah 2 skala deviasi atau dibawah 70 (1 skala deviasi = 15, IQ normal 100) dan adanya gangguan tingkah laku dalam penyesuaian diri dengan lingkungannya (perilaku adaptif), yang berlangsung selama periode konsepsi hingga usia 18 tahun. Siswa tunagrahita ringan (*Mild-Moderate Intellectual Disability*) memiliki IQ 50-69. Anak memiliki kemampuan yang rendah dalam sosial, perkembangan konsep, berpikir abstrak, dan keterampilan sehari-hari. Anak dapat belajar keterampilan dasar, bersosialisasi, menjaga diri, berbicara lancar, namun kosa kata yang dimiliki masih kurang (Kasiyati, 2019).

Membaca menjadi kebutuhan yang fundamental dan pelajaran yang sangat penting di sekolah. Membaca bagi anak tunagrahita ringan sangat penting, karena dengan membaca anak bisa mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Membaca ada dua tingkatan yaitu permulaan dan lanjutan. Kemampuan membaca permulaan diawali dengan kemampuan mengenal huruf, agar anak dapat melanjutkan membaca kata dan kalimat (Taufan et al., 2020). Sebelum anak tunagrahita ringan dituntut untuk tahap membaca lanjutan, anak terlebih dahulu mampu untuk mengenal huruf terlebih dahulu agar anak bisa merangkai huruf menjadi sebuah kata maupun kalimat.

Menurut Pangastuti dan Hanum (2017), mengenal huruf konsonan adalah tahap perkembangan siswa di mana mereka memperoleh keterampilan untuk mengidentifikasi huruf konsonan yang melibatkan kemajuan dari keadaan belum mampu hingga memahami korelasi antara bunyi dan bentuk huruf konsonan. Hal ini memungkinkan anak untuk mengenali bentuk huruf dan memahami maknanya. Kemampuan mengenal huruf menurut (Karoma, 2019) memiliki arti mampu mengucapkan, menunjuk, dan membedakan berbagai bentuk dan bunyi huruf. Tujuan mengenal huruf yaitu agar memudahkan anak untuk belajar membaca tahap selanjutnya, yaitu membaca kata. Anak harus mampu mengenal huruf konsonan agar saat merangkai huruf menjadi sebuah kata anak menjadi lebih mudah. Selain itu, tujuan mengenal huruf konsonan agar anak bisa lanjut pada tahap membaca lanjutan (Pangastuti dan Hanum, 2017).



Berdasarkan studi pendahuluan pada bulan Oktober di SLB Hikmah Miftahul Jannah Kota Padang ditemukan seorang siswa tunagrahita ringan berinisial (H) kelas V SLB yang belum mampu membaca mengenal huruf. Untuk mengetahui lebih jelas kondisi siswa tersebut, kemudian penulis melakukan asesmen untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf siswa. Berdasarkan hasil asesmen, siswa berinisial H sudah baik dalam mengenal huruf vokal, namun siswa mengalami masalah dalam mengenal huruf konsonan sebanyak 8 huruf yaitu d, f, h, j, r, t, v, dan y. Saat siswa diminta menyebutkan huruf d, f, h, j, r, t, v, dan y, siswa H beberapa kali menjawab “tidak tahu”. Saat diminta membedakan huruf siswa sering ragu membedakan huruf f dan v, serta huruf b dan d. Selain itu, siswa juga diminta untuk menunjuk 8 huruf konsonan yaitu huruf d, f, h, j, r, t, v dan y diantara huruf konsonan lainnya. Hasil yang didapatkan, siswa terbalik menunjuk huruf f dan v, serta menjawab “tidak tahu” untuk huruf d, h, j, r, t, dan y. Hal tersebut juga didukung oleh guru kelas V yang mengatakan bahwa siswa H telah diajarkan mengenal huruf, membaca kata, kalimat, dan teks-teks sederhana, namun siswa masih banyak mengalami kesalahan.

Dari paparan di atas, penulis ingin mengangkat masalah kemampuan mengenal huruf konsonan siswa yang seharusnya siswa kelas V tunagrahita ringan telah mampu membaca teks sederhana bahkan menuliskan kembali isi teks dengan bahasa sendiri. Peneliti memaknai bahwa siswa H memerlukan intervensi melalui media yang mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf konsonan siswa. Media pada penelitian yang digunakan yaitu video animasi yang menarik dan meningkatkan minat belajar siswa.

Video animasi merupakan perpaduan media visual dan audiovisual yang menarik perhatian siswa, karena menampilkan objek secara detail, sehingga membantu siswa memahami pelajaran (Sopiani & Ardisal, 2022). Animasi dapat diartikan menggerakkan gambar atau objek yang diam secara urut untuk menyampaikan informasi tertentu (Herman, 2017). Video animasi menurut Damayanti dan Yuanta (2018) merupakan media yang tersusun dari kumpulan gambar yang menghasilkan gerakan audio dan mengandung pesan pembelajaran. Video animasi yang digunakan peneliti berisikan tiga materi 8 huruf konsonan (d, f, h, j, r, t, v, dan y), materi pertama yaitu menyebutkan 8 huruf konsonan secara bergantian yang diulang sebanyak 3 kali penyebutan, materi kedua siswa diajak membedakan huruf konsonan dan materi terakhir yaitu siswa diajak menunjukkan 8 huruf yang belum diketahui siswa, video didesain secara menarik dan diiringi dengan musik agar siswa semangat dan lebih mudah dalam belajar mengenal huruf konsonan.

Penggunaan video animasi bagi siswa tunagrahita ringan sesuai dengan prinsip pembelajaran siswa tunagrahita ringan dimana prinsip pembelajaran berdasarkan kebutuhan anak yang bisa melibatkan orang tua dan guru dalam mendampingi siswa belajar. Selain itu, video animasi dapat diputar kembali, hal ini juga sejalan dengan prinsip pembelajaran remedial yang menerapkan pengulangan pembelajaran agar hasilnya lebih optimal (Kasiyati, 2019). Video animasi berfungsi untuk mempermudah anak belajar mengenal huruf. Selain itu, dalam mengajarkan huruf kepada siswa, terasa lebih mudah bagi guru. Dengan media video animasi ini, siswa menjadi lebih mudah dalam menguasai pembelajaran mengenal huruf, karena lebih menarik. Selain untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf, video animasi juga dapat memberikan motivasi kepada siswa bahwa belajar merupakan kegiatan yang menyenangkan (Sabri et al., 2018).

Menurut (Ahmadi et al., 2018) video animasi sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan media video animasi adalah (1) video



animasi dapat menyampaikan pesan pembelajaran yang lengkap. (2) Bisa menarik minat siswa dalam belajar. (3) Mampu bertahan dalam kurun waktu yang lama. (4) Video animasi menawarkan pembelajaran yang simpel, tidak monoton dan lebih menyenangkan. (5) Memudahkan proses penyerapan konsep pembelajaran, dan (6) Video animasi dapat diputar kembali. Sedangkan kekurangan video animasi sebagai media pembelajaran yaitu (1) Memerlukan kreatifitas dan keterampilan dalam mendesain video animasi. (2) Materi sulit dirubah jika terjadi kesalahan. (3) Memerlukan biaya yang cukup besar. (4) Hanya dapat digunakan melalui *gadget*, komputer, tablet dan ipad. (5) Memerlukan waktu yang cukup panjang selama proses pembuatan.

Ada beberapa tahapan dalam penggunaan video animasi bagi siswa tungarahita ringan antara lain: (1) Menyiapkan peralatan seperti hp/ laptop yang telah terdapat video animasi mengenal huruf di dalamnya. (2) Menjelaskan kepada siswa mengenai media video animasi yang berbentuk video yang terdapat tiga materi yaitu menyebutkan, membedakan, dan menunjukkan huruf konsonan. (3) Menayangkan video animasi kepada siswa. (4) Siswa diajak untuk mengamati pembelajaran yang ditampilkan pada video animasi., sembari menonton siswa diminta mengikuti pelafalan huruf-huruf yang ditampilkan. (5) Setelah selesai menonton, siswa diminta menyebutkan kembali huruf tanpa bantuan video animasi. (6) Setelah siswa mulai lancar pelafalannya, siswa diajak untuk membedakan huruf yang bentuknya hampir sama di dalam video. (7) Setelah siswa mulai lancar, siswa diajak untuk menunjuk huruf sesuai perintah yang ada didalam video. (8) Lakukan berulang sehingga siswa bisa menguasai kemampuan mengenal huruf konsonan.

Metode Penelitian

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, dengan menggunakan metode eksperimen dalam bentuk desain *Single Subject Research* (SSR). SSR lebih cocok apabila penelitian untuk mengubah perilaku, seperti pikiran, perbuatan, atau perasaan yang dapat dicatat dan diukur (Marlina, 2021). Subjek penelitian ini yaitu seorang siswa kelas V di SLB Hikmah Miftahul Jannah berinisial H berjenis kelamin laki-laki yang belum mampu mengenal 8 huruf konsonan yaitu d, f, h, j, r, t, v, dan y.

Instrumen menurut (Sugiyono, 2016) adalah alat ukur untuk mengamati fenomena alam dan sosial dalam penelitian. Instrumen paada penelitian menggunakan instrumen tes perilaku dalam bentuk *check list*. Tes perilaku yang dimaksud adalah perilaku mengenal huruf konsonan siswa dari yang tidak mampu menjadi mampu. Instrumen dibuat berdasarkan materi yang diajarkan saat pemberian intervensi, yaitu menyebutkan, membedakan, dan menunjukkan 8 huruf konsonan yaitu d, f, h, j, r, t, v, dan y.

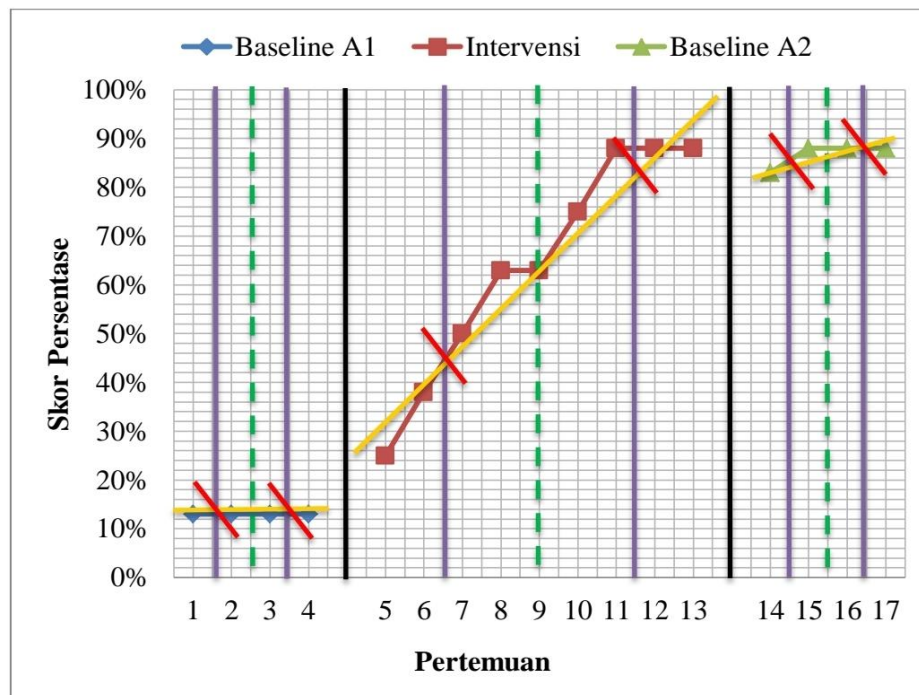
Analisis data menurut Sugiyono (2016: 60) Proses menelaah dan menyusun secara metodis informasi yang terkumpul di lapangan, kemudian menarik kesimpulan yang mudah dipahami dikenal dengan istilah analisis data. Data yang telah dihasilkan dianalisis dengan memasukkan data ke dalam bentuk grafik atau yang dikenal dengan analisis visual data grafik. Penelitian dilaksanakan dengan tiga tahapan dimulai dari tahapan pertama (A1) yang dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Tahap kedua (B) adalah tahap intervensi yang diberikan kepada siswa untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf konsonan dengan menggunakan video animasi yang berisi materi menyebutkan,



membedakan, dan menunjukkan huruf konsonan (d, f, h, j, r, t, v, dan y). Tahap ketiga (A2) dilaksanakan untuk melihat kemampuan siswa tanpa diberikan intervensi.

Hasil Penelitian









Penelitian dilaksanakan selama 17 kali pengamatan dengan tiga keadaan yang berbeda, yaitu *baseline* (A1), intervensi (B), dan *baseline* (A2). Tujuan utama dari kondisi *baseline* (A1) adalah untuk menilai kemampuan mengenal huruf konsonan awal siswa sebelum intervensi. Kondisi *baseline* (A1) dilakukan sebanyak empat kali pertemuan dari tanggal 11 Maret 2023 sampai dengan 14 Maret 2023, menghasilkan skor persentase sebesar 13%, 13%, 13%, dan 13%. Kondisi intervensi (B) dilaksanakan selama 9 kali pengamatan dengan hasil 25%, 38%, 50%, 63%, 63%, 75%, 88%, 88%, dan 88%. Kondisi intervensi (B) siswa diberikan intervensi menggunakan video animasi dalam belajar mengenal huruf konsonan. Kondisi *baseline* (A2) dilaksanakan 4 pengamatan dari tanggal 29 Maret 2023 hingga 01 April 2023 dengan hasil 83%, 88%, 88%, dan 88%. Kondisi ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf konsonan siswa setelah diberikan intervensi berupa video animasi. Data ketiga kondisi, terlihat dari grafik di bawah ini:



Grafik 1. Estimasi Kecenderungan Arah Kemampuan Mengenal Huruf Konsonan pada Kondisi *baseline* (A1), intervensi (B), dan *baseline* (A2)



Keterangan:

Data <i>Baseline</i> (A1)	=	
Data Intervensi (B)	=	
Data <i>Baseline</i> (A2)	=	
Perubahan Fase	=	
Estimasi Kecenderungan Arah	=	
Split Middle	=	
Middate (2a)	=	
Midrate (2b)	=	

Grafik di atas menggambarkan bahwa fase *baseline* A1 dilaksanakan selama 4 pengamatan mendapatkan hasil yang sama yaitu 13%, maka dapat dikatakan data pada kondisi tersebut telah stabil. Tahap intervensi dilakukan sebanyak 9 pengamatan, pada pengamatan 7 hingga pengamatan 9 didapatkan hasil yang stabil dengan skor 88%. Kondisi terakhir yaitu *baseline* A2 dilakukan 4 kali pengamatan dari pengamatan 12 hingga pengamatan 14 mendapatkan hasil 88% dengan hasil yang stabil. Berdasarkan estimasi kecenderungan arah penilaian fase A1 cenderung tetap (=), tidak ada perubahan, sedangkan fase B mengalami peningkatan (+), dan fase A2 juga menunjukkan peningkatan (+). Secara keseluruhan rekapitulasi kecenderungan stabilitas kemampuan mengenal huruf konsonan yang ada pada setiap kondisi dapat dilihat pada tabel 1. dibawah ini:







Tabel 1. Rekapitulasi Kecenderungan Stabilitas

No.	Kecenderungan Stabilitas	Kondisi		
		A1	B	A2
1.	Rentang Stabilitas	1,95	13,2	13,2
2.	Mean Level	13	64,2	86,75
3.	Batas Atas	13,98	70,8	93,35
4.	Batas Bawah	12,03	57,6	80,15
5.	Persentase Stabilitas	100%	22,2%	100%

Pada kecenderungan jejak data, dapat ditentukan dengan cara memasukkan data yang sama. Hasil kecenderungan jejak data yang diperoleh pada fase pertama yaitu mendatar, fase kedua meningkat, dan yang terakhir juga meningkat. Hasil analisis dalam kondisi dapat dilihat pada tabel berikut:




Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Analisis dalam Kondisi Kemampuan Mengenal Huruf Konsonan Menggunakan Video Animasi



No.	Kondisi	A1	B	A2
1.	Panjang Kondisi	4	9	4
2.	Estimasi Kecenderungan Arah	 (=)	 (+)	 (+)
3.	Kecenderungan Stabilitas	100% (stabil)	22,2% (tidak stabil)	100% (stabil)
4.	Kecenderungan Jejak Data	 (=)	 (+)	 (+)
5.	Level Stabilitas dan Rentang	Variabel 13% - 13%	Variabel 25% - 88%	Variabel 83% - 88%
6.	Level Perubahan	$13 - 13 = 0$ (=)	$88 - 25 = 63$ (+)	$88 - 83 = 5$ (+)

Hasil analisis antar kondisi akan menganalisis mengenai banyak variabel, perubahan kecenderungan arah, perubahan kecenderungan stabilitas, level perubahan, dan *overlap* data. Berdasarkan hasil dari analisis antar kondisi didapatkan hasil pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Analisis antar Kondisi Kemampuan Mengenal Huruf Konsonan Menggunakan Video Animasi

No.	Kondisi	A1/B/A2
1.	Jumlah variabel yang 1 diubah	
2.	Perubahan kecenderungan arah dan efeknya	 (=)  (+)  (+)
3.	Perubahan kecenderungan stabilitas	Stabil-tidak stabil-stabil
4.	Level perubahan	
a.	Level perubahan pada kondisi B/A1	$25\% - 13\% = 12\%$
a.	Level perubahan pada kondisi B/A2	$88\% - 25\% = 63\%$
5.	Persentase <i>overlap</i>	
a.	Pada kondisi baseline (A1) dengan kondisi intervensi (B)	0%
b.	Pada kondisi baseline (A2) dengan kondisi intervensi (B)	33,3%



Setelah menganalisis data, diperoleh persentase overlap data A1/B yaitu 0% dan overlap data A2/B sebesar 33,3 %. Semakin kecil skor overlap data dalam sebuah penelitian, maka semakin baik pengaruh intervensi yang diberikan. Maka, dapat disimpulkan bahwa media video animasi berpotensi meningkatkan pengenalan huruf konsonan pada siswa tunagrahita ringan.

Pembahasan

Kesamaan antara hasil penelitian dengan tujuan penelitian yaitu untuk melihat peningkatan kemampuan mengenal huruf konsonan (d, f, h, j, r, t, v, dan y) terbukti dengan penelitian yang dilakukan sebanyak 17 pertemuan yang dilakukan di rumah siswa H. penelitian terbagi dalam tiga fase, fase yang pertama yaitu *baseline* (A1) dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan, fase yang kedua intervensi sebanyak 9 kali pertemuan, dan yang terakhir *baseline* (A2) dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan. Analisis data yang sebelumnya telah dilakukan diketahui pada *baseline* (A1) kemampuan mengenal huruf konsonan sudah stabil dengan *mean level* 13. Pada intervensi yang menggunakan video animasi yang telah dimodifikasi hasil data yang didapat telah stabil pada pertemuan ke-15 sampai pertemuan ke-17 dengan *mean level* 64,2. Kemudian analisis yang dilakukan pada kondisi *baseline* (A2) dimana data kemampuan mengenal huruf konsonan siswa yang didapat tanpa bantuan video animasi telah stabil dengan *mean level* 86,75.

Dilihat dari hasil analisis data, terjadi peningkatan kemampuan mengenal huruf konsonan pada siswa tunagrahita ringan setelah menggunakan video animasi yang dimodifikasi untuk belajar mengenal huruf konsonan. Video animasi yang digunakan peneliti berisikan tiga materi 8 huruf konsonan (d, f, h, j, r, t, v, dan y), materi pertama yaitu menyebutkan huruf konsonan, materi kedua siswa diajak membedakan huruf konsonan dan materi terakhir yaitu siswa diajak menunjukkan huruf, video didesain secara menarik dan diiringi dengan musik agar siswa semangat dan lebih mudah dalam belajar mengenal huruf konsonan.

Berdasarkan hasil analisis data membuktikan bahwa media video animasi dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf konsonan pada siswa tunagrahita ringan. Hal ini dibuktikan dengan hasil perolehan persentase overlap data A1/B yaitu 0% dan overlap data A2/B sebesar 33,3 %. Semakin kecil skor overlap data dalam sebuah penelitian, maka semakin baik pengaruh intervensi yang diberikan. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ismailyn Binti Mesing pada tahun 2019, yang menunjukkan bahwa intervensi video animasi meningkatkan kemampuan membaca awal siswa dengan siswa tunagrahita ringan. Hasil analisis data menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf konsonan pada siswa tunagrahita ringan dapat meningkat sebesar 88% setelah menggunakan video animasi.

Simpulan dan Saran

Hasil temuan dari penelitian yang telah dilaksanakan, terdapat peningkatan yang nyata pada kemampuan siswa tunagrahita ringan dalam mengenal huruf konsonan. Hal ini terlihat dari 17 pengamatan dimana data dikumpulkan dan dianalisis dengan menggunakan teknik grafis dan komparatif yang menunjukkan peningkatan kemampuan siswa dalam



pengenalan huruf konsonan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi sebagai intervensi dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf konsonan siswa kelas V tunagrahita ringan di SLB Hikmah Miftahul Jannah. Berdasarkan penelitian diatas, saran yang dapat diberikan yaitu: (1) Diharapkan kepada guru untuk semakin terampil dalam meningkatkan minat siswa dalam belajar, khususnya dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf konsonan pada siswa, karena kemampuan tersebut sangat berpengaruh kepada kemampuan membaca siswa. Oleh sebab itu, guru dapat menggunakan video animasi dalam mengajarkan membaca permulaan pada siswa (2) Saran bagi orangtua, diharapkan dapat mendukung dan memotivasi penuh serta membimbing siswa dalam membaca mengenal huruf konsonan dirumah sehingga hasil belajar siswa dalam mengenal huruf konsonan dapat meningkat.

Daftar Rujukan

- Afrianti, E., & Damri. (2019). Meningkatkan Kemampuan Menggosok Gigi Melalui Media Audio Visual bagi Siswa Tunagrahita Ringan (Single Subject Research Kelas VI di SLB Al-Hidayah Padang). *Annual Conference on Early Childhood Education, 4*.
- Ahmadi, F., Ibda, H., & Wijayanti, D. M. (2018). *Media Literasi Sekolah: Teori dan Praktik*. Semarang: CV. Pilar Nusantara.
- Ardisal, A., & Damri, D. (2013). Pelaksanaan Pembelajaran Siswa Berkebutuhan Khusus Di Smk Negeri 4 Padang. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan, 13*(1), 105–109.
- Ardisal, A., Sopandi, A. A., & Taufan, J. (2019). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Adaptif bagi Anak Cerebral Palsy. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus, 3*(2), 39–42.
- Chandra, R. D. A. (2017). Pengembangan Media Visual Kartu Angka Efektif untuk Mengenalkan Huruf Vokal a, i, u, e, o pada Anak Usia Dini 3-4 Tahun PAUD Labschool Jember. *Jurnal Indria (Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Awal), 2*(1).
- Damayanti, R., & Yuanta, F. (2018). Media Animasi Interaktif untuk Meningkatkan Minat Baca Anak. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar, 2*(1), 1–8.
- Harnin, I. S., & Damri, D. (2022). Kepedulian Sosial Masyarakat Terhadap Anak Berkebutuhan Khusus Kategori C (Tunagrahita). *Jurnal Basicedu, 6*(2), 1782–1791.
- Herman, D. S. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY press.
- Karoma, S. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lima Huruf Vokal Melalui Media Bola Huruf Pada Anak Usia 3-4 Tahun. *Journal Of Early Child Hood Education And Development, 1*(1).
- Kasiyati, G. K. (2019). *Perspektif Pendidikan Anak Tunagrahita*. Padang: Sukabina Press.
- Mahsun, M., & Koiriyah, M. (2019). Meningkatkan Keterampilan Membaca melalui Media Big Book pada Siswa Kelas IA MI Nurul Islam Kalibendo Pasirian Lumajang. *Bidayatuna Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah, 2*(1), 60–78.
- Marlina, M. (2021). *Single Subject Research: Penelitian Subjek Tunggal*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Mesing, I. B. (2019). *Pengaruh Video Animasi Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar III di SLB-C YPPLB Makassar*.



- Pangastuti, R., & Hanum, S. F. (2017). Pengenalan Abjad pada Anak Usia Dini melalui Media Kartu Huruf. *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 1(1), 51–66.
- Sabri, A., Zulmiyetri, & Damri. (2018). Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Membaca Kata Berpola KV-KVK Bagi Anak Disleksia. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 2(2), 15–18.
- Sopiani, I. A., & Ardisal, A. (2022). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Video Pembelajaran Bagi Siswa Disleksia. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 113–119.
- Subini, N. (2019). *Panduan Mendidik Anak dengan Kecerdasan di Bawah Rata-rata*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suwarto, S. (2005). Pengaruh Ukuran Sampel dari Model Logistik terhadap Estimasi Parameter Item. *Jurnal Pendidikan*, 14(2).
- Suwarto, S. (2012). Tingkat Kesulitan, Daya Beda, dan Reliabilitas Tes Menurut Teori Tes Klasik. *Jurnal Pendidikan*, 16(2).
- Suwarto. (2013). Difficulty, Difference, and Reliability Level of New Student Selection Test for Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo University. *National Seminar on Science Education*. 652- 658.
- Suwarto. (2013). *Pengembangan Tes Diagnostik Dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suwarto. (2016). The Biology Test Characteristic of 7th Grade by The Period of The Odd Term. *Jurnal Penelitian Humaniora*. 17(1), 1-8.
- Suwarto, S. Daya Beda, Tingkat Kesulitan, dan Tebaan Tes Biologi Kelas 8 Semester Gasal. In *Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Enviromental, and Learning* (Vol. 13, No. 1, pp. 151-158).
- Suwarto, S., Widoyoko, E., & Setiawan, B. (2020, February). The effects of sample size and logistic models on item parameter estimation. In *Proceedings of the 2nd International Conference on Education, ICE 2019, 27-28 September 2019, Universitas Muhammadiyah Purworejo, Indonesia*.
- Suwarto, M. P. (2021). Menggunakan Quizizz untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan*, 30(3), 499-514.
- Suwarto, S., Suyahman, S., Meidawati, S., Zakiyah, Z., & Arini, H. (2023). The COVID-19 Pandemic and The Characteristic Comparison of English Achievement Tests. *Перспективы науки и образования*, (2 (62)), 307-329.
- Suwarto, S., & Hidayah, A. (2023). The Analysis of the Brain Dominance and Language Learning Strategy Used by University EFL Learners. *Journal of General Education and Humanities*, 2(1), 79-90.
- Taufan, J., Ardisal, A., & Konitah, K. Y. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Make A Match dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan bagi Anak Disleksia di Sekolah Dasar Penyelenggara Pendidikan Inklusif. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1149–1159.

