



Pengaruh Media Pembelajaran Animasi dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas 3 SDLB di SLB Mutiara Hati Bangsa

Nofi Yanirah¹, Lilis Suwandari²

^{1,2}Universitas Islam Nusantara, Indonesia

E-mail: yanirahnofi@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-10-07 Revised: 2025-11-13 Published: 2025-12-06 Keywords: <i>Animation; Recognizing Letters; Children with Mild Mental Retardation.</i>	This study aims to determine the effect of using animation learning media on improving the ability to recognize letters in children with mild mental disabilities. The background of this study is based on the low early literacy skills of children with mild mental disabilities, especially in recognizing letters, which requires an interesting, concrete, and multisensory learning approach. The research method used is a quasi-experiment with a one-group pretest-posttest design. The subjects of the study were 4 students with mild mental disabilities in class III of SDLB in SLB Mutiara Hati Bangsa. The data analysis techniques used were descriptive statistics and visual analysis. The results showed an increase in the average score from pretest to posttest, with an increase percentage reaching 90,75%. Based on these results, it can be concluded that animated learning media has a positive effect on improving the ability to recognize letters in children with mild mental retardation. The use of animated media is recommended as an alternative effective learning strategy to improve early literacy in children with special needs.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-10-07 Direvisi: 2025-11-13 Dipublikasi: 2025-12-06 Kata kunci: <i>Animasi; Mengenal Huruf; Anak Tunagrahita Ringan.</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi terhadap peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak tunagrahita ringan. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya kemampuan literasi awal anak tunagrahita ringan, khususnya dalam mengenal huruf, yang membutuhkan pendekatan pembelajaran yang menarik, konkret, dan multisensori. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen kuasi dengan desain one-group pretest-posttest. Subjek penelitian berjumlah 4 anak tunagrahita ringan kelas III SDLB di SLB Mutiara Hati Bangsa. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif dan analisis visual. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata dari pretest ke posttest, dengan persentase peningkatan mencapai 90,75%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi berpengaruh positif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak tunagrahita ringan. Penggunaan media animasi disarankan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan literasi awal pada anak berkebutuhan khusus.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hak dasar setiap warga negara yang telah dijamin dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Pasal 31 ayat (1) menyatakan bahwa "Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan." Tujuan utama pendidikan nasional adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, baik secara intelektual, moral, maupun keterampilan yang bermanfaat bagi diri sendiri dan masyarakat. Dalam proses pembelajaran, salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan karakteristik anak.

Anak tunagrahita ringan adalah anak dengan hambatan intelektual (IQ 50–70) yang masih bisa

belajar keterampilan akademik dan sosial dasar, namun dengan tempo lebih lambat. Mereka mengalami kesulitan berpikir abstrak, memecahkan masalah, serta hambatan dalam bahasa, motorik, dan kemampuan sosial-emosional. Dalam pembelajaran mengenal huruf, mereka kesulitan membedakan bentuk dan bunyi huruf, mengingat huruf, serta menghubungkannya dalam kata. Metode konvensional kurang efektif karena daya konsentrasi mereka rendah dan mudah bosan. Oleh karena itu, media pembelajaran animasi menjadi solusi potensial karena bersifat visual, menarik, dan interaktif. Animasi dapat menyederhanakan informasi kompleks, meningkatkan atensi, dan memungkinkan pengulangan materi secara konsisten. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media animasi dalam meningkatkan

kemampuan mengenal huruf pada anak tunagrahita ringan kelas 3 SDLB di SLB Mutiara Hati Bangsa, serta mendukung pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inklusif dan adaptif.

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran animasi terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak tunagrahita ringan kelas 3 SDLB di SLB Mutiara Hati Bangsa. Perlakuan berupa media animasi dari channel YouTube Marbel Educa Studio diberikan untuk membantu anak mengenal huruf kapital dan kecil secara menarik. Menurut Sugiyono (2017:120), "Metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel lain dengan cara melakukan pengujian atau percobaan di lapangan." Peneliti mengukur perubahan kemampuan mengenal huruf sebelum dan sesudah perlakuan.

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen kuasi. Penelitian eksperimen kuasi dipilih karena keterbatasan dalam pengontrolan variabel dan pemilihan subjek yang memiliki karakteristik khusus, yaitu anak tunagrahita ringan. Setiyadi (2018: 132) menyatakan, "Penelitian eksperimen kuasi memungkinkan peneliti untuk mengkaji hubungan sebab-akibat meskipun tidak dapat mengontrol variabel bebas secara ketat, sehingga lebih fleksibel dalam penerapannya pada kelompok yang sudah ada." Dengan pendekatan ini, peneliti dapat mengukur pengaruh media pembelajaran animasi secara efektif pada kelompok anak tunagrahita ringan.

Penelitian ini menggunakan desain one-group pretest-posttest design, yang termasuk dalam jenis penelitian eksperimen kuasi (quasi-experimental research). Desain ini hanya melibatkan satu kelompok subjek yang diberi perlakuan, dan dilakukan pengukuran kemampuan sebelum (pretest) dan sesudah perlakuan (posttest), tanpa adanya kelompok kontrol. Pemilihan desain ini mempertimbangkan keterbatasan subjek penelitian, yaitu anak-anak tunagrahita ringan yang telah tergabung dalam satu kelas khusus di SLB Mutiara Hati Bangsa, sehingga pembentukan kelompok kontrol atau pengacakan subjek tidak memungkinkan secara etis dan praktis.

Desain penelitian menggunakan one-group pretest-posttest design, yaitu pengukuran pada satu kelompok sebelum dan sesudah perlakuan

tanpa kelompok kontrol (Sugiyono, 2017:124). Campbell dan Stanley (1963:35) menyatakan desain ini cocok saat pengacakan atau kelompok kontrol tidak memungkinkan, namun pengaruh perlakuan ingin diketahui. Subjek penelitian adalah empat anak tunagrahita ringan kelas 3 SDLB di SLB Mutiara Hati Bangsa yang dipilih non-random karena keterbatasan jumlah dan alasan etis. Skema penelitian adalah O_1 (pretest) $\rightarrow X$ (perlakuan media animasi) $\rightarrow O_2$ (posttest) untuk mengukur peningkatan kemampuan mengenal huruf setelah pembelajaran.

Penelitian ini memiliki dua variabel utama: variabel independen, yaitu media pembelajaran animasi dari YouTube Marbel Educa Studio yang menampilkan huruf A-Z secara menarik melalui tampilan visual dan suara; serta variabel dependen, yaitu kemampuan mengenal huruf pada anak tunagrahita ringan. Variabel dependen diukur melalui pretest dan posttest berdasarkan indikator seperti menyebutkan, membedakan, menunjukkan, dan mengurutkan huruf (Arikunto, 2013:161).

Penelitian ini dilaksanakan di SLB Mutiara Hati Bangsa yang beralamat di jalan ki sabalanang blok sipancing desa megu cilik kecamatan weru kabupaten Cirebon jawa barat. Sekolah ini melayani peserta didik berkebutuhan khusus, termasuk tunagrahita. Subjek penelitian terdiri dari empat anak tunagrahita ringan kelas 3 SDLB, yang dipilih berdasarkan kriteria kesulitan mengenal huruf dan kemampuan berinteraksi. Subjek terdiri dari dua laki-laki (ZN dan SF) dan dua perempuan (AN dan MI), yang akan diberikan perlakuan berupa media pembelajaran animasi.

Instrumen penelitian meliputi soal pretest dan posttest serta lembar observasi aktivitas belajar. Soal terdiri dari 10 butir yang mengukur kemampuan menyebut, membedakan, dan mengurutkan huruf kapital dan kecil. Penilaian diberikan skor 1 untuk jawaban benar dan 0 untuk salah. Observasi mencatat keterlibatan anak selama pembelajaran, seperti perhatian, antusiasme, dan respon terhadap instruksi, dengan skala 1-4.

Data dikumpulkan melalui tes pretest dan posttest untuk mengukur perubahan kemampuan mengenal huruf sebelum dan sesudah perlakuan. Selain itu, dokumentasi digunakan sebagai data pendukung, seperti catatan pembelajaran dan hasil evaluasi anak. Teknik ini memperkuat hasil eksperimen dan memberikan gambaran menyeluruh tentang proses belajar anak.

Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan secara kuantitatif menggunakan pendekatan statistik deskriptif dan analisis visual, mengingat bentuk penelitiannya adalah eksperimen kuasi dengan desain one-group pretest-posttest design dan subjek berjumlah kecil. Analisis Statistik Deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data hasil pretest dan posttest dalam bentuk angka-angka statistik seperti skor rata-rata (mean), selisih skor, persentase peningkatan nilai dan rentang skor maksimum dan minimum. Teknik ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak tunagrahita ringan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak tunagrahita ringan kelas 3 SDLB di SLB Mutiara Hati Bangsa. Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan sebagian besar anak tunagrahita ringan dalam mengenal, menyebut, dan membedakan huruf-huruf abjad, baik huruf kapital maupun huruf kecil. Salah satu penyebab utama adalah kurangnya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik belajar mereka, yang membutuhkan pendekatan visual, menarik, dan bersifat berulang. Penelitian ini menggunakan media animasi pembelajaran dari channel YouTube Marbel Educa Studio, yang menyajikan materi pengenalan huruf A-Z secara interaktif dengan animasi yang berwarna, suara pelafalan yang jelas, serta pengulangan yang membantu daya ingat anak. Media ini dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan belajar anak berkebutuhan khusus, khususnya anak tunagrahita ringan yang cenderung memiliki hambatan dalam daya ingat, atensi, dan konsentrasi. Penelitian ini dilaksanakan di SLB Mutiara Hati Bangsa. SLB ini merupakan sekolah luar biasa yang melayani anak-anak dengan berbagai kebutuhan khusus, termasuk anak tunagrahita ringan. Pengambilan data dilakukan selama 8 hari pertemuan dalam rentang waktu dua minggu efektif, dan seluruh kegiatan pembelajaran serta pengukuran dilakukan di kelas 3 SDLB tempat subjek belajar. Penelitian dilaksanakan dengan desain eksperimen kuasi menggunakan pendekatan one-group pretest-posttest design. Rincian selama 8 kali pertemuan ini.

Pada pertemuan pertama, dilakukan pengukuran kemampuan awal anak dalam mengenal huruf. Tes terdiri dari 10 soal sederhana yang mencakup pengenalan huruf besar dan huruf kecil A-Z, serta penyebutan huruf secara lisan atau tulisan. Nilai pretest ini menjadi acuan dasar untuk membandingkan efektivitas media pembelajaran setelah diberikan perlakuan. Hari kedua hingga ketujuh dilaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran animasi. Materi disusun secara bertahap untuk mempermudah anak dalam memahami bentuk huruf besar dan kecil. Setiap sesi berlangsung selama 30-40 menit, pada hari kedua anak dikenalkan dengan huruf besar (kapital) dari A hingga J, sambil menirukan bentuk dan penyebutannya dari animasi. Anak juga diajak menunjuk huruf-huruf tersebut sesuai perintah, Materi hari ketiga melanjutkan pengenalan huruf kapital dari K sampai Z anak menonton animasi, kemudian melatih anak menyebut dan menunjuk. Pada pertemuan keempat, anak belajar mengenal huruf kecil a sampai j. Fokus pada perbedaan bentuk huruf kecil dibandingkan huruf kapital. Hari kelima dilanjutkan dengan huruf kecil dari k hingga z. Anak dikenalkan bentuk visualnya melalui animasi dan berlatih menyebut serta membedakan huruf dengan huruf kapital yang sudah dipelajari sebelumnya. Hari ke enam anak diajak untuk membedakan bentuk huruf besar dan kecil dari seluruh alfabet (A-Z) melalui animasi. Pada hari ketujuh dilakukan pengulangan dan review seluruh huruf A-Z, baik besar maupun kecil. Pada hari terakhir, dilakukan posttest yang sama seperti saat pretest, yaitu terdiri dari 10 soal sederhana mencakup pengenalan, penyebutan, dan pembeda huruf kapital dan huruf kecil. Hasil posttest ini digunakan untuk menilai apakah terdapat peningkatan kemampuan anak setelah pembelajaran dengan media animasi. Adapun data hasil penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Hasil Pretest dan Posttest

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran animasi terhadap peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak tunagrahita ringan. Desain yang digunakan adalah one-group pretest-posttest design, yang mana semua subjek mendapatkan perlakuan tanpa adanya kelompok kontrol. Sebanyak empat peserta didik kelas 3 SDLB SLB Mutiara Hati Bangsa menjadi subjek dalam

penelitian ini. Setiap peserta mengikuti tes awal (pretest) sebelum perlakuan diberikan, kemudian mengikuti pembelajaran menggunakan media animasi sebagai intervensi, dan selanjutnya diberikan tes akhir (posttest) untuk mengukur perkembangan kemampuan mereka. Adapun hasil yang diperoleh dapat dilihat pada tabel berikut:

No	Inisial	Pretest (O ₁)	Posttest (O ₂)	Skor Gain (O ₂ - O ₁)	Persentase Peningkatan (%)
1.	ZN	4 (40%)	6 (60%)	2	50%
2.	SF	3 (30%)	7 (70%)	4	133%
3.	AN	5 (50%)	9 (90%)	4	80%
4.	MI	2 (20%)	4 (40%)	2	100%

Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh anak mengalami peningkatan kemampuan mengenal huruf setelah diberikan perlakuan berupa media pembelajaran animasi, meskipun dengan tingkat perkembangan yang berbeda-beda. ZN memperoleh nilai pretest sebesar 4 (40%) dan meningkat menjadi 6 (60%) pada posttest, dengan skor gain 2 poin dan persentase peningkatan sebesar 50%. Peningkatan ini mencerminkan bahwa media animasi berperan sebagai penguat pemahaman yang sudah dimiliki ZN sebelumnya. SF menunjukkan peningkatan yang paling signifikan, dari 3 (30%) menjadi 7 (70%), dengan skor gain sebesar 4 poin dan persentase peningkatan 133%, yang menunjukkan bahwa media animasi sangat efektif bagi peserta dengan kemampuan awal rendah karena mampu menarik perhatian dan mempermudah proses visualisasi huruf. AN juga mengalami peningkatan yang tinggi dari 5 (50%) menjadi 9 (90%) dengan skor gain 4 poin dan persentase peningkatan 80%, yang menandakan bahwa media animasi membantu mengoptimalkan potensi belajar anak yang sudah memiliki kesiapan kognitif baik. Sementara itu, MI yang memiliki nilai awal paling rendah yaitu 2 (20%) berhasil meningkatkan kemampuannya menjadi 4 (40%) dengan skor gain 2 poin dan persentase peningkatan sebesar 100%, menunjukkan bahwa media animasi dapat menjadi stimulus yang efektif dalam membangun kemampuan dasar pada anak dengan hambatan belajar yang lebih berat. Secara keseluruhan, hasil ini membuktikan bahwa media animasi tidak hanya mampu meningkatkan hasil

belajar secara umum, tetapi juga memberikan manfaat khusus sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan awal masing-masing anak tunagrahita ringan.

2. Hasil Observasi Aktivitas Belajar

Observasi aktivitas belajar adalah suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati secara langsung perilaku dan keterlibatan anak selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam konteks penelitian ini, observasi aktivitas belajar bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang lebih lengkap tentang bagaimana anak berinteraksi dengan media pembelajaran animasi serta sejauh mana media tersebut mampu mempengaruhi fokus, respons, dan partisipasi aktif anak dalam kegiatan belajar mengenal huruf. Melalui observasi, peneliti dapat menilai aspek-aspek penting seperti tingkat perhatian anak terhadap tayangan animasi, kemampuan mereka dalam mengikuti instruksi atau menjawab pertanyaan yang diberikan, serta minat dan motivasi belajar yang muncul selama proses pembelajaran. Berikut adalah hasil pengamatan aktivitas belajar anak:

No	Aspek yang Diamati	Keterangan
1.	Anak memperhatikan tayangan animasi dengan focus	Sering memperhatikan tayangan animasi dengan cukup baik. Mereka tampak tertarik pada tampilan visual dan suara yang disajikan
2.	Anak mampu menjawab pertanyaan atau mengikuti instruksi guru dengan baik	Kadang-kadang respon anak terhadap instruksi guru atau pertanyaan belum stabil.
3.	Anak menunjukkan antusiasme selama proses pembelajaran	Sering terlihat antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media animasi.
4.	Anak aktif dalam mencoba atau menunjukkan huruf yang diminta oleh guru/animasi	Kadang-kadang terlibat langsung saat diminta menunjukkan atau menyebutkan huruf.
5.	Anak menunjukkan minat terhadap materi yang disampaikan melalui animasi	Sering menunjukkan minat terhadap isi materi yang disampaikan melalui animasi.

B. Pembahasan

Berdasarkan penelitian di SLB Mutiara Hati Bangsa, media pembelajaran animasi berpengaruh positif meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak tunagrahita ringan kelas 3 SDLB, terbukti dari peningkatan nilai pretest ke posttest pada semua subjek. Meskipun peningkatan tiap anak berbeda, media animasi efektif membantu mereka mengenali, menyebut, dan membedakan huruf kapital dan kecil sesuai kemampuan masing-masing. Media ini sesuai dengan kebutuhan belajar anak tunagrahita ringan yang lebih mudah memahami informasi melalui stimulasi visual dan auditori, seperti yang dijelaskan Somantri (2006:120) bahwa “anak tunagrahita ringan membutuhkan stimulus pembelajaran konkret dan menarik secara visual.”

Karakteristik media animasi yang menyajikan warna, suara pelafalan, serta pengulangan konten secara konsisten sangat membantu proses pemahaman anak terhadap bentuk dan nama huruf. Hal ini tampak pada peningkatan signifikan yang dicapai oleh subjek seperti SF dan AN, yang menunjukkan bahwa anak dengan kemampuan awal rendah maupun sedang dapat mengalami kemajuan bermakna apabila diberikan metode pembelajaran yang sesuai.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Fraenkel dan Wallen (2009: 267), yang menyatakan bahwa “Dalam pendidikan anak berkebutuhan khusus, media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik kognitif siswa sangat diperlukan agar proses belajar berlangsung efektif.” Dalam hal ini, media animasi memainkan peran penting dalam menjembatani kebutuhan belajar anak tunagrahita ringan.

Selain data kuantitatif pretest dan posttest, hasil observasi menunjukkan bahwa media animasi meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dengan fokus, antusiasme, dan minat yang tinggi terhadap materi. Meski beberapa aspek seperti mengikuti instruksi masih “kadang-kadang,” hal ini mencerminkan kebutuhan anak tunagrahita ringan akan pendekatan pembelajaran yang bertahap, sabar, dan konsisten. Makmun (2011:157) menyatakan bahwa anak tunagrahita ringan memerlukan pembelajaran berulang dan penuh kesabaran karena keterbatasan konsentrasi dan ingatan.

Media animasi efektif meningkatkan hasil belajar kognitif sekaligus membentuk perilaku belajar yang aktif dan positif pada anak

berkebutuhan khusus. Dukungan visual dan audio yang berulang memperkuat memori, minat, dan fokus anak. Arikunto (2013:161) menyatakan bahwa “peningkatan hasil belajar terjadi jika media pembelajaran mampu menstimulasi dan mempertahankan perhatian peserta didik.” Oleh karena itu, media animasi direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran yang efektif dan adaptif untuk anak tunagrahita ringan, khususnya dalam pengembangan literasi awal seperti mengenal huruf.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian di SLB Mutiara Hati Bangsa terhadap empat anak tunagrahita ringan kelas 3 SDLB dengan desain one-group pretest-posttest menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan mengenal huruf. Seluruh subjek mengalami peningkatan skor posttest dibanding pretest, baik dari nilai gain maupun persentase peningkatan.

Media animasi efektif membantu anak mengenali, menyebutkan, dan membedakan huruf kapital dan kecil melalui pendekatan visual-auditori yang menarik, dengan dukungan warna, suara jelas, dan pengulangan materi. Selain itu, hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan fokus, antusiasme, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan demikian, media animasi dapat menjadi alternatif metode pembelajaran literasi awal yang tepat bagi anak berkebutuhan khusus.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar guru SLB menggunakan media animasi secara rutin dan terstruktur dalam pembelajaran dasar seperti pengenalan huruf, karena terbukti efektif meningkatkan perhatian dan kemampuan kognitif siswa. Sekolah diharapkan menyediakan fasilitas pendukung seperti proyektor, speaker, dan akses internet agar media animasi dapat digunakan secara optimal. Orang tua juga dapat mendukung proses belajar anak di rumah melalui media animasi yang mudah diakses, seperti video edukatif atau aplikasi interaktif. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol dan sampel lebih besar agar hasil lebih valid dan dapat digeneralisasi.

DAFTAR RUJUKAN

- Aisyah, M. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Tunagrahita. *Jurnal Pendidikan Inklusi*, 5(2), 123-134.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, hlm. 161.
- Fitriani, D., & Rani, M. (2020). Pembelajaran Anak Tunagrahita Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Evaluasi dan Implementasi. *Jurnal Pendidikan Inklusif*, 7(1), 41-54.
- Kusumawati, R. (2018). *Pemanfaatan Media Animasi Dalam Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta Press.
- Kurniawan, A., & Setiawan, I. (2022). Efektivitas Media Animasi Dalam Pembelajaran Literasi Anak Tunagrahita: Sebuah Tinjauan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 16(2), 89-101.
- Mardiyana, A. (2019). *Anak Berkebutuhan Khusus: Pengertian dan Perkembangannya*. Yogyakarta: Penerbit Pendidikan.
- Makmun, A. S. (2011). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, hlm. 157.
- Prasetyo, A., & Sudirman, S. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Dalam Pengajaran Huruf Untuk Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 17(1), 18-30.
- Rakhmawati, I. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi dalam Pembelajaran Matematika Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 9(3), 22-30.
- Sari, R., & Wulandari, A. (2019). Pengaruh Pembelajaran Interaktif Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Tunagrahita. *Jurnal Pendidikan Anak Tunagrahita*, 4(1), 45-56.
- Setiyadi, B. (2018). *Metode Penelitian Kuasi Eksperimen: Konsep dan Aplikasinya dalam Pendidikan*. Jakarta: Penerbit Universitas.
- Somantri, S. (2006). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: Refika Aditama, hlm. 120.
- Sutrisno, H. (2017). Pentingnya Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran Anak Tunagrahita. *Jurnal Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*, 12(2), 45-55.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syaiful, M. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Pendidikan Inklusif*, 10(2), 85-95.
- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Pendidikan dalam Konstitusi (1945). Pasal 31 Ayat (1) dan Pasal 31 Ayat (2). Jakarta: Sekretariat Negara.
- Yunita, D. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Animasi dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1), 70-80.