

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf-Huruf Abjad Menggunakan Video Pembelajaran Animasi Interaktif bagi Anak Disabilitas Intelektual Ringan

Mia Audina^{1}, Johandri Taufan²*
^{1,2}Universitas Negeri Padang, Indonesia
Email: miaaudina506@gmail.com

Kata kunci:

Huruf Abjad, Video Pembelajaran, Animasi Interaktif, Disabilitas intelektual ringan

ABSTRACT

This study was prompted by the issue of a child with mild intellectual disabilities who was unable to recognize letters despite being in grade IV. The aim of the study was to assess the improvement in letter recognition for children with mild intellectual disabilities in grade IV at SLB Insan Mulia Payakumbuh after using interactive animated learning videos. This research is experimental, employing a single subject research method or Single Subject Research (SSR) with an A-B design. The subjects were children with mild intellectual disabilities in grade IV at SLB Insan Mulia Payakumbuh. Results indicated that during the baseline condition (A1), the outcomes were 20%, 20%, 20%, and 20%. In the intervention condition (B), the results improved to 30%, 30%, 35%, 35%, 40%, 40%, 60%, 80%, 80%, and 80%. Data analysis revealed that the ability to recognize letters of the alphabet in children with mild intellectual disabilities improved after using the interactive animated learning videos.

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada masalah seorang anak dengan disabilitas intelektual ringan yang belum mampu mengenal huruf meskipun sudah berada di kelas IV. Tujuan penelitian adalah untuk mengevaluasi peningkatan kemampuan mengenal huruf-huruf abjad pada anak dengan disabilitas intelektual ringan di kelas IV SLB Insan Mulia Payakumbuh setelah menggunakan video pembelajaran animasi interaktif. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen dengan metode subjek tunggal atau Single Subject Research (SSR) dan desain A-B. Subjek penelitian adalah anak disabilitas intelektual ringan di kelas IV SLB Insan Mulia Payakumbuh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kondisi baseline (A1), hasilnya adalah 20%, 20%, 20%, 20%, sementara pada kondisi intervensi (B) diperoleh hasil 30%, 30%, 35%, 35%, 40%, 40%, 60%, 80%, 80%, 80%. Berdasarkan analisis data, penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf-huruf abjad pada anak disabilitas intelektual ringan meningkat setelah penggunaan *video pembelajaran animasi interaktif*.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License. This license lets others remix, tweak, and build upon your work even for commercial purposes, as long as they credit you and license their new creations under the identical terms ©2018 by author and Universitas Negeri Padang.

Pendahuluan

Anak berkebutuhan khusus merujuk pada anak mengalami kesulitan dalam aspek fisik, mental intelektual, sosial, atau emosional. Anak disabilitas intelektual merupakan individu yang memiliki tingkat kecerdasan jauh lebih rendah dibandingkan anak-anak dengan kecerdasan normal. Keterlambatan kecerdasan ini menyebabkan berbagai kesulitan bagi anak dalam memenuhi kebutuhan mereka. Beberapa dari mereka mungkin hanya memenuhi sebagian dari kebutuhan mereka bahkan kurang, tergantung tingkat kesulitan yang di hadapi serta seberapa besar perhatian diberikan oleh lingkungan sekitar (Widiastuti & Winaya, 2019).

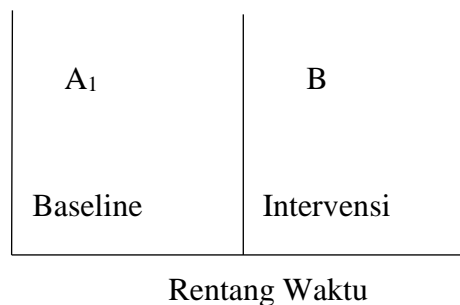
Membaca merupakan kebutuhan dasar dan aspek penting dalam pendidikan sekolah. Proses

membaca terbagi menjadi dua tahap: tahap awal dan tahap lanjut. Pada tahap awal, anak mulai dengan mengenal huruf, yang kemudian memungkinkan mereka untuk bergerak ke tahap membaca kata-kata dan kalimat (Taufan et al., 2020). Kemampuan bahasa mereka sangat bergantung pada kemampuan mengenal huruf, dapat diukur dari kemampuannya menyebutkan bunyi serta nama setiap huruf abjad. Menurut studi pendahuluan, ditemukan bahwa anak disabilitas intelektual ringan kelas IV/C berinisial A, berusia 11 tahun yang merupakan siswa di SLB Insan Mulia Payakumbuh, dimana anak mengalami kesulitan mengenali, melafalkan huruf abjad, dan mengeja kombinasi huruf dengan suku kata konsonan. A juga menunjukkan keraguan dalam melafalkan huruf-huruf tersebut

Metode

Penelitian ini adalah jenis eksperimen yang menerapkan metode penelitian subjek tunggal atau *Single Subject Research (SSR)*. Pelaksanaannya melibatkan tes kemampuan mengenal huruf abjad, termasuk kemampuan menyebutkan huruf serta mengeja kombinasi huruf pada suku kata konsonan hingga hasil diperoleh stabil. Subjek penelitian ialah anak disabilitas intelektual ringan kelas IV SLB Insan Mulia Payakumbuh bernama A, diketahui mengalami kesulitan dalam mengenali huruf-huruf abjad.

Alat pengumpulan data pada penelitian berupa daftar periksa (*checklist*), memiliki dua kategori penilaian: mampu dan tidak mampu. Peserta didik diberikan nilai 1 jika menunjukkan kemampuan, sedangkan nilai 0 diberikan jika tidak mampu. Alat dirancang berdasarkan indikator yang dipelajari selama penelitian. Teknik analisis digunakan yaitu analisis data visual dengan memasukkan data ke grafik. Penelitian juga dirancang pada desain A1-B. Grafik di bawah ini menunjukkan:

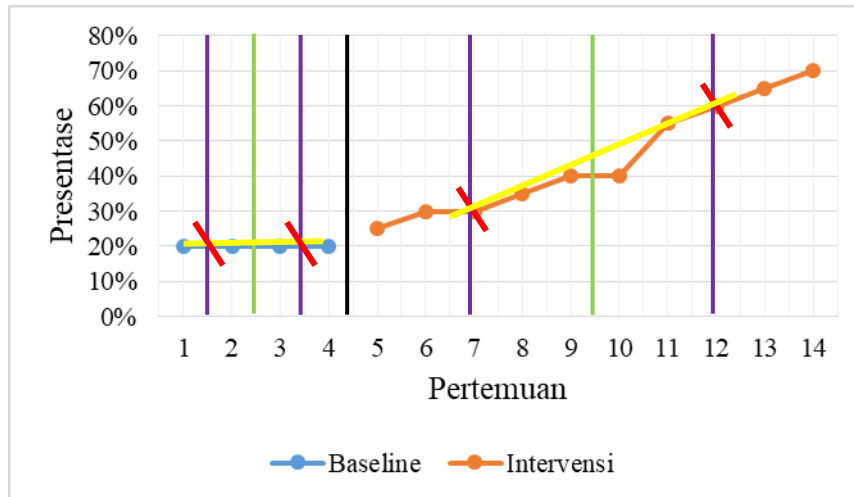


Bagan 1. Desain A-B

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Selama penelitian, peneliti melakukan sejumlah 14 penilaian dalam dua kondisi berbeda: fase *baseline* (A1) dan fase intervensi (B). Pada fase (A1), pengamatan dilakukan dalam 4 pertemuan, dari 22 Juni hingga 25 Juni 2024, dengan hasil data menunjukkan skor kegiatan anak sebesar 20% setiap pertemuan. Sementara itu, fase (B) melibatkan 10 pertemuan, dari 26 Juni hingga 5 Juli 2024, yang memberikan perlakuan menggunakan *video pembelajaran animasi interaktif*. Data menunjukkan peningkatan skor kegiatan anak, dengan nilai 25%, 30%, 30%, 35%, 40%, 40%, 55%, 60%, 65%, dan 70%. Data tersebut kemudian dianalisis dalam bentuk grafik visual. Metode *split middle* digunakan untuk menentukan kecenderungan arah, dengan estimasi kecenderungan arah ditentukan oleh *midrate*

setiap fase. Metode ini bertujuan untuk menggambarkan perubahan perilaku anak yang stabil dan meningkat. Grafik 1 menunjukkan estimasi kecenderungan arah:



Grafik 1. Perkiraan Kecenderungan Arah

- Keterangan:**
- Data Baseline (A1) = —
 - Data Intervensi (B) = —
 - Perubahan Fase atau Kondisi = —
 - Estimasi Kecenderungan Arah = —
 - Split Middle = —
 - Middate (2a) = —
 - Midrate (2b) = —

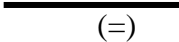

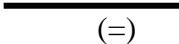
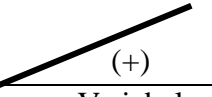
Grafik di atas menunjukkan fase (A) saat 4 kali pengamatan, memperlihatkan data yang konsisten yaitu 20%, menandakan kestabilan data pada kondisi tersebut, kecenderungan arah menunjukkan pola stabil (=), tanpa adanya perubahan yang signifikan. Sebaliknya, sesi (B) dilakukan dalam 10 kali pertemuan, menghasilkan hasil tidak stabil, dengan skor akhir mencapai 70%, serta menggambarkan pola peningkatan (+) Oleh karena itu, ringkasan umum mengenai penurunan stabilitas kemampuan mengenal huruf-huruf abjad dalam berbagai situasi dapat dilihat pada tabel 1.:

Tabel 1. Rekapitulasi Kecenderungan Stabilitas

No.	Kecenderungan Stabilitas	Kondisi	
		A1	B
1.	Rentang Stabilitas	3	10,5
2.	Mean Level	20	45
3.	Batas Atas	21,5	50,25
4.	Batas Bawah	18,5	39,75
5.	Presentase Stabilitas	100%	29%

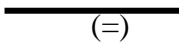
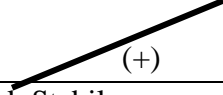
Proses pencarian informasi dilihat dari pengulangan informasi yang sama. Pada fase pertama, urutan hasil informasi menunjukkan pola datar, sedangkan pada fase kedua terjadi peningkatan. Hasil analisis mengenai kondisi ini dapat ditemukan pada tabel 2:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Analisis dalam Kondisi

No.	Kondisi	A1	B
1.	Panjang Kondisi	4	10
2.	Estimasi Kecenderungan Arah	 (=)	 (+)
3.	Kecenderungan Stabilitas	100% (Stabil)	20% (Tidak Stabil)
4.	Kecenderungan Jejak Data	 (=)	 (+)
5.	Level Stabilitas dan Rentang	Variabel 20%-20%	Variabel 25%-70%
6.	Level; Perubahan	20-20 (= 0)	25-70 (+ 45)

Hasil analisis untuk kondisi ini mencakup evaluasi berbagai variabel, perubahan kecenderungan arah, kestabilan kecenderungan, tingkat perubahan, serta *overlap* data. Temuan dari analisis antar kondisi dapat ditemukan di tabel 3:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Analisis Antar Kondisi

No.	Kondisi	A1/B	
1.	Jumlah Variabel yang Diubah	1	
2.	Perubahan Kcenderungan Arah dan Efeknya	 (=)	 (+)
3.	Perubahan Kecenderungan Stabilitas	Stabil-Tidak Stabil	
4.	Level Perubahan	25%-20% = 5%	
5.	Presentase <i>overlap</i>	0	

Dari tabel 3 di atas, persentase *overlap* data antara dua fase adalah 0%. Semakin kecil *overlap* data, semakin baik pengaruh intervensi terhadap perubahan perilaku. Oleh karena itu, disimpulkan kemampuan mengenal huruf-huruf abjad pada anak disabilitas intelektual ringan meningkat setelah diberikan intervensi.

Persamaan antara hasil penelitian dan tujuan penelitian adalah untuk mengevaluasi kemajuan anak dalam mengenal huruf-huruf abjad, termasuk mengenali dan melafalkan huruf-huruf seperti e, f, g, j, l, m, n, r, u, v, serta mengeja kombinasi huruf dengan suku kata konsonan, seperti elang, flamingo, gajah, jam, lilin, monyet, nanas, ransel, unta, dan vas. Penelitian ini dilakukan dalam 14 sesi di rumah anak, terdiri dari dua fase: fase *baseline* (A1) dengan 4 pertemuan menunjukkan hasil stabil dengan

persentase 100%, dan fase intervensi dengan 10 pertemuan menunjukkan hasil tidak stabil dengan persentase 20%.

Analisis data menunjukkan peningkatan kemampuan anak dengan disabilitas intelektual ringan dalam mengenal huruf-huruf abjad setelah penggunaan video pembelajaran animasi interaktif yang telah dimodifikasi. Video ini dirancang berdasarkan teori pengenalan huruf, membantu anak mengenali dan melafalkan huruf-huruf seperti e, f, g, j, l, m, n, r, u, dan v. Anak juga mampu mengenali dan mengeja kombinasi huruf dengan suku kata konsonan, seperti pada kata elang, flamingo, gajah, jam, lilin, monyet, nanas, ransel, unta, dan vas. Media ini meliputi dua materi utama: pengenalan dan pelafalan huruf, serta pengenalan dan pengejaan kombinasi huruf. Desain yang menarik dan tambahan suara dalam video dirancang untuk memotivasi anak dalam pembelajaran.

Penggunaan video animasi untuk anak dengan disabilitas intelektual ringan disesuaikan dengan prinsip-prinsip pembelajaran yang sesuai untuk mereka. Prinsip ini mencakup penyesuaian berdasarkan kebutuhan spesifik anak serta melibatkan partisipasi aktif orang tua dan guru yang mendampingi anak selama sesi pembelajaran. Video animasi memiliki keuntungan karena dapat diputar ulang, mendukung prinsip pembelajaran remedial melalui pengulangan materi untuk hasil yang lebih efektif. Keuntungan lain termasuk kemampuannya menyampaikan pesan pembelajaran secara menyeluruh, menarik perhatian anak, menghindari kebosanan, dan membuat proses belajar lebih menyenangkan. Video animasi juga mempermudah penyerapan materi pembelajaran dan dapat diputar kembali sesuai kebutuhan.

Analisis data menunjukkan media *video pembelajaran animasi interaktif* secara efektif meningkatkan kemampuan anak dengan disabilitas intelektual ringan dalam mengenal huruf-huruf abjad. Hal ini didukung oleh persentase overlap data mencapai 0%, yang menandakan dampak positif dari intervensi. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Annisa Tinova dan Ardisal (2023), berjudul 'Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Konsonan Menggunakan Video Animasi pada Siswa Tunagrahita Ringan di Kelas V SLB Hikmah Miftahul Jannah Padang.' Penelitian tersebut menunjukkan bahwa meskipun kemampuan awal siswa rendah, penggunaan video animasi dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan mengenal huruf konsonan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwasananya *video pembelajaran animasi interaktif* terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak dengan disabilitas intelektual ringan.

Kesimpulan

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen Single Subject Research untuk menilai peningkatan kemampuan anak dengan disabilitas intelektual ringan kelas IV di SLB Insan Mulia Payakumbuh dalam mengenal huruf-huruf abjad dan mengeja kombinasi huruf dengan video pembelajaran animasi interaktif. Hasil analisis data menunjukkan penggunaan video animasi berhasil meningkatkan kemampuan tersebut, dengan hasil baseline (A1) sebesar 20% dan meningkat selama sesi intervensi (B) menjadi 25% hingga 70%. Selain itu, video animasi juga meningkatkan motivasi belajar anak. Data dari 14 sesi penelitian mengungkapkan efek positif dari penggunaan media video pembelajaran animasi interaktif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf-huruf abjad. Dengan demikian, media video pembelajaran animasi interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf-huruf abjad pada anak dengan disabilitas intelektual ringan di kelas IV

SLB Insan Mulia Payakumbuh. Namun, penelitian ini masih memiliki beberapa kekurangan baik dari segi penulisan maupun hasil penelitian. Oleh karena itu, kami mengharapkan adanya kolaborasi antara sekolah, guru, dan orang tua untuk bekerja sama membantu anak mempelajari huruf-huruf abjad.

Daftar Rujukan

- Asmayanti, A., Budiyono, H., & Syuhada, S. (2022). Penggunaan Media Video Berbasis Poowton pada Pembelajaran Tematik untuk Siswa Tunagrahita di Sekolah Luar Biasa. *Ranah Research : Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 4(3), 231–241. <https://doi.org/10.38035/rrj.v4i3.488>
- Damayanti, R., & Yuanta, F. (n.d.). *ISSN 2548-9119 Media Animasi Interaktif untuk Meningkatkan Minat Baca Anak*. 1–8.
- Fauzaturrohmah, Z. S., & Christiana, E. (2016). Pengaruh Permainan Berburu Harta Karun Abc Modifikasi Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A2. *Jurnal: PAUD Teratai*, 5(2), 129–133.
- Herik, E., Mohammad Sah, M., Mikarna Kaimuddin, S., Sriwaty Sunarjo, I., & Fajriah, L. (2022). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Mengenal Huruf Dan Angka Bagi Anak Tunagrahita. *Amal Ilmiah : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 61–69.
- Ibnu haris. (2015). Efektivitas Teknik Mnemonic Terhadap Pengenalan Huruf Pada Anak Kelompok A TK Aisyiyah Trangsan 1 Gatak Sukoharjo. *Analisi Teknologi Acceptance Model (TAM) Terhadap Tingkat Penerimaan e -Learning Pada Kalangan Mahasiswa*, 3(2), 54–67. <http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf>
- Maulidiyah, F. N. (2020). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan*, 29(2), 93–100. <https://doi.org/10.32585/jp.v29i2.647>
- Mazidah, N., & Khamim Zarkasih Putro. (2023). Pengenalan Huruf Abjad Melalui Tutar Bahasa pada Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 5(1), 145–149. <https://doi.org/10.35473/ijec.v5i1.1953>
- Munir, Setiawan, W., Nugroho, E. P., Kusnendar, J., & Wibawa, A. P. (2018). The effectiveness of Multimedia in Education for Special Education (MESE) to improve reading ability and memorizing for children with intellectual disability. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 13(8), 254–263. <https://doi.org/10.3991/ijet.v13i08.8291>
- Nurcholis, F. A., & Nur, A. (2018). Pengaruh Mobile Application Marbel Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Tunagrahita Ringan Kelas Ii Di Slb Negeri Wonogiri. *Jpk: Jurnal Pendidikan Khusus*, 13(2), 41–56.
- Rahmadani, D., & Kasiyati. (2023). Efektivitas Mengenal Huruf Vokal Menggunakan Media Pembelajaran Pin Activity Pada Anak Tunagrahita Ringan. *JUPPEKhu*, 11(2), 1–8.
- Salma Fauziyah, U., & Sri Nugraheni, A. (2021). Mengenalkan Huruf Abjad Pada Anak Tuna Grahita Ringan Dengan Metode Pembelajaran Visuomotor. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 116–129. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i2.14022>
- Sanusi, R., Dianasari, E. L., Khairiyah, K. Y., & Chairudin, R. (2020). Pengembangan Flashcard Berbasis Karakter Hewan untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(2), 37. <https://doi.org/10.30734/jpe.v7i2.745>

- 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. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.521>
- Tinova, A., & Ardisal, A. (2023). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Konsonan Menggunakan Video Animasi pada Siswa Tunagrahita Ringan di Kelas V SLB Hikmah Miftahul Jannah Padang. *Jurnal Pendidikan*, 32(2), 207–216. <https://doi.org/10.32585/jp.v32i2.3817>
- Widiastuti, N. L. G. K., & Winaya, I. M. A. (2019). Prinsip khusus dan jenis layanan pendidikan bagi anak tunagrahita. *Jurnal Santiaji Pendidikan (JSP)*, 9(2).
- Yosiani, N. (2014). Relasi karakteristik anak tunagrahita dengan pola tata ruang belajar di sekolah luar biasa. *E-Journal Graduate Unpar*, 1(2), 111–124.
- .