

PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HURUF VOKAL PADA SISWA DISABILITAS INTELEKTUAL RINGAN KELAS IV

Elisabeth Lusitania Ledu¹, Nostalgianti Citra Prystiananta²,
Arifah Nurhadiyati³
Universitas PGRI Argopuro Jember^{1,2,3}
ledutania37@gmail.com¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media video animasi terhadap kemampuan mengenal huruf vokal (a, i, u, e, o) pada siswa disabilitas intelektual ringan kelas IV di SLB Negeri Jember. Metode penelitian yang digunakan adalah Single Subject Research (SSR) dengan desain A-B, terdiri dari dua fase yaitu fase baseline (A) sebanyak 5 sesi dan fase intervensi (B) sebanyak 8 sesi. Hasil analisis dalam kondisi menunjukkan bahwa fase baseline memiliki skor persentase 35%–50% dengan mean level sebesar 42% dan rentang stabilitas sebesar $\pm 3,7$. Data yang berada dalam rentang stabilitas hanya 1 dari 5 sesi, yaitu 20%, sehingga data pada fase baseline dinyatakan tidak stabil. Pada fase intervensi, skor persentase meningkat dari 45% hingga 85%, dengan mean level sebesar 68,7% dan rentang stabilitas $\pm 6,3$. Data dalam rentang stabilitas hanya 2 dari 8 sesi atau 25%, sehingga fase intervensi juga dinyatakan tidak stabil. Meskipun kedua fase menunjukkan kondisi tidak stabil berdasarkan kriteria ($< 80\%$), terdapat peningkatan level kemampuan yang signifikan dari fase A ke fase B, yakni dari skor tertinggi 50% menjadi 85%, serta adanya perubahan level positif sebesar +20. Tidak ditemukan overlap data (0%), yang memperkuat pengaruh intervensi terhadap perubahan perilaku target. Simpulan, media video animasi terbukti memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan mengenal huruf vokal pada peserta didik disabilitas intelektual ringan. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan media visual-interaktif seperti video animasi dalam proses pembelajaran khusus di SLB.

Kata Kunci: video animasi, huruf vokal, disabilitas intelektual

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of animated video media on the ability to recognize vowels (a, i, u, e, o) in fourth-grade students with mild intellectual disabilities at Jember State Special Needs School. The research method employed is Single Subject Research (SSR) with an A-B design, consisting of two phases: the baseline phase (A), comprising five sessions, and the intervention phase (B), comprising eight sessions. The results of the analysis in the conditions show that the

baseline phase has a percentage score of 35%–50% with a mean level of 42% and a stability range of ± 3.7 . The data within the stability range is only 1 out of 5 sessions, or 20%, so the data in the baseline phase is declared unstable. In the intervention phase, the percentage score increased from 45% to 85%, with a mean level of 68.7% and a stability range of ± 6.3 . The data in the stability range is only 2 out of 8 sessions, or 25%, so the intervention phase is also declared unstable. Although both phases exhibited unstable conditions based on the criteria ($< 80\%$), there was a significant increase in ability levels from Phase A to Phase B, from a high score of 50% to 85%, as well as a positive level change of +20. No overlap in data (0%) was found, which strengthens the intervention's influence on changing the target behavior. In conclusion, animated video media has been shown to have a positive effect on improving vowel recognition skills in students with mild intellectual disabilities. This study recommends the use of visual-interactive media such as animated videos in special education learning at special needs schools (SLB).

Keywords: Animated Video, Vowels, Intellectual Disability

PENDAHULUAN

Disabilitas intelektual atau yang sering dikenal dengan retardasi mental adalah disabilitas yang dicirikan dengan adanya keterbatasan signifikan baik dalam fungsi intelektual (kapasitas mental umum, seperti belajar, menalar, berpakaian, makan, komunikasi, menyelesaikan masalah) maupun tingkah laku adaptif yang meliputi banyak keterampilan sosial dan praktis sehari-hari, dan terjadi pada usia sebelum 18 tahun. Menurut International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problem (ICD-10), disabilitas intelektual adalah suatu keadaan perkembangan mental yang terhenti atau tidak lengkap, yang terutama ditandai oleh adanya keterbatasan (impairment) keterampilan (kecakapan, skills) selama masa perkembangan, sehingga berpengaruh pada semua tingkat inteligensia yaitu kemampuan kognitif, bahasa, motorik dan sosial.

Mengenal huruf merupakan kegiatan yang melibatkan unsur auditori (pendengaran) dan visual (pengamatan). Kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari aspek pengembangan bahasa yang perlu dikembangkan. Pembelajaran untuk peserta didik disabilitas intelektual sedang dalam bidang akademik disusun sedemikian rupa yang mencakup keterampilan membaca. Sebelum peserta didik disabilitas intelektual dapat membaca dengan baik, terlebih dahulu peserta didik harus mengenal huruf. pengenalan huruf vokal merupakan dasar untuk bisa membaca, tanpa mengenal huruf dengan baik, peserta didik tidak mungkin bisa membaca. huruf vokal merupakan pembelajaran yang mendasar yang harus dikuasai oleh setiap anak untuk melanjutkan pembelajaran lainnya. Video animasi adalah media visual yang menampilkan rangkaian gambar bergerak yang dirancang untuk menciptakan ilusi gerakan, sering kali disertai dengan suara, warna, dan efek visual yang menarik. Bagi anak dengan disabilitas intelektual ringan, video animasi memiliki peran penting

sebagai alat bantu belajar karena mampu menyederhanakan konsep yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami melalui visualisasi yang menarik dan interaktif. Menurut Sudjana & Rivai (2011) Video animasi adalah media pembelajaran yang efektif karena dapat menarik perhatian, meningkatkan pemahaman, dan mempermudah penjelasan konsep yang kompleks melalui kombinasi gambar bergerak, suara, dan teks.

Pendidikan di Indonesia adalah sarana mencapai salah satu tujuan negara Indonesia yang tertuang dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 alinea keempat butir ketiga yaitu “Mencerdaskan kehidupan bangsa”. Banyak upaya yang dilakukan pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan. Salah satu contoh upaya yang dilakukan adalah dengan mengubah kurikulum pendidikan sesuai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Wahyudi & Azheri, 2011). Menurut Erica et al., (2019) dengan pendidikan kita bisa lebih dewasa karena pendidikan tersebut bisa memberantas buta huruf dan akan memberikan keterampilan, kemampuan mental, dan lain sebagainya. Pendidikan merupakan hak asasi setiap warga negara Indonesia dan untuk itu setiap warga negara termasuk anak berkebutuhan khusus berhak memperoleh pendidikan yang bermutu sesuai dengan kebutuhan, minat, dan juga bakat yang dimiliki tanpa memandang status sosial, ras, etnis, agama, dan gender (Juliana, 2024). Pernyataan tersebut sesuai dengan UU No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 5 ayat (2) bahwa “Warga negara yang memiliki kelainan fisik, emosional, mental, intelektual dan/atau sosial berhak memperoleh pendidikan khusus”.

Salah satu jenis anak berkebutuhan khusus adalah anak disabilitas intelektual. Disabilitas intelektual adalah kondisi yang ditandai dengan keterbatasan signifikan dalam fungsi intelektual dan keterampilan adaptif yang mempengaruhi kehidupan sehari-hari. Keterbatasan ini dapat memengaruhi kemampuan seseorang dalam belajar, berkomunikasi, dan merawat diri sendiri, serta berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Menurut Schalock et al., (2021) disabilitas intelektual yaitu kecacatan intelektual dicirikan sebagai keterbatasan yang signifikan baik dalam fungsi intelektual dan perilaku adaptif yang terdapat dalam keterampilan adaptif konseptual, sosial, dan praktis. Maka dengan ini membutuhkan media yang mampu menarik perhatian siswa dalam proses belajar, maka peneliti menggunakan media video animasi

Media video animasi merupakan bentuk media visual yang menggabungkan rangkaian gambar bergerak yang dihasilkan melalui teknik animasi untuk menciptakan ilusi gerakan. Menurut Arsyad (2011), animasi adalah serangkaian gambar yang disusun sedemikian rupa sehingga menciptakan efek gerakan ketika diputar. Sementara itu, menurut Munir (2012), video animasi adalah kombinasi antara gambar, teks, dan suara yang disusun secara berurutan untuk menyampaikan informasi atau cerita dengan lebih menarik. Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di SLB Negeri Jember, terdapat salah satu anak disabilitas intelektual yang mengalami kesulitan dalam mengenal huruf. Hal ini ditunjukkan bahwa anak ini

tidak mengenal bentuk huruf a,i,u,e,o selama proses belajar yang di berikan oleh guru pada saat di kelas. Keterbatasan kognitif membuat anak R memerlukan pembelajaran yang inovatif dan intersif dibanding anak-anak lainnya, dengan penggunaan alat bantu pembelajaran yang nyata, seperti media video animasi. Media ini di rancang untuk membantu anak dalam memahami konsep mengenal huruf vokal a,i,u,e,o serta pendekatan belajar yang lebih konkret dan berulang sangat membantu dalam memperkuat pemahaman anak R.

Penelitian ini bertujuan untu mengetahui Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Pada Siswa Disabilitas Intelektual Kelas IV di SLB Negeri Jember.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang akan dilakukan yaitu penelitian dengan subjek tunggal atau *single subject research* (SSR) menggunakan bentuk desain A-B. Pada desain subjek tunggal pengukuran variabel terikat atau target behavior dilakukan berulang-ulang dengan periode waktu tertentu. Perbandingan tidak dilakukan antara individu maupun kelompok tetapi perbandingan dilakukan pada subjek yang sama dalam kondisi yang berbeda. Dalam penelitian ini terdapat anak A dengan penyandang disabilitas intelektual yang mengalami kesulitan dalam mengenal huruf vokal. Maka disini menggunakan kondisi baseline dan kondisi intervensi. Baseline adalah kondisi di mana pengukuran tingkah laku target dilakukan pada keadaan natural sebelum pemberian intervensi.

Kondisi eksperimen adalah kondisi di mana intervensi diberikan dan tingkah laku target diukur di bawah kondisi ini. Perbedaan selalu dilakukan antara fase baseline dan sekurang-kurangnya satu fase intervensi dalam penelitian dengan disain subyek tunggal. Desain A-B merupakan disain dasar dari penelitian eksperimen subyek tunggal. Prosedur disain ini disusun atas dasar apa yang disebut dengan logika baseline (baseline logic). Dengan penjelasan yang sederhana, logika baseline menunjukkan suatu pengulangan pengukuran perilaku atau target behavior pada sekurang-kurangnya dua kondisi yaitu kondisi baseline (A) dan kondisi intervensi (B). Dalam penelitian ini adalah siswa disabilitas intelektual kelas IV di SLB Negeri Jember.

Dalam penelitian ini terdiri dari fase A: baseline (kondisi awal sebelum intervensi) dan B: fase intervensi (penggunaan media video animasi). Fase baseline dilakukan 5 sesi atau pertemuan sedangkan fase intervensi dilakukan sebanyak 8 sesi. Subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan seorang anak disabilitas intelektual ringan kelas IV SD di SLB Negeri Jember. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tes unjuk kerja, yaitu dengan penilaian secara langsung terhadap kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal fase baseline. Pada fase intervensi anak diberikan tes yang sama, namun tes diberikan dengan media video animasi dan dinilai sebagai fase intervensi. Penelitian ini dilakukan di SLB Negeri Jember ang berlokasi di Kecamatan Patrang Kabupaten Jember.

Penelitian ini mengakumulasi data teknik pengamatan pada anak disabilitas intelektual tersebut. Pengamatan dilakukan pada saat anak sedang belajar dikelas. Penelitian ini menggunakan Teknik analisis dalam kondisi dan antar kondisi. Analisis dalam kondisi adalah mengkaji suatu perubahan data dalam kondisi tertentu, seperti kondisi baseline atau intervensi. Sementara itu komponen yang dimaksud dalam penelitian ini merujuk pada data yang ditampilkan dalam grafik untuk masing masing kondisi tersebut. Sedangkan analisis antar kondisi adalah memulai analisis perubahan data antara berbagai kondisi, penting untuk memastikan bahwa data yang digunakan dalam kondisi stabil. Jika data menunjukkan variasi yang signifikan (tidak stabil), maka akan sulit untuk menginterpretasikan dampak intervensi terhadap variabel terikat. Selain aspek stabilitas, adanya pengaruh intervensi terhadap variabel terikat juga dipengaruhi oleh perubahan level serta sejauh mana overlap yang terjadi.

Format pengukuran pada penelitian ini menggunakan pengumpulan data persentase, dimana berdasarkan data persentase tersebut akan menunjukkan perubahan perilaku pada anak saat intervensi berlangsung.

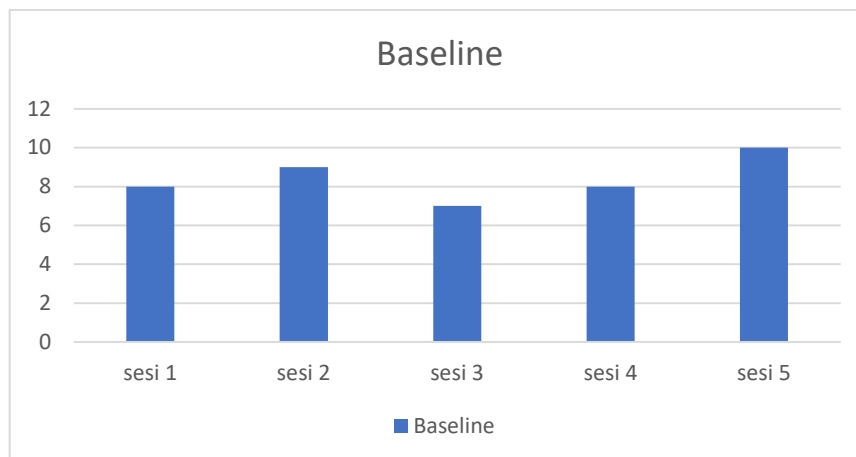
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Studi ini dilakukan dalam desain penelitian AB selama 13 kali pertemuan, 5 kali pertemuan pada kondisi A (baseline) dengan durasi 2 x 30 menit setiap satu sesi selama lima hari dengan mengamati dan mencatat persentase hasil dari sesi baseline yang dilakukan oleh subjek. Kemudian dilanjutkan sesi B (intervensi) selama 8 kali pertemuan, 2 x 30 menit setiap satu sesi. Hasil dapat diamati pada tabel dibawah ini:

Tabel 1.
Fase Baseline

Sesi 1	Sesi 2	Sesi 3	Sesi 4	Sesi 5
8	9	7	8	10

Pada tabel di atas menunjukkan perolehan RL pada fase baseline 5 sesi. Nilai tertinggi didapat pada sesi 5 dan nilai terendah didapat disesi 3. Dibawah ini merupakan nilai yang diperoleh RL selama Fase Baseline yang disajikan dalam bentuk diagram.



Gambar 1.
Grafik Fase Baseline

Di bawah ini merupakan nilai yang diperoleh RL selama fase Baseline yang disajikan dalam bentuk presentase. Presentase merupakan angka yang menunjukkan perbandingan antara satu nilai dengan nilai total yang ada (Sugiyono, 2019). sehingga untuk memperoleh data dalam presentase diperoleh dengan rumus berikut:

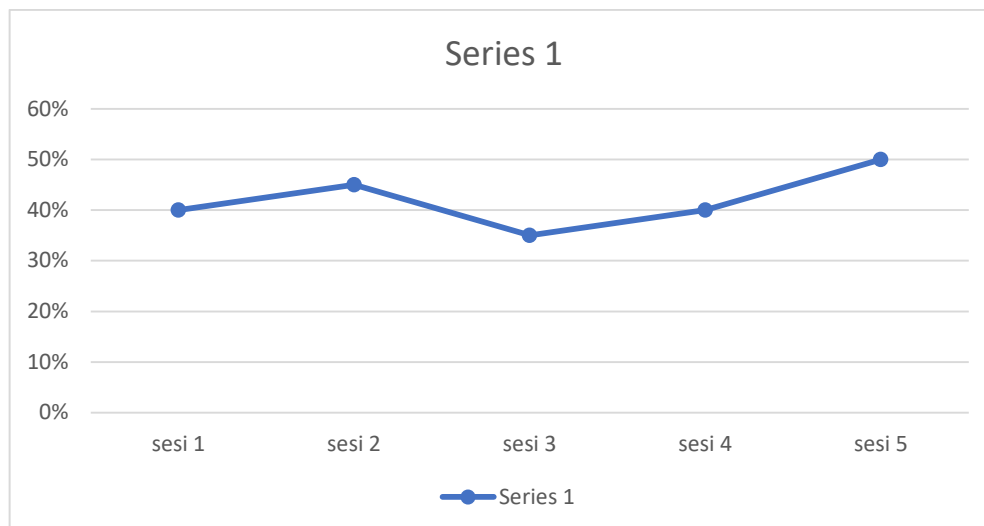
$$P = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Untuk menghitung nilai presentase ini, skor maksimal yang harus didapat oleh RL adalah 20. skor 20 dapat dari 5 soal di kali 4 (skor maksimal) maka berdasarkan data hasil perolehan nilai, presentase yang didapat RL sebagai berikut

Tabel 2.
Persentase RL pada fase baseline (A)

Sesi	Jumlah soal	Nilai perolehan	Skor maksimal	Persentase
Sesi 1	5	8	20	40%
Sesi 2	5	9	20	45%
Sesi 3	5	7	20	35%
Sesi 4	5	8	20	40%
Sesi 5	5	10	20	50%

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa persentase terendah pada fase ini terdapat pada sesi 3 yaitu 35% sementara persentase tertinggi pada fas ini terdapat pada sesi 5 yaitu 50%



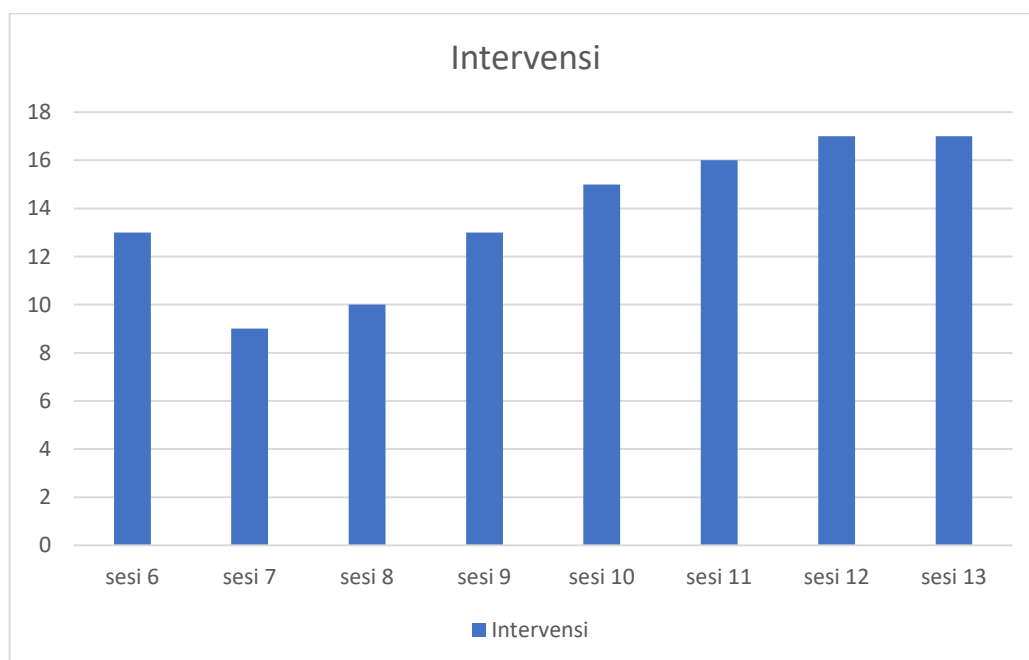
Gambar 2.
Grafik Persentase Fase Baseline

Fase Intervensi

Fase intervensi (B) pada penelitian memiliki 8 sesi dengan alokasi 60 menit per sesi fase intervensi ini dilakukan pada hari senin jumat. Pada fase intervensi ini peneliti menggunakan media kotak braille sebagai media untuk membantu anak dalam mengenal huruf braille hasil pada fase intervensi dapat dilihat dibawah ini:

Tabel 3.
Skor yang Diperoleh RL pada Fase Intervensi (B)

Sesi 6	Sesi 7	Sesi 8	Sesi 9	Sesi 10	Sesi 11	Sesi 12	Sesi 13
13	9	10	13	15	16	17	17



Gambar 3.

Diagram Batang Nilai RL Fase Intervensi

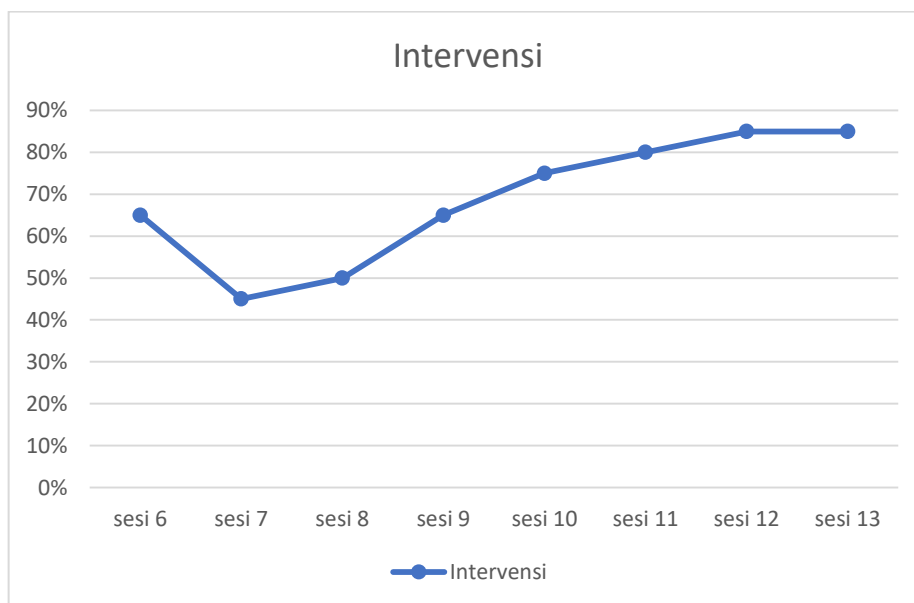
Perolehan skor kemampuan mengenal huruf vokal anak R yang diperoleh fase intervensi (B) akan dipersentasekan dengan rumus:

$$P = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 4.
Persentase RL pada Fase Intervensi

Sesi	Jumlah Soal	Nilai Perolehan	Skor Maksimal	Persentase
Sesi 6	5	13	20	65%
Sesi 7	5	9	20	45%
Sesi 8	5	10	20	50%
Sesi 9	5	13	20	65%
Sesi 10	5	15	20	75%
Sesi 11	5	16	20	80%
Sesi 12	5	17	20	85%
Sesi 13	5	17	20	85%

Pada tabel diatas menunjukkan bahwa persentas tertinggi yang didapat dari fase intervensi terdapat di sesi 13 yaitu 85% dan terendah sesi ke 7 yaitu 45%.



Grafik 4.
Grafik Persentase RL pada Fase Intervensi

Analisis Dalam Kondisi

Panjang kondisi

Durasi pengamatan atau setiap fase tertentu disebut sebagai Panjang kondisi. Pendekatan studi ini terdiri dari dua tahap: fase Baseline (A) dan fase intervensi (B). Fase baseline di lakukan selama 5 sesi observasi dan fase intervensi di lakukan

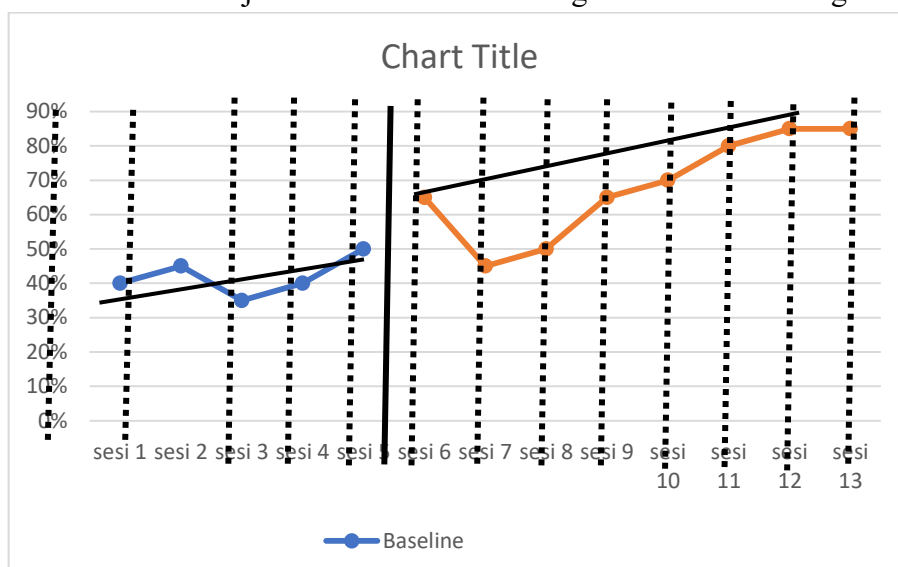
selama 8 sesi. Tabel di bawah ini memberikan informasi khusus tentang Panjang kondisi.

Tabel 5.
Panjang Kondisi

Kondisi	A/1	B/2
Panjang kondisi	5	8

Estimasi Kecenderungan Arah

Estimasi kecendrungan ara adalah data mempunyai suatu kecendrungan untuk mengisyaratkan kondisi atau behavior subjek pada penelitian. Dalam memperkirakan kecendrungan arah pada data dapat menggunakan metode yang di sebut metode belah dua(split middle) yang divisualisasikan oleh garis menaik, sama rata, dan menurun. Gambar dibawah ini menjelaskan lebih detail tentang estimasi kecendrungan arah



Gambar 5.
Grafik Estimasi Kecenderungan Arah

Pada grafik diatas menunjukan bahwa estimasi kecendrungan arah pada fase baseline dan fase intervensi memiliki arah yang positif sehinggah dapat menambah kemampuan anak dalam mengenal huruf braille menggunakan media kotak braille. Berikut perinci tabel estimasi kecendrungan arah.

Kecenderungan Stabilitas

Untuk menentukan kecendrungan stabilitas kemampuan anak dalam mengenal huruf braille dalam kondisi baseline dan intervensi, menggunakan rumus kriteria stabilitas 15% (Sumanto 2005), sehinggah perhitungan kriteria stabilitas sebagai berikut: 1) Menentukan rentang stabilitas 15% (presentase tertinggi x 0,15); 2) Menghitung mean level (jumlah dari nilai data dibagi dngan bayaknya sesi); 3) Menentukan batas atas (Mean Level ditambah dengan setengah dari rentang stabilitas); 4) Menentukan batas bawah (Mean Level - dengan setengah dari rentang

stabilitas); 5) Menentukan kecenderungan stabilitas data dengan menghitung banyaknya data pada sesi yang berada dalam rentang batas atas dan batas bawah dibagi total sesi pada fase. Jika hasil presentase stabilitas 85%-90% maka dikatakan stabil, sedangkan kurang dari itu data dikatakan tidak stabil atau disebut "Variabel "

Fase Baselin

Rentan Stabilitas = skor tertinggi x kriteria sabiitas

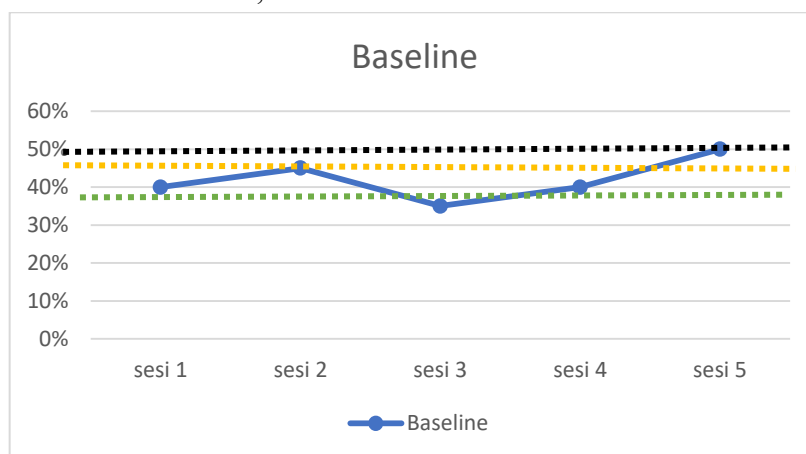
$$= 50 \times 0,15$$

$$= 7,5$$

$$\begin{aligned} \text{Mean Level} &= \frac{\text{jumlah semua sesi}}{5} \\ &= \frac{40+45+35+40+50}{5} \\ &= \frac{210}{5} = 42 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Batas Atas} &= \text{mean level} + \frac{1}{2} \text{rentan stabilitas} \\ &= 42 + 3,7 \\ &= 45,7 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Batas Bawah} &= \text{mean level} - \frac{1}{2} \text{rentan stabilitas} \\ &= 42 - 3,7 \\ &= 38,3 \end{aligned}$$



Keterangan:



Gambar 6.
Grafik Batas Atas dan Batas Bawah Baseline

Kecenderungan stabilitas = data dalam sesi : jumlah sesi

$$= 1:5 \times 100\%$$

$$= 20\% \text{ (variabel)}$$

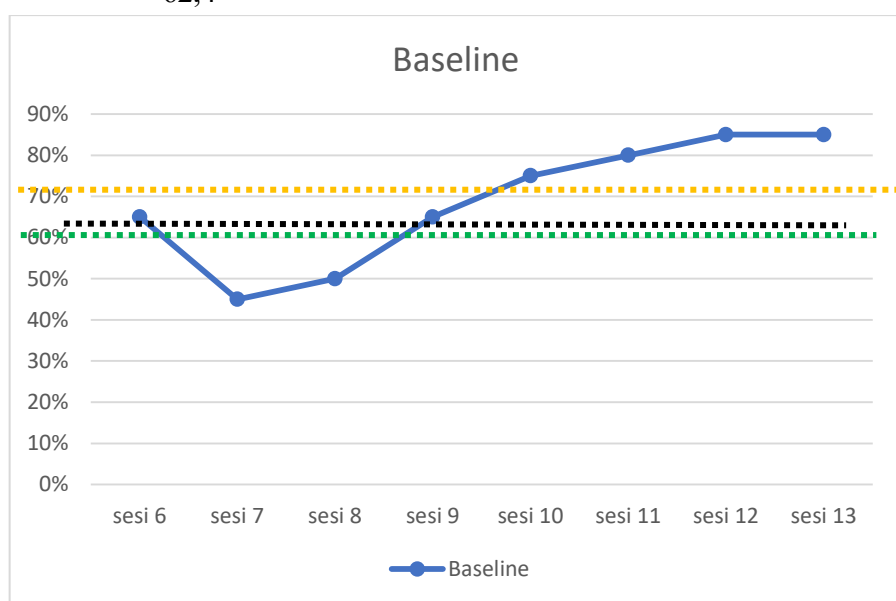
Fase intervensi

Rentan stabilitas = skor tertinggi x kriteria

$$= 85 \times 0,15$$

$$= 12,7$$

$$\begin{aligned}
 \text{Mean level} &= \frac{\text{jumlah semua sesi}}{8} \\
 &= \frac{65 + 45 + 50 + 65 + 75 + 80 + 85 + 85}{8} \\
 &= \frac{550}{8} \\
 &= 68,7 \\
 \text{Batas atas} &= \text{mean level} + \frac{1}{2} \text{rentan stabilitas} \\
 &= 68,7 + 6,3 \\
 &= 75 \\
 \text{Batas bawah} &= \text{mean level} - \frac{1}{2} \text{rentan stabilitas} \\
 &= 68,7 - 6,3 \\
 &= 62,4
 \end{aligned}$$



Gambar 7.
Grafik Batas Atas dan Batas Bawah Intervensi

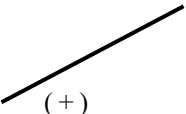
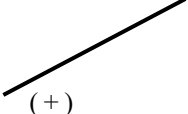
$$\begin{aligned}
 \text{Kecenderungan Stabilitas} &= \text{data dalam rentan} : \text{jumlah sesi} \\
 &= 2 : 8 \times 100\% \\
 &= (25 \text{ variabel})
 \end{aligned}$$

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa pada fase baseline (A) memperoleh Tingkat stabilitas 60% yang berarti Tingkat stabilitasnya adalah variabel Fase baseline menerangkan bahwa rentang data mengalami peningkatan. Tingkat kecenderungan pada fase intervensi (B) menunjukkan bahwa kecenderungan stabilitas adalah variabel, dengan presentase 75% artinya adalah pada fase ini data mengalami peningkatan

Kecenderungan Jejak Data

Menentukan kecenderungan jejak data sama halnya dengan menentukan kondisi kecenderungan arah sehingga data yang ada pada kondisi kecenderungan jejak data sama dengan data pada kondisi kecenderungan arah.

Tabel 6.
Kecenderungan Jejak Data

Kondisi	A/1	B/2
Jejak Data	 (+)	 (+)

Level stabilitas dan Rentan

Level stabilitas dan rentan ditentukan dengan cara mengambil nilai terkecil dan terbesar yang diperoleh pada fasenya, berikutnya merupakan penjelasan dari kondisi level stabilitas dan rentan

Tabel 7.
level Stabilitas dan Rentang

Kondisi	A/1	B/2
Level stabilitas dan rentang	40-50 (Variabel)	65-85 (variable)

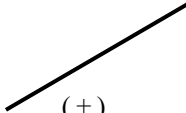
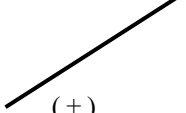
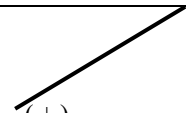
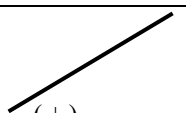
Level Perubahan

Level Perubahan dilakukan dengan cara menghitung selisih data yang terbesar dan data terkecil dari setiap fase yang diperoleh. Tanda (+) menunjukkan perubahan yang membaik, tanda (-) menunjukkan perubahan memburuk, sedangkan tanda (=) menunjukkan tidak ada perubahan. Level perubahan yang terjadi pada tiap fase ditampilkan pada table dibawah ini:

Tabel 8.
Level Perubahan

Kondisi	A/1	B/2
Level perubahan	50 – 40 (+ 10)	85-65 (+ 20)

Tabel 9.
Rangkuman Hasil Analisis Dalam Kondisi

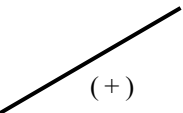
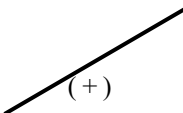
Kondisi	A/1	B/2
Estimasi kecenderungan arah	 (+)	 (+)
Kecenderungan stabilitas	(20%) Variable	(25%) Variable
Jejak data	 (+)	 (+)
Level stabilitas dan rentang	40-50 (variabel)	85-65 (variabel)
Perubahan level	50-40 (+10)	85-65 (+ 20)

Analisis Antar Kondisi

Tabel 12.
Perbandingan Kondisi

Kondisi	A/1	B/1
Jumlah variabel yang diubah	1	1

Tabel 10.
Jumlah Variabel yang Diubah

Kondisi	B1	A1
Kecenderungan arah dan efeknya	 (+)	 (+)

Tabel 11.
Perubahan stabilitas

Kondisi	B1 / A1
Perubahan kecenderungan stabilitas	Variabel ke Variabel

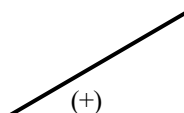
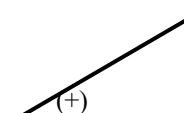
Tabel 12.
Perubahan level

Kondisi	B1 / A1
Perubahan level	50-45 (5)

Tabel 12.
Data overlap

Kondisi	B2 / A1
Persentase overlap	5 : 13 X 100 % (38 %)

Tabel 18.
Rangkuman Hasil Analisis antar Kondisi

Kondisi	B2 / A1
Perbandingan kondisi	2 : 1
Jumlah variabel	1
Perubahan arah dan efek	 (+)  (+)
Perubahan kecenderungan stabilitas	Variabel ke variabel
Perubahan level	50-45 (5)
Persentase overlap	5%

Dalam penelitian ini menunjukan bahwa subjek R yaitu peserta didik Jisabilitas intelektual di SLB Negeri Jember, peserta didik R adalah peserta didik yang belum mampu mengenal huruf vocal dikarenakan media pembelajaran yang

digunakan pada saat proses belajar kurang menarik, sehingga tidak menarik minat peserta didik untuk belajar. Oleh sebab itu dalam penelitian ini tahap intervensi menggunakan media video animasi yang digunakan untuk mengenalkan huruf vokal (a, i, u, e, dan o) melalui menunjukkan pada saat proses belajar. Dari gambar dan grafik diatas menjelaskan bahwa pada penelitian ini dilakukan sebanyak 13 sesi yang terbagi menjadi 2 fase yaitu fase haseline (A) sebanyak 5 sesi dan fase intervensi (B) sebanyak 8 sesi. Penelitian ini dilakukan selama 2 minggu disetiap hari senin sampai jumat dengan durasi 2 x 30 menit per sesinya. Waktu penelitian dimulai pukul 08.00-10.00 WIB di SLB Negeri Jember.

Pada fase baseline (A) kemampuan mengenal huruf vokal RL diperoleh nilai persentase yaitu 40%, 45%, 35%, 40% 50% persentase nilai tertinggi pada fase baseline (A) adalah 50%, yang terdapat pada sesi ke 4 dan 5. Namun yang terdapat nilai terendah 35% pada sesi ke 3. Pada fase baseline (A), cenderung persentase tidak mengalami perubahan yang signifikan. Untuk kemampuan mengenal huruf vokal dalam penelitian ini yaitu menunjukkan huruf vokal (a, i, u, e, dan o). Pada saat peserta didik menunjukkan huruf vokal, peserta didik mampu menunjukkan 1-2 huruf yaitu huruf (a, i). Dalam pengenalan huruf vokal peserta didik sering sekali belum mampu menunjukkan huruf vokal dengan benar. Lalu pada tahap intervensi (B) dengan menggunakan media Video animasi, persentase yang didapatkan mengalami peningkatan dari fase baseline (A) yaitu 65%, 45%, 50%, 65%, 75%, 80%, 85%, 85%. Persentase tertinggi diperoleh pada sesi 4 dan 5 ke yaitu 85%, sedangkan persentase terendah pada sesi ke 2 yaitu 45 %. Untuk pengenalan huruf vokal (a, i, u, e, dan o) pada fase ini mengalami peningkatan yaitu peserta didik mampu menjawab dengan benar. Dalam menunjukkan huruf vokal peserta didik mampu menunjukan 1-4 huruf yaitu (a, i, u, dan o) pada setiap sesinya. Pada fase intervensi, dalam menunjukkan huruf vokal, peserta didik dapat menunjukkan dengan baik dan benar. Angka juga mengalami peningkatan yang semula peserta didik belum mampu menunjukan dengan benar pada setiap sesinya yang terlihat pada sesi ke 7 dengan jumlah skor 45%.

Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh media video animasi terhadap kemampuan mengenal huruf vokal peserta didik disabilitas intelektual di SLB Negeri jember. Diketahui bahwa peningkatan persentase kemampuan mengenal huruf vokal fase baseline (A) dan intervensi (B) miliki nilai mean masing-masing fase baseline (A) adalah 42 dan pada fase intervensi (B) adalah 68.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan analisis penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi terhadap kemampuan mengenal huruf vokal siswa disabilitas intelektual di SLB Negeri Jember. Sebelum intervensi anak hanya mampu mengenali 1-2 huruf vokal. Sedangkan setelah melakukan intervensi siswa mampu mengenali 4 huruf vokal dengan benar secara konsisten.

Dianjurkan siswa untuk mengenal huruf vokal menggunakan video animasi dalam pembelajaran membaca, khususnya bagi siswa disabilitas intelektual. Kegiatan ini dapat dilakukan secara bertahap dengan pendekatan yang bertahap yang menyenangkan dan sesuai kebutuhan siswa.

Perlu adanya pengembangan dan penyediaan media pembelajaran berbasis animasi secara lebih luas dan bervariasi agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif untuk siswa berkebutuhan khusus.

Peran orang tua sangat penting dalam mendampingi anak belajar di rumah. Penggunaan media animasi juga bisa diterapkan dalam lingkungan keluarga untuk membantu memperkuat materi yang telah diajarkan di sekolah.

Diharapkan melakukan penelitian lanjutan dengan jumlah subjek yang lebih banyak dan durasi yang lebih panjang untuk memperkuat hasil dan menggeneralisasi temuan pada populasi yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Erica, D., Haryanto, H., Rahmawati, M., & Vidada, I. A. (2019). Peran Orang Tua terhadap Pendidikan Anak Usia Dini dalam Pandangan Islam. *Jurnal Perspektif Pendidikan dan Keguruan*, 10(2), 58–66. [https://doi.org/10.25299/perspektif.2019.vol10\(2\).3993](https://doi.org/10.25299/perspektif.2019.vol10(2).3993)
- Juliana, I. (2024). Bahaya Verbal Abuse terhadap Perkembangan Mental dan Kepercayaan Diri Anak. *CENDEKIA Jurnal Ilmu Sosial Bahasa dan Pendidikan*, 4(4), 116-126. <https://doi.org/10.55606/cendekia.v4i4.3294>
- Munir, M. (2012). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Schalock, R. L., Luckasson, R., & Tasse, M. J. (2021). Intellectual Disability: Definitions, Diagnosis, Classification, and Systems of Supports. *American Journal on Intellectual and Developmental Disabilities*, 126(6), 439-442. <https://doi.org/10.1352/1944-7558-126.6.439>
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2011). *Media Pembelajaran: Strategi Pengajaran Efektif*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono, S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Wahyudi, A., & Azheri, B. (2011). *Kebijakan Pendidikan di Indonesia*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada