



Analisis Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif pada Anak Tunagrahita

Denanda Yustika Sari^{1*}, Maria Ulfah², Destiana Rahayu³, Avni Khanafiyah⁴,
Sofi Asiyah⁵, Lailia Nur Baity⁶, Firman Ade Purnomo⁷, Hidayatu Munawaroh⁸

¹⁻⁸Universitas Sains Al-Qur'an Jawa Tengah di Wonosobo, Indonesia

Jl. KH. Hasyim Asy'ari Km. 03 Kalibeber Mojotengah Wonosobo 56531

Korespondensi penulis: destiana11@gmail.com*

Abstract. Children with intellectual disabilities have below-average intellectual abilities that can affect their cognitive and memory skills. These children require special learning strategies tailored to their needs. This study aims to review the literature on the impact of using interactive media in teaching children with intellectual disabilities, focusing on their motivation and learning outcomes. The study employs a qualitative approach using a literature review method, analyzing various sources that discuss the effectiveness of interactive media, such as visual, audio, audiovisual, and interactive tools, in enhancing motivation and understanding among children with intellectual disabilities. The findings indicate that the use of interactive learning media can make learning more concrete, engaging, and enjoyable, effectively increasing students' motivation and interest in learning. The application of interactive media, such as pictures, animations, and teaching aids, is also effective in improving cognitive skills and short-term memory, enabling children to recognize letters, numbers, and early reading skills.

Keywords: Interactive Media, Intellectual Disabilities, Media Influence

Abstrak. Anak tunagrahita memiliki keterbatasan intelektual di bawah rata-rata yang dapat mempengaruhi kemampuan kognitif dan memorinya. Anak tunagrahita membutuhkan strategi pembelajaran khusus sesuai dengan kebutuhan mereka. Penelitian ini bertujuan untuk meninjau literatur mengenai pengaruh penggunaan media interaktif dalam pembelajaran pada anak tunagrahita terhadap motivasi dan peningkatan hasil belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui metode *literature review* dengan menganalisis berbagai sumber yang membahas efektivitas media interaktif seperti visual, audio, audio visual dan interaksi dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman anak tunagrahita. Hasil tinjauan literatur menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menjadikan pembelajaran lebih konkrit, menarik dan menyenangkan sehingga efektif meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Aplikasi media interaktif seperti gambar, animasi, dan alat peraga juga efektif meningkatkan kemampuan kognitif dan memori jangka pendeknya sehingga anak bisa mengenal huruf, angka, dan kemampuan membaca permulaan.

Kata Kunci: Media interaktif, Tunagrahita, Pengaruh Media

1. LATAR BELAKANG

Anak tunagrahita merupakan kelompok penyandang disabilitas yang memerlukan perhatian dan pelayanan khusus dalam proses pembelajaran. Tunagrahita merupakan kondisi kecacatan intelektual yang didapati melalui kemampuan kecerdasan di bawah rata-rata disertai dengan kesulitan beradaptasi dengan lingkungannya. Mereka mempunyai kemampuan intelektual (IQ) di bawah rata-rata atau di bawah 60-70. Kondisi ini mempengaruhi aspek kognitif, emosional dan sosial yang dapat menyebabkan kesulitan dalam memahami dan

menginterpretasikan informasi, sehingga mereka sulit untuk berinteraksi dengan baik. (Dadan Rachmayana, 2016).

Menurut *World Health Organization* (WHO) dan *American Association on Intellectual and Developmental Disabilities* (AAIDD), tunagrahita dikategorikan dalam empat tingkatan, yaitu tunagrahita tingkat ringan dengan (IQ 50-70) pada tingkatan tersebut mereka masih dapat memahami dan melakukan tugas-tugas sederhana dengan bantuan. Tunagrahita tingkat sedang dengan (IQ 35-49) mengalami kesulitan berkomunikasi dan memahami instruksi, memerlukan bantuan signifikan dalam kegiatan sehari-hari. Tunagrahita tingkat Berat dengan (IQ 20-34) memiliki kesulitan ekstrem dalam berkomunikasi dan memahami lingkungan sekitar, memerlukan perawatan dan bantuan intensif. Tunagrahita tingkat Sangat Berat dengan (IQ di bawah 20) mereka mengalami kesulitan sangat ekstrem dalam berkomunikasi dan memahami lingkungan sekitar, memerlukan perawatan medis dan bantuan penuh.

Anak penyandang tunagrahita sering menghadapi kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang sifatnya abstrak serta mengalami kesulitan mengembangkan keterampilan kognitifnya. Mereka juga membutuhkan waktu lebih lama untuk memproses informasi dan mengembangkan kemampuan memori (Suranto, 2024). Dalam proses pembelajaran, peserta didik tunagrahita memiliki karakteristik dan gaya belajar unik yang cenderung mengandalkan indera penglihatannya (visual) dan pendengarannya (audio) (Widyasari Izmi Haida Al, 2023). Maka dari itu, dibutuhkan strategi pembelajaran yang dapat membantu memaksimalkan kemampuan kognitif dan memori mereka. Pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran merupakan salah satu strategi yang dapat digunakan pada proses pembelajaran anak tunagrahita.

Media interaktif merupakan teknologi inovatif yang efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan kognitif dan memori anak tunagrahita. Teknologi ini menawarkan pengalaman proses belajar yang interaktif, mengasyikan dan berbasis visual, sehingga memudahkan anak-anak tersebut memahami konsep dengan lebih baik. Melalui media interaktif, anak-anak dapat berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran, seperti permainan edukatif, aplikasi pembelajaran, video interaktif dan simulasi. Hal ini tidak hanya meningkatkan kemampuan memori dan kognitif saja, namun juga dapat meningkatkan keterampilan sosial, emosional dan motorik mereka. Media interaktif dapat menyajikan informasi dengan strategi yang lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat membantu meningkatkan motivasi dan minat belajar anak (Ardelia, 2024).

Penerapan media interaktif dalam pembelajaran anak tunagrahita memiliki manfaat yang signifikan, diantaranya dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar, meningkatkan kemampuan kognitif, memori dan keterampilan sosial emosional melalui interaksi langsung yang menyenangkan. Penggunaan media interaktif juga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam memahami konsep abstrak, pengembangan keterampilan motorik halus dan kemandirian, serta peningkatan kualitas hidup dan integrasi sosial.

Dengan demikian, media interaktif menjadi alat pembelajaran efektif dan inovatif untuk anak penyandang tunagrahita (Avianto, 2023). Sebagian penelitian sebelumnya telah menerangkan bahwa penggunaan media interaktif dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif dan memori anak tunagrahita. Hal ini ditunjukkan pada penelitian yang dikerjakan oleh Widyastuti yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat membantu meningkatkan kemampuan memori anak tunagrahita (Maulidiyah, 2020). Kemampuan siswa dalam merawat dirinya sendiri yang dapat dikembangkan melalui penggunaan media interaktif. Hal ini dibuktikan oleh penelitian Indah Rosmaya dkk bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran berupa penayangan video interaktif dan media gambar mampu meningkatkan kemampuan menjaga diri pada anak tunagrahita (Rosmaya, 2019). Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan media interaktif pada anak tunagrahita. Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu membantu menganalisis kemampuan apa saja yang dapat dikembangkan atau ditingkatkan oleh anak penyandang tunagrahita baik kategori ringan, sedang, maupun berat setelah diterapkan media interaktif dalam pembelajaran.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penulisan artikel ini menggunakan *literature review* atau kajian pustaka, wawancara, dan observasi. *Literature review* merupakan metode yang bertujuan untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan mensintesis penelitian-penelitian sebelumnya mengenai pengaruh media pembelajaran interaktif bagi anak tunagrahita. Aplikasi Publish or Perish dan Web Google Scholar menjadi sumber data penelitian yang berupa artikel dari jurnal nasional dengan pencarian memakai kata kunci media pembelajaran dan anak tunagrahita. Metode observasi partisipatif digunakan dalam penelitian ini, peneliti secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran anak tunagrahita yang menggunakan media pembelajaran interaktif. selain observasi partisipatif, peneliti juga melakukan sebuah wawancara mendalam dengan guru di SLB N Banjarnegara. Wawancara dengan guru bertujuan untuk menggali informasi mengenai perencanaan pembelajaran, pemilihan media, dan pada kendala yang dihadapi dalam implementasi media pembelajaran interaktif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan dan Pengaruh Media Interaktif

Guru harus memahami media yang akan digunakan siswanya, terutama media visual, karena anak berkebutuhan khusus, seperti anak penyandang disabilitas intelektual, lebih bergantung pada kemampuan visualnya untuk memahami apa yang ada di sekitarnya (Gresilia, 2023). Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara bagi guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Media pembelajaran memiliki kemampuan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Media pembelajaran harus dipilih secara cermat guna pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien. Salah satunya adalah media harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan dioptimalkan untuk menyampaikan pesan guru kepada siswa.

Penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran memiliki pengaruh terhadap peningkatan kualitas proses belajar-mengajar. Media interaktif memungkinkan siswa agar lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran secara aktif, sehingga mampu meningkatkan daya tarik dan motivasi mereka untuk belajar. Media interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata melalui kombinasi visual, audio, dan interaksi langsung yang membantu mempercepat pemahaman terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Melalui pendekatan proses pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan, relevan, dan efektif, maka *outcome* siswa akan meningkat. Sebab membuktikan bahwa media interaktif bukan semata-mata alat bantu tetapi juga strategi dalam menciptakan lingkungan belajar berpusat pada siswa.

Tunagrahita cenderung memiliki keterampilan intelektual dan kognitif di bawah rata-rata dibandingkan dengan orang normal pada umumnya. Pembelajaran dilakukan melalui permainan yang menarik karena tunagrahita cenderung memiliki daya pikir yang lebih lemah sehingga dapat memudahkan kognitif anak tunagrahita.

Anak-anak yang diidentifikasi menderita keterbelakangan mental mungkin memiliki cara berpikir dan cara belajar yang lebih buruk daripada anak-anak seusia mereka (Thariq, 2024). Mengatasi masalah kognitif anak tunagrahita seperti membaca, menulis, dan kesulitan komunikasi sosial membutuhkan sebuah strategi. Untuk memaksimalkan potensi mereka, anak tunagrahita membutuhkan pendekatan dan metode pembelajaran yang tepat agar potensi mereka akan berkembang secara optimal.

Media pembelajaran interaktif dengan berbasis visual sangat dibutuhkan agar membuat siswa tunagrahita lebih berminat dalam belajar, guna meningkatkan daya ingat dan daya pikir (Padmadiani, 2021). Media pembelajaran interaktif seperti animasi komputer dan gambar akan terlihat menarik dan mudah jelas oleh anak tunagrahita. Hal ini bakal meningkatkan keinginan mereka untuk belajar . Media pembelajaran interaktif berbasis gambar dan animasi komputer memiliki kemampuan untuk menyederhanakan konsep abstrak menjadi lebih konkret, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa tunagrahita. Memanfaatkan warna-warna cerah, ilustrasi menarik, dan animasi yang bergerak dengan media ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Putri Ambarawati dan Putri Syifa Dharmawel dalam penelitiannya mengembangkan sebuah aplikasi yang menghasilkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dinamakan dengan Aplikasi Edinata. Pengembangan aplikasi diharapkan akan berhasil menjadi alternatif pada penggunaan media pembelajaran dalam membantu anak berkebutuhan khusus seperti tunagrahita dalam pemahaman huruf, angka, benda sekitar, dan game mewarnai sehingga memudahkan proses pembelajaran. Aplikasi Edinata dikembangkan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (Darmawel, 2020).

Adela Dewi Fortuna, dkk dalam penelitian juga mengembangkan media pembelajaran berupa desain interaktif berbantuan aplikasi *Augmented Reality*. Pengembangan *Augmented Reality* menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* dalam pemanfaatan aplikasi interaktif berbasis AR, dapat membantu anak-anak usia dini penyandang disabilitas intelektual belajar lebih banyak tentang hewan melalui permainan interaktif. aplikasi interaktif berbasis *Augmented Reality* digunakan dengan dasar pertimbangan karena mudah diimplementasikan pada smartphone sehingga lebih efektif atau dapat dipakai di mana pun dan kapan pun. Selain itu, aplikasi ini memiliki banyak opsi dengan tampilan yang menarik, membuatnya nyaman untuk digunakan. Bagi anak usia dini, ketertarikan ini dapat menumbuhkan minat belajar, terutama bagi mereka yang memiliki disabilitas intelektual (Putry, 2021).

Qadisa Awdidia, dkk dalam penelitian mengembangkan desain media pembelajaran interaktif mata pelajaran IPA dengan metode RnD versi 4-D untuk anak tunagrahita ringan menggunakan Aplikasi Tellegami. Hasil desain media pembelajaran dari Aplikasi Tellegami ini berupa video animasi. Penggunaan Aplikasi Tellagami terbukti praktis dan efektif dan mempermudah proses pembelajaran. Penggunaan media interaktif pada pembelajaran IPA untuk anak tunagrahita dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, menstimulasi mereka untuk membuat ide-ide baru, membantu mereka berpikir sistematis, dan mendorong mereka untuk bekerja sama (Elbazs, 2022).

Anna Tarigan dalam penelitian mengembangkan media pembelajaran dengan media modeling melalui video. berdasarkan penelitiannya dapat diketahui bahwa pendekatan media modeling melalui video memiliki pengaruh yang baik karena mampu meningkatkan keterampilan pemahaman konsep kanan-kiri siswa tunagrahita sedang. Kelebihan media video yaitu mampu meningkatkan minat dan keaktifan siswa karena mampu menjadikan pembelajaran yang menyenangkan ditunjukkan dengan keaktifan siswa dalam melakukan gerakan terutama pada anak yang sebelumnya bersifat pasif (Tarigan, 2022).

Anandha Rahmadini dan Dwi Putri Fatmawati meneliti mengenai pengaruh penggunaan media *Eat the Vocal* pada keterampilan anak dalam pengenalan huruf vokal pada terutama pada anak tunagrahita. Media *Eat the Vocal* merupakan Media yang dirancang seperti pada karakter manusia dengan memasukkan elemen visual bisa membantu peningkatan tumbuh kembang anak, khususnya dalam proses pembelajaran vokal. Hasil post-test membuktikan bahwa media *Eat the Vocal* dapat membantu anak tunagrahita dalam membedakan huruf vokal (Fatmawati, 2024).

Achmad Asmayanti, Herman Budiyo, dan Situ Syuhada dalam meneliti penggunaan media video berbasis Powtoon pada pembelajaran tematik untuk siswa tunagrahita. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bahwa Media Powtoon diimplementasikan dalam pembelajaran yang inovatif karena menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan untuk anak tunagrahita. Powtoon mempunyai fitur animasi yang menarik membuat anak dapat lebih memahami konsep materi yang disajikan oleh guru, seperti animasi kartun dan timeline yang dapat diatur dengan mudah. Media ini menjadi salah satu solusi dari keterbatasan media pembelajaran bagi anak berkebutuhan khusus (Asmayanti, 2022).

Rahmat Sanusi, dkk dalam penelitian mengembangkan media *flashcard* berbasis karakter hewan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak tunagrahita ringan. Pengembangan media menggunakan metode RnD dengan konsep Borg and Gall. *Flashcard* merupakan media visual berbentuk kartu yang terdapat sebuah gambar seperti foto atau ilustrasi dan dikombinasikan dengan huruf atau angka yang dikaitkan dengan objek utamanya. Media *flashcard* menunjukkan kebermanfaatannya dalam meningkatkan imajinasi pada anak tunagrahita ringan yang kemudian akan mengembangkan daya ingat dan kemampuan menganalisa. Media *flashcard* menjadikan pembelajaran di sekolah SLB menjadi lebih variatif dan inovatif. Penggunaan media *flashcard* pada proses pembelajaran terbukti dapat membantu kemampuan siswa tunagrahita ringan dalam mengenal huruf melalui gambar pada media (Sanusi, 2020).

Tifani Gresilia, dkk meneliti penggunaan media gambar dalam pembelajaran PAI pada anak tunagrahita. Poster merupakan salah satu jenis media visual dua dimensi yang meliputi gambar dan informasi singkat yang bertujuan untuk memberikan informasi tertentu serta mempengaruhi orang yang melihatnya. Penelitian menggunakan media gambar seperti diagram dan bagan tetapi yang paling sering digunakan adalah media gambar poster. media gambar yang diterapkan dalam proses pembelajaran dapat mengembangkan kualitas proses belajar dan mengajar untuk anak tunagrahita. Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti gambar poster untuk anak tunagrahita dapat meningkatkan pemahaman konsep anak karena memudahkan dalam memahami materi yang abstrak menjadi konkret (Gresilia T. , 2023).

Tsania Nurhayati, dkk dalam penelitian mengamati penggunaan media kadara terhadap kemampuan berhitung, penjumlahan. dan pengurangan pada anak tunagrahita. Media kadara merupakan akronim dari kartu, dakon dan menara angka yang dirancang guna menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Media ini dapat mendukung siswa tunagrahita dalam mempelajari matematika, khususnya pada operasi penjumlahan dan pengurangan serta membantu kemampuan anak tunagrahita mengatasi tantangan dalam belajar menghitung (Hayati, 2023).

Teti Ratnawulan, dkk dalam penelitiannya mengembangkan sebuah media pembelajaran membaca permulaan dengan permainan papan kata. Media papan kata yang di *upgrade* terbuat dari bahan *infraboard* dengan pembatas stik es krim. Kartu gambar di sisi kanan dan kartu huruf di sisi kiri ditempel dengan *velcro prepet*. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa media pendukung pembelajaran masih kurang memadai, dimana seharusnya media mempunyai peran penting dalam mewujudkan proses pembelajaran yang efektif, kreatif, dan menarik bagi siswa. Peningkatan pemahaman siswa dengan cepat diperlukan upaya peningkatan kualitas pengajaran dengan mempertimbangkan penggunaan media yang sesuai dalam proses pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran dengan permainan papan kata dapat menarik perhatian dan meningkatkan kemampuan membaca serta daya ingat pada anak tunagrahita seperti pengenalan huruf, kata dan gambar dalam proses pembelajaran (Ratnawulan, 2022).

Justin Eduardo Simarmata, dkk dalam penelitiannya untuk mengenalkan konsep geometri untuk anak tunagrahita tingkat ringan dengan menggunakan media pembelajaran berupa alat peraga. Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa tunagrahita ringan dalam hal pemahaman konsep materi bangun geometri. Penggunaan alat peraga sebagai media pembelajaran dapat membantu dan mendorong siswa tunagrahita ringan

dalam proses pembelajaran serta meningkatkan kemampuan daya tangkap, pemahaman konsep dan perhatian siswa tunagrahita ringan (Simarmata, 2022).

Yuliana Rahma Sarita, dkk meneliti pengaruh terapi permainan puzzle terhadap kemampuan memori jangka pendek pada anak tunagrahita sedang. Permainan puzzle menjadi satu dari sekian banyaknya media yang dapat membantu anak melatih konsentrasi dan meningkatkan daya ingatnya. Bermain puzzle juga dapat dimanfaatkan sebagai alternatif bentuk terapi guna membantu anak penyandang disabilitas intelektual meningkatkan kemampuan daya ingat jangka pendeknya, baik di rumah maupun di sekolah. Perkembangan daya ingat anak-anak dengan perlambatan mental ringan akan meningkat dengan terapi bermain puzzle, baik di sekolah maupun di rumah (Sarita, 2021).

Hasil Observasi Di SLB Negeri Banjarnegara



Gambar 1. Penggunaan Media Buku Cerita Bergambar

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan di SLB Negeri Banjarnegara pada tanggal 6 November 2024 terdapat beberapa informasi terkait dengan penggunaan media interaktif dan beberapa pengaruhnya. Adapun hasil wawancara dan observasi bersama Ibu Ami dan Ibu Ati selaku wali kelas jenjang TK kelas tunagrahita. Hasil wawancara yaitu di sekolah sudah menggunakan media seperti buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar yang digunakan berukuran cukup besar dengan gambar berwarna yang menarik dengan sedikit tulisan. Penggunaan media dimulai dengan guru menunjukkan gambar dan menceritakan kembali secara sederhana dari tulisan dan gambar yang ada diikuti dengan pengulangan bacaan oleh peserta didik. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan buku cerita bergambar menarik perhatian siswa dilihat dari antusias mereka ketika pembelajaran berlangsung. Media ini membantu anak-anak untuk lebih fokus dan memperhatikan guru saat bercerita. Buku cerita bergambar ini membantu anak-anak tunagrahita meningkatkan daya ingat mereka dalam waktu singkat.

4. KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran interaktif terbukti memberikan pengaruh terhadap kualitas proses belajar-mengajar terutama bagi siswa dengan penyandang tunagrahita. Media pembelajaran berbasis visual seperti gambar, animasi, video, dan alat peraga dapat membantu siswa tunagrahita memahami materi secara lebih konkret, menarik, dan menyenangkan. Media interaktif juga meningkatkan minat, motivasi, daya ingat, dan kemampuan kognitif anak tunagrahita seperti dalam mengenali huruf, angka, konsep geometri, maupun kemampuan membaca permulaan. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media interaktif termasuk aplikasi multimedia, Augmented Reality, video animasi, flashcard, dan permainan edukatif seperti puzzle atau papan kata dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi hambatan belajar siswa tunagrahita. Observasi di SLB Negeri Banjarnegara juga mendukung penelitian ini, dimana media buku cerita bergambar berhasil menarik perhatian siswa, meningkatkan fokus, dan memperkuat memori jangka pendek. Oleh karena itu, penggunaan media interaktif secara tepat mampu mendukung perkembangan potensi siswa tunagrahita secara optimal.

DAFTAR REFERENSI

- Al, W., Widyasari, I. H., Sukmanasa, & Irdiyansyah, I. (2023). Analisis gaya belajar visual pada siswa tunagrahita kategori sedang. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 7(2), 167–172.
- Ambarwati, P., & Darmawel, P. S. (2020). Implementasi multimedia development pada aplikasi media pembelajaran untuk anak tunagrahita. *Majalah Ilmiah Unikom*, 18(2), 51–58.
- Ardelia, S. N., Yulianti, G., Fatmawati, V., & Rofisian, N. (2024). Implementasi penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Konseling*, 2(3), 977–980.
- Asmayanti, A., Budiyono, H., & Syuhada, S. (2022). Penggunaan media video berbasis Powtoon pada pembelajaran tematik untuk siswa tunagrahita di sekolah luar biasa. *Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 4(3), 231–241.
- Elbabs, Q. A., Derta, S., Efriyanti, L., & Khairuddin. (2022). Desain media pembelajaran interaktif mata pelajaran IPA untuk anak tunagrahita ringan kelas VII di SLB Amanah Bunda Sitapung Nagari Balai Gurah Kecamatan Ampek Angkek Agam. *IRJE: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 212–222.
- Gresilia, T., Junaidi, A., & Kamal, M. (2023). Penggunaan media gambar dalam pembelajaran PAI pada anak berkebutuhan khusus (anak tunagrahita). *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 2(1), 159–178.
- Hayati, T. N., Ilma, N., Haliza, S. N., Anggraeni, D. P., & Ruby, A. C. (2023). Pengaruh penggunaan media Kadara terhadap kemampuan berhitung penjumlahan dan

- pengurangan pada anak tunagrahita. *Differential: Journal on Mathematics Education*, 1(2), 185–194.
- Kurniawan, D. D., & Avianto, D. (2023). Pemanfaatan augmented reality untuk media pembelajaran alat transportasi bagi anak tunagrahita sedang. *JOSH: Journal of Information System Research*, 5(1), 261–270.
- Maulidiyah, F. N. (2020). Media pembelajaran multimedia interaktif untuk anak tunagrahita ringan. *Jurnal Pendidikan*, 29(2), 93–100.
- Misnawati, M., Asi, N., Anwarsani, A., Rahmawati, S., Rini, I. P., Syahadah, D., et al. (2023). *Inovasi metode STAR: Best practice*. Badan Penerbit Stiepari Press.
- Oslim, M., & Suranto, B. (2024). Perancangan user experience aplikasi pembelajaran agama Islam (belajar ciptaan Allah) untuk anak tunagrahita. *JIPi: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika*, 9(3), 1100–1111.
- Padmadiani, A., Jauhari, M. N., & Badiah, L. I. (2021). Pengaruh media pembelajaran interaktif untuk pendidikan seks usia dini bagi siswa tunagrahita. *Special and Inclusive Education Journal*, 2(2), 110–118.
- Putry, A. D. F., Latuconsina, D. F. A., & Ratnaduhita, N. (2021). Desain interaktif pengenalan ragam hewan kepada anak usia dini penyandang tunagrahita dengan menggunakan metode MIDLC. *Lomba Karya Tulis Ilmiah*, 2(1), 253–268.
- Rachmayana, D. (2013). *Di antara pendidikan luar biasa: Menuju anak masa depan yang inklusif*. Jakarta: PT. Luxima Metro Media.
- Rahmadini, A., & Fatmawati, D. P. (2024). Pengaruh media Eat the Vocal terhadap kemampuan mengenal huruf vokal pada anak tunagrahita. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 892–899.
- Ratnawulan, T., Qohar, H. A., & Rahman, S. A. P. (2022). Pengembangan media pembelajaran membaca permulaan melalui permainan papan kata bagi anak tunagrahita ringan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(4), 6688–6694.
- Sanusi, R., Dianasari, E. L., Khairiyah, K. Y., & Chairudin, R. (2020). Pengembangan flashcard berbasis karakter hewan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak tunagrahita ringan. *JPE: Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(2), 37–46.
- Sarita, Y. R., Juniawan, H., & Udiyani, R. (2021). Pengaruh terapi bermain puzzle terhadap kemampuan memori jangka pendek pada anak tunagrahita sedang. *Nursing Sciences Journal*, 5(2), 81–91.
- Simarmata, J. E., Mone, F., Laja, Y. P. W., & Laki, A. G. (2022). Pengenalan konsep geometri bagi anak tunagrahita ringan melalui media pembelajaran alat peraga. *Jurnal Anugerah*, 4(1), 1–9.
- Tarigan, A. (2022). Pembelajaran modeling melalui penggunaan media video dalam meningkatkan pemahaman konsep kanan-kiri anak tunagrahita sedang kelas V SLB-C Abdi Kasih Medan Labuhan tahun pelajaran 2018–2019. *Jurnal Ekonomi Bisnis dan Teknologi*, 2(2), 28–42.

Thariq, A., Tangke, D. M., Andriany, D., & Leleury, C. M. (2024). Penerapan media pembelajaran interaktif bagi anak disabilitas di SLB Negeri Kota Ambon. *Papua Journal of Community Service*, 6(1), 25–30.