

DAFTAR PUSTAKA

- Allo, S. K., Rohman, M. Z., & Nurcahyono, D. (2024). Implementasi Metode Low Poly Pada Animasi 3D “Serendipity” Dengan Teknik Animasi. *Jurnal Vokasi Teknik (JuVoTek)*, 2(2), 181–194. <https://doi.org/10.12345/xxxxx>
- Alvian, R., Febrianto, S., & Faishol, R. (2025). Strategi Pemilihan Media Pembelajaran Berdasarkan Analisis Karakteristik Pedan Didik dan Tujuan Pembelajaran. *AZ-ZAIDA: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 1(6), 282–290.
- Apezahli, A. N., Rahmania, G. N. A., Amelya, H., Elya, R. A., & AR, S. (2025). Penggunaan Instrumen Skala Likert untuk Menilai Keterampilan Mengingat Pelajaran pada Siswa SMP Azzahrah 01 Palembang. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 6(3), 517–520. <https://afeksi.id/jurnal/index.php/afeksi>
- Aryanti, Syahidah, A. M., & Zaini, K. (2024). INTERAKSI SOSIAL ANAK TUNAGRAHITA RINGAN. *Jurnall Inovasi Pendidikan*, 6(1), 52–61. <https://journalpedia.com/1/index.php/jip/article/view/1285>
- Desy, Putra, M. L. D. P., Susila, & Andriani, O. (2024). Merdeka Belajar Dengan Pembelajaran Adaptif Untuk Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 1(2), 398–404.
- Dewi, Y., Januar, H., Nuvitalia, D., & Hartati. (2023). Analisis Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Meningkatkan Antusiasme Anak Berkebutuhan Khusus di SDN Pedurungan Lor 02. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(2), 4574–4581.
- Hadi, E. K., Fadila, J. N., & Nugroho, F. (2021). Perancangan Animasi 3D “Remember” dengan Metode Pose to Pose. *Nuansa Informatika*, 15(2), 14–20. <https://doi.org/10.25134/nuansa.v15i2.4260>
- Handayani, N. L. P. A. E., Bayu, G. W., & Agustiana, I. G. A. T. (2021). Media Video Pembelajaran pada Muatan IPA Topik Perubahan Energi. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(3), 420–426. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/index>
- Hartati, F. R., Roshayanti, F., Nuroso, H., & Yulaikah, Y. (2023). Media Video Pembelajaran Tema Hidup Bersih dan Sehat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 900–905. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4812>
- Islam, S. N. C., Alhaqqa, J. Y., & Supriyono. (2021). Pandangan Pemuda terhadap Pentingnya Tata Krama dan Budaya Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Dinamika Sosial Budaya*, 21(2), 292–299. <http://journals.usm.ac.id/index.php/jdsb>

- Koyimah, K., & Sidik, S. A. (2022). *Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Anak Tunagrahita*. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(4), 1582–1588. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i4.3996>
- Mariana, I. (2022). *PERANAN KELUARGA, SEKOLAH DAN MASYARAKAT DALAM PEMBENTUKKAN KARAKTER ANAK DALAM PENDIDIKAN ISLAM*. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.58540/jipsi.v1i1.2>
- Nurjannah, Awaludin, & Fizen. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Genially untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa di SMAN 2 Woja*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 290–298. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.1071>
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093–4100. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1490>
- Owa, Y. K., Kero, M. A., Itu, M. A., & Ledu, M. G. G. (2023). *Studi Anak Berkebutuhan Khusus: Implementasi Matakuliah Pendidikan Abk Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Inklusi Citra Bakti*, 1(2), 203–210. <https://doi.org/10.38048/jpicb.v1i2.2132>
- Pamungkas, S. M., Putri, A. R., Pratama, I. A., Nahdiyah, N., Wulandari, C., Fadilah, J. N., & Nugroho, F. (2021). *Pembuatan Simulasi Perang Zaman Pertengahan dengan Metode Pose to Pose Menggunakan Software Blender*. *JISKA (Jurnal Informatika Sunan Kalijaga)*, 6(1), 1–8. <https://doi.org/10.14421/jiska.2021.61-01>
- Pitaloka, A. A. P., Fakhiratunnisa, S. A., & Ningrum, T. K. (2022). *Konsep Dasar Anak Berkebutuhan Khusus*. *Masaliq*, 2(1), 26–42. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v2i1.83>
- Rahma, W. P., Mudjito, & Sudarto, Z. (2021). *Pengembangan Multimedia Animasi Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Tunagrahita Ringan*. *GRAB KIDS: Journal of Special Education Need*, 75(1), 21–27.
- Ramadhanty, V. S., Lubis, I., & Budiman, A. (2022). *Low Poly Modelling Planet Pada Film Animasi Gerhana Bulan dan Gerhana Matahari*. *Algoritma: Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, 6(2), 10–19. <https://doi.org/10.30829/algoritma.v6i2.13633>
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). *ADDIE, SEBUAH MODEL UNTUK PENGEMBANGAN MULTIMEDIA LEARNING*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–58. <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd>
- 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>
- Sari, N. F., Nikmah, P. K., & Ruby, A. C. (2024). *Analisis Penggunaan Media Bergambar dalam Kemampuan Pemahaman Membaca Anak Tunagrahita Ringan Siswa Kelas IV SLB. Jurnal Basicedu*, 8(4), 2588–2597. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8021>
- Sholekhah, R. A., & Mawardi. (2024). *Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Untuk Mengungkap Sikap Gotong Royong Siswa SD. Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan*, 16(1), 169–178. <http://journal.ummgl.ac.id/nju/index.php/edukasi>
- Susilo, Nugraheni, I. L., Mentari, A., & Nurhayati. (2021). *Analisis interaksi sosial terhadap perilaku masyarakat pasca konflik antar etnik*. 6, 71–78.
- Tinova, A., & Ardisal. (2023). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Konsonan Menggunakan Video Animasi pada Siswa Tunagrahita Ringan di Kelas V SLB Hikmah Miftahul Jannah Padang Improving the Ability to Recognize Consonants Using Video Animation for Mild Mentally Disabled Students in Class V SLB Hikmah Miftahul Jannah Padang. Jurnal Pendidikan*, 32(2), 207–216.
- Wirantini, N. P. N., Astawan, I. G., & Margunayasa, I. G. (2022). *Media Pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif pada Topik Siklus Air. Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 42–51. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.46558>
- Zanitra, R. L., & Sari, J. N. (2022). *Pembuatan Video Animasi 3D Company Profile Kampus Politeknik Caltex Riau Menggunakan Teknik Low Poly. Jurnal Infomedia*, 7(2), 95. <https://doi.org/10.30811/jim.v7i2.3204>
- Zulfah, R. H., Wijastuti, A., & Sartinah, E. P. (2021). *EFEKTIFITAS VIDEO MODELING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA TUNAGRAHITA RINGAN Endang Pudjiastuti Sartinah. Jurnal GRAB KIDS*, 1, 74.