

PENGARUH MEDIA KINCIR ANGKA TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-5 PADA ANAK DISABILITAS INTELEKTUAL SEDANG KELAS III SD DI SLB NEGERI BRANJANGAN JEMBER

Delia Dheamanta Novriyanti Wahyudi¹, Khusna Yulinda Udhiyanasari², Arifah Nurhadiyati³

PLB FKIP Universitas PGRI Argopuro Jember¹²³

Email: deliadhea@gmail.com

Abstrak

Media kincir angka merupakan alat permainan edukatif yang digunakan dalam pembelajaran kognitif salah satunya dalam mengenal angka 1-5. Peneliti menggunakan media kincir angka yang dibuat sendiri yang disesuaikan dengan kebutuhan anak dan dirancang semenarik mungkin. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media kincir angka terhadap kemampuan mengenal angka 1-5 pada anak disabilitas intelektual sedang kelas III SD di SLB Negeri Branjangan Jember. Pada penelitian ini peneliti menggunakan metodologi SSR (*Single Subject Research*) dengan desain A-B, yaitu (A) fase *baseline* dan (B) fase intervensi dengan skor tertinggi *baseline* yaitu 42% dan pada intervensi 80%. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh media kincir angka terhadap kemampuan mengenal angka 1-5 pada anak disabilitas intelektual sedang kelas III SD di SLB Negeri Branjangan Jember. Hal ini ditunjukkan dengan hasil persentase overlap yaitu 0%, yang dimana berarti semakin kecil persentase overlap maka semakin baik pengaruh dari intervensi terhadap target *behavior*.

Kata Kunci: Media Kincir Angka, Kemampuan Mengenal Angka, SSR

PENDAHULUAN

Salah satu jenis anak berkebutuhan khusus adalah disabilitas intelektual. Anak dengan disabilitas intelektual memiliki perkembangan kecerdasan (IQ) yang rendah, gangguan keterampilan emosional, kognitif, dan psikomotor, dan masalah kognitif seperti ketidakmampuan untuk beradaptasi dengan orang lain dan diri mereka sendiri (Sanusi et al., 2020). Disabilitas intelektual terbagi menjadi empat kategori berdasarkan tingkat IQ mereka, yaitu disabilitas intelektual ringan dengan IQ antara 51-70, disabilitas intelektual sedang dengan IQ 36-51, disabilitas intelektual berat dengan IQ dibawah 20 (Rojabtiyah, 2019). Kemampuan intelektual yang

sedang inilah yang menjadi hambatan anak disabilitas intelektual tidak mampu memahami bilangan terutama di bidang matematika. Kemampuan anak disabilitas intelektual dalam memahami bilangan ialah kesanggupan atau kecakapan anak dalam menyebutkan, menulis, menunjukkan, dan menghubungkan jumlah benda dengan bilangan (Safarudin et al, 2019; Pragesti & Budi. S, 2024).

Pemanfaatan media pembelajaran bagi anak disabilitas intelektual sedang yang menarik merupakan cara untuk mengatasi permasalahan diatas. Media pembelajaran merupakan bagian dari aset pembelajaran yang berisi materi pelatihan pendidikan yang dimaksudkan

untuk memacu siswa dalam belajar (Farihah, 2017). Penggunaan media kincir angka yang dirancang oleh Nabila & Muhammad Basri (2023) dengan menggabungkan elemen visual, pengenalan pola, keterlibatan aktif, serta motivasi dan kesenangan, media kincir angka dapat membantu anak dalam perkembangan kemampuan mengenal angka.

Bagi anak disabilitas intelektual yang mengalami hambatan dalam berfikir abstrak proses penguasaan konsep bilangan bukanlah perkara mudah. Hal ini ditunjukkan dengan hasil observasi peneliti dilapangan terhadap salah satu anak disabilitas intelektual sedang kelas III SD di SLB Negeri Branjangan Jember dengan inisial MY, ia masih belum mampu mengenal angka dan seringkali lupa karena keterbatasan daya ingatnya. MY masih belum memahami bentuk angka 1-5, bila menulis angka dengan cara menyalin MY masih mampu menyelesaikan akan tetapi MY tidak mengetahui makna dari lambang bilangan tersebut. MY juga susah untuk berkonsentrasi pada saat melakukan pembelajaran di kelas.

Dari permasalahan yang telah diuraikan diatas, penggunaan media pembelajaran yang sesuai dan menarik bagi anak sangat diperlukan dalam proses pembelajaran bagi anak disabilitas intelektual. Maka dari itu peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Kincir Angka Terhadap Kemampuan

Mengenal Angka 1-5 Pada Anak Disabilitas Intelektual Sedang Kelas III SD Di SLB Negeri Branjangan Jember”.

METODE

Single Subject Research (SSR) adalah penelitian eksperimen yang dilaksanakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari suatu perlakuan (*treatment*) yang diberikan kepada subjek secara berulang-ulang dalam waktu tertentu (Sunanto; Takeuchi & Nakata, 2005). Desain A-B merupakan desain dasar dari penelitian eksperimen subjek tunggal. Prosedur desain ini disusun atas dasar apa yang disebut dengan logika *baseline* (Sunanto, 2005).

Subjek penelitian ini adalah siswa disabilitas intelektual kelas III. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media kincir angka yang digunakan sebagai media pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa disabilitas intelektual sedang kelas III SD di SLB Negeri Branjangan Jember. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal angka 1-5 pada anak disabilitas intelektual sedang kelas III SD di SLB Negeri Branjangan Jember. Tes yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tes lisan. Pada tes perbuatan mengenal angka 1-5 yaitu menyebutkan dan menunjukkan angka 1-5. Dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana

tingkat kemampuan pemahaman siswa disabilitas intelektual sedang. Dengan demikian dapat diketahui seberapa besar pengaruh media kincir angka terhadap kemampuan mengenal angka 1-5.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan data untuk fase *baseline* (A) berlangsung selama 5 sesi dengan waktu 35 menit dialokasikan untuk setiap sesi. Pengambilan data diperoleh dari hasil tes oleh siswa yang berupa tes lisan menggunakan kartu

Perolehan Skor MY				
Sesi 1	Sesi 2	Sesi 3	Sesi 4	Sesi 5
14	15	17	17	16

angka. Adapun hasil dari tes siswa pada kondisi *baseline* (A) sebagai berikut:

Tabel 1. Skor fase *baseline* (A)

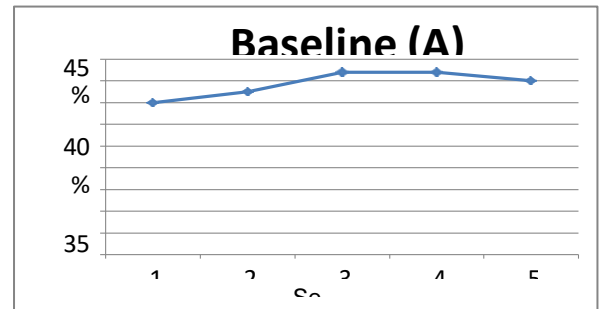
Perolehan nilai MY dalam mengenal angka 1-5 pada fase *baseline* (A) akan dipersentasekan.

Tabel 4.2 Persentase nilai fase *baseline* (A)

Sesi	Jumlah Soal	Skor Maksimal	Skor MY	Persentase
1	10	40	14	35%
2	10	40	15	37,5%
3	10	40	17	42%
4	10	40	17	42%
5	10	40	16	40%

Hasil data perolehan MY dapat disajikan dalam bentuk grafik yaitu sebagai berikut:

Grafik 4.2 Rekapitulasi Persentase fase *baseline* (A)



Pada grafik diatas menunjukkan bahwa subjek MY belum mampu mengenal angka 1-5 dengan baik dan benar, hal ini dapat dilihat dari lima sesi yang sudah dilakukan mengalami penurunan dan peningkatan yang tidak ada signifikansi yang berarti. Dapat dilihat pada sesi 5 tersebut yang merupakan gambaran dari tingkat stabilitas. Oleh karena itu, hasil dari fase *baseline* (A) sudah menunjukkan data yang stabil maka dapat dilakukan fase berikutnya yaitu fase intervensi (B).

Setelah didapatkan data yang stabil mengenai kemampuan mengenal angka 1-5 dari subjek MY pada fase *baseline* (A), maka dapat dilaksanakan penelitian tahap selanjutnya yaitu fase intervensi (B). Pada fase intervensi ini menggunakan media kincir angka yang berlangsung selama 10 sesi dengan waktu 45 menit dialokasikan di tiap sesinya. Berikut adalah hasil penelitian dari fase intervensi Tabel 4.4 Persentase Nilai Fase Intervensi (B)

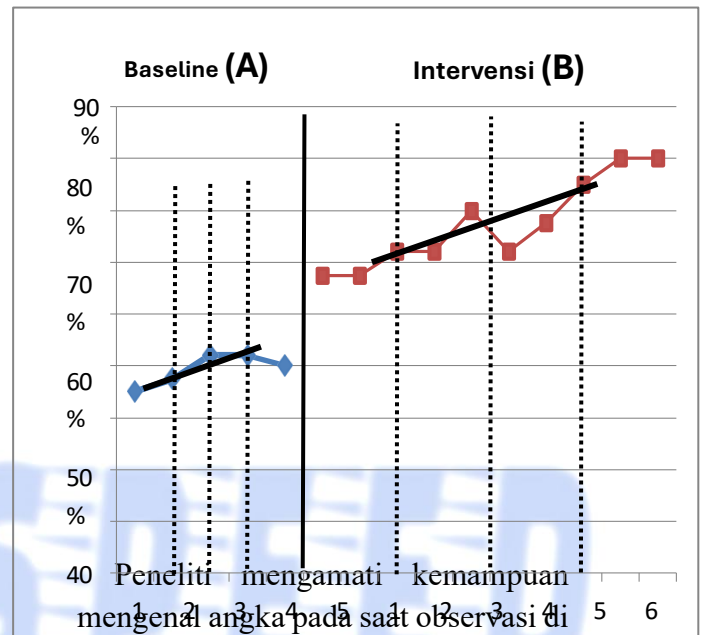
Sesi	Jumlah Soal	Skor Maksimal	Skor MY	Persentase
1	10	40	23	57,5%
2	10	40	23	57,5%
3	10	40	25	62%

4	10	40	25	62%
5	10	40	28	70%
6	10	40	25	62%
7	10	40	27	67,5%
8	10	40	30	75%
9	10	40	32	80%
10	10	40	32	80%

Tabel di atas menunjukkan fase intervensi (B) dilakukan sebanyak 10 sesi dengan perolehan skor tertinggi yaitu 32 dengan persentase 80% yang terjadi pada sesi 9 dan 10, sedangkan skor terendah yaitu 23 dengan persentase 57,5% yang terjadi pada sesi 1 dan 2. Berdasarkan hasil perolehan nilai tersebut, maka persentase yang diperoleh MY dari kemampuan mengenal angka 1-5 dapat digambarkan sebagai berikut:

Dari grafik diatas, dapat dilihat bahwa kemampuan mengenal angka 1-5 MY dengan menggunakan media kincir angka pada fase intervensi (B) terdapat kenaikan persentase dibandingkan dengan fase *baseline* (A).

Hasil analisis dari grafik estimasi kecenderungan arah diatas, memberikan keterangan bahwa kecenderungan perkembangan kemampuan mengenal angka 1-5 dari sesi pertama sampai sesi akhir mengalami peningkatan. Estimasi kecenderungan arah pada fase *baseline* (A) menunjukkan adanya peningkatan begitupun pada fase intervensi (B).



Peneliti mengamati kemampuan mengenal angka pada saat observasi di kelas III SD di SLB Negeri Branjangan Jember yang berinisial MY. Dari hasil observasi tersebut didapati guru hanya mengajarkan dengan metode menyalin saja tanpa adanya media. Setelah data didapat peneliti ingin melakukan penelitian untuk kemampuan mengenal angka 1-5 dengan menggunakan media kincir angka yang dirancang oleh peneliti. Dalam penelitian ini dilakukan dalam dua fase yaitu fase *baseline* (A) dan fase intervensi (B). Menurut Sunanto (2006) mengatakan pada fase *baseline* (A) dimana kondisi menunjukkan keadaan natural sebelum diberikan intervensi. Pada penelitian ini dilakukan selama 5 sesi dengan alokasi waktu 35 menit tiap sesinya, kondisi awal siswa disabilitas intelektual sedang kelas III dalam mengenal angka 1-5 masih rendah dengan persentase 35%, 37,5%, 42%, 42%, dan 40%. Persentase terendah pada fase *baseline* (A) adalah 35%

yaitu pada sesi pertama dan persentase tertinggi adalah 42% pada sesi ketiga dan keempat. Sesi pertama anak masih belum mampu mengenal angka 1-5 dengan menggunakan kartu angka ditunjukkan dengan persentasenya yaitu 35%. Pada sesi kedua anak mengalami sedikit peningkatan yaitu dengan hasil persentase 37,5% dikarenakan anak senang dengan pembelajaran yang dilakukan peneliti, dan untuk sesi keempat dan kelima memiliki persentase yang sama yakni 42% hal ini ditunjukkan kemampuan mengenal angka anak mulai stabil. Pada sesi kelima atau sesi terakhir fase *baseline* (A) persentase mengalami sedikit penurunan dikarenakan anak terlalu lelah bermain dan kondisi kelas tidak kondusif karena diganggu oleh temannya.

Selanjutnya setelah data menunjukkan stabil, maka dilakukan fase intervensi (B). Fase intervensi (B) adalah keadaan atau kondisi dimana target *behavior* diberi perlakuan secara berulang-ulang dengan menggunakan media kincir angka. Tujuannya untuk mengetahui persentase kemampuan mengenal angka 1-5 setelah diberi perlakuan menggunakan media kincir angka. Pada fase ini dilakukan selama 10 sesi dengan alokasi waktu 45 menit di tiap sesinya. Hasil persentase pada fase ini menunjukkan peningkatan yang signifikan yaitu 57,5%, 57,5%, 62%, 62%, 70%, 62%, 67,5%, 75%, 80%, dan 80%. Persentase tertinggi pada fase intervensi (B) yaitu 80% pada sesi ke-9 dan ke-10. Pada sesi

pertama intervensi anak merasa senang ketika peneliti membawa media kincir angka dengan begitu anak semangat belajar mengenal angka yang ditunjukkan hasil persentasenya 57,5%. Sesi kedua persentase stabil dengan sesi pertama karena kondisi anak baik. Pada sesi ketiga dan keempat menunjukkan kenaikan yang konsisten yaitu 62% dan pada sesi ke 5 anak mengalami peningkatan karena intervensi yang berulang-ulang yaitu 70%. Terdapat sedikit penurunan persentase pada sesi ke-6 yaitu 62% dikarenakan intervensi terhenti selama 2 hari karena libur sekolah. Dan pada sesi ketujuh dan kedelapan anak menunjukkan konsistensi dalam kenaikan persentasenya yaitu 67,5% dan 75%. Pada sesi kesembilan dan kesepuluh persentase anak dalam mengenal angka 1-5 mulai stabil yaitu 80%.

Dengan adanya perolehan hasil penelitian menunjukkan bahwa media kincir angka memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan mengenal angka 1-5 anak disabilitas intelektual sedang kelas III SD di SLB Negeri Branjangan Jember yang berinisial MY. Penggunaan media pembelajaran kincir angka dapat membantu anak-anak usia dini mengenal angka secara visual. Dengan melibatkan unsur permainan, anak-anak dapat lebih mudah memahami konsep angka dan mengasosiasikannya dengan bentuk yang sesuai (Harpini, dkk., 2024). Media kincir angka yang dirancang peneliti untuk digunakan dalam

penelitian ini yaitu didesain dengan menarik sehingga anak tertarik mengikuti pembelajaran mengenal angka dan angka yang terdapat di media dibuat timbul agar anak dapat mengingat bentuk angka tersebut dengan indera perabanya sehingga anak lebih mudah dalam mengenal angka dengan mengoptimalkan seluruh alat sensori anak. Hal tersebut dapat dilihat dengan adanya peningkatan persentase mengenal angka 1-5 menggunakan kartu angka dan setelah mendapatkan intervensi berupa penggunaan media kincir angka. Perolehan mean level yang dapat subjek yaitu 67,35% pada fase intervensi (B) yang menunjukkan lebih tinggi daripada perolehan pada fase baseline (A) yaitu 39,3%.

Persentase overlap yang didapatkan adalah 0% yang menunjukkan bahwa intervensi yang diberikan pada anak berpengaruh terhadap kemampuan mengenal angka 1-5 dengan penggunaan media kincir angka. Menurut Sunanto (2006), semakin kecil persentase overlap yang didapatkan maka semakin baik pengaruh intervensi dengan media kincir angka terhadap target behavior. Oleh karena itu, penelitian ini membuktikan bahwa adanya pengaruh penggunaan media kincir angka terhadap kemampuan mengenal angka 1-5 pada anak disabilitas intelektual sedang kelas III SD di SLB Negeri Branjangan Jember, seperti yang dapat disimpulkan dari penjelasan diatas.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dengan desain A-B pada penelitian metodologi SSR (Single Subject Research), maka dapat terjawab rumusan masalah bahwa adanya pengaruh media kincir angka terhadap kemampuan mengenal angka 1-5 pada anak disabilitas intelektual sedang kelas III SD di SLB Negeri Branjangan Jember yang berinisial MY. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil persentase overlap yaitu 0%. Pada penelitian ini juga ditemukan kekurangan dan kelebihan dari media kincir angka. Kelebihan pengaplikasian media kincir angka terhadap kemampuan mengenal angka menjadikan pembelajarannya yang interaktif dengan sifatnya yang visual menarik anak untuk memiliki keterlibatan aktif dalam pembelajarannya serta menyenangkan. Meskipun demikian, media kincir angka ini memiliki kekurangan yaitu, keterbatasan materi yang diajarkan seperti konsep matematika yang lebih kompleks sehingga membutuhkan penjelasan mendalam yang tidak dapat diakomodasi dengan baik melalui kincir angka.

Saran

Penelitian ini dapat dijadikan Sebagai salah satu cara pandang bagi sekolah untuk memberikan dan berupaya mendidik para pendidik dalam memperluas kemampuan

mengenal angka melalui pemanfaatan media pembelajaran yang menarik sehingga anak dapat mengatasi kesulitan dalam belajarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, S. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group
- Aisyah. (2020). "Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok". *IncrementapediaJurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 2 (2), 37-41.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic And Statistical Manula Of Mental Disorder Edition "DMS-5"*. Washinton DC: American Psychiatric Publishing. Washinton DC.
- Anggraini, W., Nasirun, M., Yulidesni, Y. (2020). "Penerapan Strategi Pemecahan Masalah Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B". *Jurnal Ilmiah Potensia*. 5 (1), 31-39.
- Aphrodita, N. (2012). *Panduan Lengkap Orang Tua & Guru Untuk Anak Dengan Disleksia (Kesulitan Membaca)*. Jogjakarta: Javalitera.
- Apriyanto, N. (2012). *Seluk-Beluk Tunagrahita & Strategi Pembelajarannya*. Jogjakarta: Javalitera.
- Aqib, Z. (2010) *Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran*. Surabaya: Insan Cindekia.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2009). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arsyad, A. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Azikiwe, U. (2007). *Language Teaching and Learning*. Onitsha: Africana-First Pubs.
- Ltd Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal, Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Depdiknas. (2007). *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen.
- Depdiknas. (2009). *Permendiknas No.58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: 2009.
- Farihah, H. (2017). "Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Stick Angka". *Jurnal Program Studi PGRA*. 3 (1), 24- 39.
- Fitriyanti. (2015). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Dengan Media Gambar Asosiatif di Kelompok B TK Budi Rahayu*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

- Hamalik, O. (2008). Kurikulum dan Pembelajaran. Bandung: Cipta Adiya Bakti.
- Harpini, et al. (2024). "Upaya Meningkatkan Kognitif Anak Dengan Media Kincir Angka Di TK Maya Permata Penyawasan Pada Usia 4-5 Tahun". Jurnal Dedikasi Pendidikan. 8 (12), 357-368.
- Hasan. (2009). Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta: Diva Press.
- Hasan, M., et al. (2021). Media Pembelajaran. Klaten: Tahta Media Hasselt, V.B and Hersen, M. (1981). "Applications of Single-Case Design to Research with Visually Impaired Individuals". Journal Visual Impairment and Blindness. 75, 359-362.
- Hidayah, et al. (2022). "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kincir Kelinci Berhitung Untuk Meningkatkan Kognitif Anak". Indonesian Journal Of Islamic Early Childhood Education. 7 (2), 122-129.
- Jannah, R. (2011). Membuat Anak Cinta Matematika dan Eksak lainnya. Jogjakarta: Diva Press.
- Jennah, R. (2009). Media Pembelajaran. Banjarmasin: Antasari Press.
- Kusmiyati,K. (2021). "Pendekatan Psikososial, Intervensi fisik, Dan Perilaku Kognitif Dalam Desain Pembelajaran Pendidikan Jasmani Bagi Anak Dengan Retardasi Mental. Movement And Education. 2 (1), 74-84.
- Lestari, K.W. (2011). Konsep Matematika Untuk Anak Usia Dini. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal. Kementerian Pendidikan Nasional.
- Maulidiyah, F.N. (2020). "Media pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Anak Tunagrahita Ringan". Jurnal Pendidikan. 29 (2), 93-100.
- Mayke, T. (2001). Bermain, Mainan dan Permainan. Jakarta: Grasindo.
- Mudhofir. (1993) Teknologi Instruksional. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Nabila & Basri, M. (2023). "Permainan Kincir Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun". Jurnal Pendidikan Tambusai. 7 (2), 9641-9647.
- Nasution, F., Anggraini, L.Y., & Putri, K. (2022). "Pengertian Pendidikan, Sistem Pendidikan Sekolah Luar Biasa, dan Jenis-Jenis Sekolah Luar Biasa". Jurnal edukasi Nonformal. 3 (2), 422-427.
- Naz, A.A., & Akbar, R.A. (2008). "Use Of Media For Effective Instruction Its Importance: Some Consideration". Journal Of Elementery Education A Publication of Deptt.of Elementari Education IER, University of The Punjab. 18, 35-40.
- Ni'matuzahroh, Yuliani, S.R., & Mein-Woei, S. (2021). Psikologi dan

- Intervensi Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus (Cetakan Pe. In Universitas Muhammadiyah Malang: UMM Press.
- Putri, D.S. (2023). "Hubungan Tingkat Kognitif Dengan Kemampuan Activity Daily Living (ADL) Pada Anak Disabilitas Intelektual Di SLB Reskiani". Doctoral Dissertation, Universitas Hasanuddin
- Rahardja. D & Sujarwanto. (2010). Pengantar Pendidikan Luar Biasa (Orthopedagogik). Surabaya: UNESSA PRESS.
- Rangkuti, D., & Rangkuti, D.E.S. (2021). "Penerapan Media Bermain Bowling Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Angka Pada Anak Ditingkat Di TK/Paud Adetia Tembung". In Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian. 4 (1), 64-70.
- Rizal, S.U., et al. (2016). Media Pembelajaran (Second Edition). Kota Bekasi: CV. Nurani, Jalan Angsana II Blok B12/20.
- Rojabtiyah, U.R., et al. (2019). "Efektivitas Promosi Kesehatan Menggunakan Metode Index Card Match dan Metode Visual Auditory Kinesthetic Terhadap Pengetahuan Dan Keterampilan Cuci Tangan Pada Disabilitas Intelektual Ringan". JPK (Jurnal Pendidikan Khusus). 15 (2), 68-73.
- Sadiman, A.S., Rahardjo, R., & Haryono, A. (2011). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajagrafindo. Persada.
- Safaruddin, S., Fatmawati, F., & Budi, S. (2019). "Program Pelatihan Menggosok Gigi Dalam Meningkatkan Keterampilan Bina Diri Siswa Tunagrahita di SLB se-Kota Padang". Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus. 3 (2), 35.
- Sanusi, et al. (2020). "Pengembangan Flashcard Berbasis Karakter Hewan Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Tunagrahita Ringan". Jurnal Pendidikan Edutama. 7 (2), 37-46.
- Sudjana, N. (2001). Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sunanto, J., Takeuchi, K., & Nakata, H. (2005). Pengantar Penelitian Dengan Subyek Tunggal. Tsukuba: CRICED University of Tsukuba.
- Sonia, dkk. (2022). "Efektivitas Media Pembelajaran Kincir Pintar Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II Di MIN 03 Rejang Lebong". Skripsi Institut Agama Islam Curup.
- Latifah, D., Sulistia, D., Sajiwo, B., & Lestari Br Ginting, A. (2023). Penerapan Metode Ceramah Dan Tanya Jawab Pada Pembelajaran Al-Qur'an Hadis Dalam Memahami Tujuan Dan Fungsi

Al-Qur'an. *Jurnal Generasi Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 30–39.

Magfiroh, N. H., Hanifah, N., & Nahdah, P. A. (2024). Analisis Perbedaan Strategi Penanganan Anak Tunanetra. *Journal of Education Research*, 5(3), 4178–4185

