

PENGARUH MEDIA MAZE ANGKA TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA PADA SISWA DISABILITAS INTELEKTUAL SEDANG KELAS 4 DI SD NEGERI BARATAN 1 JEMBER

Sabrina Zuzihni Natafali¹, Angger Timansah², Khusna Yulinda Udhiyanasari³

Pendidikan Luar Biasa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Argopuro Jember

sabrina@gmail.com

Abstrak

Media *maze* angka ini adalah media pembelajaran yang dirancang dalam bentuk yang konkret bukan hanya berupa tulisan atau gambar. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *maze* angka terhadap kemampuan mengenal angka 1-5 pada siswa disabilitas intelektual sedang kelas 4 di SD Negeri Baratan 1 Jember. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen subjek tunggal dengan desain A-B. Hasil pengolahan analisis data menunjukkan bahwa media *maze* angka berpengaruh pada kemampuan mengenal angka 1-5 pada siswa disabilitas intelektual sedang. Hal ini dapat dilihat meningkatnya presentase kemampuan mengenal angka 1-5 sebelum dan sesudah dilakukan Intervensi. Mean level yang diperoleh pada fase Intervensi (B) adalah 73,8 lebih tinggi dibandingkan dengan mean level fase baseline (A) yaitu 41,2. Sedangkan persentase overlap 0% yang berarti bahwa pemberian intervensi memiliki pengaruh terhadap kemampuan mengenal angka 1-5 pada siswa disabilitas intelektual sedang kelas 4 di SD Baratan 1 Jember

Kata Kunci : Media *Maze* Angka, Kemampuan Mengenal Angka, Disabilitas Intelektual Sedang

PENDAHULUAN

Siswa berkebutuhan khusus adalah siswa yang mempunyai perbedaan dari kondisi rata – rata siswa normal umumnya dalam hal fisik, mental maupun karakteristik perilaku sosialnya (Saputri, M. A., dkk, 2023). Adapun jenis siswa berkebutuhan khusus yaitu siswa 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, bernalar, berpakaian, makan, berkomunikasi, mencari solusi) maupun tingkah laku adaptif yang meliputi banyak keterampilan sosial dan praktis sehari-hari (Retnosari dan Pujiastuti 2021). Hal ini disebabkan karena mempunyai IQ yang minim tetapi mempunyai cara tersendiri untuk menangkap pembelajaran yang disampaikan, tetapi cenderung lebih sulit dalam memahaminya yaitu suatu gangguan

perkembangan yang ditandai dengan kekurangan atau keterbatasan untuk melakukan tugas yang berkaitan dengan tugas kognitif, fungsi atau pemecahan masalah, yang ditunjukkan oleh lebih dari satu karakteristik berikut ini: tingkat belajar yang lebih lambat, pola belajar yang tidak teratur, kesulitan dengan perilaku adaptif dan memahami konsep abstrak Ni'matuzahro dkk, (2021). Siswa dengan disabilitas intelektual seringkali diasingkan dari masyarakat luas dan diperlakukan secara tidak pantas seperti siswa normal lainnya, dengan keterbatasan yang mereka miliki mereka memerlukan pendekatan dan perhatian khusus dari orang tua, guru, dan masyarakat. Penting untuk memahami bahwa siswa-siswa ini memiliki potensi yang luar biasa dan dapat berkembang dengan baik jika diberikan dukungan yang tepat khususnya tentang pembelajaran yang sesuai dan menarik dengan kemampuannya, siswa dengan disabilitas intelektual sering mengalami

berbagai kesulitan dalam pembelajaran yang ada disekolah salah satunya yaitu mengenal angka.

Kemampuan dalam mengenal angka adalah keterampilan dasar yang melibatkan pengenalan, pemahaman, dan penggunaan angka, dalam berbagai situasi hal ini merupakan langkah penting dalam perkembangan kognitif dan menjadi dasar pembelajaran aktivitas sehari-hari agar dapat mengenal dan membedakan benda yang ada disekitarnya. Menurut Rangkuti, D., dkk (2021) mengenal angka adalah proses perkembangan untuk mengenal simbol-simbol atau lambang yang berupa angka. Oleh karena itu mengenal angka sangat penting bagi disabilitas intelektual sedang karena merupakan modal dasar kemampuan dalam pembelajaran matematika. Hal ini disebabkan matematika sulit dipelajari dalam hal pengenalan dan menghafal angka, dan memerlukan pengajaran yang tepat dengan media yang menarik, oleh sebab itu pembelajaran mengenal angka pada disabilitas intelektual sedang perlu adanya dukungan dengan menggunakan media untuk mengenal angka dan memudahkan mereka dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa terkait dengan pembelajaran sehingga mudah dipahami (Wulandari, A. P., dkk, 2023). Proses belajar yang baik didasari oleh hubungan interpersonal yang baik antara dengan guru. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan

yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018). Media pembelajaran yang interaktif dalam mengenal angka adalah media *maze*.

Media *maze* angka ini merupakan istilah dalam penelitian ini. *Maze* merupakan suatu kegiatan bermain berbentuk labirin atau alur- alur yang berliku dalam mencari jalan keluar yang tepat (Kuswanto dan Suyadi 2020). Selain itu *maze* adalah permainan yang menyenangkan bagi siswa. *Maze* adalah suatu permainan dengan jaringan jalan-jalan yang berliku-liku atau berkelok-kelok yang mempunyai rintangan, sehingga permainan ini dapat mengasah tingkat pemahaman siswa untuk mengetahui lokasi, ruang, dan jalur dalam permainan *maze* (Udani, I. A., dkk, 2014). Media *maze* angka ini adalah media pembelajaran yang dirancang dalam bentuk yang konkret bukan hanya berupa tulisan atau gambar. Media ini dibentuk untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran mengenal angka serta mengembangkan kemampuan kognitif dalam suasana yang menyenangkan dalam belajar. Selain itu dalam media *maze* ini dapat mencari jalan menuju angka yang akan dituju dengan jalan yang berliku sehingga melatih siswa dalam berkonsentrasi, didalam media *maze* ini terdapat angka 1-5 di setiap jalan media *maze* angka sampai garis finish.

Berdasarkan hasil observasi di SD Baratan 1 Jember, ditemukan berinisial A berusia 10 tahun berjenis kelamin laki-laki. A merupakan disabilitas intelektual

sedang yang dikategorikan sebagai siswa yang mengalami kesulitan dalam mengenal angka. Dimana A tidak mampu dalam mengenal angka 1-5, daya ingatnya rendah, seringkali A kesulitan dan cepat bosan dalam mengenal angka dalam pembelajaran tanpa alat bantu visual. Selain itu, siswa cenderung sering tertinggal saat pembelajaran khususnya yang berkaitan dengan angka. Namun, dengan dukungan dan strategi pembelajaran yang tepat, seperti penggunaan alat bantu visual dan pembelajaran yang interaktif yaitu dengan menggunakan media. Dalam pembelajaran guru hanya menjelaskan materi secara lisan dan tertulis di kertas tidak dengan adanya media yang menarik untuk membantu si A dalam pembelajaran sehingga dia berkesulitan dalam mengenal angka atau pembelajaran lainnya yang berkaitan dengan angka. Dengan demikian, peneliti menggunakan media yang menarik yaitu media *maze* angka yang berbentuk persegi dengan jalan labirin berliku setiap jalan terdapat angka 1, 2, 3, 4, dan 5 sebagai tujuan sehingga media ini dapat meningkatkan minat belajar serta ketertarikan dalam mengenal angka pada siswa disabilitas intelektual.

METODE

Penelitian dengan desain subyek tunggal selalu dilakukan perbandingan antara fase baseline dengan sekurang-kurangnya satu fase intervensi. Penelitian dengan subjek tunggal dilakukan untuk mengetahui apakah intervensi atau perlakuan yang diberikan kepada subjek memiliki pengaruh dan

dilakukan secara berulang dalam jangka waktu yang telah ditentukan. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan SSR, dengan menggunakan desain A-B dimana desain ini dapat menunjukkan pengaruh antara variabel terikat dan variabel bebasnya.

Desain A-B merupakan desain 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). Oleh karena itu, dalam melakukan penelitian dengan disain kasus tunggal akan selalu ada pengukuran target behavior pada fase baseline dan pengulangannya pada sekurang-kurangnya satu fase intervensi (Hasselt dan Hersen1981). Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau hubungan variabel terikat. Dalam penelitian ini yang dikategorikan variabel bebas adalah media *maze* angka. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas, dan variabel terikat dalam penelitian SSR disebut perilaku sasaran atau target behavior. Variabel terikat dari penelitian ini adalah kemampuan mengenal angka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengambilan data pada fase Baseline ini dilakukan sebanyak 5 sesi

selama seminggu. Setiap sesi dilakukan selama 40 menit. Pengambilan data diperoleh dari tes unjuk kerja. Hasil dari tes siswa sebagai berikut:

Tabel 1 Skor A pada Fase Baseline (A)

PEROLEHAN SKOR A				
Sesi 1	Sesi 2	Sesi 3	Sesi 4	Sesi 5
12	13	16	21	21

Pada tabel 1 menunjukkan hasil nilai yang diperoleh A pada Fase Baseline terendah 12 dan tertinggi 21. Pada sesi pertama siswa A belum mampu menunjukkan angka 1-5 dengan benar disebabkan siswa kurang nyaman dikarenakan bertemu dengan orang baru, selain itu siswa masih mengalami kesulitan dikarenakan sebelumnya sekolah menyediakan media yang kurang efektif sesuai dengan kemampuan siswa A sehingga pembelajaran menggunakan angka yang tertulis dikertas. Pada sesi ke-5 dengan nilai tertinggi siswa sudah mulai terbiasa melakukan pembelajaran dengan peneliti begitupun dengan sesi ke-4 dan seterusnya, siswa juga dapat melakukan instruksi yang diminta dengan baik walaupun masih dengan bantuan peneliti.

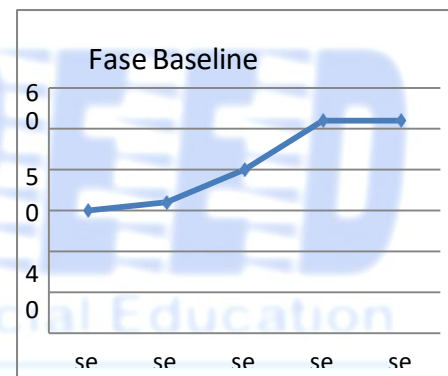
Berdasarkan data perolehan nilai diatas, hasil persentase yang diperoleh A dalam mengenal angka 1-5 adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Presentase nilai A pada Fase Baseline (A)

Sesi	Jumlah Soal	Skor Maksimal	Skor A	Presentase
1	10	40	12	30%
2	10	40	13	32%

3	10	40	16	40%
4	10	40	21	52%
5	10	40	21	52%

Pada tabel diatas menunjukkan bahwa fase baseline (A) dilakukan sebanyak 5 sesi dengan perolehan skor terendah yaitu 12 yang terjadi pada sesi 1, dengan persentase 30%. Sedangkan perolehan skor tertinggi terjadi pada sesi 4 dan 5 yaitu 21 dengan persentase 52%. Hasil data A dapat disajikan dalam bentuk grafik yaitu sebagai berikut:



Grafik 1 kemampuan mengenal angka 1-5 pada fase baseline (A)

Pada grafik diatas menunjukkan bahwa siswa A belum maksimal dalam mengenal angka 1-5, hal itu dapat dilihat dari perolehan persentase diatas. Oleh karena itu, karena hasil dari fase baseline (A) belum 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 A pada fase baseline (A), maka dapat dilaksanakan penelitian tahap selanjutnya yaitu fase intervensi. Pada fase intervensi ini

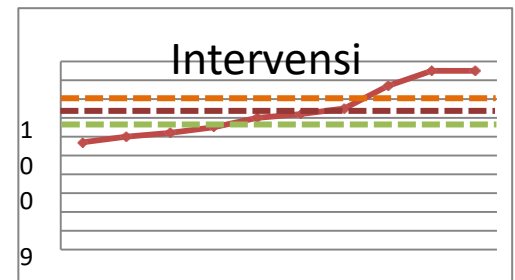
menggunakan Media Maze Angka. Berikut adalah hasil penelitian dari fase intervensi yaitu:

Tabel 3. perolehan skor A pada fase intervensi (B)

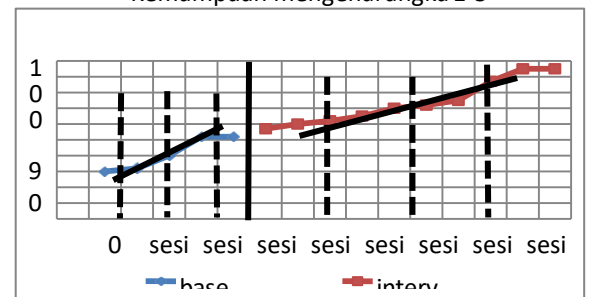
Sesi	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Nilai	23	24	25	26	28	29	30	35	38	38

Kemampuan mengenal angka pada fase intervensi (B) selalu mengalami kenaikan dengan pemerolehan nilai terendah yaitu 26 pada sesi ke-1 dan yang tertinggi yaitu 38 pada sesi ke 15. Sesi pertama pada baseline (A) diperoleh data 12, kemudian sesi pertama pada sesi intervensi (B) diperoleh data 26 bahwa mengalami peningkatan dalam mengenal angka. Pada sesi pertama intervensi diketahui siswa masih belum mampu mengoperasikan media baru yang diberikan sehingga membutuhkan penyesuaian selama proses pembelajaran, Sedangkan di sesi ke-15 kemampuan mengenal angka pada siswa meningkat dikarenakan siswa saat proses pembelajaran sangat semangat dan fokus karena media pembelajaran yang digunakan sangat menarik yaitu media maze angka.

Estimasi kecenderungan arah pada penelitian ini digunakan untuk melihat perkembangan dari kemampuan mengenal angka 1-5 yang digambarkan dengan garis naik, turun, atau sejajar menggunakan teknik belah dua (splitmiddle).

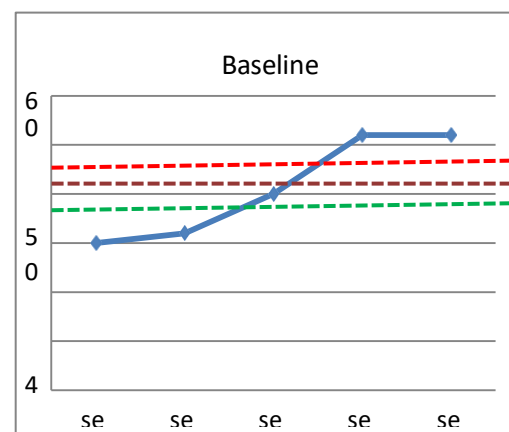


Kemampuan mengenal angka 1-5



Grafik 1. Estimasi kecenderungan arah

Hasil analisis dari grafik estimasi kecenderungan arah diatas, memberikan keterangan bahwa kecenderungan perkembangan kemampuan mengenal angka 1-5 pada fase baseline (A) meningkat, yang menunjukkan kemampuan mengenal angka 1-5 mengalami sedikit kenaikan, pada fase intervensi (B) juga terjadi peningkatan.



Dapat dilihat pada grafik di atas data yang masuk diantara batas atas dan batas bawah atau masuk dalam rentang

pada baseline (A) yaitu berjumlah 1. Sehingga dapat dihitung kecenderungan stabilitas adalah 73,8.

Dapat dilihat pada grafik di bawah, data yang masuk diantara batas atas dan batas bawah atau masuk dalam rentang pada intervensi (B) adalah 3. Sehingga kecendrungan stabilitas adalah 30%(*variabel*) Berdasarkan perhitungan diatas, maka hasil kecendrungan stabilitas dapat disajikan melalui data dalam tabel sebagai berikut: Tabel 7 Kecenderungan stabilitas

Kondisi	A/1	B/2
Kecenderungan	Variabel	Variabel
Stabilitas	(20%)	(30%)

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan judul pengaruh media maze angka terhadap kemampuan mengenal angka 1-5 pada siswa disabilitas intelektual sedang kelas 4 di SD Baratan 1 Jember, yang di dimana penerapan media maze angka ini sangat efektif dan menarik dalam proses pembelajaran secara langsung sehingga membuat siswa sangat antusias dan semangat dalam belajar khususnya dalam pembelajaran mengenal angka.

Hasil pengamatan yang dilakukan berlangsung dalam 15 sesi, pada 2 fase yaitu fase *baseline* (A) 5 sesi dan 10 sesi pada fase Intervensi (B) yang dilakukan dengan durasi 40 menit setiap sesinya pada jam 12.00 siang. Pada fase baseline yang dimana fase sebelum diberi perlakuan yaitu dengan memberikan tes mengenal angka 1-5 menggunakan papan tulis yang disediakan dari sekolah, pada fase ini diketahui kemampuan awal siswa yaitu tidak mengetahui bentuk angka tetapi dapat mengucapkan pelafalan angka

1- 5 disertai fokus anak yang mudah teralihkan. Sedangkan pada fase intervensi peneliti memberikan media maze angka sebagai proses pembelajaran, dan hasil dari analisis data yang sudah dibuktikan bahwa dengan adanya bantuan media maze angka membuktikan bahwa terdapat pengaruh mengenal angka 1-5 pada siswa disabilitas intelektual sedang kelas 4 di SD Baratan 1 Jember.

Pada fase *baseline* (A) menunjukkan kondisi awal dalam kemampuan mengenal angka 1-5 dengan presentase 30%, 32%, 40%, 52%, 52%. Presentase nilai terendah pada fase *baseline* (A) yaitu 30% dan presentase nilai tertinggi yaitu 52%. Sesi pertama dengan presentase 30% merupakan presentase awal dimana kondisi siswa masih belum diterapkannya media maze angka pada sesi pertama ini siswa masih terlihat canggung dikarenakan siswa baru mengenal atau berinteraksi dengan orang baru, sehingga siswa tidak bisa mengikuti intruksi dengan baik. Sedangkan memasuki sesi ke-2 mengalami peningkatan pada siswa dikarenakan siswa sudah mulai sedikit mengikuti intruksi yang dilakukan oleh peneliti, meskipun siswa masih belum mengenal angka 1-5. Pada sesi ke-3 nilai presentase sedikit meningkat daripada sesi sebelumnya dikarenakan siswa sudah mampu menunjuk angka 1 dan 2 pada papan tulis tetapi masih dengan bantuan fisik peneliti. Pada sesi ke-4 siswa hanya mampu menunjuk angka 3 saja dan fase ke-5 ada peningkatan dikarenakan siswa sudah mulai sedikit mengikuti intruksi meski masih dengan bantuan peneliti.

Pada fase Intervensi (B) presentase

yang diperoleh sebagai berikut 57%, 60%, 62%, 65%, 70%, 72%, 75%, 87%, 95%, 95%. Nilai terendah pada sesi intervensi (B) adalah pada sesi ke-6 yaitu 57% dan nilai tertinggi pada sesi ke-14 dan 15 yaitu 95%. Pada sesi ini siswa mengalami perubahan dalam mengenal angka 1-5. Pada sesi ke enam siswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan data difase *baseline* (A) terakhir dikarenakan siswa mendapatkan bantuan adanya media maze angka meskipun siswa sedikit bingung cara menggunakan medianya tetapi peneliti menunjukkan cara penggunaan media maze angka. Masuk pada sesi ke tujuh fase Intervensi (B) presentase mengalami perubahan semakin naik sehingga siswa bisa mengikuti intruksi dengan baik meski dengan dua kali bantuan untuk menunjuk dan mencocokkan angka 1-5. Memasuki sesi ke delapan nilai presentase ada peningkatan dari hari sebelumnya pada fase ini dikarenakan kondisi siswa membaik dan fokus siswa mulai stabil dan mulai merasa nyaman berinteraksi dengan peneliti. Pada sesi ke sembilan, sepuluh, dan sebelas mengalami peningkatan dengan baik dikarenakan siswa sudah mulai terbiasa berinteraksi dengan peneliti sehingga fokus siswa stabil meskipun dengan keadaan kurang sehat tetapi siswa tetap semangat dalam pembelajaran mengenal angka 1-5. Memasuki sesi duabelas dan tiga belas siswa sudah mulai terbiasa dengan intruksi peneliti sehingga siswa merasa senang dan semangat dalam mengenal angka 1-5 dikarenakan adanya media maze yang menarik dan seru dalam mencocokkan angka yang sesuai disetiap finishnya hingga pada sesi terakhir empat

belas dan lima belas memperoleh nilai presentase yang stabil yaitu 95% yang dimana siswa sudah mulai bisa menunjuk dan mencocokkan angka 1-5 pada media maze angka secara mandiri meskipun dengan beberapa bantuan lisan dari peneliti.

Dalam penelitian ini ada 2 analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi. Panjang analisis dalam kondisi adalah 15. Estimasi kecenderungan arah yaitu cenderung meningkat (+), kecenderungan stabilitas pada fase *baseline* (A) 20% dan Intervensi 30%. Level stabilitas dan rentang stabilitas pada fase *baseline* (A) 30-52, yang mana 30 adalah nilai terendah dari data *baseline* (A) sedangkan 52 adalah nilai tertinggi dari data fase *baseline* (A). pada fase Intervensi (B) yaitu terdapat data sebesar 57-95, 57 adalah nilai terendah dari fase Intervensi (B) dan 95 adalah nilai yang tertinggi pada Intervensi (B). perubahan level pada pas *baseline* (A) mengalami perubahan (+22) dan di fase Intervensi (B) mengalami perubahan (+38) maka dapat disimpulkan Intervensi (B) mengalami perubahan.

Analisis antar kondisi adalah analisis ke 2, dalam analisis dalam kondisi variabel yang dibandingkan adalah 1 serta perubahan kecenderungan dan efeknya mengalami peningkatan (+) dibuktikan dengan garis yang mengarah ke atas. Perubahan kecenderungan stabilitas yaitu variabel ke variabel dan perubahan levelnya selisih (+5) dilihat dari selisih yang ada maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh serta peningkatan diantara fase *baseline* (A) dan Intervensi (B). Presentase *overlap* dalam antar kondisi adalah (0%) ini berarti bahwa semakin

kecil hasil *overlap* maka semakin baik pengaruh intervensi terhadap subjek.

Hasil pengolahan analisis data menunjukkan bahwa media maze angka berpengaruh pada kemampuan mengenal angka 1-5 pada siswa disabilitas intelektual sedang. Hal ini dapat dilihat meningkatnya presentase kemampuan mengenal angka 1-5 sebelum dan sesudah dilakukan Intervensi. Mean level yang diperoleh pada fase Intervensi (B) adalah 73,8 lebih tinggi dibandingkan dengan mean level fase *baseline* (A) yaitu 41,2. Dapat dilihat dari perubahan level dari fase *baseline* (A) sampai pada fase Intervensi (B) meningkat menjadi (+5). Hal ini dapat disimpulkan bahwa hasil data diatas ada pengaruh media maze angka terhadap kemampuan mengenal angka 1-5 pada siswa disabilitas intelektual sedang kelas 4 di SD Baratan 1 Jember.

Penelitian ini dapat menjawab dan membuktikan rumusan masalah dalam penelitian yaitu dengan penggunaan media maze angka berpengaruh terhadap kemampuan mengenal angka 1-5 pada siswa disabilitas intelektual sedang. Hal ini sesuai dengan Penelitian yang dilakukan oleh Dianmarta, A., & Sulthoni, S. pada tahun 2018 dengan judul Media Maze Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Siswa Disabilitas Tunagrahita, dari penelitian tersebut dapat dilihat pada tahap pretest nilai rata-rata sebesar 54 dan pada tahap posttest nilai rata-rata sebesar 82 Hasil Uji T Berpasangan (Paired Sample t-Test) menunjukkan nilai Sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka hal ini menunjukkan Ha diterima. Dapat disimpulkan bahwa

ada pengaruh media *maze* angka terhadap kemampuan mengenal bilangan siswa Disabilitas tunagrahita kelas III SDLB Kepanjen Malang. Dimana penelitian ini menunjukkan bahwa media *maze* angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-5.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri Baratan 1 Jember terhadap disabilitas intelektual sedang kelas 4 dengan metodologi SSR dengan desain A-B maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh media *maze* angka terhadap kemampuan mengenal angka 1-5 pada siswa disabilitas intelektual sedang. Hal ini dapat terlihat dari perubahan level sebesar +5 serta hasil persentase overlap sebesar 0%.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat diberi saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah yang memiliki siswa dengan hambatan disabilitas intelektual dalam penelitian ini memberikan pengaruh yang baik untuk perkembangan kemampuan mengenal angka 1-5 dengan media maze angka ini diharapkan dapat diterapkan dalam pembelajaran
2. Bagi guru diharapkan lebih kreatif lagi dalam memilih media pembelajaran dalam mengenal angka

DAFTAR PUSTAKA

Amin, M. (1995). *Orthopedagogik Siswa Disabilitas tunagrahita*.

- Jakarta: Dirjen Dikti Depdikbud.
- Annur, Y. F., Yusrika, R., & Arditasari, S. T. (2021). Pendidikan Karakter Dan Etika Dalam Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 330-335.
- Arsyad, A. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Asmawati, L. (2014). *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Bandi, D. (2009). *Pembelajaran Siswa Berkebutuhan Khusus Dalam Setting Pendidikan*
- Hallahan DP, K. D. (1998). *Exceptional Children Introduction to Special Education*. New Jersey: Prentice Hall.
- Hasselt, V., & Harsen, M. (1981). Applications of Single-Case Designs to Research with Visually Impaired Individuals. *Journal Visual Impairment and Blindness*, 75, 359-365.
- Heriantoko, B. C. (2013). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Media Permainan Maze Pada Siswa Disabilitasgrahita Ringan Kelas Ii Di Slb/C Tpa Jember. *Jurnal Pendidikan, Volume 1 Nomor 1*, 1-5.
- Munawwaroh, L., Saputra, A. N., Dewi, A. A., Kurniawati, E., & Rahayu, S. R. (2023). Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka melalui Media Sandpaper Numerals dan Pengenalan Nilai Mata Uang melalui Metode Bermain Peran pada Disabilitas Intelektual di BRTPD DI Yogyakarta. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia, Vol.3, No.3*, 989-998.
- Musfiroh, T. (2005). *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas.
- Ni'matuzahroh, Yuliani, S. R., Soen, & Mein. (2021). *Psikologi Dan Intervensi Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*. In Universitas Muhammadiyah Malang (Cetakan Pe): UMM Press.
- Pitaloka, A. A., Fakhiratunnisa, S. A., & Ningrum, T. K. (2026). Konsep Dasar Siswa Berkebutuhan Khusus. *MASALIQ : Jurnal Pendidikan dan Sains, Volume 2 Nomor 1*, 26-42.
- Putri, T. U. (2021). Pandangan Bandi Delphie Ttentang Pembelajaran Siswa Disabilitasgrahita Serta Relevansinya Dengan Intelegensi (IQ) Siswa Disabilitasgrahita. *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 5(1), 61-70.
- Rangkuti, D., & Rangkuti, D. E. (2021). Peningkatan Kemampuan Kognitif Siswa Mengenal Konsep Angka Melalui Metode Demonstrasi di TK/PAUD. *Jurnal Pendidikan Tambusai, Volume 5 Nomor 2*, 5410-5416.
- Retnosari, I. E., & Pujiastuti, R. (2021). Maksim Kuantitas Dan Maksim Kualitas Dalam Tuturan Bahasa Indonesia Pada Siswa Disabilitas Intelektual. *Jurnal Kaijian Bahasa*, 270-282.
- Roehyadi, E. (2012). *Karakteristik dan Pendidikan Siswa Disabilitasgrahita*. Pengantar Pendidikan Luar Biasa.

- Rosidah, L. (2014). Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Siswa Usia Dini Melalui Permainan Maze. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Vol. 8 (2), 281-290.
- Sadiman, A. S. (2003). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Saputri, M. A., Widiyanti, N., Lestari, S. A., & Hasanah, U. (2023). Ragam Siswa Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Pendidikan Siswa Usia Dini*, Vol.4 No.1.
- Sugiyono. (2017). *metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r & d revosional*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sunanto. (2005). *penelitian dengan subjek tunggal*. bandung: UPI Press.
- Tawney, J. W., & Gast, D. L. (1984). *Single Subject Research in Special Education*. Columbus: A Bell and Howell Company.
- Udani, I. A., Marhaeni, A., & Jampel, N. (2014). Implementasi Teknik Maze Untuk Mengembangkan Kreativitas Dan Kemampuan Kognitif Siswa Kelompok B2 Tk Shanti Kumara Iii Sempidi Mengwi Badung.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, Volume 5, No.02, 3928-3936.