

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1 sampai 5 Melalui Media *Wordwall* bagi Anak Tunagrahita Ringan

Khairani Ummah¹, Arisul Mahdi²

^{1,2} Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang

e-mail: khairaniummah200101@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dimaksudkan untuk melihat apakah media wordwall dapat membantu siswa tunagrahita ringan kelas I/C di SLB Perwari Padang meningkatkan pengenalan mereka terhadap simbol angka 1 sampai 5. Single subject research (SSR) yang digunakan dalam penelitian ini memiliki Desain A-B. Salah satu siswa tunagrahita kelas I/C SLB Perwari Padang yang tidak mampu membedakan lambang bilangan 1 sampai 5 dijadikan sebagai subjek penelitian. Dalam penelitian ini, observasi, tes, dan prosedur dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data. Penelitian ini menggunakan pendekatan analisis data visual yang melibatkan penyajian grafik data. Pemeriksaan terhadap 12 data observasi menghasilkan hasil sebagai berikut: kondisi baseline (A): 22,8%, 25,7%, 25,7%, dan 25,7%. 37,1%, 42,8%, 48,5%, 68,5%, 82,8%, 88,5%, 88,5%, dan 88,5% adalah pengamatan dalam kondisi intervensi (B). Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah diberikan intervensi dengan media wordwall, anak tunagrahita kelas I/C kelas I/C lebih mampu mengenal lambang bilangan 1 sampai 5.

Kata Kunci : *Anak Tunagrahita Ringan, Media Wordwall, Lambang Bilangan*

Abstract

This research is intended to see whether wordwall media can help mild mentally retarded students class I/C at SLB Perwari Padang improve their recognition of the number symbols 1 to 5. The single subject research (SSR) used in this study has an A-B design. One of the mental retardation students in class I/C SLB Perwari Padang who was unable to distinguish between the symbols for numbers 1 to 5 was used as a research subject. In this study, observation, tests, and documentation procedures were used to collect data. This study uses a visual data analysis approach that involves presenting data graphs. Examination of the 12 observational data yielded the following results: baseline condition (A): 22.8%, 25.7%, 25.7% and 25.7%. 37.1%, 42.8%, 48.5%, 68.5%, 82.8%, 88.5%, 88.5% and 88.5% were observations in the intervention condition (B). The results showed that after being given an intervention with wordwall media, mentally retarded children in class I/C class I/C were better able to recognize the number symbols 1 to 5.

Keywords: *Mild Mentally Retarded Children, Wordwall Media, Number Symbols*

PENDAHULUAN

Lambang merupakan simbol atau tanda yang mengandung maksud tertentu. Lambang juga diartikan sebagai suatu tanda yang mewakili banyak benda (Syahrida, dkk. 2017). Bilangan adalah nilai yang mewakili jumlah dari suatu benda. Bilangan diartikan sebagai ide atau bentuk pengetahuan matematika yang menunjukkan nilai suatu benda (Pangestu & Zulmiyetri, 2013). Lambang bilangan harus diajarkan kepada anak. Lambang bilangan adalah tanda yang digunakan untuk menyatakan sebuah angka atau bilangan. Pada kehidupan sehari-hari anak terlibat langsung dalam penggunaan lambang bilangan, misalnya

ketika melihat waktu, nominal pada uang, menyebutkan usia, dan menghitung aktivitas lainnya. Langkah awal dalam belajar matematika adalah mengenal lambang bilangan, oleh karena itu jika seorang anak tidak memahami lambang bilangan, mereka akan kesulitan menghadapi tantangan dalam kehidupan sehari-hari dan mungkin akan kesulitan untuk belajar matematika selanjutnya.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 20 September 2022 di SLB Perwari Padang, penulis menemukan seorang anak perempuan berusia 12 tahun di kelas I/C yang mengalami keterbelakangan mental dan memiliki IQ 62. Simbol angka 1 sampai 5 belum dikenali oleh anak muda. Hal ini terlihat ketika guru meminta siswa untuk menyebutkan lambang bilangan sambil menunjuk lambang bilangan secara acak, dan siswa menjawab dengan lambang bilangan yang salah. Ketika guru menunjukkan tanda angka 3, misalnya, seorang siswa menyebutkan tanda angka 5 sebagai jawaban. Anak tidak dapat menyelesaikan tugas guru dengan benar. Anak tampak kurang fokus saat belajar dan sering diam.

Penulis melakukan wawancara dengan guru kelas setelah melakukan observasi, dan berdasarkan hasil percakapan diketahui bahwa sekolah tersebut mengikuti kurikulum 2013. Siswa tunagrahita ringan kelas 1 dituntut untuk memenuhi tujuan pembelajaran KD 3.1 yaitu menguasai bilangan asli 1 sampai 10 dengan memanfaatkan barang-barang yang ada di rumah, kelas, atau taman bermain. Dari hasil wawancara tersebut juga diketahui bahwa di kelas I/C SLB Perwari Padang, terdapat satu anak yang mengalami permasalahan dalam mengenal lambang bilangan 1 sampai 5. Padahal dalam pembelajaran guru sudah berupaya memberikan berbagai metode seperti metode ceramah, tanya jawab serta latihan dan media pembelajaran yang sesuai seperti kartu angka dan tempelan angka di dinding untuk mengenalkan lambang bilangan. Penulis juga mewawancarai guru terkait penggunaan media IT di sekolah. Guru tersebut menjelaskan bahwa sudah pernah menggunakan media IT dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu tentang mengenal huruf.

Penulis terlibat dalam kegiatan penilaian untuk mendapatkan data yang tepat mengenai persyaratan pemecahan masalah anak. Penilaian adalah upaya untuk memahami keterampilan yang dimiliki, tantangan atau kesulitan yang dihadapi, dan untuk menentukan dukungan apa yang dibutuhkan anak tersebut. Program pembelajaran yang sesuai untuk anak kemudian dapat dikembangkan berdasarkan temuan evaluasi tersebut (Mahdi, 2022). Anak mampu mengucapkan bunyi angka 1 sampai 5, tetapi tidak mengetahui urutannya, menurut hasil asesmen yang dilakukan penulis pada 1 November 2022. Anak belum mampu merepresentasikan secara akurat angka 1 sampai 5 dan mencocokkan jumlah item dengan jumlah simbol yang sesuai. Hal ini ditunjukkan ketika anak diminta untuk menunjuk tanda angka 2, tetapi justru menunjuk ke lambang angka 3. Selain itu, saat disuruh mencocokkan lambang angka dengan pensil warna pada barisan angka 2, anak mencocokkannya ke simbol angka 4. Hasil penilaian menunjukkan bahwa anak belum bisa mengenal simbol angka 1 sampai 5.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka perlu bagi penulis memberikan solusi dalam permasalahan tersebut agar anak dapat mengenal lambang bilangan 1 sampai 5 dengan media yang menarik dan menyenangkan yang disesuaikan dengan karakteristik, kebutuhan dan permasalahan anak yaitu dengan menggunakan media wordwall. Anak tunagrahita ringan mengalami kesulitan berpikir dan cenderung belajar melalui pengalaman; Oleh karena itu, penting untuk memiliki media yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak yang akan sangat membantu mereka dalam memahami pelajaran yang diajarkan. Anak tunagrahita mengalami keterlambatan dalam pemahaman dan penalarannya, perlu memanfaatkan media pembelajaran dalam bentuk yang nyata, dan hal ini sangat menarik bagi anak karena anak tunagrahita cepat bosan dan mudah teralihkannya perhatiannya, menurut Meimulyani & Caryoto (2013). Oleh karena itu, harus ada media yang dapat dipahami dan menghibur oleh anak-anak tunagrahita. Materi pembelajaran interaktif berupa gambar, video, dan permainan adalah salah satunya. Media pembelajaran interaktif dapat bermanfaat bagi anak tunagrahita, menurut temuan penelitian yang diterbitkan dalam

berbagai publikasi. Keefektifan media interaktif dapat ditunjukkan pada desainnya, dan dengan menggunakannya dapat membuat pemahaman anak lebih aktif (Maulidiyah, 2020). Anak tunagrahita ringan juga memerlukan materi pembelajaran berbasis IT untuk meningkatkan kapasitas kognitifnya. Oleh karena itu, penulis mengklaim bahwa media wordwall sangat efisien dalam membantu anak tunagrahita untuk meningkatkan pengenalan mereka terhadap simbol angka 1 sampai 5. Website bernama Wordwall dapat digunakan untuk membuat game berbasis kuis interaktif.. Sebuah game yang dapat dibuat sesuai keinginan.

Keunggulan media *wordwall* ini adalah memiliki berbagai kreasi yang dapat menciptakan pembelajaran yang tidak membosankan serta tema yang dapat disesuaikan dengan gaya belajar sehingga menarik minat anak untuk belajar. Penyebaran informasi dalam media wordwall ini lebih menarik bagi siswa, terutama saat melakukan kuis atau penilaian, dan instruktur atau guru dapat mengubah template dengan mudah (Aldika, 2022).. *Wordwall* yang dikembangkan oleh penulis berisi tentang materi ajar tentang mengenal lambang bilangan 1 sampai 5 yang mana di dalamnya terdapat gambar dan lambang bilangan dan berisi evaluasi atau penilaian yaitu permainan mencocokkan dan benar atau salah. Penulis berharap dengan penggunaan media *wordwall* dapat meningkatkan kemampuan anak tunagrahita ringan dalam mengenal lambang bilangan 1 sampai 5.

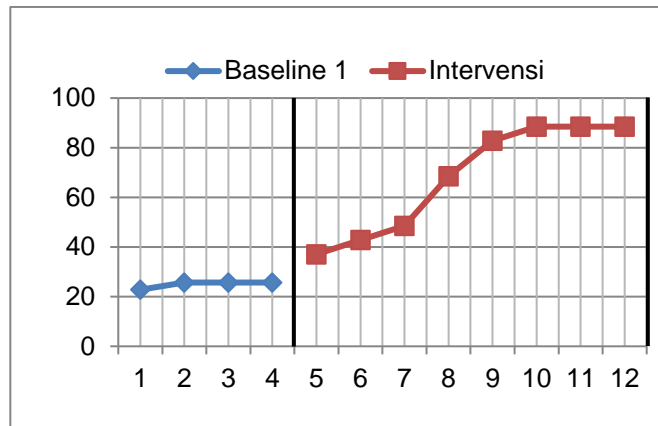
METODE

Single Subject Research (SSR), kadang dikenal sebagai eksperimen subjek tunggal, adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini. Data dipelajari secara individual dalam penelitian subjek tunggal, yang berfokus pada pemeriksaan dampak dari faktor independen yang berulang kali disajikan pada variabel dependen (Marlina, 2021). Desain A-B adalah salah satu yang penulis gunakan untuk penelitian ini. Desain A-B merupakan desain dasar riset eksperimen subjek tunggal, pada desain ini peneliti mengumpulkan data tentang subjek dalam dua kondisi atau fase (Richards, 2018). Keadaan awal anak dilambangkan sebagai *baseline* (A) yaitu keadaan awal anak sebelum intervensi. Selanjutnya keadaan anak saat diberikan intervensi dilambangkan sebagai intervensi (B). Variabel bebas dan variabel terikat adalah dua variabel yang diamati. Media Wordwall berfungsi sebagai variabel independen penelitian. Pengenalan lambang bilangan 1 sampai 5 merupakan variabel terikat dalam penelitian ini. Siswi kelas I/C SLB Perwari Padang dengan inisial S mengalami keterbelakangan mental ringan adalah subjek dari penelitian ini.

Observasi, pengujian, dan pendokumentasian digunakan sebagai metode pengumpulan data. Informasi yang dikumpulkan disajikan sebagai skor dalam bentuk persentase. Mengucapkan, menampilkan, dan mencocokkan simbol angka dengan jumlah item yang sesuai bentuk ujian untuk mengidentifikasi simbol angka 1 sampai 5. Evaluasi tes ini berupa skor. Siswa mendapat skor 1 jika menjawab pertanyaan dengan benar. Sementara itu, mereka menerima skor 0 jika mereka salah. Hasilnya kemudian ditampilkan pada bentuk persentase. Menurut tahapannya, grafik dibentuk menggunakan skor persentase, dan analisis visual grafik digunakan untuk menganalisisnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media wordwall dapat meningkatkan pengenalan simbol angka 1 sampai 5 pada anak tunagrahita ringan. Tindakan ini dilakukan dengan menggunakan tes dimana anak diamati saat menjawab 35 soal tes yang dibagikan pada setiap pertemuan. Penelitian ini diuji selama 12 sesi dalam bentuk A dan B. Dengan persentase 22,8%, 25,7%, 25,7%, dan 25,7%, diberikan pada baseline (A) atau kemampuan anak sebelum dilakukannya intervensi. Setelah itu, untuk delapan pertemuan, intervensi (B) atau kemampuan anak dengan media wordwall, dengan persentase 37,1%, 42,8%, 48,5%, 68,5%, 82,8%, 88,5%, 88,5%, dan 88,5%. Berdasarkan pengamatan dari 2 situasi ini, terbukti bahwa intervensi meningkatkan keahlian anak. Perhatikan grafik dibawah ini:



Grafik 1. Rekapitulasi kemampuan mengenal lambang bilangan 1 sampai 5 pada kondisi baseline (A) dan kondisi intervensi (B)

Kondisi baseline (A) yang ditunjukkan pada grafik 1 di atas, dilakukan selama 4 pertemuan dan data konstan yang didapatkan adalah 25,7% dari pertemuan 2 hingga pertemuan 4. Persentase 88,5% dicapai pada pertemuan ke-10 sampai sesi ke-12 dalam kondisi intervensi (B), yang dilakukan selama 8 pertemuan dan melibatkan informasi berkelanjutan. Hasil dari analisis informasi di dalam dan di antara kondisi memungkinkan untuk menentukan apakah intervensi berdampak pada sikap sasaran.

Panjang untuk kondisi A terdapat 4 pengamatan, dan panjang untuk kondisi B terdapat 8 pengamatan, sesuai hasil analisis kondisional. berasal dari estimasi busur A meningkat (+) dan B meningkat (+). Kondisi baseline (A) memiliki rentang stabilitas sebesar 3,85, nilai rata-rata 24,9, batasan atas 26,8, dan batasan bawah 23. Hal ini mengakibatkan stabilitas tren data sebesar 75% (tidak stabil) yang berada di bawah rata-rata. Kondisi intervensi (B) rentang kestabilan sebesar 13,27, nilai rata-rata sebesar 68,15, batas atas sebesar 74,8, dan batas bawah sebesar 61,5 dan data trend stability 12,5% (tidak stabil). Kemudian pada kecenderungan jejak data baseline (A) dan intervensi (B), keduanya meningkat. Selanjutnya kondisi variabel A (22,8%-25,7%) dan variabel B (37,1%-88,5%) pada tingkat stabilitas dan rentabilitas. A dan B pada level perubahan masing-masing mendapat 2,9 dan 51,4. Informasi tersebut terdapat pada tabel di bawah ini:

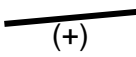
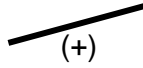
Tabel 1. Rekapitulasi hasil analisis dalam kondisi

No	Kondisi	A	B
1	Panjang Kondisi	4	8
2	Estimasi		
	Kecenderungan Arah	↗ (+)	↗ (+)
3	Kecenderungan Stabilitas	75 % Tidak stabil	12,5% Tidak stabil
4	Kecenderungan Jejak Data	↗ (+)	↗ (+)
5	Level Stabilitas dan Rentang	Variabel 22,8% - 25,7%	Variabel 37,1% - 88,5%
6	Level Perubahan	25,7 - 22,8 = 2,9	88,5 - 37,1 = 51,4

Bersumber pada analisis antar kondisi, variabel yang berubah yaitu kemampuan mengenal lambang bilangan sampai 5. Berdasarkan perubahan kecenderungan arah pada A meningkat dan B meningkat. Oleh karena itu, telah ditunjukkan bahwa penerapan media

wordwall sebagai intervensi memiliki dampak yang. Perubahan trend stability dari A tidak stabil dan B tidak stabil. Level perubahan pada kondisi A/B mengalami laju perubahan 11,4%. Persentase overlap bagian A mempunyai persentase 0%. Informasi tersebut terdapat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Rekapitulasi hasil analisis antar kondisi

No	Kondisi	A	B
1	Jumlah variabel yang diubah		1
2	Perubahan kecenderungan arah dan efeknya		
3	Perubahan kecenderungan stabilitas	Tidak stabil	Tidak stabil
4	Level Perubahan Kondisi B/A	37,1% - 25,7% = 11,4%	
5	Persentase <i>overlap</i> Kondisi A/B	0%	

Penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan bahwa media *wordwall* dapat meningkatkan pengenalan simbol angka 1 sampai 5 pada anak tunagrahita ringan di SLB Perwari Padang. Menurut apa yang penulis lihat di lapangan, anak kesulitan membedakan antara simbol angka 1 sampai 5. Anak tidak dapat menampilkan angka 1 sampai 5, dan anak kesulitan untuk menghubungkan angka. Anak memerlukan media yang dapat menarik minat dan mudah dipahami. Salah satunya adalah media *wordwall*, yaitu jenis media pembelajaran interaktif.

Media *wordwall* yang digunakan pada penelitian ini berisi tentang materi ajar yang sesuai dengan tujuan penelitian yaitu tentang mengenal lambang bilangan 1 sampai 5 yang mana di dalamnya terdapat gambar dan lambang bilangan serta berisi evaluasi atau penilaian yaitu permainan mencocokkan dan benar atau salah. Media *wordwall* yang digunakan pada penelitian ini diakses menggunakan laptop. Penggunaan media *wordwall* dalam penelitian ini dilatarbelakangi oleh fakta bahwa salah satu ciri belajar anak tunagrahita ringan adalah kesulitan berpikir dan kecenderungan untuk belajar melalui pengalaman, sehingga diperlukan penggunaan media yang menarik dan mudah dipahami. Materi pembelajaran interaktif berupa gambar, video, dan permainan adalah salah satunya. Anak tunagrahita ringan juga memerlukan materi pembelajaran berbasis IT untuk meningkatkan kapasitas kognitifnya.. Dari hasil wawancara penulis dengan guru terkait penggunaan media IT di sekolah juga diketahui bahwa guru di kelas tersebut sudah pernah menggunakan media IT dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu tentang mengenal huruf. Oleh karena itu, penulis merasa media *wordwall* cukup efektif dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal symbol bilangan 1 sampai 5 bagi anak tunagrahita ringan. Berikut langkah-langkah penggunaan media *wordwall* :

1. Membuka website *wordwall* dan memilih permainan yang telah dibuat
2. Anak dibimbing untuk memperhatikan halaman menu *wordwall*
3. Anak dibimbing untuk menekan tombol mulai atau *start* pada halaman menu
4. Pada saat memainkan game anak dibimbing dan dilatih untuk menyebutkan bilangan, menunjuk lambang bilangan, dan mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan.
5. Mulai memainkan games dengan cara sebagai berikut:

- a. Mencocokkan lambang bilangan dengan gambar
 - 1) Fokus pada simbol angka di layar;
 - 2) Pilih gambar yang nomornya sesuai dengan simbol angka.
 - 3) Anak diperintahkan untuk memilih gambar yang sesuai dengan angka tersebut.
- b. Mencocokkan gambar dengan lambang bilangan
 - 1) memperhatikan jumlah gambar di layar;
 - 2) memilih simbol angka yang sesuai dengan jumlah gambar;
 - 3) tekan simbol angka yang sesuai dengan jumlah gambar.

Tampilan Media *Wordwall*

1. Tombol mulai atau *start* pada halaman menu



2. Slide pertama



3. Slide kedua



4. Slide ketiga



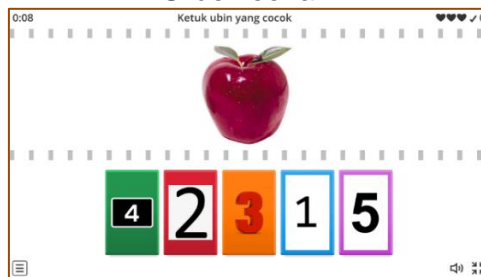
5. Slide keempat



6. Slide kelima



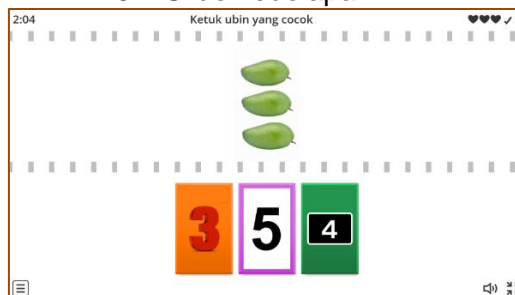
7. Slide keenam



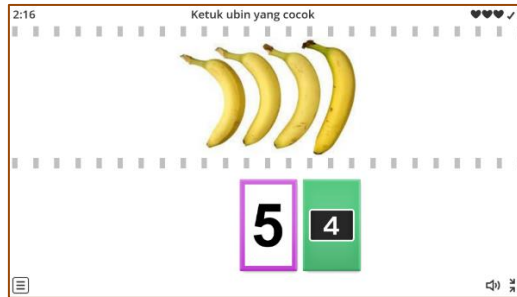
8. Slide ketujuh



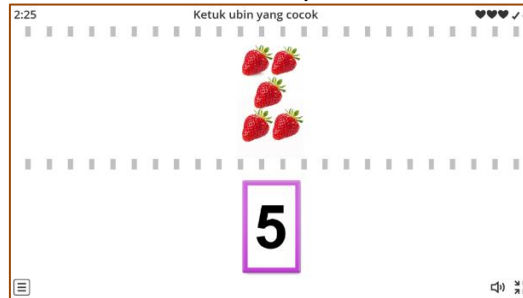
9. Slide kedelapan



10. Slide kesembilan



11. Slide kesepuluh



Kondisi baseline (A) dan intervensi (B) dilakukan selama 12 pertemuan di rumah anak. Pada kondisi baseline (A) dengan persentase kemampuan 22,8%, 25,7%, 25,7%, dan 25,7% sehingga didapatkan kondisi stabil dalam pertemuan ke-2 hingga pertemuan ke-4 dengan persentase kemampuan 25,7%. Sebelum diberikan intervensi, anak hanya dapat mengenal tanda angka 1, dan belum belajar mengenal lambang angka 2, 3, atau 4. Hal ini ditunjukkan dengan pengamatan pada kondisi baseline (A). Hal ini ditunjukkan oleh anak yang hanya menjawab soal nomor 1 dengan benar secara terus-menerus.

Dengan persentase 37,1%, 42,8%, 48,5%, 68,5%, 82,8%, 88,5%, 88,5%, dan 88,5% untuk keadaan intervensi (B) kondisinya stabil dari pertemuan ke-10 hingga pertemuan ke-12 dengan kemampuan persentase 88,5%. Menurut pengamatan, anak menjadi lebih baik dalam mengenali simbol angka di bawah pengaturan intervensi (B). Anak sudah mengenal simbol angka 1, 2, dan 4. Terlihat bahwa anak-anak secara konsisten menjawab pertanyaan yang melibatkan angka 1, 2, dan 4 dengan benar dari pertemuan ke sepuluh sampai ke dua belas.

Berdasarkan hasil analisis data membuktikan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan 1 sampai 5 pada anak tunagrahita ringan kelas I meningkat akibat intervensi yang diberikan yaitu media *wordwall*. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Pradani, 2022) yang menunjukkan bahwa media *wordwall* dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa sekolah dasar dalam belajar IPA serta penelitian (Milfina, 2022) yang menunjukkan bahwa media *wordwall* dapat meningkatkan minat siswa sekolah dasar. dalam pembelajaran materi KPK dan FPB. Media *wordwall* digunakan dalam penelitian lebih lanjut (Sukma, 2022) untuk meningkatkan kemandirian pengajaran ilmiah di sekolah dasar. Temuan penelitian ini konsisten dengan tiga penelitian lainnya karena menggunakan media yang sama, khususnya media *wordwall*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *wordwall* dapat menarik perhatian anak. Anak senang dan bersemangat menggunakan laptop untuk berpartisipasi di kelas. Berdasarkan pembahasan tersebut, media *wordwall* dapat dikatakan sebagai salah satu media yang dapat membantu anak tunagrahita ringan belajar mengenal lambang bilangan 1 sampai 5.

SIMPULAN

Kapasitas untuk mendeteksi simbol angka 1 sampai 5 dipengaruhi secara positif oleh media wordwall, menurut temuan pengumpulan data dari setiap pertemuan dan analisis data. Setelah mendapat intervensi menggunakan media wordwall, kemampuan awal anak untuk mengenali angka 1 sampai 5 meningkat secara signifikan.

Berdasarkan temuan penelitian di SLB Perwari Padang, ditetapkan bahwa media wordwall dapat dimanfaatkan untuk membantu anak tunagrahita sedang belajar mengenal lambang bilangan 1 sampai 5, dibuktikan dengan hasil analisis menggunakan data yang telah dipaparkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldika, R. (2022). *Pengaruh Aplikasi Wordwall Terhadap Belajar Menyimak Teks Biografi di SMAS Triguna Utama Tahun Pelajaran 2021/2022*.
- Kasiyati & Grahita Kusumastuti. (2019). *Perspektif Pendidikan Anak Tunagrahita*. sukabina PRESS.
- Lusinus, & Sembiring. (2020). *Pembinaan Anak Berkebutuhan Khusus (Sebuah Perspektif Bimbingan Konseling)*. Yayasan Kita Menulis.
- Mahdi, A. (2022). *Panduan Lengkap: Asesmen Perkembangan dan Akademik*. CV Afifa Utama.
- Marlina. (2021). *Single Subject Research: Penelitian Subjek Tunggal*. Raja Grafindo Persada.
- Maulidiyah, F. N. (2020). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan*, 29.
- Milfina, F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Wordwall Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa SD Kanisius Kadirojo Yogyakarta Kelas IV Materi KPK dan FPB. *Skripsi*.
- Pangestu, zulmiyetri dan hasan. (2013). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Satu sampai Lima Melalui Permainan Conglak bagi Anak Tunagrahita Sedang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 2, 3.
- Pradani, T. g. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1.
- Richards, S. . (2018). *Single Subject Research : Applications in educational setting*. United State : Cengange Learning.
- Sukma, K. I. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar*. 8.
- Syahrida, Wahyuningsih, D. (2017). Lambang Bilangan Melalui Media Kartu Angka Bergambar (Pada Anak Kelompok A Raudhatul Athfal Masyitoh) Plumpung Cawas Klaten Simbol-Simbol. *FKIP UNS Journal Systems*, 1–11.
- Usti, A. (2013). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Pancing Angka Bagi Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1(1), 478–488.
- Widada. (2014). *Implementasi Pendidikan Agama Islam Adaptif bagi Siswa SMALB Tunagrahita Kelas X di SLB Negeri Pembina Yogyakarta*. 84–105.