



## Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Dengan Bermain Kartu Angka Pada Anak Tunagrahita Ringan di Slb-C Katolik Santa Anna Tomohon

Aldjon Nixon Dapa<sup>1</sup>, L.K.M Marentek<sup>2</sup>, Maria Valeria Nogo Ruron<sup>3</sup>

Program Studi S1 Pendidikan Khusus, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi  
Universitas Negeri Manado

### Abstrak

Received: 1 Mei 2025

Revised: 11 Mei 2025

Accepted: 29 Mei 2025

*This study aims to improve the ability to recognize number symbols in mildly mentally retarded children in grade VII at SLB-C Katolik Santa Anna Tomohon by playing number cards. The research method used is SSR (Single Subject Research) with an A-B-A research design. A1 (Baseline-1) is the initial test before the subject receives intervention, B (Intervention) is the condition of the subject when receiving treatment and A2 (Baseline-2) is the final test of the subject after receiving intervention. In this study, data collection techniques were through observation and interviews with teachers and principals. The results of the study can be proven that the research subjects increased. Where in baseline-1 before being given treatment, the percentage was 25%, in the intervention phase 75% and baseline-2 got satisfactory results of 83.33%. The change in the means value obtained at baseline-1 only reached 0.75 and at baseline-2 showed the means level obtained was 2.5 and the change in data level between conditions at Intervention/baseline-2 was (+2) and at baseline-2/intervention conditions was (+3) indicating a good trend and there was no overlapping data because the percentage was 0% indicating no overlapping data. From the results of this study, it can be concluded that the use of number card media is effective in improving the ability to recognize number symbols in children with mild mental retardation. This study is expected to contribute to other researchers who are interested in studying the same problem, as well as providing guidance in developing more effective interventions to support the education of children with mental retardation. The results showed that playing number cards can help mildly disabled children to recognize number symbols. In addition, the use of media encourages the creation of a more adaptable and inclusive curriculum. Educators should be trained in the use of new learning media that can improve the academic abilities of mildly retarded students. This has a theoretical basis that supports the learning approach of using concrete media in the education of children with special needs. This approach is in line with constructivist learning theory which emphasizes the importance of direct experience in the learning process. Therefore, playing number cards helps education practically and theoretically. Games are also the theoretical basis for inclusive education.*

**Kata Kunci:** *Playing Number Cards, Number Symbols, Mental Retardation*

(\*) Corresponding Author: [Nixondapa1972@gmail.com](mailto:Nixondapa1972@gmail.com), [keke\\_unima@yahoo.co.id](mailto:keke_unima@yahoo.co.id)  
[mariavalerya144@gmail.com](mailto:mariavalerya144@gmail.com)

**How to Cite:** Dapa, A., Marentek, L., & Ruron, M. V. (2025). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Dengan Bermain Kartu Angka Pada Anak Tunagrahita Ringan di Slb-C Katolik Santa Anna Tomohon. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(5.C), 289-297. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/12022>

## PENDAHULUAN

Anak-anak dengan disabilitas tunagrahita ringan memiliki kesulitan dalam berbagai bidang, misalnya kemampuan intelektual, bahasa, gerakan, emosi, dan



interaksi sosial. Anak tunagrahita ringan memiliki kemampuan intelektual dan kemampuan beradaptasi yang terbatas, sehingga mempengaruhi kemampuan mereka dalam memahami konsep-konsep abstrak, seperti lambang bilangan. Mereka juga cenderung lebih merespon terhadap pembelajaran yang konkret dan visual. Oleh karena itu, pendidikan harus disesuaikan dengan karakteristik dan kemampuan. Dalam pembelajaran matematika untuk anak dengan tunagrahita ringan, guru disarankan untuk menggunakan media pembelajaran yang konkret agar materi lebih mudah dipahami. Selain itu, dilengkapi dengan alat peraga, sangat dianjurkan. Kartu angka dan media pembelajaran konkret lainnya dapat membantu anak-anak tunagrahita ringan untuk memahami konsep-konsep matematika dasar. Media ini memberikan representasi visual yang nyata dan jelas membantu anak mengenal dan mengingat lambang bilangan. Menggunakan media yang menarik dan interaktif juga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Hal ini penting untuk menjaga minat anak tunagrahita ringan, sehingga mereka tetap termotivasi untuk belajar. Penelitian ini telah menunjukkan bahwa memberikan media kartu angka kepada anak tunagrahita ringan dapat membantu mereka dalam mengenal lambang bilangan.

Terkait dengan hambatan dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Matematika, terdapat masalah yang dihadapi oleh anak-anak tunagrahita ringan, yaitu kesulitan dalam mengenali lambang bilangan. Dari observasi penulis, ditemukan ada siswa tunagrahita ringan QP (Inisial) yang mengalami kesulitan dalam mengenal lambang bilangan. Pada saat melakukan tes terhadap siswa QP (Inisial) dengan menuliskan angka 1-5 dikertas dan menyuruh siswa QP (Inisial) menyebutkan angka berapa yang ditunjuk, didapati bahwa siswa tersebut masih mengalami kesulitan dalam mengenali lambang bilangan.

Penelitian ini hanya difokuskan pada pengenalan lambang bilangan dari angka 1-5. Namun, penelitian masih perlu untuk mengevaluasi efektivitas alat bantu pembelajaran untuk rentang yang lebih luas, misalnya untuk angka 6-10 atau lebih. Penelitian sebelumnya telah menggunakan media seperti kartu uno, kartu angka dan kartu bergambar. Masih ada ruang untuk pengembangan dan penelitian lebih lanjut mengenai manfaat media pembelajaran yang lebih kreatif dan disesuaikan dengan kebutuhan anak tunagrahita ringan. Penelitian-penelitian sebelumnya umumnya hanya dilakukan dalam jangka waktu yang singkat. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengetahui efek jangka panjang dari penggunaan media belajar terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak tunagrahita ringan.

Masalah yang dihadapi siswa dalam mengenal lambang bilangan perlu ditangani dengan tepat agar kesulitan tersebut dapat diatasi. Salah satu alternatif solusi adalah dengan memanfaatkan media kartu angka dalam proses pembelajaran, menggunakan metode bermain yang menyenangkan.

### **Konsep Tunagrahita Ringan**

Tunagrahita adalah suatu kondisi di mana seorang anak memiliki tingkat kecerdasan yang jauh di bawah rata-rata dan mengalami kesulitan dalam interaksi sosial. Meskipun demikian, anak dengan tunagrahita tetap memiliki hak yang setara dalam memperoleh pendidikan dan layanan pendidikan. Kondisi tunagrahita cukup umum dialami oleh anak-anak, umumnya disebabkan oleh gangguan genetik atau kelainan

kromosom selama masa kehamilan. Penyandang tunagrahita dikategorikan ke dalam tiga tingkatan: tunagrahita ringan (mampu belajar), tunagrahita sedang (mampu didik), dan tunagrahita berat (membutuhkan perawatan khusus). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi anak-anak yang dikategorikan sebagai tunagrahita ringan atau mampu didik.

Dibandingkan dengan jenis tunagrahita lainnya, tunagrahita ringan memiliki kemampuan akademis yang paling baik. Anak dengan tunagrahita ringan memiliki tingkat kecerdasan rendah dengan rentang IQ antara 50/55 hingga 70/75. Kisaran ini sesuai dengan batasan yang ditetapkan oleh AAMD bersama dengan kriteria lain untuk kategorisasi tunagrahita ringan. Menurut Kemis dan Rosnawati (2013), anak tunagrahita ringan atau tunagrahita mampu didik masih memiliki kemampuan akademik yang sebanding dengan anak normal di kelas V SD.

### **Konsep Lambang Bilangan**

Bilangan adalah konsep dasar dalam matematika yang penting dikuasai anak, karena menjadi fondasi bagi pemahaman konsep matematika yang lebih kompleks di jenjang pendidikan berikutnya. Menurut Aras (2016), bilangan merupakan ide atau konsep seperti satu, tiga, atau lima belas. Simbol yang digunakan untuk mewakili bilangan disebut angka. Suyanto (2005:107) juga menyatakan bahwa angka adalah simbol dari suatu bilangan, yang pada dasarnya merupakan konsep abstrak.

Nama dan simbol angka digunakan untuk menentukan kuantitas. Simbol angka adalah simbol yang digunakan untuk menunjukkan kuantitas suatu objek atau benda.

### **Konsep Media Pembelajaran**

Media pembelajaran membantu siswa belajar dan menyampaikan pesan. Jenis media ini membantu siswa memahami konsep abstrak seperti mengenal lambang bilangan. Media yang efektif dan menarik untuk tujuan penelitian ini adalah kartu angka, yang dapat digunakan untuk mempresentasikan simbol angka melalui benda tiruan atau gambar.

Kartu angka adalah alat yang efektif dan menarik untuk membantu siswa memahami lambang bilangan. Media ini penting untuk mengembangkan pemahaman dasar matematika, khususnya terkait dengan lambang bilangan, serta konsep warna, bentuk, dan ukuran.

Menurut Tarjano (2003:3), kartu angka adalah alat yang sangat penting untuk meningkatkan kemampuan mengenal dan menyebutkan lambang bilangan serta meningkatkan pemahaman tentang angka. Media kartu angka yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil kreasi peneliti sendiri, yang dibuat dengan bahan dan alat yang tersedia. Kartu-kartu tersebut dirancang dengan warna-warni yang menarik untuk meningkatkan daya tarik siswa.

### **METODE PENELITIAN**

Dalam Penelitian ini, metode *Single Subject Research* (SSR) digunakan untuk mengukur seberapa besar dampak dari perlakuan yang berulang-ulang terhadap subjek yang ingin diubah dalam jangka waktu tertentu (Sunanto dkk, 2005, hal. 56). Metode SSR ini mengacu pada strategi penelitian yang dirancang

untuk mendokumentasikan perubahan yang terjadi pada subjek penelitian individu.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi observasi, wawancara dan tes. Untuk memastikan kualitas instrumen, dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Untuk menguji validitas dari penelitian ini, ahli pendidikan khusus diminta untuk menilai kesesuaian instrumen dengan tujuan penelitian. Selain itu juga diuji untuk memastikan bahwa instrumen benar-benar mengukur struktur teoritis yang dimaksud.

Penelitian SSR ini menggunakan desain A-B-A. (Sunanto: Takeuchi & Nakata, 2005:56) desain ini bisa dijelaskan sebagai *baseline* (A) yang mengacu pada kemampuan subjek, dan intervensi (B) yang merupakan bantuan media atau metode untuk mengatasi masalah subjek. Analisis data dilakukan dengan cara membandingkan data yang diperoleh sebelum dan setelah intervensi. Jika terjadi perubahan signifikan setelah intervensi, maka metode bermain kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak tunagrahita ringan.

Penelitian ini dilaksanakan di SLB-C Katolik Santa Anna Tomohon, yang terletak di Kecamatan Tomohon Tengah, Kota Tomohon, Provinsi Sulawesi Utara, pada periode Januari hingga Maret. Penulis menggunakan instrumen penelitian seperti observasi, wawancara dan tes sebagai alat untuk pengumpulan data, dan instrumen penelitian sangat penting bagi mereka selama proses penelitian.

## HASIL & PEMBAHASAN PENELITIAN

### 1. Hasil Pengukuran *Baseline* 1 (A1)

Ditahap awal, yakni tahap *baseline*-1, dilakukan penilaian kemampuan subjek dalam mengenal lambang bilangan 1-5 yang mencakup pengucapan angka 1-5 serta pengurutan angka 1-5 secara berurutan. Tahap *Baseline*-1 ini melibatkan 4 sesi, dimana tujuannya utamanya untuk mengevaluasi kemampuan awal subjek dalam mengenali lambang bilangan.

**Tabel Hasil Fase *Baseline* 1 (A1)**

| <i>Baseline</i> A1                                 | Sesi |   |   |   |
|--|------|---|---|---|
|  | 1    | 2 | 3 | 4 |
| Menyebutkan\Mengucapkan angka 1-5                  | x    | x | √ | √ |
| Mengurutkan angka 1-5                              | x    | x | x | x |
| Mencocokkan angka 1-5 pada styrofoam               | x    | x | x | √ |
| Jumlah   | 0    | 0 | 1 | 2 |
| Presentase yang didapat $3/12 \times 100\% = 25\%$ |      |   |   |   |

#### **Presentase yang didapat $3/12 \times 100\% = 25\%$**

Dari tabel diatas dan keterangannya menunjukkan bahwa pada indikator menyebutkan angka 1-5 meningkat disesi ke 3 dan 4, pada indikator mengurutkan angka 1-5 belum ada peningkatan dari sesi 1 sampai sesi ke-4, dan pada indikator mencocokkan angka 1-5 pada styrofoam meningkat disesi ke-4. Dari hasil diatas presentasi yang didapat yaitu 25%.

## 2. Hasil Pengukuran Pelaksanaan Intervensi (B)

Pada tahap intervensi ini dilaksanakan selama 12 sesi dimana setiap harinya diberikan pembelajaran dan permainan selama 25 menit. Berikut ini cara pemberian intervensi kepada subjek : Pada Tahap pertama peneliti akan mengucapkan angka satu persatu dengan jelas dan benar kepada subjek dan selanjutnya subjek akan mengulanginya secara bergantian dengan peneliti. Pada tahap berikutnya subjek diminta untuk mengurutkan angka dengan benar sesuai dengan contoh atau arahan dari peneliti menggunakan kartu angka yang telah disiapkan sebagai media. Pada tahap terakhir subjek akan diminta untuk mencocokkan angka yang terdapat pada styrofoam yang telah disediakan. Subjek akan memasukan angka yang mereka pegang ke dalam kantong styrofoam yang sudah dituliskan angka 1-5.

**Tabel Hasil Intervensi (B)**

| Intervensi (B)                         | Sesi |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
|--|------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|
|  | 1    | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| Menyebutkan\Mengucapkan angka 1-5      | √    | √ | x | x | √ | √ | x | √ | √ | √  | √  | √  |
| Mengurutkan angka 1-5                  | x    | x | √ | √ | x | √ | √ | √ | √ | √  | √  | √  |
| Mencocokkan angka 1-5 pada styrofoam   | x    | x | √ | √ | √ | x | √ | √ | √ | √  | √  | √  |
| Jumlah                                 | 1    | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3  | 3  | 3  |
| Presentase $27/36 \times 100\% = 75\%$ |      |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |

**Presentase  $27/36 \times 100\% = 75\%$**

Dari tabel diatas dan keterangannya maka hasil yang ada yaitu, pada sesi 1, 2, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12 untuk kemampuan menyebutkan/mengucapkan angka 1-5 subjek cukup baik perkemvangannya. Pada indikator mengurutkan angka 1-5 subjek mengalami perkembangan pada sesi ke 3, 4, 6 sampai sesi ke-12. Kemudian pada indikator mencocokkan angka pada styrofoam mengalami peningkatan disesi ke 2, 3, 5, 7 sampai ke sesi-12. Dari tabel diatas presentasi yang didapat pada tahap intervensi ini yaitu 75%.

## 3. Hasil Pengukuran *Baseline 2* (A2)

Pada tahap ini, yaitu baseline 2, penulis mengukur kemampuan akhir subjek setelah diberikan intervensi pada kondisi sebelumnya. Tahap ini dilaksanakan dalam 4 sesi untuk menilai kemampuan akhir subjek dalam mengenal lambang bilangan setelah intervensi diberikan. Berikut adalah hasil dari baseline 2.

**Tabel Hasil Fase *Baseline 2* (A2)**

| <i>Baseline A2</i>                                     | Sesi |   |   |   |
|--|------|---|---|---|
|  | 1    | 2 | 3 | 4 |
| Menyebutkan\Mengucapkan angka 1-5                      | √    | √ | √ | √ |
| Mengurutkan angka 1-5                                  | x    | √ | √ | √ |
| Mencocokkan angka 1-5 pada styrofoam                   | √    | x | √ | √ |
| Jumlah   | 2    | 2 | 3 | 3 |
| Presentase yang didapat $10/12 \times 100\% = 83,33\%$ |      |   |   |   |

**Presentase yang didapat  $10/12 \times 100\% = 83,33\%$**

Berdasarkan tabel diatas, dapat dijelaskan bahwa pada fase ini, kemampuan subjek dalam mengenal lambang bilangan menunjukkan perkembangannya yang sangat baik. Indikator menyebutkan angka, mengurutkan angka dan mencocokkan angka mengalami peningkatan yang signifikan, khususnya kemampuan menyebutkan angka meningkat pesat dari sesi 1. Dari tabel diatas maka hasil yang didapat yaitu 83,33%. Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan subjek dalam mengenal lambang bilangan, baik dengan menggunakan kartu angka maupun media pembantu papan styrofoam, telah mengalami kemajuan yang signifikan.

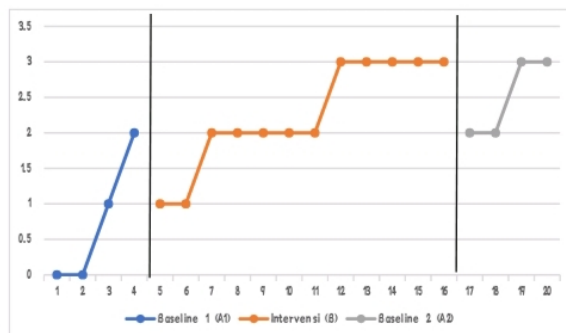
Penulis menyajikan tabel rekapitulasi yang mencatat penggunaan media kartu angka untuk meningkatkan pemahaman lambang bilangan sehingga lebih mudah dipahami. Berikut adalah tabelnya:

**Tabel Rekapitulasi Penerapan Media Kartu Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan**

| Hari/Sesi | Baseline A1 | Intervensi | Baseline A2 |
|-----------|-------------|------------|-------------|
| 1         | 0           |            |             |
| 2         | 0           |            |             |
| 3         | 1           |            |             |
| 4         | 2           |            |             |
| 5         |             | 1          |             |
| 6         |             | 1          |             |
| 7         |             | 2          |             |
| 8         |             | 2          |             |
| 9         |             | 2          |             |
| 10        |             | 2          |             |
| 11        |             | 2          |             |
| 12        |             | 3          |             |
| 13        |             | 3          |             |
| 14        |             | 3          |             |
| 15        |             | 3          |             |
| 16        |             | 3          |             |
| 17        |             |            | 2           |
| 18        |             |            | 2           |
| 19        |             |            | 3           |
| 20        |             |            | 3           |

Data di atas merangkum secara keseluruhan sesi-sesi yang telah dilakukan oleh penulis melalui Baseline 1 (A1), Intervensi (B), dan Baseline 2 (A2).

**Gambar Grafik Rekapitulasi Frekuensi Penggunaan Media Kartu Angka Pada Fase Baseline 1 (A1), Intervensi (B), Baseline 2 (A2)**



Berdasarkan data grafik diatas, dapat dijelaskan bahwa dalam kondisi *baseline* 1, garis data menunjukkan kecenderungan ( ) pada kondisi intervensi garis data menunjukkan kecenderungan mendatar ( — ) yang menunjukkan bahwa masih sedikit peningkatan dan kestabilan data. Dan pada kondisi *baseline* 2 menunjukkan peningkatan yang positif ( ).

Penyelenggaraan intervensi berhasil meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan dengan bermain kartu angka. Pada *baseline* 1 (A1), subjek tidak dapat mengenali lambang bilangan dengan baik setelah diintervensi dengan kartu angka. Hal ini menyebabkan peningkatan kemampuan pada *baseline* 1 (A1) dimana skor pertama 0, skor kedua 0, skor ketiga 1 dan skor keempat 2. Observasi dilakukan sebanyak 4 sesi.

Pada kondisi intervensi (B), penggunaan media kartu angka dilakukan sebanyak 12 sesi. Pada tahap ini sudah sedikit kelihatan adanya peningkatan. Skor yang didapat pada kondisi intervensi (B) ini dimulai dari sesi pertama skor 1, kedua skor 1, ketiga skor 2, keempat skor 2, kelima skor 2, keenam skor 2, ketujuh skor 2, kedelapan skor 3, kesembilan skor 3 kesepuluh skor 3, kesebelas skor 3 dan sesi keduabelas skor 3.

Pada kondisi *Baseline* 2 (A2) data yang diperoleh sebanyak 4 sesi dengan skor kemampuan akhir subjek mengenal lambang bilangan pada sesi pertama dan kedua mendapat skor 2, sesi ketiga dan keempat mendapat skor 3. Hal ini menunjukkan peningkatan mengenal lambang bilangan yang sangat baik.

Terjadi perubahan level skor antara sesi pertama, dimana skor mencapai 0 pada awal (A1), skor sesi terakhir mencapai 3 pada saat intervensi (B), dan skor sesi akhir mencapai 3 pada akhir *baseline* 2 (A2). Dengan demikian, terdapat peningkatan skor sebesar +3. Estimasi arah perubahan pada tahap ini mengalami peningkatan, dengan variabel stabil antara 0 dan 6. Data menunjukkan bahwa kemampuan anak tunagrahita ringan dalam mengenali lambang bilangan berubah secara signifikan setelah bermain kartu angka.

Teori belajar behavioristik, khususnya prinsip penguatan positif yang dikembangkan oleh BF Skinner, dapat digunakan untuk menjelaskan peningkatan kemampuan subjek dalam mengenali lambang bilangan. Metode pengulangan dan penguatan memungkinkan subjek untuk belajar mengasosiasikan simbol angka dengan konsep angka tertentu. Menurut teori piaget, anak memperoleh pengetahuan dengan berpartisipasi aktif dalam lingkungan mereka. Dalam situasi ini, penggunaan media memungkinkan subjek untuk memperoleh pemahaman tentang konsep digital melalui pengalaman langsung. Dari perspektif teoritis, penelitian ini mendukung dan memperluas pemahaman kita tentang bagaimana metode pembelajaran yang konkret dalam pendidikan khusus. Hasil penelitian menunjukan bahwa siswa berkebutuhan khusus dapat menggunakan media pembelajaran yang konkret untuk memperoleh pemahaman tentang konsep matematika dasar. Penelitian ini juga menambah literatur tentang metode intervensi yang berguna untuk meningkatkan kemampuan akademik anak tunagrahita ringan.

## PEMBAHASAN

Untuk menjawab permasalahan dan tujuan penelitian yang telah diuraikan dalam pendahuluan, yaitu "Bagaimana meningkatkan kemampuan mengenal

lambang bilangan dengan bermain kartu angka pada anak tunagrahita ringan?", analisis hasil observasi dan wawancara mengenai penerapan media kartu angka menunjukkan peningkatan dalam kemampuan mengenal lambang bilangan pada subjek. Hasil persentase keberhasilan yang meningkat dari fase baseline 1 ke baseline 2 dapat dilihat dari hasil analisis tes yang berkaitan dengan penerapan media kartu angka pada subjek dalam mengenal lambang bilangan. Tujuan dari penelitian ini adalah agar subjek dapat mengenal lambang bilangan 1 sampai 5.

Semakin rendah tingkat tumpang tindih, semakin besar pengaruh intervensi terhadap perilaku sasaran, yang berarti bahwa data komparatif dalam penelitian ini tidak menunjukkan adanya tumpang tindih. Hasil presentasi tumpang tindih sebesar 0%. Dari kegiatan dan perlakuan yang diberikan, kemampuan anak tunagrahita yang sebelumnya kesulitan mengenal lambang bilangan dengan baik, kini telah meningkat setelah menerima perlakuan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media kartu angka dapat membantu anak dengan disabilitas tunagrahita ringan untuk memahami lambang bilangan.

Berdasarkan hasil pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain kartu angka efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak tunagrahita ringan.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan media kartu angka pada siswa tunagrahita ringan, dapat disimpulkan bahwa "terdapat peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak tunagrahita ringan dengan menggunakan media kartu angka". Kesimpulan ini didukung oleh bukti yang diperoleh dari presentase yang didapat setiap fase serta analisis data yang dilakukan. Dalam fase *baseline* 1, presentase kemampuan mengenal lambang bilangan mencapai 25%, selanjutnya pada fase intervensi, terjadi peningkatan yang signifikan dalam presentase yang mencapai 75% dan pada fase baseline 2 tercatat peningkatan persentase mencapai 83,33%. Pencapaian ini menandakan keberhasilan yang sangat baik. Penelitian ini memberikan bukti bahwa penggunaan media kartu angka meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak tunagrahita ringan.

Penelitian ini memiliki keterbatasan, antara jumlah subjek yang relatif kecil yaitu hanya satu individu, sehingga hasil penelitian yang diperoleh mungkin belum dapat digeneralisasikan ke populasi yang lebih luas. Selain itu durasi intervensi terbatas juga mempengaruhi hasil, karena mungkin dibutuhkan waktu yang lebih lama untuk melihat perubahan yang lebih signifikan. Metode pengumpulan data yang mengandalkan observasi dan wawancara juga memiliki potensi subjektivitas dari peneliti. Maka dari itu penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan lebih banyak subjek, durasi intervensi yang panjang dan penggunaan metode pengukuran yang lebih objektif agar memperoleh kemampuan mengenal lambang bilangan lebih akurat dan baik.

Berdasarkan hasil kesimpulan penelitian tentang penggunaan media kartu angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak tunagrahita ringan, dapat dirumuskan saran-saran sebagai berikut:

- 1) Para guru diharapkan dapat lebih kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Saat mengajarkan konsep bilangan dengan kartu angka, guru

sebaiknya tidak hanya meminta siswa untuk menuliskan simbol bilangan di papan tulis. Sebagai alternatif, guru bisa mengajak siswa bermain mencocokkan angka menggunakan kartu tersebut, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan

- 2) Sekolah harus bekerjasama dengan orang tua untuk membantu anak-anak memahami konsep lambang bilangan. Dengan demikian, anak tidak hanya belajar mengenal bilangan di sekolah, tetapi juga mendapatkan latihan dari orangtua di rumah untuk memahami lambang-lambang bilangan.
- 3) Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan atau memodifikasi media kartu angka dengan cara yang lebih menarik, sehingga dapat lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman anak. Sehingga media tersebut dapat memperkenalkan lambang bilangan secara optimal.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Duyo, Usman. (2021). *Penggunaan Terapi Musik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Kosakata Pada Anak Tunagrahita Kelas Dasar IV SLB-C Katolik Santa Anna Tomohon* ( *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan - Dosen Pendidikan Khusus FIP Universitas Negeri Manado*).
- Fitriani, F., Irfan, M., & Sunardi, S. (2022). Pengembangan Media Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Siswa Kelas 1 SDN Nunu. *Pinisi Journal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 140-147.
- Hasan, N. (2022). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Dengan Menggunakan Media Kartu Angka Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas IV di SLB Negeri Lutang Kabupaten Majene.
- Mardhiyyah, U. S. (2024). *MEMFASILITASI KEMAMPUAN NUMBER SENSE ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI VIDEO NUMBERBLOCKS* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Marlina, M. (2021). *Single subject research: Penelitian subjek tunggal*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Musarofah, I. (2020). *Efektifitas Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghitung Penjumlahan Dan Pengurangan Pada Anak Tunagrahita Ringan* (Tesis Sarjana, Universitas Siliwangi Jawa Barat).
- Nurhasanah, A. (2018). *Penggunaan Sistem Komunikasi Alternatif dan Augmentatif Jenis Aided untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Anak Cerebral Palsy* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Syafitri, Z. (2023). Pengaruh permainan Uno Card berbasis Matematika terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak tunagrahita ringan kelas III SLB Bangun Putra Kasihan. *Literal: Disability Studies Journal*, 1(02), 1-7.
- Yuwono, I. (2018). *Penelitian SSR (Single Subject Research) Buku 1*