



Pengembangan Media Buku Angka 1-10 dengan Plastisin untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Tunagrahita Ringan Kelas 1 di SLB Idayu 1

Novira Silmi Sabila¹, Nur Azizah¹, Mohammad Effendi²

¹Universitas Negeri Yogyakarta

²Universitas Negeri Malang

E-mail: novirasilmi.2022@student.uny.ac.id

Abstrak: Matematika merupakan mata pelajaran yang harus dikuasai semua orang karena mengenal bilangan dan angka, berhitung dan cara penerapannya dalam kehidupan sehari-hari namun dalam pelaksanaan pembelajaran guru harus memahami bahwa kemampuan siswa berbeda-beda. Anak tunagrahita masih mengalami kesulitan dalam memahami pengenalan angka 1-10. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan buku angka menjadikan alat bantu yang efektif dan mengetahui tingkat kelayakan produk menurut para ahli media, ahli materi dan pendidik pada buku angka tentang pengenalan angka 1-10 untuk tunagrahita ringan di SLB Idayu 1. Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Branch. Subjek pada penelitian pengembangan adalah tiga Ahli Materi, tiga Ahli Media, tiga Pendidik, dan tiga anak tunagrahita ringan di SLB Idayu 1. Maka hasil rata-rata keseluruhan diperoleh persentase sebesar 91,2% dapat disimpulkan bahwa media layak dijadikan media pembelajaran.

Kata Kunci: Matematika, Tunagrahita Ringan, Buku Angka

Abstract: Mathematics is a subject that everyone must master because it recognizes numbers and numbers, counting and how to apply it in everyday life, but in implementing learning teachers must understand that students' abilities are different. Mentally retarded children still have difficulty understanding the numbers 1-10. The aim of this research is to develop a number book as an effective tool and determine the level of product feasibility according to media experts, material experts and educators in a number book about the introduction of numbers 1-10 for the mildly mentally retarded at SLB Idayu 1. Researchers used the ADDIE development model which was developed by Branch. The subjects in the development research were three Material Experts, three Media Experts, three Educators, and three mildly mentally retarded children at SLB Idayu 1. So the overall average percentage obtained was 91.2%, it can be concluded that the media is suitable as a learning medium.

Keywords: Mathematics, Mild Mental Impairment, Number Book

PENDAHULUAN

Tuna grahita adalah individu yang mengalami hambatan intelektual dengan tingkat intelegensinya (IQ) yang berada dibawah rata-rata (afektif, kognitif dan psikomotor) mengalami kesulitan untuk merubah perilaku menjadi baik pada dirinya maupun dengan orang lain (Sanusi et al., 2020). Anak tunagrahita ringan mengalami kesulitan dalam berpikir abstrak seperti pelajaran matematika (Priyo Ardiyanto, 2014). Sedangkan Pembelajaran matematika merupakan konsep yang abstrak sehingga anak tunagrahita tidak mampu berpikir secara logis (Faisah et al., 2023) Matematika adalah ilmu dasar yang berperan penting dalam kehidupan sehari-hari beserta perkembangan ilmu dan teknologi. Kompetensi dari matematika memberikan manfaat bagi siswa untuk memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi dalam kehidupan yang berkembang (Rachmantika & Wardono, 2019). Artinya

latihan-latihan yang dilaksanakan pada saat kegiatan pembelajaran merupakan wujud dalam menghadapi kehidupan sehari-hari.

“Pengajaran konsep lambang bilangan adalah salah satu bagian utama dari pengajaran berhitung, dan pengenalan lambang bilangan merupakan bagian dari kegiatan berhitung” (Ilmiah et al., 2018). Meningkatkan pemahaman tentang bilangan angka adalah materi dasar dalam mengenal matematika. Proses pembelajaran matematika diperlukan media 4D atau realistik sehingga mudah untuk dipahami anak-anak (Hendra, 2012). Media merupakan fasilitas pendukung pada pembelajaran yang memiliki fungsi sebagai sarana dan prasarana yaitu peserta didik ketika dijelaskan oleh guru (menerima informasi) maka dimudahkan dengan media (Fazalani, 2022).

Menurut Gagne dan Briggs (1970) media adalah bagian sumber belajar berupa peralatan fisik yang mengandung materi pembelajaran di lingkungan

peserta didik serta dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Penelitian menurut (M. Miftah, 2013) media pembelajaran dalam wujudnya merupakan alat, bahan, atau keadaan sebagai perantara dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan utama penggunaan media pembelajaran yaitu informasi yang disampaikan mampu dipahami peserta didik secara efisien dan efektif menurut Munadi dalam (Laara et al., 2016)

Plastisin merupakan pendukung dari pengembangan media yaitu permainan anak-anak yang sangat digemari terbuat dari tepung, minyak, garam, pewarna makanan dan air, oleh karena itu plastisin adalah benda lunak yang dapat diremas, ditarik dan digulung (Mirna Sari, Prof. Dr. M. Yusuf Aziz, M.Pd, Dra. Yuhatriati, 2016). Bentuk dan warna pada plastisin menjadi salah satu daya tarik kepada anak-anak untuk ingin memainkannya karena tekstur yang lembut, dapat dibentuk dan tidak berbahaya sehingga aman ini memudahkan untuk dimainkan anak semua kalangan umur (Alini, 2017). Bermain plastisin mampu melatih kemampuan sensoriknya seperti membentuk dari potongan plastisin secara realistik atau simbolik, namun plastisin jika digunakan berkali-kali menjadi kotor dan berdebu (Oktaviani et al., 2021). Oleh karena itu peneliti memanfaatkan buku tidak hanya sebagai tempat bermain plastisin namun juga sebagai materi yang diajarkan pada anak tunagrahita. Buku plastisin adalah buku yang berisikan materi pembelajaran yang digunakan guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi kepada siswa nantinya (Oktabela, 2018). Dalam buku plastisin terdapat gambar yang efektif dalam penyajiannya sehingga menjadi menarik, memotivasi, meningkatkan minat, perhatian dan menambah pengetahuan siswa (Pulungan, 2021).

Penerapan buku angka diharapkan dapat memudahkan anak tunagrahita dalam pengenalan angka 1-10. Buku angka berisikan pengenalan angka satu sampai dengan sepuluh dengan membaca dan membuat plastisin sesuai dengan bilangan angka. Pendampingan guru tetap dibutuhkan untuk mengarahkan dan menjelaskan terlebih dahulu kepada anak tunagrahita. Setelah anak memahami angka dan dapat membentuk sesuai dengan angkanya, selanjutnya anak akan dilakukan pemberian soal pada buku angka. Sehingga buku angka tidak hanya memperkenalkan angka saja, tetapi juga ada soal bergambar yang berkaitan dengan pengenalan angka sehingga anak tunagrahita terutama agar dapat lebih memahami dan mampu melakukan latihan dalam memecahkan masalah, gambar dengan penjelasan kata akan lebih membantu dalam memahami makna (Ghufron et al., 2020). Buku angka dibuat sesuai dengan (M. Miftah, 2013) memiliki fungsi media, yaitu: meningkatkan motivasi belajar, mengulang apa yang telah dipelajari, menyediakan stimulus belajar, berikan umpan balik dengan segera, dan menggalakkan latihan yang serasi.

METODE

Prosedur penelitian ini menggunakan jenis Research and Development (R&D) dengan menggunakan metode pengembangan ADDIE. Menurut Borg and Gall dalam (Sugiyono, 2018) Research and Development (R&D) adalah sebuah penelitian dengan cara mengembangkan lalu melaksanakan validasi produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Branch dengan 5 tahap (Branch, 2009), yaitu Analysis (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi) dan Evaluation (Evaluasi) karena model penelitian dan pengembangan ini lebih rasional dan lebih lengkap dibanding model lainnya menurut langkah-langkah pengembangan produk. Peneliti hanya melakukan sampai tahap uji coba produk karena keterbatasan waktu dan biaya penelitian.

Subjek penelitian ialah validator ahli yang terdiri dari ahli media PLB, ahli media TEP, ahli PLB, pendidik dan juga anak tunagrahita ringan di SLB Idayu 1. Pengumpulan data pada penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dokumentasi dan kuisioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif. Uji angket validasi ahli media, materi dan respon guru dilakukan dengan persentase rata-rata komponen dihitung menggunakan rumus (Tegeh, I Made., Jampel I Nyoman., Pudjawan, 2014):

$$\frac{\sum x}{SMI} \times 100\%$$

Kriteria validasi yang digunakan dalam validitas Buku angka disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Validasi

Presentase	Kualifikasi
90% - 100%	Sangat Baik
78% - 89%	Baik
65% - 74%	Cukup Baik
55% - 64%	Kurang Baik
<54%	Sangat Kurang Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analisis Kebutuhan

Peneliti melakukan analisis kebutuhan memperoleh data dari guru SLB bahwa di sekolah untuk memberikan pemahaman matematika menggunakan media kartu angka yang paling sering digunakan. Media ini secara desain kurang menarik dalam bentuk dan tampilan. Selain itu dalam segi materi tidak ada

penjelasan secara jelas karena berupa gambar angka saja. Hal ini akan berdampak pada pemahaman anak tunagrahita ringan dan kurang fokus sehingga dalam kegiatan pembelajaran matematika untuk pengenalan angka membutuhkan bimbingan guru dalam memahaminya. Guru mengalami kesusahan untuk memberikan pemahaman yang mudah bagi siswa tunagrahita, sehingga anak tunagrahita masih belum bisa untuk membedakan angka dan menghitung angka 1-10. Melihat kondisi di sekolah seperti ini maka pengembangan media buku angka 1-10 dengan plastisin menjadi solusi untuk siswa tunagrahita meningkatkan pemahaman matematika.

Desain

Pengembangan buku angka untuk desain dengan merancang materi dan media dengan disesuaikan standar kompetensi dan kebutuhan anak dari tahapan analisis. Materi disesuaikan dengan standar kompetensi kurikulum 2013. Pembuatan materi juga memudahkan anak tunagrahita ringan dalam memahami materi pada buku angka secara runtut dan jelas sehingga mengurangi masalah seperti makna yang ganda dalam pemahamannya. Format yang akan digunakan dalam pengembangan buku belajar matematika tentang pengenalan angka untuk buku angka yaitu tema buku angka dengan benda-benda di sekolah, penggunaan font menggunakan more sugar thin ukuran 21. Sedangkan ukuran buku angka 20 x 15 cm dengan posisi landscape. Sampul berisi tulisan “Buku Angka 1-10 (membentuk angka dengan plastisin)” dengan menggunakan aplikasi *Canva*. Sedangkan untuk isi yaitu KI, KD, dan Materi. Pada bagian isi diberikan materi tentang pengenalan angka dari tentang mengenal angka, membentuk angka, dan menghitung benda menggunakan bantuan plastisin.

Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan tahap kegiatan membuat media dari awal sampai dengan melakukan validasi kepada para ahli. Materi dalam buku angka disesuaikan dengan Kompetensi Dasar pada tema 1 didapatkan dari tempat subjek penelitian yaitu SLB Idayu 1. Pada tema 1 memuat belajar matematika tentang angka 1-10 yang telah disesuaikan dengan kebutuhan subjek. Pada buku angka disajikan materi yang telah disesuaikan dengan Kompetensi Dasar pada materi Matematika tema 1 kelas 1. Materi berisi pengenalan angka 1-10 lalu membentuk angka menggunakan plastisin. Selain itu, ada menghitung benda pada buku agar anak tunagrahita mengetahui bagaimana cara menghitung benda.

Gambar-gambar menarik pada buku angka disesuaikan dengan materi. Sehingga materi dapat mudah dipahami dengan anak tunagrahita secara menarik. Sehingga gambar pada buku angka sangatlah berperan penting karena berkaitan dengan materi, memuat pengenalan angka dengan membentuk

angka dan membilang angka. Sesuai penjelasan dari Depdiknas bahwa matematika dengan membilang dan berhitung merupakan berpikir abstrak sehingga dapat ditumbuhkan dengan belajar matematika untuk mendorong rasa ingin tahu anak tunagrahita.

Setelah pembuatan buku angka, maka dilakukan validasi. Proses validasi dilakukan oleh 3 ahli materi, 3 ahli media, dan 3 ahli pendidik menggunakan angket. Validasi ahli materi dilaksanakan penilaian pada aspek pembelajaran, kurikulum, isi materi, interaksi, dan umpan balik. Validasi ahli media dilakukan penilaian aspek kualitas isi, tujuan, dan kualitas intruksional. Validasi pendidik yaitu aspek penilaiannya tentang pembelajaran, kurikulum, isi materi, interaksi dan umpan balik.

Hasilnya berupa saran, komentar, dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan analisis dan revisi terhadap media yang dikembangkan dan sebagai dasar untuk tahap persiapan pada siswa. Seluruh hasil kritik dan saran dari validasi akan dilakukan revisi terhadap buku sebelum diimplementasikan.

Analisis penilaian menggunakan skor skal likert; 5 adalah sangat setuju, 4 adalah setuju, 3 adalah cukup, 2 adalah tidak setuju, 1 adalah sangat setuju. Standar bahwa media valid yaitu dengan tingkat pencapaian 65-74% dinyatakan cukup baik (Tegeh, I Made., Jampel I Nyoman., Pudjawan, 2014).

Pembahasan

Analisis kebutuhan peneliti memperoleh data bahwa ditemukan media yang digunakan adalah kartu angka. Media ini secara desain kurang menarik dalam bentuk dan tampilan. Selain itu dalam segi materi tidak ada penjelasan secara jelas karena berupa gambar angka saja. Kartu angka dapat memengaruhi tingkat belajar peserta didik, mereka juga membutuhkan bantuan penjelasan dari guru.

Peserta didik dalam penggunaan media kartu angka juga merasa kesulitan dan menimbulkan kebosanan. Hal ini akan berdampak pada pemahaman anak tunagrahita ringan dan kurang fokus sehingga dalam kegiatan pembelajaran matematika untuk pengenalan angka membutuhkan bimbingan guru dalam memahaminya. Media blok angka juga menimbulkan hal yang sama pada anak tunagrahita. Anak tunagrahita ringan mengalami gangguan pada intelektualnya oleh karena itu membutuhkan waktu yang lebih untuk dilakukan pengulangan belajar agar mereka memahami materi.

Sehingga peneliti menentukan media yang diperlukan oleh peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman anak tunagrahita. Buku angka dikembangkan beda dengan buku yang lainnya, karena buku angka berisi pengenalan

angka, menghitung benda dan membentuk angka menggunakan plastisin. Informasi pada buku angka ini memudahkan anak tunagrahita dalam pembelajaran matematika.

Pengembangan buku angka 1-10 dengan plastisin telah menyesuaikan materi dengan kompetensi kurikulum 2013 untuk siswa kelas 1. Peneliti mengembangkan buku dengan melakukan; (1) Pemilihan tema buku angka dengan kegiatan kehidupan sehari-hari yaitu ilustrasi dengan keadaan dan benda-benda di sekolah, (2) Penggunaan font more sugar thin ukuran 21 agar tulisan jelas dan menarik untuk dibaca, (3) Ukuran buku angka yaitu 20 x 15cm dengan posisi landscape, (4) Kertas hvs pada buku angka dilapisi dengan mika atau laminating agar tidak mudah rusak untuk penggunaan plastisin nantinya. Pembuatan buku dari sampul, isi, sampai akhir diberi laminating agar buku tidak mudah rusak untuk digunakan tunagrahita dan menempelkan plastisin nantinya.

Isi buku angka pada halaman pertama yaitu terdapat gambar angka dengan arah panah tujuannya untuk anak tunagrahita dapat mengetahui alur menempel plastisin sesuai arah panahnya. Lalu disebelah angka terdapat tulisan "satu" untuk menyatakan bahwa itu angka satu supaya siswa belajar membaca juga. Pada lembar sebelahnya terdapat soal seperti "Berapa jumlah kursi di bawah ini?" Dibawah pertanyaan tersebut dipaparkan gambar kursi untuk menghitung jumlah kursi yang ada pada lembar tersebut. Isi ini dipaparkan sama sampai persoalan terakhir yaitu soal angka sepuluh.

Tahap selanjutnya yaitu hasil analisis data dalam buku angka ini terbagi menjadi empat bagian analisis yaitu data analisis ahli materi, Ahli Media, pendidik, dan siswa. Hasil validasi ahli materi yaitu dilakukan validasi kepada tiga dosen yang menjai dosen PLB. Ahli materi 1 memberikan saran yaitu, pada media gambar angka lebih dibesarkan dengan tujuan mempermudah anak tunagrahita dalam membentuk angka 1-10.

Ahli materi 2 memberikan kritik dan saran bahwa media sudah cukup baik dan menarik, untuk kedepannya pemilihan warna buku diberikan komposisi warna cerah agar terkesan lebih menarik untuk anak-anak. Sebelumnya peneliti menggunakan warna hijau 'army' dan dirubah dengan warna yang lebih cerah seperti hijau 'tosca'.

Ahli materi 3 memberikan kritik dan saran yaitu secara keseluruhan media telah memenuhi segala unsur fungsi dan tujuan media pembelajaran. Maka tidak dilakukan revisi namun sebagai penguat dalam pengembangan media.

Setelah validasi ahli materi maka dilanjtkan dengan validasi kepada ahli media. Validasi ahli media dilaksanakan ke tiga dosen yang memiliki kualifikasi di bidang pengembangan media. Adapun beberapa saran dan kritik yang diberikan oleh ahli media, menurut ahli media 1 yaitu secara umum sudah cukup baik dan petunjuk pemanfaatan dapat dioptimalkan dengan

varian video. Video yang dimaksud dengan cara diupload pada youtube sehinga mengetahui langkah-langkah penggunaan dengan tampilan video.

Menurut ahli media 2 yaitu media sudah cukup bagus dan melatih anak belajar mandiri, untuk kedepannya bisa ditambah dengan menambah aktivitas siswa dalam memanfaatkan plastisin sesuai dengan kemampuan. Selanjutnya kepada ahli media 3 memberi saran dan kritik yaitu secara keseluruhan pengembangan media ini sangat menarik, optimalisasi pada desain visual sudah sesuai dengan kebutuhan karakteristik audiens.

Setelah ahli materi dan media dilaksanakan validasi maka tahap selanjutnya melakukan validasi kepada pendidik. Penilaian dari pendidik dilakukan oleh tiga guru SLB dan 3 orang siswa dari SLB Idayu 1. Sebelum melakukan tahap persiapan tersebut, guru dan siswa diberi petunjuk mengenai buku angka dan alat lainnya. Peneliti juga menyiapkan buku panduan untuk mengetahui penggunaan buku angka, tetapi buku panduan lebih digunakan untuk pendidik karena anak tunagrahita dalam menggunakannya tetap dilakukan pembimbingan.

Adapun beberapa saran yang diberikan oleh ahli pendidik yaitu, menurut pendidik 1 pada media buku angka pada bagian gambar menghitung benda pada angka sepuluh sebaiknya gambar disamakan sehingga tidak membuat bingung anak tunagrahita karena gambar yang berbeda.

Pendidik 2 memberikan kritik dan saran mengenai media buku angka bahwa sudah bagus telah dibuat dan menarik. Pada bagian RPP dalam penggunaan media lebih baik ditampilkan sejak pertemuann pertama, dikarenakan RPP mengikuti kurikulum 2013 dan materi pengenalan angka dilaksanakan tiga pertemuan.

Saran dan kritik yang diberikan pendidik 3 yaitu buku dan media gambar pengenalan angka 1-10 sudah menarik untuk siswa. Pendidk 3 menjelaskan bahwa pengenalan buku angka dengan menggunakan plastisin menarik untuk diterapkan pada kegiatan pembelajaran matematika.

Media yang telah dikembangkan diterapkan setelah dilakukan revisi. Buku angka yang telah dikembangkan, diimplementasikan pada 3 subjek anak tunagrahita ringan dikarenakan peneliti melakukan penyesuaian mengenai kondisi saat ini. Pada tahap ini peneliti hanya melakukan tahap persiapan produk dengan melihat respon dari siswa terhadap buku angka yang telah dikembangkan. Menyiapkan untuk mengetahui kelayakan pada buku angka apakah sudah memenuhi sesuai kriteria pada angket yang diberikan nantinya.

Data-data terkumpul selanjutnya yaitu validasi gabungan. Validasi gabungan adalah proses mengumpulkan semua data semua responden dari data kuantitatif dan kualitatif.

No	Komponen Penilaian	Ahli Materi			Ahli Media			Pendidik			Validasi Gabungan	Kriteria Kelayakan
		1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1.	Pembelajaran	96	88	92				89	100	84	91,5%	Sangat layak
2.	Kurikulum	93	93	100				66,6	93	80	87,6%	Layak
3.	Isi Materi	97	88,5	100				62,	94,2	88,5	88,3%	Layak
4.	Interaksi	100	90	100				80	100	80	91,6%	Sangat layak
5.	Umpan Balik	80	86,6	93,3				80	86,6	80	84%	Layak
6.	Isi				97,5	92,5	92,5				94%	Sangat layak
7.	Instruksional				100	95	85				93%	Sangat layak
8.	Teknis				100	100	95				98,3%	Sangat layak

Gambar 1. Hasil analisis validasi oleh Ahli

Penjelasan dari gambar 1 diatas dari berbagai aspek dilakukan penjelasan secara dijabarkan. Pada aspek pembelajaran mendapat persentase 91,5% dalam kategori sangat layak. Aspek pembelajaran mengenai tujuan media sesuai dengan (Yulianti et al., 2018) yaitu “pengajaran konsep lambang bilangan adalah salah satu bagian utama dari pengajaran berhitung, dan pengenalan lambang bilangan merupakan bagian dari kegiatan berhitung”.

Aspek kurikulum mendapatkan persentase 87,6% dalam kategori layak. Aspek ini sudah berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang tercantum dalam Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP) dan kurikulum yang digunakan oleh SLB Idayu 1 yaitu kurikulum 2013.

Sedangkan Aspek isi materi mendapatkan 88,3% kategori layak karena pada aspek ini kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa dan mudah untuk dipahami. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh Ria (2014) menemukan masalah di SLBN 1 Padang bahwa Anak tunagrahita ringan mengalami hambatan pada matematika terutama pada mengenal angka karena anak timbul rasa bosan dengan cara guru dan media yang digunakan guru.

Aspek interaksi mendapatkan 91,6% dengan kategori sangat layak. Buku angka dengan plastisin mudah digunakan dan dapat digunakan dimana saja. Penerapannya sehingga tidak mempersulit pengguna karena plastisin adalah benda lunak yang dapat diremas, ditarik dan digulung (Mirna Sari, Prof. Dr. M. Yusuf Aziz, M.Pd, Dra. Yuhariati, 2016).

Aspek umpan balik mendapatkan persentase 84% yang artinya layak untuk digunakan. Buku angka menimbulkan umpan balik yang dapat meningkatkan motivasi anak tunagrahita ringan. Penggunaan media pembelajaran meningkatkan keinginan dan minat yang baru, motivasi dan memberi pengaruh rangsangan kegiatan agar anak menjadi lebih aktif.

Selanjutnya aspek isi dan tujuan mendapatkan 94% dengan kategori sangat layak. Isi dan tujuan tertulis pada buku panduan yang dibuat oleh peneliti dan pada RPP. Kejelasan isi dan tujuan bahwa media sudah sesuai dengan pembelajaran yang digunakan di SLB Idayu 1.

Pada aspek instruksional tentang kebermanfaatan atau fungsi media dalam pembelajaran mengenal angka mendapatkan persentase 93% dengan kategori sangat layak. (M. Miftah, 2013) memiliki fungsi media, yaitu: meningkatkan motivasi belajar, mengulang apa yang telah dipelajari, menyediakan stimulus belajar, berikan umpan balik dengan segera, dan menggalakkan latihan yang serasi.

Terakhir aspek teknis yaitu tampilan dan kejelasan media mendapatkan persentase 98,3% dengan kategori sangat layak. Menurut (M. Miftah, 2013) media pembelajaran dikemukakan sebagai sesuatu (bisa berupa alat, bahan, atau keadaan) yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini berarti media mampu menyampaikan informasi dengan mudah kepada anak tunagrahita ringan. Tujuan utama penggunaan media pembelajaran yaitu menjadikan pesan atau informasi yang di komunikasikan tersebut dapat diserap semaksimal mungkin oleh peserta didik sebagai penerima informasi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Buku angka merupakan media yang berbeda dengan yang lain, sehingga memiliki spesifikasi substansi khusus. Isi buku angka adalah pengenalan bilangan angka untuk memudahkan anak tunagrahita ringan dalam memahami pengenalan bilangan angka 1-10 karena buku angka tersedia materi mengenal, menghitung, dan membentuk angka. Hal ini anak tunagrahita ringan akan mudah untuk memahami pengenalan angka dengan beberapa latihan soal dan membentuk angka menggunakan plastisin pada setiap halaman.

Hasil kelayakan media dilakukan oleh; (1) Ahli Materi dengan memperoleh hasil 92% yaitu sangat layak, (2) Ahli Media yaitu 95% yaitu sangat layak, (3) Pendidik mendapatkan nilai 86,6 yaitu sangat layak. Seluruh validasi jika digabungkan maka media buku angka mendapatkan persentase nilai 91.2% dengan kategori sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran.

Saran

Buku angka 1-10 dengan plastisin dapat digunakan oleh guru SLB Idayu 1 untuk anak tunagrahita ringan kelas 1 SD di sekolah. Guru dapat meningkatkan kreativitas pada saat penggunaan buku angka. Saran terhadap peneliti selanjutnya buku angka 1-10 dengan plastisin diharapkan dapat dikembangkan dengan meningkatkan kualitas maupun materi yang ada dengan sesuai kebutuhan pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Alini. (2017). PENGARUH TERAPI BERMAIN PLASTISIN (PLAYDOUGHT) TERHADAP KECEMASAN ANAK USIA PRASEKOLAH (3-6 TAHUN) YANG MENGALAMI HOSPITALISASI DI RUANG PERAWATAN ANAK RSUD BANGKINANG TAHUN 2017. *Ners Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai*, 1(1), 1–9.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design The ADDIE Approach*. Springer.
- Faisah, S. N., Siregar, M. A., Nandita, I., & Auliyah, A. (2023). *Kesulitan Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita dalam Belajar Mengenal Angka di SLB Bhakti Pertiwi Samarinda Pendahuluan Anak tunagrahita adalah individu yang memiliki inteligensi yang berada di bawah rata-rata dan disertai dengan ketidakmampuan dalam ada*. 3, 34–41.
- Fazalani, R. (2022). Upaya Meningkatkan Kognitif Anak Dengan Media Bahan Alam Sekitar Pada Anak Paud Di Praya Lombok Tengah. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 6(1), 40. <https://doi.org/10.30651/lf.v6i1.11810>
- Ghufron, S., Toha, A. I., Markub, M., & Nafiah, N. (2020). Pembelajaran Menulis Kata dengan Media Kartu Kata Bergambar Pada Anak Tunagrahita Ringan. *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2), 66. <https://doi.org/10.30651/else.v4i2.4493>
- Hendra, J. (2012). Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitung Penjumlahan Dengan Pembelajaran Matematika Realistik Pada Anak Tunagrahita Sedang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 1(2), 213–225. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/view/849>
- P. A., Yulianti, A., Dahriyanto, L. F., & Number, R. (2018). *EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN REMEDIAL DENGAN MEDIA PUZZLE ANGKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA Universitas Negeri Semarang : Jurusan Psikologi*, 10(1), 72–78.
- Laara, S. H. S., Pardimin, & Nyoman, I. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Model Example Non Example Pada Geometri Smk. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*, 20, 1067–1074.
- M. Miftah. (2013). FUNGSI, DAN PERAN MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN BELAJAR SISWA. *Jurnal KWANGSAN*, 1(2).
- Mirna Sari, Prof. Dr. M. Yusuf Aziz, M.Pd, Dra. Yuhasriati, M. P. (2016). PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI BERMAIN PLASTISIN DI TK SATU ATAP SDN LAMLHEU KABUPATEN ACEH BESAR. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1).
- Oktabela, A. S. (2018). Meningkatkan Kemampuan Belajar Metamorfosis Kupukupu Pada Anak Tunarungu Melalui Buku Plastisin Di Slb-B Dan Autis Tpa *SPEED Journal: Journal of Special Education*, 49–60. <https://jurnal.ikipjember.ac.id/index.php/speed/article/view/103>
- Oktaviani, S., Priyantoro, D. E., & Hasanah, U. (2021). Penggunaan Media Plastisin Dalam Mengembangkan Motorik Halus Di Kb Nurul Arif. *IJIGAE: Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education*, 2(1), 31. <https://doi.org/10.32332/ijigaed.v2i1.3781>
- Priyo Ardiyanto. (2014). PENGGUNAAN MEDIA BENDA KONKRET UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PENJUMLAHAN PADA SISWA TUNAGRAHITA RINGAN KELAS DASAR III DI SLB INSAN MANDIRI DLINGO BANTUL. *Universitas Negeri Yogyakarta*, 1–9.
- Pulungan, L. Y. (2021). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Menggolongkan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya. *Bidayah : Studi Ilmu-Ilmu Keislaman*, 133. <https://doi.org/10.47498/bidayah.v11i02.410>
- Rachmantika, A. R., & Wardono. (2019). The role of students' critical thinking skills in learning mathematics with problem-solving. *Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2(1), 441.
- Sanusi, R., Dianasari, E. L., Khairiyah, K. Y., & Chairudin, R. (2020). Pengembangan Flashcard Berbasis Karakter Hewan untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(2), 37. <https://doi.org/10.30734/jpe.v7i2.745>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tegeh, I Made., Jampel I Nyoman., Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. GRAHA ILMU.
- Yulianti, A., Dahriyanto, L. F., & Sugiariyanti. (2018). Efektivitas Pembelajaran Remedial Dengan Media Puzzle Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1–5 Pada Anak Tunagrahita. *Jurnal Psikologi Ilmiah*, 10(1), 72–78. <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/INTUISI>