



PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *POWERPOINT* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA PADA ANAK TUNAGRAHITA

Dela Setyautami.¹, Dedi Mulia, S.Pi., S.Pd., M.Pd.², Reza Febri Abadi, M.Pd.³

Pendidikan Khusus, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa,
Serang, Indonesia

Email Penulis 1 : delautami1@gmail.com

Pendidikan Khusus, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa,
Serang, Indonesia

Email Penulis 2 : dedimulia@untirta.ac.id

Pendidikan Khusus, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa,
Serang, Indonesia

Email Penulis 3 : rezafebriabadi@untirta.ac.id

Abstract

This research is experimental research with a single subject research (SSR) approach. The research design used in this research uses an A-B-A design. Based on the research results, it is known that the use of PowerPoint-based interactive learning media can improve the ability to recognize numbers in class II mentally retarded children at SKh Caraka Pratama. This is shown to increase the average data acquisition on the two target behaviors. The results obtained for target behavior 1 (mentioning numbers 1-10) in phase A-1 (baseline 1) were 23%, after intervention in phase (B) the average data obtained increased to 68.5% and after given the intervention, the average data acquisition obtained in phase A-2 (baseline 2) was 60%. For target behavior 2 (showing numbers 1-10) the average data acquisition results obtained in phase A-1 (baseline 1) were 30% after the intervention was carried out in phase (B) the average data acquisition obtained increased to 69%, and after being given the intervention the average data acquisition obtained in phase A-2 (baseline 2) was 60%. Thus, the conclusion can be drawn that the use of PowerPoint-based interactive learning media can improve the ability to recognize numbers in class II mentally retarded children at SKh Caraka Pratama.

Keywords : Get to know numbers, Interactive PowerPoint-based learning media, Mentally disabled

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenali angka anak tunagrahita melalui media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint*. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan pendekatan *single subject research* (SSR). Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini menggunakan desain A-B-A. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* dapat meningkatkan kemampuan mengenali angka anak tunagrahita kelas II di SKh Caraka Pratama. Hal ini ditunjukkan meningkatkannya rata-rata perolehan data pada kedua target *behavior*.



Jurnal UNIK Pendidikan Luar Biasa ISSN: 2443-1389

Secretariat: Department of Special Education, Faculty of Teacher Training and Education University of Sultan

Ageng Tirtayasa - Jl. Ciwaru Raya No. 25 Cipocok Jaya Serang Banten 42117

E-mail : jurnalunikplb@gmail.com Homepage: <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/UNIK>

Hasil yang di dapat target *behavior* 1 (menyebutkan angka 1-10) pada fase A-1 (*baseline* 1) adalah 23%, setelah dilakukan intervensi pada fase (B) Rata-rata perolehan data yang didapat meningkat menjadi 68,5% dan setelah diberikannya intervensi rata-rata perolehan data yang didapat pada fase A-2 (*baseline* 2) adalah 60%. Untuk target *behavior* 2 (menunjukkan angka 1-10) hasil rata-rata perolehan data yang didapat pada fase A-1 (*baseline* 1) adalah 30% setelah dilakukannya intervensi ada fase (B) rata-rata perolehan data yang didapat meningkat menjadi 69%, dan setelah diberikan intervensi rata-rata perolehan data yang didapat pada fase A-2 (*baseline* 2) adalah 60%. Dengan demikian maka ditarik kesimpulannya bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka anak tunagrahita kelas II di SKh Caraka Pratama

Kata Kunci : Mengenal angka, Media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint*, Tunagrahita



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan prinsip atau cara untuk memaksimalkan potensi setiap orang. Sedangkan, pendidikan menurut Munib dalam Mulyani, dkk (2022: 738) adalah usaha manusia untuk mencapai potensi dirinya melalui belajar. Kemajuan suatu bangsa atau negara juga sangat dipengaruhi oleh pendidikan. Dalam rangka mengembangkan secara aktif kemampuan peserta didik agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, jati diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, berbangsa dan bernegara, pendidikan digambarkan sebagai suatu usaha yang dilakukan untuk melaksanakan rencana pembelajaran dan tata cara pembelajaran. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003.

Isu global yang signifikan, terutama di negara berkembang, adalah prevalensi anak-anak dengan disabilitas intelektual atau tunagrahita. Menurut sejumlah besar kasus, siswa berkebutuhan khusus memiliki hak yang sama atas pendidikan seperti siswa lainnya. Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 70 Tahun 2009, Siswa yang mempunyai potensi intelektualitas dan kemampuan luar biasa atau mempunyai permasalahan fisik, emosional, mental, atau sosial mendapat bantuan pendidikan sesuai dengan kebutuhan pokoknya. Aziz dalam Zainullah (2020:14).

Kemampuan mengenal angka merupakan kemampuan kognitif yang harus

dimiliki. Peningkatan kemampuan mengenal angka dari 1 sampai 10 merupakan salah satu unsur pertumbuhan kognitif. Anak-anak, termasuk mereka yang mengalami hambatan intelektual atau tunagrahita, harus menguasai keterampilan pengenalan angka. Anak tunagrahita akan kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal yang melibatkan angka jika mereka tidak mampu mempelajari keterampilan pengenalan angka. Alasannya, anak-anak akan terus menghadapi berbagai masalah berhitung dan matematika dalam kehidupan sehari-hari mereka. Untuk membantu anak-anak tunagrahita belajar beragam pengetahuan dan keterampilan pengenalan angka yang mungkin mereka perlukan di masa depan untuk hidup dan bekerja, keterampilan memecahkan masalah ditekankan dalam kegiatan pengembangan kemampuan ini.

Peneliti sebagai hasilnya membuat media pembelajaran interaktif dalam bentuk PowerPoint untuk membantu anak tunagrahita ringan dalam belajar mengenali angka. Sarana belajar interaktif untuk belajar angka ini meliputi informasi tentang angka 1 sampai 10. Hal ini dikarenakan Standar Tingkat Prestasi Perkembangan Anak (STPPA) dalam Hidayat (2023: 31) yang menyatakan bahwa anak harus mampu menghitung berbagai benda mulai dari 1 hingga 10, memahami gagasan angka, dan mengenali simbol angka 1 hingga 10. Dalam media interaktif berbasis PowerPoint ini nantinya akan berupa media yang berbentuk audiovisual. Media pembelajaran ini pun, akan dilengkapi dengan



kuis, yang mampu mengukur kemampuan anak tunagrahita ringan.

Menurut temuan observasi yang dilakukan pada tanggal 8 Mei 2023 di SKh Caraka Pratama terdapat murid kelas II dengan kategori tunagrahita ringan yang mengalami kesulitan belajar matematika, khususnya dalam mengidentifikasi lambang bilangan yang masih sangat rendah dari 1 sampai 10. Menurut wawancara yang dilakukan pada guru dijelaskan bahwa Z belum mampu menyebutkan angka 1-10 dengan lancar, dan saat diminta untuk menunjukkan angka Z sama sekali masih belum mampu karena Z hanya asal menebak angka. Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian terkait masalah tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Teknik penelitian eksperimental menurut Riyanto dkk (2020:65) adalah metodologi dalam kondisi terkendali, penelitian dilakukan untuk menilai efek terapi tertentu pada orang lain. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen subjek tunggal. Juang Sunanto dalam Finch, dkk (2021: 4) mendefinisikan desain subjek tunggal sebagai metode penelitian eksperimental yang digunakan pada ukuran sampel yang sangat kecil, atau bahkan hanya satu partisipan. Salah satu siswa kelas II SDKh di SKh Caraka Pratama yang memiliki kemampuan mengenal angka yang terbilang kurang baik menjadi subjek penelitian dalam penelitian ini.

CRI (Children Resources International) dalam Tonra, dkk (2022: 258) menjelaskan bahwa indikator kemampuan mengenal angka pada anak meliputi menyebutkan angka, dan menunjukkan angka. Dari pendapat tersebut maka, target behavior dalam penelitian ini adalah menyebutkan angka 1-10, dan menunjukkan angka 1-10. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode tes. Prosedur dalam penelitian ini melalui 3 tahap : (1) Baseline 1, digunakan untuk mengetahui kemampuan awal subjek penelitian mengenal angka. (2) Intervensi, bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak tunagrahita ringan kelas II. (3) Baseline 2, bertujuan untuk menilai bagaimana intervensi telah memengaruhi kinerja kemampuan anak tunagrahita ringan untuk mengenali angka.

Setelah pengumpulan data, data tersebut diperiksa dengan menggunakan rumus-rumus yang didukung secara ilmiah. Data untuk setiap kondisi dan perbandingan antar kondisi dianalisis untuk penelitian ini. Stabilitas data, kecenderungan data, tingkat perubahan data, rata-rata untuk setiap kondisi, dan data yang tumpang tindih adalah beberapa elemen penting dari kegiatan analisis data yang harus diperiksa sebagaimana dilaporkan, menurut Juang Sunanto dalam Marlina (2023: 90).

HASIL DAN PEMBAHASAN



A. Hasil Penelitian

Pada penelitian ini kemampuan mengenal angka difokuskan pada menyebutkan dan menunjukan angka 1-10. Penelitian ini akan dilaksanakan mulai tanggal 22 Mei 2023 hingga selesai. Setiap pertemuan dibagi menjadi 3 (tiga) fase, yaitu fase *baseline-1* (A1), fase intervensi (B), dan fase *baseline-2* (A2). Fase *baseline-1* dan fase *baseline-2* dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan, sedangkan pada fase intervensi dilakukan sebanyak 8 (delapan) pertemuan.

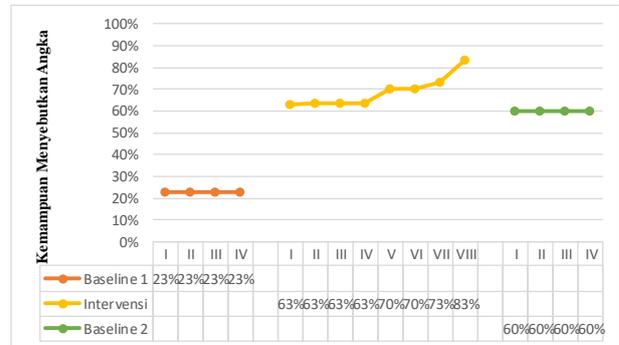
Hasil pengukuran kemampuan mengenal angka dengan target *behavior* menyebutkan pada fase *baseline 1* (A-1) pada kondisi awal kemampuan subjek dalam mengenal angka mendapatkan nilai yang stabil dari sesi pertama sampai sesi keempat dengan jumlah nilai sebesar 7 dan hasil nilai presentase sebesar 23%.

Pada fase intervensi (B) pada sesi 1 sampai sesi 4 mendapatkan total skor 19 dengan jumlah presentase skornya sebesar 63%. Sesi 5 dan sesi 6 subjek penelitian mendapatkan total skor 21 dengan jumlah presentase skornya sebesar 70% . Pada sesi 7 mendapatkan total skor 22 dengan jumlah presentase skornya sebesar 73%. Pada sesi 8 mendapatkan total skor 25 dengan jumlah presentase skornya sebesar 83%. Hasil penelitian dari fase intervensi lebih besar dibandingkan pada fase *baseline-1*.

Hasil penelitian pada fase *baseline-2* (A2) menunjukkan hasil skor yang sama setiap

sesinya yaitu 18. Jika diubah ke dalam bentuk presentase yaitu 60% setiap sesinya.

Grafik 1.1 Persentase Kemampuan Menyebutkan Angka



Berdasarkan data yang telah diketahui pada *baseline-1* (A1), intervensi (B), *baseline-2* (A2), maka dapat digabungkan kedalam grafik visual hasil penelitian dari setiap fase. Dapat dilihat adanya peningkatan pada fase intervensi (B) saat diberikannya perlakuan. Sedangkan hasil skor *baseline-2* (A2) lebih besar dari *baseline-1* (A1), maka dapat disimpulkan bahwa setelah adanya perlakuan atau intervensi dapat meningkatkan kemampuan menyebutkan angka pada subjek.

Hasil pengukuran kemampuan mengenal angka dengan target *behavior* menunjukkan pada fase *baseline 1* (A-1) pada kondisi awal kemampuan subjek dalam mengenal angka mendapatkan nilai yang stabil dari sesi pertama sampai sesi keempat dengan jumlah nilai sebesar 7 dan hasil nilai presentase sebesar 30%.

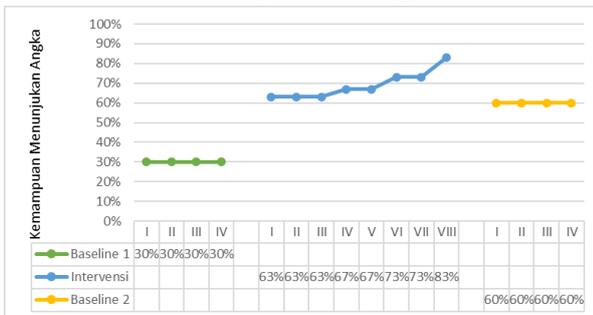
Pada fase intervensi (B) pada sesi 1 sampai sesi 3 mendapatkan total skor 9 dengan jumlah presentase skornya sebesar 63%. Sesi 4 dan sesi 5 subjek penelitian mendapatkan total skor 20 dengan jumlah presentase skornya sebesar 67% . Pada sesi 6 dan 7 mendapatkan



total skor 22 dengan jumlah presentase skornya sebesar 73%. Pada sesi 8 mendapatkan total skor 25 dengan jumlah presentase skornya sebesar 83%. Hasil penelitian dari fase intervensi lebih besar dibandingkan pada fase *baseline-1*.

Hasil penelitian pada fase *baseline-2* (A2) menunjukkan hasil skor yang sama setiap sesinya yaitu 18. Jika diubah ke dalam bentuk presentase yaitu 60% setiap sesinya.

Grafik 1.2 Persentase Kemampuan Menunjukkan Angka



Pada tahap terakhir sebelum menarik kesimpulan adanya analisis data menggunakan teknik statistik deskriptif. Penelitian ini menggunakan desain A-B-A, sehingga analisis pada kondisi ini mencakup tiga kondisi, sedangkan Sunanto dkk dalam Marlina (2023: 90) analisis kondisi adalah pemeriksaan terhadap perubahan data pada suatu kondisi. Analisis kondisi mencakup durasi kondisi, arah tren, tingkat stabilitas dan luasnya, laju perubahan, dan jejak data.

Sedangkan analisis antar kondisi yaitu menggabungkan komponen-komponen pada pada penelitian ini berguna untuk menganalisis kemampuan mengenal angka pada anak tunagrahita ringan. Dibawah ini terdapat rangkuman tabel hasil analisis data dalam

kondisi dan hasil analisis antar kondisi target *behavior* kemampuan menyebutkan angka :

Tabel 1.1 Hasil Analisis Data Dalam Kondisi dan Antar Kondisi Kemampuan Menyebutkan Angka

Analisis Dalam Kondisi			
Kondisi	A-1	B	A-2
Panjang Kondisi	4	8	4
Kecenderungan Arah	—	↗	—
Tingkat Stabilitas Rentang	23 x 0,15 = 3,45	83 x 0,15 = 12,45	60 x 0,15 = 9
Kecenderungan Stabilitas	4:4 x 100% = 100% Stabil	7:8 x 100% = 87,5% Stabil	4:4 x 100% = 100% Stabil
Tingkat Perubahan	23 - 23 = 0	63 - 83 = - 20	60 - 60 = 0
Jejak Data	(=)	(+)	(=)
Analisis Antar Kondisi			
Kondisi	B/A-1	A-2/B	
Perubahan kecenderungan arah dan efeknya	— ↗ (=) (+)	↗ — (+) (=)	
Perubahan Stabilitas	Stabil ke Stabil	Stabil ke Stabil	



Perubahan level data	$83 - 23 = 60$	$60 - 63 = -3$
Overlap	$0 : 8 \times$ $100\% = 0\%$	$0 : 4 \times$ $100\% = 0\%$

Dibawah ini terdapat rangkuman tabel hasil analisis data dalam kondisi dan hasil analisis antar kondisi target *behavior* kemampuan menyebutkan angka :

Tabel 1.2 Hasil Analisis Data Dalam Kondisi dan Antar Kondisi Kemampuan Menunjukkan Angka

Analisis Dalam Kondisi			
Kondisi	A-1	B	A-2
Panjang Kondisi	4	8	4
Kecenderungan Arah	—	/	—
Tingkat Stabilitas Rentang	$23 \times$ $0,15 = 3,45$	$83 \times$ $0,15 = 12,45$	$60 \times$ $0,15 = 9$
Kecenderungan Stabilitas	$4:4 \times$ $100\% = 100\%$ Stabil	$7:8 \times$ $100\% = 87,5\%$ Stabil	$4:4 \times$ $100\% = 100\%$ Stabil
Tingkat Perubahan	$30 - 30 = 0$	$63 - 83 = -20$	$60 - 60 = 0$ (=)
Jejak Data	(=)	(+)	(=)
Analisis Antar Kondisi			
Kondisi	B/A-1	A-2/B	

Perubahan kecenderungan arah dan efeknya	— / (+) (=)	/ — (=) (+)
Perubahan Stabilitas	Stabil ke Stabil	Stabil ke Stabil
Perubahan level data	$83 - 30 = 53$	$60 - 63 = -3$
Overlap	$0 : 8 \times$ $100\% = 0\%$	$0 : 4 \times$ $100\% = 0\%$

B. Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint pada anak tunagrahita ringan kelas II di SKh Caraka Pratama, dengan adanya media ini telah memiliki pengaruh yang sangat baik dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka dengan target *behavior* menyebutkan dan menunjukkan angka 1-10.

Pada target *behavior* (menyebutkan) rata-rata perolehan data yang didapat pada nilai mean level fase baseline 1 (A-1) adalah 23%, karena pada fase ini subjek penelitian dalam kondisi alamiah atau belum diberikanya intervensi. Karena responden diberikan intervensi dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint pada tahap intervensi (B), maka rata-rata persentase atau mean level subjek adalah 68,5%. Sedangkan rata-rata persentase atau



mean level pada baseline fase 2 (A-2) sebesar 60%. Jika dibandingkan dengan periode intervensi (B), baseline fase 2 (A-2) mengalami penurunan, namun jika dibandingkan dengan baseline fase 1 (A-1), baseline fase 2 (A-2) mengalami peningkatan.

Pada target behavior (menunjukkan) rata-rata perolehan data yang didapat pada nilai mean level fase baseline 1 (A-1) adalah 30%, karena pada fase ini subjek penelitian dalam kondisi alamiah atau belum diberikanya intervensi. Karena responden diberikan intervensi dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint pada tahap intervensi (B), maka rata-rata persentase atau mean level subjek adalah 69%. Sedangkan pada fase baseline-2 (A2), persentase rata-rata atau mean level subjek sebesar 60%, sejak subjek mendapat intervensi pada fase intervensi (B). Jika dibandingkan dengan baseline fase 1 (A-1), nilai pada baseline fase 2 (A-2) lebih tinggi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint dapat membantu peningkatan kemampuan mengenal angka pada anak tunagrahita ringan kelas II di SKh Caraka Pratama dengan menggunakan perilaku sasaran (menyebutkan dan menunjukan).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak tunagrahita kelas II di SKh Caraka Pratama. Hal ini terlihat dari

peningkatan rata-rata persentase atau mean level dari target behavior menyebutkan angka 1-10 dari fase baseline 1 (A-1), intervensi (B), baseline 2 (A-2), yaitu 23%, 68,5%, 60%. Terdapat pula peningkatan persentase rata-rata atau mean level target behavior menunjukkan angka 1-10 dari fase baseline 1 (A-1), intervensi (B), baseline 2 (A-2), yaitu 30%, 69%, 60%.

Selain itu, terapi ini meningkatkan perubahan level data (menyebutkan angka 1-10) pada analisis antara kondisi pada fase intervensi dan fase baseline 1 (A1) sebesar 60 poin. Sementara itu, terdapat kenaikan sebesar -3 poin pada baseline fase 2 (A-2) sebelum intervensi. Meskipun data yang dikumpulkan pada baseline fase 2 (A-2) lebih besar dibandingkan data yang diperoleh pada baseline fase 1 (A-1). Dan terapi tersebut meningkatkan perubahan tingkat data (menunjukkan angka 1-10) dalam analisis antara keadaan pada fase intervensi dan fase awal 1 (A-1) sebesar 53 poin. Sementara itu, terdapat kenaikan sebesar -3 poin pada baseline 2 (A-2) sebelum intervensi. Meskipun data yang dikumpulkan pada baseline 2 (A-2) lebih besar dibandingkan data yang diperoleh pada baseline 1 (A-1).

Selain itu, data overlap data (menyebutkan angka 1-10) pada fase intervensi (B) ke baseline 1 (A-1) dan fase baseline-2 (A-2) ke intervensi (B) memiliki overlap sebesar 0%. Dan data overlap data (menunjukkan angka 1-10) pada fase intervensi (B) ke baseline 1 (A-1) dan fase



baseline 2 (A-2) ke intervensi (B) memiliki overlap sebesar 0%.

Dengan demikian, temuan penelitian ini dapat menjawab hipotesis bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak tunagrahita ringan kelas II.

SARAN

Dengan adanya Media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint dapat menjadi salah satu alternatif dalam pembelajaran dengan tujuan meningkatkan kemampuan mengenal angka anak tunagrahita di sekolah khusus Caraka Pratama yang membuat lebih semangat tidak mudah jenuh dalam pembelajaran. Karena media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint tidak membuat anak jenuh, sehingga bermanfaat untuk mengembangkan kapasitas pembelajaran pengenalan angka bagi anak tunagrahita. Temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi panduan bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk meningkatkan kapasitas anak dalam mengidentifikasi angka.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, Cut Oka. (2021). Penggunaan Media Ular Tangga Braille Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Angka 1 – 10 Anak Dengan Hambatan Penglihatan. *Jurnal Unik : Pendidikan Luar Biasa*.
- Finch, H., Finch, Maria H., dkk. (2021). *Applied Single Subject Research For School Psychologists And Educators*. America: Information Age Publishing.
- Hidayat, Yusuf. (2023). Analisis Komparasi Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak

Usia Dini (STPPA) Berdasarkan Permendikbud No. 137 Tahun 2014 Dengan Permendikbudristek No. 5 Tahun 2022. *Jurnal Intisabi*. Vol 1 (1). 10.54012/intisabi.v1i1.154

Kuncoro, K. W. S. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Power Point Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Tunarungu Kelas 1 Slb Wiyata Dharma 1 Sleman. *Widia Ortodidaktika*, 8(1), 57-66.

Marlina. (2023). *Single Subject Research (Penelitian Subjek Tunggal)*. Jakarta: Rajawali Pers

Mulyani, P., Purbasari, I., & Santoso, S. (2022). Peran Orang Tua Dalam Pembentukan Kepribadian Sosial Anak: Studi Kasus Di Desa Sitirejo Kecamatan Tambakromo Kabupaten Pati. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11 (3), 737-747. <http://dx.doi.org/10.33578/jpkip.v11i3.8461>

Riyanto, S., Hatmawan. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan Dan Eksperimen*. Sleman: Deepublish.

Tonra, Wilda Syam., Abdullah., dkk. (2022). Pengembangan Kemampuan Mengenal Bilangan 1-10 Melalui Media Pohon Angka Pada Jenjang PAUD. *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/10.33387/dpi.v11i2.5108>



Jurnal UNIK Pendidikan Luar Biasa ISSN: 2443-1389

Secretariat: Department of Special Education, Faculty of Teacher Training and Education University of Sultan

Ageng Tirtayasa - Jl. Ciwaru Raya No. 25 Cipocok Jaya Serang Banten 42117

E-mail : jurnalunikplb@gmail.com Homepage: <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/UNIK>