

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS III SDLB YAYASAN GENTARALAM DENGAN KARTU ANGKA

Meisi Mananda Putri¹, Ulya Amelia¹

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Terbuka, Indonesia.

Corresponding Author: meisimanandaputri@gmail.com

Riwayat Artikel

Diajukan: 14 Juni 2025 | Diterima: 24 Oktober 2025 | Diterbitkan: 30 Oktober 2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menilai peningkatan hasil belajar matematika menggunakan kartu angka dan media gambar pada siswa kelas III anak tuna grahita di SDLB Yayasan Gentaralam Palembang. Metode yang digunakan Penelitian Tindakan Kelas. Populasi dari SDLB Yayasan Gentaralam Palembang terdiri dari 45 siswa. Sampel diambil dari kelas III dengan jumlah 5 siswa. Data yang digunakan adalah informasi tentang kemampuan siswa dalam pelajaran matematika yang diperoleh dari nilai-nilai ujian harian. Metode pengumpulan data melibatkan penggunaan uji coba dan pengamatan. Metode analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif yang mana melibatkan perbandingan antara nilai tes pada kondisi awal, nilai tes setelah siklus 1, dan nilai tes siklus 2. Selanjutnya, hasil observasi akan dianalisis menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa nilai ulangan harian siswa semakin membaik/ meningkat. Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan kartu sebagai media pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar matematika bagi anak tuna grahita. Hal ini dikarenakan anak-anak menyukai permainan. Dengan menggunakan kartu bermain, anak tuna grahita akan lebih lancar dalam mengingat pelajaran matematika.

Kata Kunci: tuna grahita, matematika, permainan kartu

Abstract

This study aims to assess the improvement of mathematics learning outcomes using number cards and picture media in third-grade students with intellectual disabilities at the Gentaralam Foundation Elementary School in Palembang. The method used is Classroom Action Research. The population of the Gentaralam Foundation Elementary School in Palembang consists of 45 students. The sample was taken from third grade with a total of 5 students. The data used is information about students' abilities in mathematics lessons obtained from daily test scores. The data collection method involves the use of trials and observations. The data analysis method used is descriptive analysis which involves a comparison between test scores in the initial conditions, test scores after cycle 1, and test scores in cycle 2. Furthermore, the results of the observations will be analyzed using qualitative descriptive analysis methods. The results of the study show that students' daily test scores are improving/increasing. From this study, it can be concluded that the use of card games as a medium for learning mathematics can improve mathematics learning outcomes for children with intellectual disabilities. This is because children like games. By using playing cards, children with intellectual disabilities will be more fluent in remembering mathematics lessons.

Keywords: intellectual disability, math, card games

PENDAHULUAN

Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan adalah usaha yang sengaja dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi mereka, termasuk kekuatan spiritual dan keagamaan,

pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan baik untuk diri mereka sendiri, maupun untuk masyarakat, bangsa, dan negara. (Nurfitri et al., 2022). Menurut Mardhiyah, Aldriani, Chitta, dan Zulfikar, Dalam era perkembangan teknologi seperti saat ini, pendidikan menjadi salah satu aspek yang sangat penting dalam pembangunan suatu negara. (Himawan et al., n.d.). Pendidikan juga berfungsi sebagai cara untuk meningkatkan kehidupan bangsa dalam mencapai tujuan pendidikan nasional menciptakan masyarakat yang adil dan makmur, baik secara materiil maupun spiritual. (Mardiana et al., 2022). Pengajaran harus melibatkan banyak aspek yang relevan dengan manajemen pendidikan. Pertama-tama, dalam hal peserta didik, pendekatan pembelajaran seharusnya menempatkan fokus lebih pada kebutuhan dan potensi individual (Amelia, 2023).

Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman, dalam arti perubahan-perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan atau kematangan seperti perubahan-perubahan yang terjadi pada diri seseorang. (Suarim & Neviyarni, 2021). Belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang didapat dalam jangka waktu yang lama, dengan catatan bahwa perubahan tersebut tidak disebabkan oleh kematangan atau situasi sementara (Syarifah Ainun Harahap, 2022).

Desiningrum menjelaskan bahwa Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) merupakan anak yang membutuhkan pendidikan yang lebih khusus dibandingkan dengan anak pada umumnya. Salah satu contoh jenis ABK tersebut adalah tunagrahita. Anak dengan gangguan intelektual memiliki keterbelakangan dalam hal fisik, emosional, dan sosial, dan mereka membutuhkan perhatian khusus untuk mencapai potensi maksimal (Ramopoly & Bua, 2022).

Setiap anak dilahirkan dalam keadaan yang unik dan mereka memiliki hak yang sama untuk menerima pendidikan. Namun, lain ceritanya bagi anak berkebutuhan khusus (ABK). Mereka pasti memerlukan perawatan khusus sesuai dengan keadaan mereka sendiri. Dalam proses pembelajaran, kita juga perlu menggunakan metode penyampaian yang berbeda untuk materi pelajaran. ABK mengacu pada anak-anak yang menderita (1) tunanetra; (2) tunarungu; (3) tunawicara; (4) tunagrahita; (5) tunadaksa; (6) tunalaras; (7) kesulitan belajar; (8) lamban belajar; (9) autisme; (10) gangguan motorik; (11) menjadi korban penyalahgunaan narkoba, obat terlarang, dan zat adiktif lainnya; (12) memiliki kelainan fisik lainnya; dan (13) tunaganda. Sehingga anak-anak ABK ini mendapatkan pendidikan dari pemerintah melalui sekolah khusus yang lebih dikenal dengan Sekolah Luar Biasa, (Prabowo, 2023).

Tunagrahita berasal dari kata 'tuna' yang berarti 'rugi' dan 'grahita' yang berarti 'pikiran'. Retardasi mental adalah istilah lain dari *Mental Retardation* yang mengindikasikan adanya keterbelakangan mental (Widiastuti, 2022). Dampak ketunagrahitaan membuat mereka mengalami kesulitan dalam hal akademis, beradaptasi dengan lingkungan, dan mengalami gangguan dalam berbicara, bahasa, dan emosi (Maulidiyah, 2020). Menurut Nunung Apriyanto, anak tunagrahita adalah anak yang secara signifikan memiliki kecerdasan di bawah rata-rata anak pada umumnya, sambil juga mengalami hambatan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya. Anak dengan gangguan intelektual memiliki keterlambatan perkembangan dalam berbagai aspek dan memiliki memori pendek terutama dalam hal akademik, serta kesulitan dalam berpikir secara abstrak.

Matematika merupakan mata pelajaran yang dipelajari peserta didik di sekolah dasar. Pembelajaran matematika di sekolah memiliki tujuan utama yaitu siswa mempunyai kemampuan matematika yang berguna untuk meneruskan pendidikan ke jenjang selanjutnya serta merupakan suatu yang harus dimiliki dalam menyelesaikan setiap permasalahan berkaitan dalam penggunaan matematika itu sendiri. Kemampuan matematika meliputi pemecahan masalah, penalaran, koneksi, komunikasi dan representasi matematis (Meirisa et al., 2021), dikutip dalam (Meilani & Aiman, 2021). Matematika sekolah adalah matematika yang telah disusun dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan intelektual siswa, yang juga merupakan salah satu ilmu yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa (Nuryati &

Darsinah, 2021). Guru masih cenderung menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dalam pembelajaran matematika, sehingga siswa masih merasa bahwa pembelajaran tersebut konvensional, membosankan, dan sulit dimengerti (Erina, 2022). Selanjutnya Sukasno mengungkapkan salah satu problematika dalam pembelajaran matematika adalah rendahnya atau kurangnya minat siswa terhadap pelajaran matematika (Gita, 2021). Fenomena di sekolah menunjukkan bahwa dalam pembelajaran matematika masih terdapat kecenderungan guru jarang menggunakan media/alat peraga, guru menggunakan media/alat peraga seadanya atau sangat sederhana, jauh dari menarik perhatian siswa karena tidak memperhatikan komposisi warna, ukuran kurang proporsional, dan tidak dikemas dengan baik. Kondisi yang demikian menjadikan pembelajaran matematika tidak menarik, tidak menyenangkan, sehingga tidak optimal dalam membantu siswa untuk memperoleh konsep-konsep matematika, (Fitri, 2023).

Maka dari itu media kartu angka ini sangat diperlukan. Media kartu angka diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika, terutama lambang bilangan atau angka, sehingga anak secara mental siap mengikuti pelajaran matematika lebih lanjut, seperti pengenalan lambang bilangan, warna, bentuk dan ukuran (Awan & Hasibuan, 2020). Tarjono menyatakan menyatakan bahwa kartu angka merupakan salah alat bantu paling penting untuk melatih dan memperkuat dalam kemampuan mengenal bilangan, meningkatkan kemampuan menyebut sambil mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan, (Awan & Hasibuan, 2020). Maka lewat bermain kartu angka, anak lebih mudah mengenal lambang bilangan dan konsep bilangan, media kartu angka berfungsi sebagai alat stimulasi untuk mengembangkan kemampuan kognitif (Dahlan, 2022). Kartu angka sangat berguna dalam pembelajaran matematika karena memudahkan guru dalam menyajikan model bilangan angka dengan cepat (Nurfriti et al., 2022). Pengenalan konsep bilangan pada anak perlu dilakukan secara bermakna, artinya anak memahami simbol dari angka dan memahami banyak atau jumlah dari angka yang dipelajari (Handina et al., 2023).

"Media" berasal dari bahasa Latin. Ini adalah bentuk jamak dari kata "medium", yang artinya secara harfiah adalah "perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan" (Tubaus Rahman, 2020). Media pembelajaran berkontribusi menghapus momok belajar matematika yang dianggap sebagai pelajaran sulit dan kurang menyenangkan (Sufliati Romba & Latif, 2021). Penggunaan media pengajaran harus disesuaikan dengan konten materi yang dipelajari secara tepat dan variatif. Sebagaimana dikatakan oleh Sadiman, dkk, bahwa "Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik." Dengan demikian jika penggunaan media pengajaran yang tepat akan meningkatkan aktivitas siswa, Arikunto, dkk menyatakan bahwa "ketika pembelajaran berlangsung, siswa harus terlibat langsung dalam proses, mereka harus aktif dan memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar.", dikutip dalam (Bakar et al., 2022). Media pembelajaran adalah faktor yang bisa mempengaruhi hasil belajar apabila dipilih secara tepat. (Setiyawan, 2021)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Class action research*) yaitu suatu penelitian yang dikembangkan bersama-sama untuk peneliti dan decision maker tentang variabel yang dimanipulasikan dan dapat digunakan untuk melakukan perbaikan. (Marta et al., 2020). Menurut Arikunto bahwa penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan atau metodologi tertentu untuk menemukan data yang akurat mengenai hal-hal yang dapat meningkatkan mutu objek yang diamati, (Millah et al., 2023). Seorang guru harus melakukan tindakan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan melalui penelitian tindakan kelas (PTK), (Mardiana et al., 2022). PTK adalah kerangka kerja utama yang digunakan untuk meneliti dampak penggunaan media kartu angka dalam pembelajaran matematika di kelas III SDLB Yayasan Gentaralam. Penelitian ini melibatkan 5 siswa yang berada di kelas III SDLB Yayasan Gentaralam. Peneliti menganalisis

hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media kartu angka dalam pembelajaran matematika melalui observasi. Metode pengumpulan data melibatkan observasi dan ujian tertulis. Data telah dianalisis secara deskriptif, kemudian disajikan dalam bentuk tabel.

Penggunaan pendekatan PTK sesuai dengan tujuan penelitian yang bertujuan untuk melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran. PTK memungkinkan adanya kerjasama antara peneliti dan pengambil keputusan dalam mengidentifikasi dan memperbaiki variabel yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran. PTK digunakan sebagai kerangka kerja utama untuk meneliti dampak penggunaan media kartu angka dalam pembelajaran matematika. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian ini memiliki fokus yang jelas dan terarah dalam mengidentifikasi masalah dan mencari solusi terhadapnya. Penelitian melibatkan 5 siswa di kelas III SDLB Yayasan Gentaralam. Selain itu, lingkungan penelitian yang terkait langsung dengan subjek penelitian juga memperkuat relevansi temuan dengan situasi yang diteliti. Penggunaan observasi dan ujian tertulis sebagai metode pengumpulan data memberikan sudut pandang yang komprehensif terhadap proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Kombinasi kedua metode tersebut dapat memberikan informasi yang lebih lengkap dan mendalam. Data yang dikumpulkan dianalisis secara deskriptif, yang sesuai dengan sifat dan tujuan penelitian. Pendekatan deskriptif memungkinkan peneliti untuk menggambarkan dan menganalisis data dengan jelas, sehingga memudahkan dalam memahami temuan penelitian. Hasil analisis data disajikan dalam bentuk tabel, yang memudahkan pembaca untuk memahami dan mengevaluasi temuan penelitian secara sistematis.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini telah dirancang dengan baik untuk mengidentifikasi, memahami, dan memperbaiki proses pembelajaran matematika di kelas III SDLB Yayasan Gentaralam. Pendekatan PTK, penggunaan metode pengumpulan data yang tepat, analisis data yang cermat, dan presentasi data yang jelas merupakan langkah-langkah yang penting dalam menjamin validitas dan reliabilitas temuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam melakukan analisa terhadap pelaksanaan tindakan dalam melakukan aktivitas belajar pada pelajaran matematika siswa kelas III SDLB Yayasan Gentaralam Palembang dengan melakukan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan 2 siklus. Dari hasil pengamatan/observasi menunjukan bahwa sebagian besar siswa kelas III SDLB Yayasan Gentaralam Palembang Tahun Ajaran 2023 / 2024, pelajaran matematika mengalami kesulitan. Hal ini terlihat pada nilai ulangan harian matematika semester II sebagai berikut :

Tabel 1 Nilai Ulangan Harian Awal

No	Nilai Hasil Ujian	Jumlah Siswa	Persentase
1	81 – 100	0	0 %
2	71 – 80	1	20%
3	51 – 70	2	40%
4	0 – 50	2	40%

Beberapa penelitian sebelumnya telah menguatkan rendahnya hasil belajar matematika, salah satunya adalah minimnya penggunaan media dalam pembelajaran matematika yang menyebabkan rendahnya hasil belajar, dan menurut Kusuma & Khoirunnisa kurangnya inovasi dalam penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan zaman juga berdampak pada

rendahnya hasil belajar matematika. Kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika, seperti yang dikutip dalam. (Meilani & Aiman, 2021).

Pada Siklus I evaluasi yang diberikan kepada siswa hasilnya mengalami peningkatan yang cukup baik, namun masih ada kekurangan yang harus diperbaiki dilihat dari masih ada siswa yang nilainya berada dibawah KKM. Berdasarkan tabel yang ada dapat kita lihat hasil evaluasi yang diperoleh siswa :

Tabel 2 Nilai Hasil Evaluasi Siklus I

No	Nilai Hasil Ujian	Jumlah Siswa	Persentase
1	81 – 100	0	0 %
2	71 – 80	2	40 %
3	51 – 70	2	40 %
4	0 – 50	1	20 %

Melihat hasil yang diperoleh pada perbaikan pembelajaran Siklus I, peneliti merefleksi untuk mengetahui apa yang menjadi kekurangan selama perbaikan pembelajaran Siklus I berlangsung. Berdasarkan hasil refleksi, diketahui ada beberapa kekurangan yang terdapat pada perbaikan pembelajaran siklus I seperti, kurangnya motivasi yang diberikan kepada siswa untuk bertanya dan merasakan sendiri hasil dari pembelajaran matematika menggunakan media kartu angka dan media gambar. Berdasarkan hasil dari observasi tersebut, maka perlu diadakan perbaikan pembelajaran Siklus II.

Tabel 3 Nilai Hasil Evaluasi Siklus II

No	Nilai Hasil Ujian	Jumlah Siswa	Persentase
1	81 – 100	2	40 %
2	71 – 80	3	60 %
3	51 – 70	0	0 %
4	0 – 50	0	0 %

Berdasarkan hasil penelitian perbaikan pembelajaran siklus II, diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas III SDLB Autis Talang Kelapa Palembang pada mata pelajaran IPA mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Hal ini disebabkan peneliti menggunakan media permainan kartu angka yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa. Siswa bisa merasakan sendiri dengan bermain kartu angka bersama-sama menjadi lebih paham dalam pembelajaran matematika.

Hasil penelitian menunjukkan perbaikan yang signifikan dalam hasil belajar matematika siswa kelas III SDLB Yayasan Gentaralam Palembang setelah dilakukan perbaikan

pembelajaran melalui dua siklus. Evaluasi pada Siklus I menunjukkan peningkatan yang baik, meskipun masih ada siswa yang nilai ujiannya berada di bawah KKM. Setelah refleksi pada Siklus I, dilakukan perbaikan lebih lanjut pada Siklus II. Pada Siklus II, terjadi peningkatan yang lebih signifikan dalam hasil belajar matematika siswa. Ini dapat disebabkan oleh penggunaan media permainan kartu angka yang meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran matematika. Melalui permainan ini, siswa dapat lebih aktif terlibat dalam proses belajar dan merasakan hasil pembelajaran secara langsung. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media yang sesuai dan inovatif dalam pembelajaran matematika memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan pemahaman dan prestasi akademik mereka. Dengan demikian, perbaikan pembelajaran yang dilakukan melalui dua siklus telah membawa dampak positif bagi hasil belajar matematika siswa kelas III SDLB Yayasan Gentaralam Palembang. Terus mengembangkan dan memperbaiki metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa merupakan langkah yang penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah tersebut.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari hasil penelitian yang sudah dibagikan menunjukkan beberapa hal yang dapat ditarik sebagai poin penting yaitu: Perbaikan pembelajaran berdampak Positif Adanya perbaikan pembelajaran melalui dua siklus telah membawa dampak positif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SDLB Yayasan Gentaralam Palembang. Ini menunjukkan bahwa upaya perbaikan dan pengembangan metode pembelajaran dapat meningkatkan prestasi akademik siswa. Penggunaan Media Inovatif, Penggunaan media permainan kartu angka dalam pembelajaran matematika di Siklus II terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa, sehingga mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Keterlibatan Aktif Siswa Keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan pemahaman dan prestasi akademik mereka. Melalui media permainan kartu angka, siswa dapat lebih aktif terlibat dalam pembelajaran dan merasakan hasil pembelajaran secara langsung, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman mereka. Pentingnya Refleksi dan Perbaikan Berkelanjutan Refleksi terhadap hasil pembelajaran pada Siklus I memberikan wawasan yang berharga untuk melakukan perbaikan lebih lanjut pada Siklus II. Ini menunjukkan pentingnya proses refleksi dan perbaikan berkelanjutan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Kesimpulan tentang Kualitas Pendidikan, Kesimpulan ini menegaskan bahwa terus mengembangkan dan memperbaiki metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa merupakan langkah penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah tersebut. Dengan demikian, kesimpulan ini menggarisbawahi pentingnya upaya berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi akademik siswa melalui penggunaan media inovatif, keterlibatan siswa aktif, dan refleksi terhadap hasil pembelajaran.

Saran untuk guru-guru di SDLB Yayasan Gentaralam terutama untuk guru matematika, untuk lebih banyak lagi menggunakan media dan permainan dalam pembelajaran, karena kebanyakan siswa tidak terlalu suka pembelajaran yang monoton karena mereka merasa bosan hingga berdampak pada hasil belajar siswa. Salah satu cara yang sudah peneliti lakukan yaitu dengan permainan kartu angka. Guru SDLB Yayasan Gentaralam disarankan untuk melakukan pelatihan terkait menggunakan permainan kartu angka. Saran dan rekomendasi untuk orang tua/wali murid SDLB Yayasan Gentaralam supaya bisa membantu proses pembelajaran anak-anaknya di rumah dengan menggunakan media yang sama dengan yang peneliti gunakan. Dan bisa juga dengan media lain supaya anak-anak didik kita juga bisa belajar dari rumah.

REFERENSI

- Amelia, U. (2023). Tantangan Pembelajaran Era Society 5.0 dalam Perspektif Manajemen Pendidikan. *Al-Marsus: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 68. <https://doi.org/10.30983/al-marsus.v1i1.6415>
- Awan, V., & Hasibuan, M. (2020). Penggunaan Media Kartu Angka Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 62–70. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i2.6736>
- Bakar, B., Anwar, M. F. N., Setiawan, H., & Fatimah, S. (2022). Contextual Teaching And Learning Berbantuan CD Pembelajaran Pada Materi Bagian-Bagian Tumbuhan Dan Fungsinya Di SD. *Jurnal Ilmiah Widya Pustaka Pendidikan*, 10(2), 104–115.
- Dahlan, K. (2022). Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan melalui Media Kartu Angka pada Anak Usia 5-6 Tahun Improving the Ability to Recognize Number Concepts through Number Card Media for 5-6 Years Old Children. *Jurnal Edukasi Saintifik*, 2(1), 9–18. <https://media.neliti.com/media/publications/454086-none-561ab799.pdf>
- Erina, S. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Menggunakan Pendekatan CTL pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2012–2022. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2044>
- Fitri, A. (2023). Inovasi Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 2(2), 442–447.
- Gita. (2021). Jurnal Ilmiah Pedagogy PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR / MADRASAH IBTIDAIYAH Jurnal Ilmiah Pedagogy. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 17(20).
- Handina, S., Sahidun, N., & Popiliani, E. (2023). Penggunaan Media Permainan Kartu Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan pada Anak Usia Dini. *JUANGA: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 9(01), 49–58.
- Himawan, F., Kuningan, U., Taufik, A., Matematika, P., Kuningan, U., & Sahunah, U. (n.d.). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 5 SD NEGERI KARANGBOKONG 01 MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TEAM ASSISTED INDIVIDUALIZATION DENGAN MEDIA*. 2, 294–300.
- Mardiana, A., Muzakki, I., Sunaiyah, S., & Ifriqia, F. (2022). Implementasi Program Pembelajaran Individual Siswa Tunagrahita Kelas Inklusi. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 1(2), 177–192. <https://doi.org/10.30762/sittah.v1i2.2491>
- Marta, H., Fitria, Y., Hadiyanto, H., & Zikri, A. (2020). Penerapan Pendekatan Contextual Teaching and Learning Pada Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 149–157. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.334>
- Maulidiyah, F. N. (2020). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan*, 29(2), 93–100. <https://doi.org/10.32585/jp.v29i2.647>
- Meilani, D., & Aiman, U. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Berbasis 4C Berbantuan Media Kartu Bilangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4146–4151.

<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1522>

- Millah, A. S., Apriyani, Arobiah, D., Febriani, E. S., & Ramdhani, E. (2023). Analisis Data dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 140–153.
- Nurfitri, A., Octaverino, M. I. Y., Aisyi, N. S. R., Iskandar, S., & Rosmana, P. S. (2022). Meningkatkan Pengenalan Angka Melalui Media Kartu Angka Terhadap Anak Sekolah Dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 11–20. <https://doi.org/10.24929/alpen.v6i1.112>
- Nuryati, N., & Darsinah, D. (2021). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 153–162. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1186>
- Prabowo, H. (2023). Penggunaan Media Kartu Angka Untuk Peningkatan Kemampuan Pengenalan Numerik Pada Anak Autis Di Slb Bhakti Luhur Malang. *Progres Pendidikan*, 4(3), 175–178. <https://doi.org/10.29303/prospek.v4i3.381>
- Ramopoly, I. H., & Bua, D. T. (2022). Analisis Kesulitan Guru dalam Mengajar Anak Berkebutuhan Khusus (Tunagrahita) Di SLB Dharma Wanita Makale. *Elementary Journal: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 87–97. <https://doi.org/10.47178/elementary.v4i2.1452>
- Setiyawan, H. (2021). Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.5874>
- Suarim, B., & Neviyarni, N. (2021). Hakikat Belajar Konsep pada Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 75–83. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.214>
- Sufliati Romba, S., & Latif, F. (2021). Implementasi Penggunaan Media Kartu Angka Untuk. *Jurnal Pelita PAUD*, 6(1), 118–126.
- Syarifah Ainun Harahap. (2022). *Belajar dan Pembelajaran*.
- Tubaus Rahman. (2020). Penggunaan Media Kartu Angka Untuk Meningkatkan kemampuan Kognitif (Berhitung) Pada Anak Usia Dini. *JoEE: Journal of Early Childhood Education*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.54438/joee.v1i1.116>
- Widiastuti, S. M. (2022). Psikologi Kepada Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita. *Jurnal Pendidikan Sosisal Dan Humanistik*, 1(4), 1–23.