

***The Effectiveness of Counting Box Learning Media to Improve Addition Skills for Children with Physical Disabilities***

**Efektivitas Media Pembelajaran Counting Box Untuk Meningkatkan Kemampuan Penjumlahan Bagi Anak Disabilitas Daksa**

**Kurnia Cahyanti<sup>1</sup>, Nurhastuti<sup>2\*</sup>, Setia Budi<sup>3</sup>, Syari Yuliana<sup>4</sup>**

Departemen Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang, Indonesia<sup>1,2,3,4</sup>

Email: <sup>1</sup>[kurniacahyanti7@gmail.com](mailto:kurniacahyanti7@gmail.com), <sup>2\*</sup>[nurhastuti@fip.unp.ac.id](mailto:nurhastuti@fip.unp.ac.id), <sup>3</sup>[setiabudi@fip.unp.ac.id](mailto:setiabudi@fip.unp.ac.id), <sup>4</sup>[syariyuliana@unp.ac.id](mailto:syariyuliana@unp.ac.id)

\*Corresponding Author

---

Received : 4 March 2026, Revised : 7 March 2026, Accepted : 31 March 2026.

---

**ABSTRACT**

*This research is motivated by the research subjects who have difficulty in the ability to add natural numbers with a maximum result of 10 for children with physical disabilities. Therefore, the purpose of the research is to improve the ability to add natural numbers with a maximum result of 10 for children with physical disabilities. The research uses a quantitative research type with an experimental approach in the form of Single Subject Research (SSR) with an A-B-A design. The research subject is one child with physical disabilities in grade II at SLB Negeri Painan. The data collection technique uses a test to test the addition of numbers with a maximum result of 10 as many as 20 questions and then the answer results are checked on the assessment sheet and the data is processed into a percentage then the data is analyzed using graphic visual analysis techniques. The research was conducted in class for 14 meetings divided into 3 phases, namely the first baseline (A1) for 3 meetings with a percentage of 25%, 25%, 25%, intervention (B) for 8 meetings with a percentage of 45%, 50%, 55%, 80%, 80%, 90%, 90%, 90%, and the second baseline (A2) with percentages of 90%, 90%, 90%. These percentages were obtained from the number of children's correct answers to 20 natural number addition problems with a maximum result of 10 given at each meeting, then converted into percentages. Based on these research results, it can be concluded that the Counting Box learning media has proven effective in improving the ability to add natural numbers with a maximum result of 10 for children with physical disabilities in class II of SLB Negeri 1 Painan.*

**Keywords:** *Counting Box Media, Addition, Physical Disabilities.*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh subjek penelitian yang kesulitan dalam kemampuan penjumlahan bilangan asli dengan hasil maksimal 10 untuk anak disabilitas daksa. Oleh karena itu, tujuan penelitian yaitu meningkatkan kemampuan penjumlahan untuk meningkatkan kemampuan penjumlahan bilangan asli dengan hasil maksimal 10 untuk anak disabilitas daksa. Penelitian menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen dalam bentuk *Single Subject Research* (SSR) dengan desain A-B-A. Subjek penelitian adalah satu orang anak disabilitas daksa kelas II di SLB Negeri Painan. Teknik pengumpulan data menggunakan tes pengujian penjumlahan bilangan dengan hasil maksimal 10 sebanyak 20 soal dan kemudian hasil jawaban dicentang pada lembar penilaian dan data tersebut diolah menjadi persentase kemudian data dianalisis menggunakan teknik analisis visual grafik. Penelitian dilakukan di kelas sebanyak 14 kali pertemuan yang terbagi kedalam 3 fase yaitu baseline pertama (A1) sebanyak 3 kali pertemuan dengan persentase 25%, 25%, 25%, intervensi (B) sebanyak 8 kali pertemuan dengan persentase 45%, 50%, 55%, 80%, 80%, 90%, 90%, 90%, dan baseline kedua (A2) dengan persentase 90%, 90%, 90%. Persentase tersebut diperoleh dari jumlah jawaban benar anak terhadap 20 soal penjumlahan bilangan asli dengan hasil maksimal 10 yang diberikan pada setiap pertemuan, kemudian dikonversikan ke dalam bentuk persentase. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Counting Box* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan penjumlahan bilangan asli dengan hasil maksimal 10 bagi anak disabilitas daksa di kelas II SLB Negeri 1 Painan.

**Kata Kunci:** Media *Counting Box*, Penjumlahan, Disabilitas Daksa

## 1. Pendahuluan

Menurut (Hallahan, D. E., Kauffman, J. M., & Pullen, 2018) disabilitas daksa adalah hambatan pada sistem gerak tubuh. Gangguan ini mencakup kerusakan atau kelainan pada tulang, otot, sendi, maupun sistem saraf motorik yang berdampak pada kemampuan anak berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Sejalan dengan hal tersebut, (Nurhastuti, 2021) menjelaskan disabilitas daksa merupakan kelainan, kerusakan, dan ketidaknormalan pada fungsi tulang, otot, maupun sendi yang disebabkan oleh bawaan sejak lahir, penyakit yang diderita, maupun didapatkan oleh korban kecelakaan sehingga menyebabkan kelainan dan anggota gerak tubuh yang tidak berfungsi secara optimal. (Faira & Nurhastuti, 2022) menegaskan bahwa disabilitas daksa termasuk salah satu jenis kebutuhan khusus yang terjadi pada gerak anak. Oleh karena itu, anak dengan kondisi ini membutuhkan layanan pendidikan khusus untuk mendukung proses belajar mereka (A. & Nurhastuti, 2024).

Disabilitas daksa dapat dipahami sebagai kondisi kelainan fisik yang dialami seseorang, terutama pada alat gerak seperti sendi, otot, tulang, dan bagian tubuh lainnya. Hambatan tersebut menyebabkan individu mengalami kesulitan dalam mobilitas serta dalam melakukan berbagai aktivitas yang memerlukan kemampuan fisik, sehingga anak disabilitas daksa memerlukan layanan pendidikan khusus yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristiknya (Utami et al., 2023). Anak disabilitas daksa didefinisikan sebagai anak yang mengalami keterbatasan fisik atau keadaan kesehatan yang secara signifikan mempengaruhi kemampuannya dalam belajar dan kehidupan sehari-hari (Alzahri et al., 2026). Secara lebih luas, disabilitas daksa mencakup kondisi kelainan alat gerak, baik sejak lahir maupun akibat faktor yang muncul kemudian, seperti kehilangan anggota tubuh karena amputasi, *cerebral palsy*, atau gangguan *neuromuskular* yang memengaruhi kondisi gerak (NH & Winata, 2016). Anak dengan disabilitas daksa mengalami hambatan pada anggota tubuhnya, sehingga istilah disabilitas daksa digunakan untuk menggambarkan ketidaksempurnaan tubuh, bukan pada fungsi indera (Manik et al., 2023).

Anak dengan disabilitas daksa memiliki karakteristik belajar yang beragam. Secara kognitif sebagian besar anak disabilitas daksa memiliki potensi intelektual yang sama dengan anak pada umumnya, namun keterbatasan fisik yang dialami sering memengaruhi partisipasi mereka dalam belajar di kelas. Hambatan mobilitas, keterbatasan koordinasi motorik, serta faktor psikologis seperti rasa kurang percaya diri dapat memengaruhi keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, proses pembelajaran bagi anak disabilitas daksa perlu dirancang secara adaptif dengan memperhatikan kebutuhan individual, penggunaan media yang sesuai, serta strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar anak.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah (Manfaat, 2024). Pembelajaran matematika bertujuan mengembangkan kemampuan berkomunikasi melalui bilangan dan simbol, serta ketajaman penalaran untuk menyelesaikan masalah sehari-hari (Andriani, 2015). Salah satu kompetensi awal dalam matematika adalah kemampuan penjumlahan bilangan. Penjumlahan merupakan proses menggabungkan dua bilangan menjadi satu jumlah yang lebih besar. Kemampuan ini menjadi dasar bagi operasi hitung lainnya, seperti pengurangan, perkalian, dan pembagian (Oktaviani, 2025).

Pembelajaran matematika sering menjadi tantangan bagi anak berkebutuhan khusus, termasuk anak disabilitas daksa. Kesulitan tersebut tidak selalu disebabkan oleh kemampuan kognitif, tetapi juga oleh keterbatasan pengalaman belajar yang bersifat konkret serta metode pembelajaran yang kurang sesuai dengan karakteristik mereka. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa anak berkebutuhan khusus sering mengalami kesulitan dalam memahami

konsep dasar numerasi seperti penjumlahan, terutama jika pembelajaran hanya disampaikan secara abstrak tanpa menggunakan bantuan media konkret.

Kemampuan numerasi dasar seperti penjumlahan merupakan pondasi penting dalam pembelajaran matematika. Penjumlahan menjadi dasar bagi berbagai operasi hitung lainnya seperti pengurangan, perkalian dan pembagian. Oleh karena itu, penguasaan konsep penjumlahan sejak dini sangat penting agar anak dapat memahami konsep matematika yang lebih kompleks pada tahap pembelajaran berikutnya. Bagi anak berkebutuhan khusus, penguasaan numerasi dasar juga memiliki peran penting dalam mendukung keterampilan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan studi pendahuluan di kelas II SLB Negeri 1 Painan, ditemukan anak yang mengalami kesulitan dalam penjumlahan bilangan asli dengan hasil maksimal 10. Anak cenderung menebak jawaban dan menggunakan metode menghitung dengan jari tanpa memahami konsep penggabungan dua kelompok bilangan. Berdasarkan permasalahan yang dihadapi anak, peneliti ingin memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut. Solusi yang diberikan adalah perlunya diberikan media pembelajaran konkret. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif *Jean Piaget* 1952 yang menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga pembelajaran akan lebih efektif jika menggunakan benda nyata dan teori Kerucut Pengalaman *Edgar Dale* 1969 yang menyatakan pengalaman belajar yang bersifat konkret lebih mudah dipahami sebelum menuju ke tahap abstrak.

Salah satu contoh media pembelajaran konkret yang dapat membantu anak dalam pembelajaran berhitung penjumlahan adalah media pembelajaran *Counting Box*. *Counting Box* ialah media berbasis permainan yang membantu anak belajar secara visual dan kinestetik sehingga mengurangi miskonsepsi. Media *Counting Box* merupakan media yang dimodifikasi dari kardus bekas atau triplek berbentuk kotak yang dapat membantu perkembangan kognitif anak dalam meningkatkan kemampuan penjumlahan dan meningkatkan semangat belajar anak disabilitas daksa dalam memahami konsep penjumlahan, dikarenakan pembelajaran dilaksanakan sambil bermain sehingga anak tidak mudah bosan.

Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran konkret dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep matematika pada anak berkebutuhan khusus. Namun demikian, penggunaan media manipulatif sederhana seperti *Counting Box* dalam pembelajaran penjumlahan pada anak disabilitas daksa masih belum banyak diteliti secara khusus, terutama dengan menggunakan pendekatan *Single Subject Research* (SSR). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan media pembelajaran *Counting Box* dalam meningkatkan kemampuan penjumlahan bilangan asli dengan hasil maksimal 10 pada anak disabilitas daksa.

## 2. Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen berbentuk *Single Subject Research* (SSR). Menurut (Marlina, 2021), *Single Subject Research* (SSR) merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk mencatat dan menganalisis perubahan perilaku tertentu (*target behavior*) secara sistematis pada satu subjek. Dalam penelitian ini, intervensi yang diberikan berupa penggunaan media pembelajaran *Counting Box* untuk meningkatkan kemampuan penjumlahan bilangan asli dengan hasil maksimal 10. Desain penelitian yang digunakan adalah desain A-B-A. Desain A-B-A terdiri atas tiga tahap, yaitu fase *baseline* pertama (A1), fase intervensi (B), dan fase *baseline* (A2). Menurut (Sunanto et al., 2006), desain A-B-A efektif digunakan untuk melihat hubungan sebab-akibat antara perlakuan dan perubahan perilaku dan kemampuan. Oleh karena itu, desain ini dipilih karena mampu menggambarkan secara jelas efektivitas media pembelajaran *Counting Box* terhadap

kemampuan penjumlahan anak disabilitas daksa melalui perbandingan antara kondisi sebelum, selama, dan sesudah diberikan intervensi.

*Baseline* (A1) adalah kondisi awal sebelum diberikannya intervensi. tahap *baseline* (A1) adalah kemampuan awal anak disabilitas daksa berhitung penjumlahan, sebelum diberikannya perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang dalam pembelajaran. Intervensi (B) merupakan suatu tindakan yang akan dilakukan peneliti dalam rangka memperbaiki prestasi akademis anak yang akan menjadi subjek penelitian. Dalam meningkatkan hasil belajar anak, peneliti menggunakan media pembelajaran *Counting Box* sebagai penunjang dalam pembelajaran. *Baseline* (A2) adalah tahap pengukuran kemampuan anak setelah intervensi diberikan. Pada fase ini, peneliti kembali melakukan observasi terhadap subjek penelitian dengan menggunakan instrumen yang sama pada tahap *baseline* pertama (A1) dan tahap intervensi (B). Setelah intervensi dihentikan, pengukuran ini bertujuan untuk mengetahui apakah kemampuan anak tetap bertahan, meningkat, atau mengalami penurunan.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Counting Box*, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan penjumlahan kemampuan penjumlahan anak disabilitas daksa, yang meliputi kemampuan penjumlahan bilangan asli dengan hasil maksimal 10. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipan dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mencatat frekuensi jumlah jawaban benar yang serta melihat perkembangan kemampuan anak pada setiap pertemuan.

Instrumen penelitian berupa tes kemampuan penjumlahan bilangan asli dengan hasil maksimal 10 bagi anak disabilitas daksa di kelas II SLB Negeri 1 Painan. Jumlah soal yang diberikan pada penelitian ini adalah sebanyak 20 soal. Setiap jawaban benar memperoleh skor 5 poin, sedangkan jawaban salah memperoleh skor 0 poin, sehingga skor maksimal keseluruhan adalah 100 poin.

Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif yang disajikan dalam bentuk grafik yang terdiri dari analisis dalam kondisi Analisis dalam kondisi meliputi panjang kondisi, estimasi kecenderungan arah, kecenderungan stabilitas, jejak data, level stabilitas dan rentang, dan level perubahan. Sementara itu, analisis antar kondisi meliputi jumlah variabel yang diubah, perubahan kecenderungan dan efeknya, perubahan stabilitas dan efeknya, perubahan level data, dan data overlap.

### 3. Literature Review

Pada sub bab di bawah ini menyajikan landasan teori yang menjadi kerangka berpikir dalam penelitian. Berbagai konsep dan teori diuraikan, bertujuan untuk memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai variabel-variabel yang diteliti serta membangun kerangka kerja analitis yang kuat.

#### a. Anak Disabilitas Daksa dan Pembelajaran Matematika

Disabilitas daksa berasal dari kata “disabilitas” dan “daksa”, disabilitas artinya rugi/kurang, dan daksa artinya tubuh. Disabilitas daksa ditujukan kepada mereka yang memiliki anggota tubuh yang kurang atau tidak sempurna, misalnya buntung atau cacat. Secara *etimologis*, disabilitas daksa yaitu seseorang yang mengalami kesulitan mengoptimalkan fungsi anggota tubuh sebagai akibat dari luka, penyakit, pertumbuhan yang salah perlakuan, dan akibatnya kemampuan untuk melakukan gerakan-gerakan tubuh tertentu mengalami penurunan (S. Nurhastuti & Budi, 2021). Anak dengan disabilitas daksa mengalami hambatan pada anggota tubuhnya, sehingga istilah disabilitas daksa digunakan untuk menggambarkan ketidaksempurnaan tubuh, bukan pada fungsi indera (Manik et al., 2023).

Secara kognitif anak disabilitas daksa memiliki potensi yang setara dengan anak-anak lainnya. Namun, rasa tidak percaya diri sering menjadi penghambat dalam proses belajar mereka sehingga berdampak pada kurangnya perkembangan diri yang utuh (Nurhastuti, 2019). Oleh karena itu, diperlukan layanan pendidikan khusus yang mampu mengakomodasi kebutuhan mereka. Layanan pendidikan khusus bagi anak disabilitas daksa umumnya mencakup

berbagai bentuk penyesuaian sesuai dengan kondisi dan kemampuan masing-masing anak, seperti modifikasi kurikulum, pemberian bantuan belajar tambahan, penataan lingkungan kelas yang lebih aksesibel, layanan terapi sesuai kebutuhan, serta penerapan pendekatan pembelajaran yang lebih personal agar perkembangan akademik maupun nonakademik dapat berjalan secara optimal (Dewi et al., 2025)./\*

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah (Manfaat, 2024). Bagi banyak anak, termasuk anak disabilitas daksa mata pelajaran ini sering dianggap menjadi tantangan (Putri, 2023). Meskipun demikian, matematika memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari karena dapat mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, dan analitis. Selain itu, matematika juga dipahami sebagai ilmu yang membahas permasalahan yang berkaitan dengan angka dan fakta *kuantitatif* (Majid & Amaliah, 2023). Pembelajaran matematika bertujuan mengembangkan kemampuan berkomunikasi melalui bilangan dan simbol, serta ketajaman penalaran untuk menyelesaikan masalah sehari-hari (Andriani, 2015). Pembelajaran matematika di sekolah luar biasa dipelajari mulai dari fase A hingga fase F. Dalam fase A salah satu materi yang terdapat pada pembelajaran matematika adalah menunjukkan cara penjumlahan bilangan asli dengan hasil maksimal 10 dengan menggunakan benda konkret.

#### **b. Kemampuan Penjumlahan Bilangan pada Anak Disabilitas Daksa**

Kemampuan adalah kompetensi mendasar yang perlu dimiliki oleh setiap anak untuk mempelajari lingkup materi suatu mata pelajaran pada jenjang tertentu. Kemampuan mencakup potensi berpikir, bertindak, dan berinteraksi yang memungkinkan anak mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Perkembangan kemampuan dipengaruhi oleh faktor internal seperti genetik, bakat, dan kondisi fisik maupun psikologis, serta faktor eksternal seperti lingkungan keluarga, sekolah, dan pengalaman belajar yang diberikan.

Salah satu kemampuan dasar yang penting untuk dikembangkan pada anak adalah kemampuan berhitung, khususnya dalam operasi penjumlahan. Penjumlahan merupakan salah satu topik dalam operasi hitung yang berasal dari kata jumlah, yaitu banyaknya bilangan atau sesuatu yang dikumpulkan jadi satu (Ibrohim & Arsita, 2023). Menurut (Arnidha, 2015), penjumlahan adalah proses menggabungkan dua bilangan menjadi satu kesatuan bilangan yang lebih besar. Dengan demikian, kemampuan penjumlahan dapat diartikan sebagai kecakapan anak dalam memahami konsep menggabungkan dua atau lebih bilangan serta menentukan hasilnya secara tepat, yang tidak hanya mencakup keterampilan menghitung, tetapi juga pemahaman terhadap konsep bilangan, simbol tambah (+), dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (Sari & Setia, 2023).

Pembelajaran matematika bagi disabilitas daksa cenderung lebih menantang dibandingkan dengan anak-anak pada umumnya di tingkat sekolah dasar. Secara kognitif anak disabilitas daksa sama dengan anak lainnya, namun rasa kurang percaya diri menghambat proses pembelajaran mereka sehingga kurang memunculkan konsep diri yang utuh (Nurhastuti, 2019). Kondisi ini menyebabkan proses belajar matematika menjadi lebih kompleks dan memerlukan pendekatan yang disesuaikan dengan kebutuhan mereka.

Menurut *Jean Piaget*, konsep penjumlahan pada anak tidak muncul secara langsung, tetapi berkembang melalui proses berpikir yang bertahap sesuai dengan perkembangan kognitifnya. Pada tahap operasional konkret (sekitar usia 7-11 tahun), anak mulai mampu memahami penjumlahan merupakan proses menggabungkan dua kelompok benda menjadi satu kelompok yang lebih besar. Melalui kegiatan konkret, seperti menghitung benda atau memindahkan objek, anak belajar bahwa jumlah benda akan tetap sama meskipun bentuk atau letaknya berubah (konservasi jumlah). Oleh karena itu, pembelajaran penjumlahan sebaiknya menggunakan benda konkret agar anak dapat mengalami dan memahami makna dari operasi penjumlahan sebelum menggunakan simbol-simbol abstrak. Kesulitan yang dialami anak dalam pembelajaran matematika materi penjumlahan umumnya muncul karena pemahaman terhadap konsep hitung belum berkembang secara optimal. Kondisi ini

terlihat dari adanya kesalahan konsep maupun *miskosepsi* yang sering terjadi saat anak mengerjakan soal penjumlahan (Antika & Siregar, 2022).

**c. Media Pembelajaran Konkret dalam Pembelajaran Matematika**

Media pembelajaran mencakup alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka meningkatkan efektivitas komunikasi serta interaksi guru dan anak. Perannya sebagai perantara membuat pesan pembelajaran dapat tersampaikan lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami (Fadilah et al., 2023). Dengan dukungan media yang tepat proses belajar tidak hanya membantu anak memahami materi, tetapi juga menumbuhkan motivasi, perhatian, serta keterlibatan aktif mereka dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi komponen penting dalam mendukung tercapainya tujuan pendidikan secara menyeluruh (Saleh et al., 2023).

Media pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar yang memiliki peranan penting dalam dunia pendidikan. Penggunaan media dapat menunjang dan mempermudah proses belajar mengajar. Oleh karena itu, media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari kegiatan pembelajaran. Hal ini karena, keberadaannya membantu guru dan anak dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Budi et al., 2023). Media pembelajaran merupakan sarana atau perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi dapat tersaji lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami sehingga proses komunikasi dalam belajar menjadi lebih efektif. Pemanfaatan media pembelajaran sangat dibutuhkan karena berfungsi menyampaikan pesan, membangkitkan pikiran, perasaan, serta kemauan anak, sekaligus membuat proses belajar lebih aktif melalui tanggapan dan umpan balik. Dengan demikian, media dapat mendorong motivasi belajar anak sehingga mereka terdorong untuk berlatih dengan benar (Efendi & Siregar, 2022). Media pembelajaran konkret sangat cocok digunakan pada anak disabilitas daksa terutama pada pembelajaran Matematika fase A SLB. Hal ini sejalan dengan teori Piaget yang menyatakan bahwa pada tahap ini anak berada pada tahap operasional konkret yang mana memahami matematika lebih baik melalui manipulasi benda nyata daripada simbol abstrak saja.

**d. Media Counting Box dalam Pembelajaran Penjumlahan**

Media *Counting Box* merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan sebagai inovasi dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran matematika (Aryani, 2023). Media ini dirancang untuk membantu anak memahami konsep bilangan dan operasi hitung dengan cara yang lebih menyenangkan. Media *Counting Box* bekerja dengan cara anak memasukkan telur mainan ke rak telur sesuai dengan jumlah bilangan yang dijumlahkan. Melalui kegiatan ini, anak dapat melihat dan menghitung secara langsung hasil dari proses penjumlahan. Dengan demikian, media ini membantu anak memahami konsep penjumlahan secara nyata dan menyenangkan. Melalui penggunaan media *Counting Box*, guru tidak hanya menyampaikan materi secara *toeritis*, tetapi juga memberikan pengalaman belajar langsung yang melibatkan aktivitas bermain.

Menurut (Rozi, 2022) *Counting Box* merupakan media pembelajaran berbentuk kotak yang terbuat dari kardus tebal, dimodifikasi dari alat dan bahan sederhana, dan dirancang untuk membantu anak dalam memahami konsep berhitung. Media ini dipilih sebagai alternatif untuk mengatasi kesulitan anak sekolah dasar dalam belajar matematika, khususnya pada operasi penjumlahan dan pengurangan. Dengan sifatnya yang sederhana, menarik, dan mudah digunakan, *Counting Box* dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, mempermudah anak berhitung, serta mendukung hasil belajar matematika pada anak. Media pembelajaran *Counting Box* dipilih karena dapat membantu anak memahami konsep penjumlahan dengan cara yang lebih konkret, menarik dan menyenangkan (Murdawani, 2023). Melalui kegiatan memasukkan dan menghitung telur mainan sesuai soal yang diberikan, anak tidak hanya belajar penjumlahan secara abstrak, tetapi juga memahami

proses belajar secara multisensori yang mana hal itu dapat memperkuat kemampuan bergilir logis dan pemahaman terhadap konsep bilangan

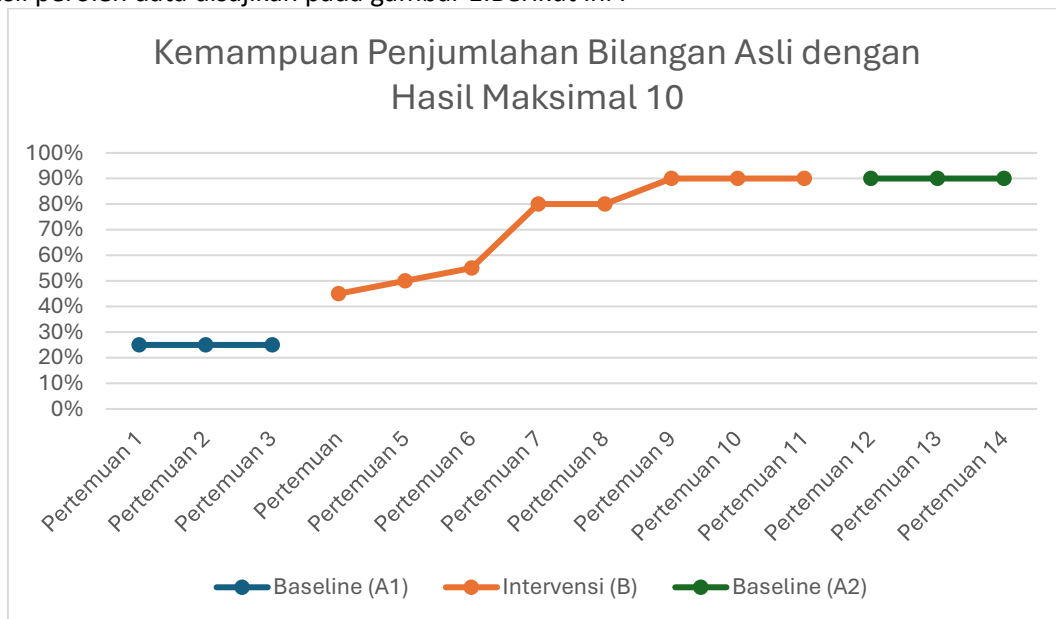
Penggunaan media pembelajaran *Counting Box* sesuai dengan teori Kerucut Pengalaman yang menekankan pentingnya pengalaman langsung sebelum menuju ke hal yang lebih abstrak. (Dale, 1969) menjelaskan bahwa pengalaman belajar tersusun dari yang paling nyata (konkret) hingga yang paling abstrak. Serta sejalan dengan teori Piaget yang menyatakan pada fase *operasional konkret* (sekitar usia 7-11 tahun), anak memahami konsep bilangan bukan melalui hafalan, tetapi melalui aktivitas langsung seperti menghitung dan mengelompokkan benda nyata. Oleh karena itu, pembelajaran penjumlahan akan lebih efektif jika melibatkan media konkret yang memungkinkan anak membangun sendiri pemahaman tentang hubungan antar bilangan.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### a. Hasil Penelitian

Data untuk penelitian ini dikumpulkan dalam 14 kali pertemuan yang berlangsung selama bulan November-Desember 2025. Data awal diperoleh sebelum intervensi, yang disebut sebagai fase baseline (A1), sementara data yang diperoleh selama intervensi disebut sebagai fase intervensi (B), kemudian data yang diperoleh setelah intervensi disebut sebagai fase baseline (A2). Fase baseline (A1) berlangsung dalam tiga kali pertemuan. Pada tahap ini anak diberikan soal penjumlahan yang telah disiapkan oleh peneliti. Kemampuan penjumlahan bilangan anak stabil dari pertemuan pertama hingga pertemuan ketiga sebesar 25%. Fase kedua yaitu intervensi (B), yang melibatkan penerapan media pembelajaran *Counting Box*. Fase intervensi ini dilaksanakan dalam delapan sesi. Pada tahap ini, tes tertulis dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran *Counting Box* sebagai alat bantu untuk menghitung dan memahami konsep penjumlahan. Pada tahap ini anak lebih antusias dan lebih semangat belajar.

Pada fase selanjutnya, yaitu fase *baseline* (A2), kemampuan penjumlahan anak menunjukkan peningkatan pada setiap sesi. Performa anak mulai mencapai kondisi stabil pada pertemuan kedua belas sampai pertemuan kelima belas dengan persentase tetap sebesar 90%. Hasil peroleh data disajikan pada gambar 1. Berikut ini :



Gambar 1. Kondisi baseline (A1), Intervensi (B), dan Baseline (A2) dalam Kemampuan Penjumlahan Bilangan Asli dengan Hasil Maksimal 10

Berdasarkan gambar 1. disajikan kemampuan anak pada penjumlahan bilangan asli dengan hasil maksimal 10 menggunakan media pembelajaran *Counting Box*, yang diuji sebanyak 14 kali pertemuan, berikut ini adalah rincian kemampuan yang dimiliki anak pada setiap kondisi.

- 1) Pada fase *baseline* pertama (A1) penelitian dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan dengan perolehan skor sebesar 25%. Data menunjukkan kondisi yang stabil sejak pertemuan pertama hingga pertemuan ketiga.
- 2) Pada fase intervensi (B), kegiatan dilakukan dalam delapan kali pertemuan dengan skor mencapai 90%. Kestabilan data terlihat pada pertemuan kesembilan hingga pertemuan kesebelas.
- 3) Pada fase *baseline* kedua (A2), penelitian kembali dilakukan dalam tiga kali pertemuan dengan skor tetap sebesar 90%. Data menunjukkan kestabilan pada pertemuan kedua belas hingga pertemuan keempat belas.

**Analisis dalam Kondisi**

Penelitian menggunakan analisis data dalam kondisi yang meliputi beberapa komponen, yaitu panjang kondisi, estimasi kecenderungan arah, kecenderungan stabilitas, level stabilitas dan rentang, serta level perubahan. Penjelasan masing-masing komponen adalah sebagai berikut :

**1) Panjang Kondisi**

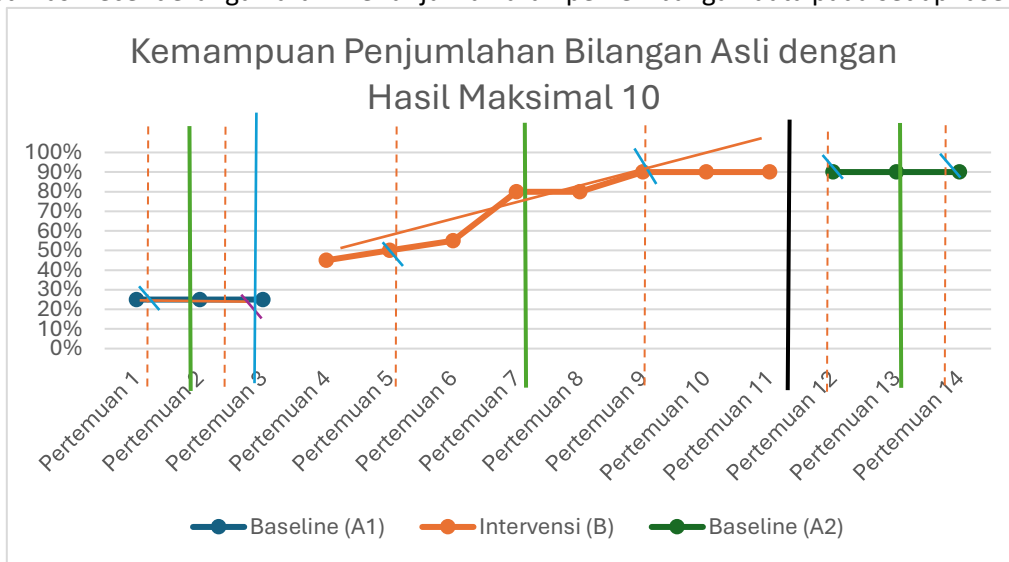
Panjang Kondisi merupakan jumlah sesi atau lamanya waktu yang digunakan dalam setiap tahap pengamatan, yaitu pada fase *baseline* (A1), intervensi (B), dan *baseline* (A2). Dapat diamati panjang kondisi dalam tabel dibawah ini.

**Tabel 1. Panjang Kondisi A1, B, dan A2**

Kondisi	Baseline (A1)	Intervensi (B)	Baseline (A2)
Panjang kondisi	3	8	3

**2) Estimasi Kecenderungan Arah**

Estimasi kecenderungan arah menunjukkan arah perkembangan data pada setiap fase.

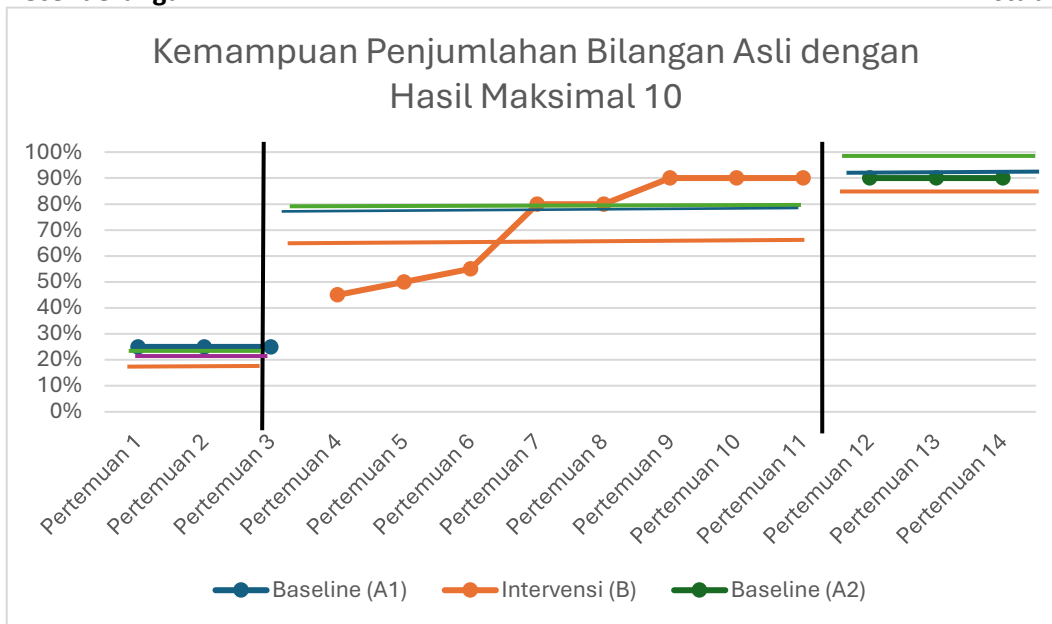


**Gambar 2. Estimasi Kecenderungan Arah**

Berdasarkan grafik, pada fase *baseline* (A1) arah data cenderung mendatar (=), pada fase intervensi (B) menunjukkan arah meningkat (+), sedangkan pada fase *baseline* (A2) kembali menunjukkan arah mendatar (=).

3) Kecenderungan

stabilitas



Gambar 3. Kecenderungan Stabilitas

Berdasarkan gambar2, fase baseline (A1), menunjukkan bahwa pada fase *baseline* (A1) yang berlangsung selama tiga sesi, rata-rata kemampuan penjumlahan adalah 25%, dengan batas atas 27% dan batas bawah 23%, serta persentase stabilitas sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa data berada dalam kondisi stabil karena memenuhi kriteria stabilitas  $\geq 80\%$  Pada fase intervensi (B) yang dilaksanakan selama delapan sesi, rata-rata kemampuan penjumlahan meningkat menjadi 72%, dengan batas atas 79% dan batas bawah 65% disertai persentase stabilitas yang menunjukkan bahwa data berada dalam kategori stabil. Kemudian fase terakhir yaitu *baseline* (A2) dilakukan sebanyak tiga sesi dengan rata-rata kemampuan penjumlahan sebesar 90%, batas atas 97%, batas bawah 83% yang berarti menunjukkan perubahan stabil dalam kemampuan penjumlahan bilangan asli dengan hasil maksimal 10.

4) Level stabilitas dan Rentang

Level stabilitas dan rentang adalah kondisi nilai terkecil dan nilai tertinggi tiap fase. Hasil analisis level stabilitas dan rentang menunjukkan bahwa pada fase *baseline* (A1) diperoleh rentan nilai 25%-25% sehingga dapat dikategorikan stabil. Pada fase intervensi (B), rentan nilai berada pada 45%-90% tetap termasuk dalam kategori stabil. Sementara itu, pada fase *baseline* kedua (A2), rentan nilai 90%-90% juga menunjukkan kondisi yang stabil.

5) Level perubahan

Pada level perubahan, fase *baseline* (A1) tidak menunjukkan adanya perubahan kemampuan penjumlahan bilangan asli dengan hasil maksimal 10, karena skor tetap konsisten pada angka 25%. Memasuki fase intervensi B, terjadi peningkatan kemampuan yang signifikan. Skor awal pada fase ini adalah 45% dan meningkat menjadi 90% pada akhir fase, sehingga terdapat kenaikan sebesar 45% dengan arah perubahan positif (+), yang menunjukkan adanya perbaikan kemampuan. Pada fase akhir, yaitu *baseline* (A2), kemampuan penjumlahan anak tetap stabil pada angka 90% yang mengindikasikan bahwa peningkatan kemampuan dapat dipertahankan meskipun intervensi telah dihentikan.

Analisis Antar Kondisi

1) Banyaknya Variabel yang Dirubah

Berdasarkan penelitian ini, variabel yang akan dilihat perubahannya adalah kemampuan penjumlahan bilangan asli dengan hasil maksimal 10 untuk anak disabilitas daksa.

**Tabel 2. Variabel yang dirubah**

Perbandingan Kondisi	A1/B/A2
Jumlah variabel yang dirubah	1

**2) Perubahan Kecenderungan Arah**

Ditentukan dengan menganalisis data pada masing-masing kondisi.

Berikut tabel kecenderungan arah :

**Tabel 3. Perubahan Kecenderungan Arah**

Kondisi	A1	B	A2
Perubahan kecenderungan arah	▬	▴	▬
	(=)	(+)	(=)

**3) Perubahan Kecenderungan Stabilitas**

Perubahan kecenderungan stabilitas pada data dapat dilihat dari data yang cenderung stabil antar kondisi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4. Perubahan Kecenderungan Stabilitas**

Perbandingan Kondisi	A1/B/A2
Perubahan kecenderungan	Stabil-Tidak Stabil-Stabil

**4) Level Perubahan**

Dalam menentukan level perubahan antar kondisi (A1-B-A2) dapat dilihat berdasarkan uraian berikut ini :

- a) Pada kondisi *baseline* (A1) diperoleh data poin terakhir yaitu 25% kemudian untuk data poin awal pada kondisi intervensi (B) diperoleh data poin sebesar 45%
- b) Pada kondisi *baseline* (A2) diperoleh data poin terakhir yaitu 90% kemudian untuk data awal pada kondisi intervensi (B) diperoleh 45%.

**Tabel 5. Level Perubahan**

Perbandingan Kondisi	A2/B/A1
Level perubahan pada B/A1	45%-25%=20%
Level perubahan B/A2	90%-45%=45%

**5) Overlap Data**

Adapun cara yang digunakan dalam menentukan overlap data pada kondisi A1 dan B yaitu sebagai berikut :

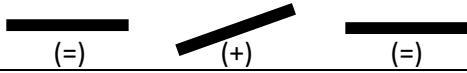
- 1) Tentukan batas atas dan bawah A1  
Batas atas = 27, dan batas bawah = 23
- 2) Tentukan banyak data pada B dalam rentang A1  
Jumlah data pada kondisi B dalam rentang 27-23=0
- 3) Bagi hasil yang diperoleh pada langkah (2) dengan total data pada kondisi B data dikalikan 100%  
Overlap data =  $\frac{0}{8} \times 100\% = 0\%$

Adapun cara yang digunakan dalam merencanakan *overlap* data pada kondisi A2 dan B yaitu sebagai berikut :

- 1) Tentukan batas atas dan bawah pada kondisi A2.  
Batas atas = 97, dan batas bawah 83
- 2) Tentukan banyak data pada B dalam rentang A2  
Tentukan data pada kondisi B dalam rentang 97-83=3
- 3) Bagi hasil yang diperoleh pada langkah (2) dengan total data poin pada keadaan B dan dikalikan 100%  
Overlap data =  $\frac{3}{8} \times 100\% = 37,5\% = 38$

Berdasarkan pemaparan analisis perhitungan *overlap* maka saat *baseline* (A1) dengan intervensi (B) diperoleh 0%. kemudian perolehan pada saat intervensi dan *baseline* (A2) diperoleh %. Dalam hal perhitungan *overlap data* dinyatakan bahwa semakin kecil persentase *overlap*, maka pengaruh intervensi terhadap perilaku sasaran semakin besar target behaviornya.

**Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Analisis Data Antar Kondisi**

No	Kondisi	A1/B/A2
1	Jumlah variabel yang dirubah	1
2	Perubahan kecenderungan arah	
3	Perubahan kecenderungan stabilitas	Stabil -Tidak Stabil- Stabil
4	Data <i>overlap</i>	
	a. Persentase <i>overlap</i> dari A1 ke B	0%
	b. Presentase <i>overlap</i> pada kondisi A2 dengan B	38%

**b. Pembahasan**

Salah satu kemampuan dasar yang penting untuk dikembangkan pada anak adalah kemampuan berhitung, khususnya dalam operasi penjumlahan. Penjumlahan merupakan salah satu topik dalam operasi hitung yang berasal dari kata jumlah, yaitu banyaknya bilangan atau sesuatu yang dikumpulkan jadi satu (Ibrohim & Arsita, 2023). Menurut (Arnidha, 2015), penjumlahan adalah proses menggabungkan dua bilangan menjadi satu kesatuan bilangan yang lebih besar. Bilangan adalah sebuah konsep ilmu matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Bilangan menjadi dasar perhitungan matematis untuk menyelesaikan masalah matematis (Nurjanah & Hakim, 2020).

Pembelajaran matematika bagi disabilitas daksa cenderung lebih menantang dibandingkan dengan anak-anak pada umumnya di tingkat sekolah dasar. Secara kognitif anak disabilitas daksa sama dengan anak lainnya, namun rasa kurang percaya diri menghambat proses pembelajaran mereka sehingga kurang memunculkan konsep diri yang utuh (Nurhastuti, 2019). Kondisi ini menyebabkan proses belajar matematika menjadi lebih kompleks dan memerlukan pendekatan yang disesuaikan dengan kebutuhan mereka. Meski demikian, matematika tetap menjadi mata pelajaran wajib yang harus dipelajari oleh semua anak di berbagai jenjang pendidikan, mulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi. Hal ini menegaskan pentingnya pembelajaran matematika dalam membangun kemampuan berpikir *logis* dan *sistematis*.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di SLB Negeri 1 Painan, yaitu ditemukannya anak disabilitas daksa yang belum mampu melakukam penjumlahan dengan hasil maksimal 10, pada penelitian ini peneliti menggunakan media pembelajaran *Counting Box* untuk mengatasi masalah tersebut.. Media pembelajaran *Counting Box* dipilih karena dapat membantu anak memahami konsep penjumlahan dengan cara yang lebih konkret, menarik dan menyenangkan (Murdawani, 2023). Melalui kegiatan memasukkan dan menghitung telur mainan sesuai soal yang diberikan, anak tidak hanya belajar penjumlahan secara abstrak, tetapi juga memahami proses belajar secara multisensori yang mana hal itu dapat memperkuat kemampuan bergilir logis dan pemahaman terhadap konsep bilangan. Media pembelajaran *Counting Box* juga memiliki beberapa kelebihan, seperti :bersifat konkret, memungkinkan anak belajar sambil bermain, *mestimulasi* berbagai aspek perkembangan, menjadikan pembelajaran berpusat pada anak, kegiatan yang dilakukan berbasis kebutuhan anak, serta menciptakan suasana belajar yang aktif dan interaktif (Aryani, 2023).

Penelitian ini menggunakan desain penelitian Single Subject Research (SSR) dengan model penelitian A-B-A. Kegiatan penelitian dilakukan melalui tiga tahap, yaitu baseline pertama (A1), intervensi (B), dan baseline kedua (A2). Paondisi *baseline* (A1), data yang diperoleh dari kemampuan awal anak dalam penjumlahan bilangan asli dengan hasil maksimal 10 dilakukan sebanyak 3 kali yaitu 25%, 25%, 25%. Selanjutnya pada kondisi intervensi (B), data yang diperoleh dari kemampuan anak dalam penjumlahan bilangan asli dengan hasil maksimal 10 selama dilakukan intervensi sebanyak 8 kali yaitu : 45%, 50%, 55%, 80%, 80%, 90%, 90%, 90%. Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam penjumlahan bilangan asli dengan hasil maksimal 10. Kemudian pada kondisi *baseline* (A2), data yang diperoleh dari kemampuan anak dalam penjumlahan bilangan asli dengan hasil maksimal 10 setelah tidak adanya penggunaan media pembelajaran *Counting Box* dalam belajar ialah : 90%, 90%, 90%.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan diatas , penggunaan media pembelajaran *Counting Box* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan penjumlahan bilangan asli dengan hasil maksimal 10 pada anak disabilitas daksa kelas II di SLB Negeri 1 Painan. Efektivitas tersebut terlihat dari adanya peningkatan skor kemampuan anak setelah diberikan intervensi menggunakan media *Counting Box* dibandingkan dengan kondisi *baseline* (A1). Pada fase *baseline*, kemampuan anak dalam menyelesaikan soal penjumlahan masih rendah dan cenderung belum stabil. Anak masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep penjumlahan secara abstrak, terutama dalam menggabungkan dua kelompok bilangan untuk memperoleh hasil yang tepat.

Setelah diberikan intervensi (fase B) menggunakan media *Counting Box*, terjadi peningkatan yang signifikan baik dari segi ketepatan jawaban maupun kemandirian anak dalam menyelesaikan soal. Media *Counting Box* membantu anak memahami konsep penjumlahan secara konkret melalui benda nyata yang dapat disentuh dan anak disabilitas daksa yang membutuhkan media pembelajaran konkret dan visual untuk memperjelas konsep matematika yang bersifat *abstrak*. Secara teoretis, penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika sejalan dengan teori perkembangan kognitif yang menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar masih berada pada tahap operasional konkret, sehingga pembelajaran akan lebih efektif apabila menggunakan benda nyata atau alat peraga. Media *Counting Box* memberikan pengalaman belajar langsung (*learning by doing*), sehingga anak lebih mudah memahami proses “menggabungkan” dua bilangan menjadi satu hasil. Selain itu, peningkatan motivasi belajar juga terlihat selama intervensi berlangsung. Anak tampak lebih antusias dan aktif dibandingkan saat pembelajaran tanpa media. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Counting Box* efektif dalam meningkatkan kemampuan penjumlahan bilangan.

Peningkatan kemampuan penjumlahan yang ditunjukkan oleh subjek penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Counting Box* memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman konsep penjumlahan. Media ini memungkinkan anak belajar melalui pengalaman langsung dengan memanipulasi objek nyata. Hal tersebut sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa anak pada tahap operasional konkret lebih mudah memahami konsep melalui benda nyata dibandingkan dengan simbol abstrak. Selain itu, penggunaan media konkret juga sejalan dengan teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale yang menekankan bahwa pengalaman belajar yang bersifat langsung dan konkret lebih mudah dipahami oleh anak sebelum mereka mempelajari konsep yang lebih abstrak.

Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang positif, penelitian ini memiliki keterbatasan yaitu hanya melibatkan satu subjek penelitian sehingga hasilnya tidak dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat melibatkan banyak subjek penelitian agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media *Counting Box* dalam pembelajaran matematika bagi anak berkebutuhan khusus.

#### 4. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran Counting Box dalam meningkatkan kemampuan penjumlahan bilangan asli dengan hasil maksimal 10 pada anak disabilitas daksa. Penelitian ini menggunakan metode Single Subject Research (SSR) dengan desain A-B-A yang terdiri dari fase baseline pertama, fase intervensi, dan fase baseline kedua. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan penjumlahan setelah diberikan intervensi menggunakan media Counting Box. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran konkret dapat membantu anak memahami konsep penjumlahan secara lebih mudah. Oleh karena itu, penggunaan media manipulatif seperti Counting Box dapat menjadi alternatif bagi guru pendidikan khusus dalam mengembangkan pembelajaran matematika yang lebih efektif bagi anak berkebutuhan khusus.

#### References

- Alzahri, F. S., Budi, S., Nurhastuti, N., & Tsaputra, A. (2026). Studi Kasus Perundungan terhadap Peserta Didik dengan Disabilitas Fisik di Sekolah Pendidikan Khusus dan Strategi Penanganan Guru. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 6(1), 29–38.
- Andriani, P. (2015). Penalaran aljabar dalam pembelajaran matematika. *Beta: Jurnal Tadris Matematika*, 8(1), 1–13.
- Arnidha, Y. (2015). Analisis kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal operasi hitung bilangan cacah. *JURNAL E-DuMath*, 1(1).
- Aryani, R. (2023). Implementasi Alat Pembelajaran Kotak Hitung Dalam Pemahaman Berhitung Anak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1534–1540.
- Antika, J., & Siregar, N. K. (2022). Analisis masalah dan kesulitan belajar materi operasi penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas i di min 9 medan. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 419–426.
- Dale, E. (1969). *Audiovisual methods in teaching*.
- Dewi, R. R., Budi, S., Ardisal, A., & Safaruddin, S. (2025). Efektivitas metode Drill untuk meningkatkan keterampilan merangkai Bloom Box Acrylic pada peserta didik disabilitas fisik. *Borobudur Educational Review*, 5(2), 60–68.
- Efendi, R., & Siregar, P. S. (2022). Penerapan Media Counting Box (Kotak Berhitung) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Dikdas Bantara Journal*, 5(2), 125–135.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 1–17.
- Faira, Y., & Nurhastuti, N. (2022). Efektifitas Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Peningkatkan Pembelajaran Bangun Datar Bagi Siswa Tunadaksa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 10(2), 7–14.
- Hallahan, D. E., Kauffman, J. M., & Pullen, P. C. (2018). *Exceptional learners: An introduction to special education*.
- Ibrohim, M., & Arsita, C. (2023). Analisis Kebutuhan Guru dan Peserta Didik pada Pengembangan Media Counting Box Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Teori Dan Hasil Pendidikan Dasar*, 2(2), 209–215.
- Majid, A., & Amaliah, F. R. (2023). Strategi pembelajaran matematika SD/MI. *Penerbit Tahta Media*.
- Manfaat, B. (2024). *Membumikan matematika: Dari kampus ke kampung*. Eduvision.
- Manik, L. B., Pasaribu, E. V., & Herlina, E. S. (2023). Implementasi Pendidikan Bagi Anak Tunadaksa. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(3).
- Marlina, M. (2021). Single subject research: Penelitian subjek tunggal. *Depok: PT Raja Grafindo Persada*.
- Murdawani, I. (2023). TINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG 1–6 DENGAN MEDIA KARPET ULAR TANGGA PADA ANAK TUNAGRAHITA DI KELAS III SLB NEGERI BATANG. *AUDIENSI: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 2(1), 37–45.

- H, M. I. S., & Winata, H. (2016). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran direct instruction. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 49–60.
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurhastuti. (2019). *Perspektif Pendidikan Anak Tunadaksa (Bahan Ajar)*.
- Nurhastuti, A. &. (2024). EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMAHAMI MATERI MANFAAT TUMBUHAN BAGI MANUSIA U NTUK ANAK TUNADAKSA. *TARBAWI: Journal on Islamic Education*, 108–115.
- Nurhastuti, S., & Budi. (2021). *Pendidikan Anak Tunadaksa-Rajawali Pers*. PT. RajaGrafindo Persada.
- Oktaviani, K. (2025). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Materi Operasi Hitung Bilangan Pelajar SDN 106/VIII Pulung Rejo. *Griya Cendikia*, 10(1), 168–177.
- Piaget, J. (1952). *Child's Conception of Number*. Routledge.
- Putri, W. A. (2023). Faktor rendahnya minat belajar siswa kelas v sekolah dasar pada mata pelajaran matematika. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, 2(2), 123–128.
- Rozi, M. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Counting Box Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 1 (Satu) Sdn 1 Kekait. *Renjana Pendidikan Dasar*, 2(3), 227–231.
- Saleh, M. S., Syahrudin, S., Saleh, M., & Azis, I. (2023). *Media pembelajaran*. EUREKA MEDIA AKSARA.
- Sari, S. K., & Setia, B. (2023). Efektivitas Media Papan Pintar dalam Meningkatkan Kemampuan Penjumlahan pada Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2).
- Sunanto, J., Takeuchi, K., & Nakata, H. (2006). Penelitian dengan subjek tunggal. *Bandung: UPI Pres*.
- Utami, I. S., Budi, S., Arnez, G., & Yulita, M. (2023). Model Layanan Pendidikan Bagi Anak Tunadaksa Di Sekolah Inklusif. *Jurnal Pendidikan*, 32(1), 145–152.