

**Pengaruh Media Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Kemampuan  
Operasi Hitung Nilai Mata Uang Pada Peserta Didik *Multiple Disabilities*  
*With Visual Impairment* (MDVI) di SLBN A Pajajaran**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Khusus



Oleh

Rifdah Hafizhah

NIM. 2008974

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KHUSUS**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2024**

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN OPERASI HITUNG NILAI MATA  
UANG PADA PESERTA DIDIK *MULTIPLE DISABILITIES WITH  
VISUAL IMPAIRMENT* (MDVI) DI SLBN A PAJAJARAN**

Oleh  
Rifdah Hafizhah  
NIM. 2008974

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana pada Program Studi Pendidikan Khusus

© Rifdah Hafizhah 2024  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Juni 2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian  
Dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

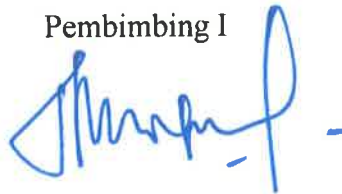
Rifdah Hafizhah

2008974

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN OPERASI HITUNG NILAI MATA  
UANG PADA PESERTA DIDIK *MULTIPLE DISABILITIES WITH  
VISUAL IMPAIRMENT* (MDVI) DI SLBN A PAJAJARAN**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Oom Sitti Homdijah, M.Pd.

NIP.19610105 198303 2002

Pembimbing II



dr. Euis Heryati, M.Kes.

NIP.19771113 200501 2015

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Khusus

ar.



Dr. dr. Riksma Nurahmi Rinalti Akhlan, M.Pd.

NIP. 19751118 200501 2001

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengaruh Media Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitung Nilai Mata Uang Pada Peserta Didik *Multiple Disabilities With Visual Impairment* (MDVI) di SLBN A Pajajaran” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Juni 2024

Penulis



Rifdah Hafizhah

2008974

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamin, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "Pengaruh Media Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitung Nilai Mata Uang Pada Peserta Didik *Multiple Disabilities With Visual Impairment* (MDVI) di SLBN A Pajajaran". Penulisan dan penelitian skripsi ini dilakukan untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia. Peneliti menyadari sepenuhnya, bahwa tugas akhir skripsi ini terselesaikan atas bantuan dan kepedulian dari berbagai pihak untuk itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. H. M. Solehuddin, M.Pd., M.A., selaku Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Indonesia atas kesempatan yang telah diberikan kepada penulis untuk menempuh studi di Universitas Pendidikan Indonesia.
2. Dr. Rudi Susilana, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia yang telah memberikan fasilitasnya demi kelancaran studi.
3. Dr. dr. Riksma Nurahmi Rinalti Akhlan, M.Pd. selaku ketua Departemen Pendidikan Khusus dan Bapak Dr. Yoga Budhi Santoso, M.Pd selaku Sekretaris Departemen Pendidikan Khusus, serta seluruh dosen dan staff Pendidikan Khusus yang telah memberikan ilmu dan pengalaman sebagai bekal penulis di masa depan.
4. Dr. Oom Sitti Homdijah, M.Pd. selaku dosen pembimbing 1 yang selalu membimbing, memotivasi dan mengarahkan selama proses pembuatan skripsi sehingga terselesainya penyusunan karya tulis ilmiah ini.
5. dr. Euis Heryati, M.Kes. selaku dosen pembimbing 2 yang selalu membimbing, memotivasi dan mengarahkan selama proses pembuatan skripsi sehingga terselesainya penyusunan karya tulis ilmiah ini.
6. Kedua orang tua tersayang, yang tidak pernah berhenti memberikan dukungan, semangat, serta doa terbaik untuk peneliti dalam menjalani proses kehidupan ini.

7. Saudara kandung yang selalu berjuang bersama-sama dan memberikan motivasi serta dukungan untuk selalu semangat menempuh jalannya perkuliahan.
8. Seluruh teman seperjuangan Pendidikan Khusus angkatan 2020 terima kasih atas pengalaman, kebersamaan, dukungan dan motivasi selama masa perkuliahan.
9. Semua pihak yang telah memberikan motivasi, dukungan, dan semangat dalam proses penelitian skripsi penelitian ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Bandung, Juni 2024

Penulis



Rifdah Hafizhah

2008974

**ABSTRAK**

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN OPERASI HITUNG NILAI MATA  
UANG PADA PESERTA DIDIK *MULTIPLE DISABILITIES WITH  
VISUAL IMPAIRMENT* (MDVI) DI SLBN A PAJAJARAN**

**(Rifdah Hafizhah, 2008974)**

Peserta didik *Multiple Disabilities with Visual Impairments* (MDVI) memiliki hambatan dalam akademik, salah satunya kemampuan untuk melakukan operasi hitung. Permasalahan ini terjadi pada peserta didik kelas VIII di SLBN A Pajajaran, yang menghadapi kesulitan dalam operasi hitung penjumlahan dan pengurangan nilai mata uang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan monopoli yang dimodifikasi dalam meningkatkan kemampuan operasi hitung nilai mata uang pada peserta didik MDVI. Penelitian ini menggunakan metode *single subject research* (SSR) dengan desain ABA yang terdiri dari 3 sesi baseline (A1), 7 sesi intervensi (B), dan 3 sesi baseline 2 (A2). Hasil penelitian, menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam persentase kemampuan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan nilai mata uang pada subjek setelah diberikan intervensi menggunakan media permainan monopoli yang telah dimodifikasi. Pada fase baseline 1 (A1), subjek memperoleh *mean level* sebesar 57%, kemudian meningkat menjadi 81% pada fase intervensi (B), dan mencapai 90% pada fase baseline 2 (A2). Keberhasilan intervensi ini, dapat dikaitkan dengan modifikasi media yang tepat, yaitu penggunaan uang asli dan konsep permainan monopoli yang menyenangkan serta interaktif. Temuan penelitian ini, menunjukkan bahwa media permainan monopoli yang dimodifikasi dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan operasi hitung nilai mata uang pada peserta didik MDVI.

**Kata Kunci :** *media permainan monopoli, operasi hitung, MDVI*

## ABSTRACT

### THE EFFECT OF MONOPOLY GAME MEDIA IN IMPROVING THE ABILITY OF ARITHMETIC OPERATIONS WITH CURRENCY VALUES IN STUDENTS WITH MULTIPLE DISABILITIES WITH VISUAL IMPAIRMENT (MDVI) AT SLBN A PAJAJARAN (Rifdah Hafizhah, 2008974)

*Students with Multiple Disabilities with Visual Impairments (MDVI) face challenges in academics, one of which is the ability to perform arithmetic operations. This problem occurs in eighth-grade students at SLBN A Pajajaran, who face difficulties in addition and subtraction operations involving currency values. This study aims to determine the effect of using modified monopoly game media in improving the ability to perform arithmetic operations with currency values in MDVI students. This research uses a single subject research (SSR) method with an ABA design consisting of 3 baseline sessions (A1), 7 intervention sessions (B), and 3 baseline 2 sessions (A2). The results of the study show a significant increase in the percentage of ability to perform addition and subtraction operations with currency values in the subject after being given intervention using modified monopoly game media. In the baseline 1 phase (A1), the subject obtained a mean level of 57%, which then increased to 81% in the intervention phase (B), and reached 90% in the baseline 2 phase (A2). The success of this intervention can be attributed to appropriate media modifications, namely the use of real money and the concept of a fun and interactive monopoly game. The findings of this study indicate that modified monopoly game media can be an effective alternative learning media to improve the ability to perform arithmetic operations with currency values in MDVI students.*

**Keyword :** *monopoly game media, arithmetic operations, MDVI*



## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
ABSTRAK .....	vi
ABSTRACT .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	5
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah .....	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.5.1 Tujuan Umum.....	6
1.5.2 Tujuan Khusus .....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	7
1.6.2 Manfaat Praktis .....	7
BAB II.....	8
KAJIAN PUSTAKA .....	8
2.1 Media Pembelajaran .....	8
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	8
2.1.2 Tujuan Media Pembelajaran .....	8
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran .....	9
2.2 Permainan Monopoli .....	10
2.3 Kemampuan Operasi Hitung Nilai Mata Uang .....	11
2.3.1 Matematika Mengenai Nilai Mata Uang .....	11
2.3.2 Kemampuan Operasi Hitung .....	12
2.3.3 Hakikat Kemampuan Operasi Hitung Nilai Mata Uang.....	13
2.3.4 Nilai Mata Uang.....	14

2.4 <i>Multiple Disabilities With Visual Impairment</i> (MDVI).....	14
2.4.1 Pengertian <i>Multiple Disabilities With Visual Impairment</i> (MDVI).....	14
2.4.2 Klasifikasi <i>Multiple Disabilities With Visual Impairment</i> (MDVI).....	14
2.4.3 <i>Multiple Disabilities With Visual Impairment</i> (MDVI) <i>Low Vision</i> disertai <i>Attention Deficit Hyperactivity Disorder</i> (ADHD).....	15
2.4.4. Dampak pada Kehidupan Sehari-Hari .....	16
2.4.5 Pembelajaran Bagi Anak dengan MDVI .....	16
2.5 Kerangka Berpikir .....	17
Gambar 2. 1 Alur Kerangka Berpikir .....	17
BAB III.....	18
METODE PENELITIAN .....	18
3.1 Metode Penelitian .....	18
3.2 Desain Penelitian .....	18
3.3 Subjek Penelitian .....	19
3.4 Lokasi Penelitian .....	19
3.5 Definisi Operasional Variabel .....	19
3.5.1 Variabel Bebas .....	19
3.5.2 Variabel Terikat .....	21
3.6 Instrumen Penelitian .....	22
3.6.1 Kisi-kisi Instrumen Penelitian .....	22
3.6.2 Butir Instrumen Penelitian .....	23
3.7 Uji Validitas Instrumen Penelitian .....	26
3.8 Prosedur Penelitian .....	27
3.9 Pengolahan dan Teknik Analisis Data.....	28
BAB IV .....	29
TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....	29
4.1 Temuan .....	29
4.1.1 Perolehan Data Baseline-1 (A1) .....	29
4.1.2 Perolehan Data Intervensi .....	30
4.1.3 Perolehan Data Baseline-2 (2) .....	32
4.2 Analisis Data Hasil Penelitian .....	34
4.2.1 Analisis Dalam Kondisi .....	34
4.2.2 Analisis Antar Kondisi .....	42
4.3 Pembahasan .....	47
BAB V .....	52
SIMPULAN IMPLIKASI DAN REKOMENDASI .....	52

5.1 Simpulan.....	52
5.2 Implikasi.....	53
5.3 Rekomendasi .....	53
DAFTAR PUSTAKA .....	55
LAMPIRAN.....	58

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Klasifikasi Kemampuan Penglihatan Menurut WHO.....	15
Tabel 3. 1 Kisi Kisi Instrumen Penelitian .....	22
Tabel 3. 2 Instrumen Penelitian .....	23
Tabel 4. 1 Data Baseline-1 (A1) Kemampuan Operasi Hitung Nilai Mata Uang..	29
Tabel 4. 2 Data Intevensi (B) Kemampuan Operasi Hitung Nilai Mata Uang .....	31
Tabel 4. 3 Data Baseline-2 (A2) Kemampuan Operasi Hitung Nilai Mata Uang..	33
Tabel 4. 4 Analisis Panjang Kondisi.....	35
Tabel 4. 5 Kecenderungan Arah.....	36
Tabel 4. 6 Jejak Data.....	40
Tabel 4. 7 Level Stabilitas dan Rentang.....	41
Tabel 4. 8 Level Perubahan.....	41
Tabel 4. 9 Rangkuman Hasil Analisis Dalam Kondisi .....	41
Tabel 4. 10 Jumlah Variabel yang diubah.....	42
Tabel 4. 11 Perubahan Arah.....	43
Tabel 4. 12 Perubahan Stabilitas.....	43
Tabel 4. 13 Perubahan Level.....	44
Tabel 4. 14 Rangkuman Hasil Analisis Antar Kondisi .....	46
Tabel 4. 15 Data <i>Mean Level</i> Kemampuan Operasi Hitung Nilai Mata Uang .....	47

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Alur Kerangka Berpikir.....	17
Gambar 3. 1 Grafik Desain Penelitian .....	18
Gambar 3. 2 Desain Modifikasi Permainan Monopoli .....	21
Gambar 3. 3 Prosedur Penelitian.....	27
Gambar 4. 1 Grafik Data Baseline 1 (A1).....	29
Gambar 4. 2 Grafik Data Intervensi (B).....	31
Gambar 4. 3 Grafik Data Baseline 2 (A2).....	33
Gambar 4. 4 Grafik Data Fase A1-B-A2 .....	34
Gambar 4. 5 Grafik Kecenderungan Arah Baseline-1 (A1).....	35
Gambar 4. 6 Grafik Kecenderungan Arah Intervensi (B) .....	36
Gambar 4. 7 Grafik Kecenderungan Arah Baseline-2 (A2).....	36
Gambar 4. 8 Grafik Kecenderungan Stabilitas Baseline-1 (A1).....	38
Gambar 4. 9 Grafik Kecenderungan Stabilitas Intervensi (B) .....	39
Gambar 4. 10 Grafik Kecenderungan Stabilitas Baseline-2 (A2).....	40
Gambar 4. 11 Grafik Data Overlap Fase A1 Ke B .....	45
Gambar 4. 12 Grafik Data Overlap Fase B Ke A2 .....	45
Gambar 4. 13 Grafik Data <i>Mean Level</i> Kemampuan Operasi Hitung Nilai Mata Uang .....	47

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Dosen Pembimbing .....	58
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian Fakultas Ilmu Pendidikan UPI.....	59
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian Cabang Dinas Pendidikan Wilayah VII.....	60
Lampiran 4. Surat Keterangan Penelitian Sekolah .....	61
Lampiran 5. Hasil Expert Judgment Instrumen Penelitian .....	62
Lampiran 6. Hasil Tes Kemampuan Operasi Hitung Nilai Mata Uang .....	80
Lampiran 7. Dokumentasi Kegiatan .....	98
Lampiran 8. Lembar Bimbingan Skripsi.....	100

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah Fadilah, Kiki Rizki Nurzakiyah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, & Usep Setiawan. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Alfarez, S., Prakoso, N. J., & Septianingsih, W. S. D. (2021). Temon (Temple Monopoly) : Pengenalan Candi Berbasis Games Augmented Reality Untuk Tuna Daksa. *SWADESI: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sejarah*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.26418/swadesi.v2i1.44984>
- Andriani, T. (2014). Pembelajaran Matematika SD/MI. Bumi Aksara.
- Aras, L. (2020). Bilangan dan pembelajarannya: Pegangan bagi guru dan calon guru SD. Pustaka Ramadhan.
- Arsian, I. Y. E. (2018) Model Explicit Instruction Terhadap Kemampuan Makan Bagi Anak Tunanetra Dengan Hambatan Kecerdasan.
- Creswell, J. W. (2016). Research design: Qualitative, quantitative and mixed methods approaches (4th ed.). SAGE Publications, Inc.
- Etikasari, B., Widiastuti, I., Puspitasari, T. D., & Fachruziah, F. (2018). Media pembelajaran untuk anak MDVI/deafblind. *Konferensi Nasional Sistem Informasi (KNSI) 2018*.
- Fadhila, N. (2020). Meningkatkan Kemampuan Pengembangan Diri Dalam Interaksi Sosial Melalui Permainan Mono-Aksi (Monopoli Interaksi) Bagi Siswa Tunagrahita Ringan (Classroom Action Research Kelas IV Di SLB C
- Fikri Labib Rabani, . (2018) Pembelajaran Orientasi Dan Mobilitas Kelas I Sd Dengan Hambatan Mdvi Di Slb A Pembina Tingkat Nasional (Studi Deskriptif Pada Kegiatan Makan di Kelas I SD MDVI SLB A Pembina Tingkat Nasional). Sarjana thesis, Universitas Negeri Jakarta.
- Frasandy, R. N., & Anggaraini, S. (2021). Hubungan penggunaan media nyata dengan kemampuan berpikir kritis peserta didik. *Elementeris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, 3(2), 43-54.
- Hartoto, T. (2016). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (GI) Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Sejarah. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 4(2), 131-142.
- Helen Keller Institute for Deaf & Deafblind (2016). What is multiple disability with

- visual impairment (MDVI). *Helen Keller Institute for Deaf & Deafblind* [Online]. Available: [http://hkidb-mumbai.org/what\\_is\\_mdvi.php](http://hkidb-mumbai.org/what_is_mdvi.php).
- Hidayatno, A., Destyanto, A. R., & Iman, M. R. N. (2018). Bermain untuk belajar: Merancang permainan sebagai media pembelajaran yang efektif. Penerbit LeutikaPrio.
- Hosni, I. (2005). Konsep Dasar Low Vision dan Kebutuhan Layanannya. 1-10. Kemendikbudristek. (2022). Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka. *Kemendikbudristek*, 1–37.
- Khaeroh, I.(2020). Pelaksanaan Pendidikan Inklusif Untuk Siswa Dengan Hambatan Penglihatan (Low Vision) Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Inklusi*, 4(1), 011-021
- Khairunnisa, M., Abadi, R. F., & Utami, Y. T. (2022). Penggunaan media monopoli modifikasi untuk meningkatkan kemampuan mengenal mata uang pada anak tunagrahita ringan. *Jurnal Unik: Pendidikan Luar Biasa*, 7(2), 77–82.
- Kurniasari, R., Efendi, M., & Sulthoni, S. (2016). Permainan Monopoli dalam Operasi Hitung Campuran Siswa Tunarungu. *Jurnal Ortopedagogia*, 2(2), 54–57.
- Mailani, E. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Pecahan Melalui Permainan Monopoli Pecahan. *Jurnal Handayani*, 4(1), 1-14. <https://doi.org/10.24114/jh.v4i1.2832>
- Mailool, J. (2023). Karakteristik Tes Pilihan Majemuk dan Potensinya dalam Mengukur Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi. *JMPK: Jurnal Manajemen Pendidikan Kristen*, 3(1), 100-109.
- Mirnawati (2019). Anak Berkebutuhan Khusus “Hambatan Majemuk”. Deepublish
- Nurwiyah, S. (2014). Permainan Monopoli Dalam Peningkatan Penggunaan Uang Bagi Siswa Tunagrahita Ringan di SLB N Metro Lampung. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Prasetya, Hendra and Rahman, M. and Adityawati, Ika Agustin and Islamiyah, Umi Kolifatul (2018) Layanan pembelajaran untuk anak Inklusi: memahami karakteristik dan mendesain pelayanan pembelajaran dengan baik. Dwiputra Pustaka Jaya Sidoarjo
- Rahaju, R., & Hartono, S. R. (2017). Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Monopoli Indonesia. *JIPMat*, 2(2). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i2.1977>



- Rizki, O. R. (2022). Pengembangan Desain Alat Peraga Permainan Monopoli Berbasis Montessori Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Di Min 9 Bandar Lampung (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Rohmah, S. N. (2021). Strategi Pembelajaran Matematika. UAD PRESS.
- Safira, A. R., & Ifadah, A. S. (2020). Pembelajaran sains dan matematika anak usia dini. Caremedia Communication.
- Setiawati, Y. (2020). Penanganan Gangguan Belajar, Emosi, dan Perilaku pada Anak dengan *Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD): Modul Pelatihan*. Airlangga University Press.
- Sugiyono. (2015). Metode penelitian dan pengembangan: Research and development. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Suherman, A., & Sub'haan, F. (2023). Pengaruh Permainan Monopoli Dalam Pembelajaran Matematika dan Peningkatan Kemampuan Kognitif Siswa Tingkat Sekolah Menengah Pertama. *Sigma: Jurnal Pendidikan Matematika* 15 (1), 11-19. <https://doi.org/10.26618/sigma.v15i1.9729>
- Tetty Silitonga, Yohana Purba, Helena Munthe, & Emmi Silvia Herlina. (2023). Karakteristik Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(3), 11155–11179. Retrieved from <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/329>
- Urbayatun, S., Fatmawati, L., Erviana, V. Y., & Maryani, I. (2019). Kesulitan Belajar & Gangguan Psikologis Ringan Pada Anak: Implementasi Pada Anak Usia Sekolah Dasar. K-Media.
- Weningsih, (2013). Panduan Pengembangan Kurikulum dan Program Pembelajaran bagi Siswa MDVI/Dengan Hambatan Penglihatan-Pendengaran. Perkins International & Direktorat PKPLK.
- Yuwono, I. (2018). Single Subject Research 2. Universitas Lambung Mangkurat