The Effect of Providing Play Therapy (Illustrated Number Card Media) on Improving Simple Arithmetic Understanding in School-Age Children with Mental Disabilities at Pati State Elementary School for Special Needs

Pengaruh Pemberian Terapi Bermain (Media Kartu Angka Bergambar) terhadap Peningkatan Pemahaman Berhitung Sederhana pada Anak Usia Sekolah Tuna Grahita di SDLB Negeri Pati

Sri Hartini ^{1*}, Anifa Rivky Amelina ², Arina Hafadhotul Husna³, Wahyu Yusianto⁴,
Biyanti Dwi Winarsih⁵, Heriyanti Widyarningsih⁶, Noor Faidah⁷

¹⁻⁷Institut Teknologi Kesehatan Cendekia Utama Kudus, Indonesia

*Corresponding Author: hartinisumarto78@email.com

Received: 3 Juni 2025; Revised: 5 Juni 2025; Accepted: 8 Juni 2025

ABSTRACT

With intellectual disabilities are individuals who have limitations in intellectual and adaptive functioning, including difficulties in understanding basic numeracy concepts. Numeracy skills are fundamental and essential for daily life; however, children with intellectual impairments often struggle to recognize numerical symbols and associate them with actual quantities. This issue demands a learning method that is not only enjoyable but also tailored to their learning style through a more effective visual and concrete approach. One approach considered to meet these needs is play therapy using pictured number card media. This media presents numbers accompanied by engaging illustrations, making it easier for children to understand numerical concepts through direct experience and interaction. This study aims to determine the effect of play therapy on improving basic numeracy understanding in school-aged children with intellectual disabilities at SDLB Negeri Pati. The method was quantitative with a pre-experimental design of the one-group pre-test and post-test type. The sample consisted of 49 elementary school-aged students with intellectual disabilities, selected using purposive sampling. The instruments were pictured number card media and a basic numeracy questionnaire administered before and after the intervention. The results showed a significant increase in post-test scores compared to pre-test scores. Based on the Wilcoxon test result, a p -value of 0.000 (<0.05) was obtained, indicating a significant effect of the simple counting comprehension level before and after the play therapy using picture number cards. Most respondents experienced improvement in recognizing and understanding number symbols from 1 to 10 after participating in play therapy. Therefore, it can be concluded that play therapy using pictured number card media is effective in improving basic numeracy understanding in school-aged children with intellectual disabilities and can serve as an alternative learning method in special education settings.

Keywords: *play therapy, pictured number cards, intellectual disabilities, basic numeracy, special education.*

ABSTRAK

Anak tuna grahita merupakan individu yang memiliki keterbatasan dalam fungsi intelektual dan adaptif, termasuk dalam memahami konsep berhitung sederhana. Kemampuan berhitung merupakan keterampilan dasar yang penting untuk kehidupan sehari-hari, namun anak dengan hambatan intelektual sering kali mengalami kesulitan dalam mengenali lambang bilangan dan menghubungkannya dengan kuantitas benda secara nyata. Permasalahan ini menuntut adanya metode pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga sesuai dengan cara belajar mereka yang lebih efektif melalui pendekatan visual dan konkret. Salah satu pendekatan yang dinilai mampu memenuhi kebutuhan tersebut adalah terapi bermain menggunakan media kartu angka bergambar. Media ini menyajikan angka yang dilengkapi dengan ilustrasi gambar menarik, sehingga anak lebih mudah memahami konsep angka melalui pengalaman langsung dan interaksi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh terapi bermain terhadap peningkatan pemahaman berhitung sederhana pada anak usia sekolah tuna grahita di SDLB Negeri Pati. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *pre-experimental* tipe *one group pre-test* dan *post-test design*. Jumlah sampel sebanyak 49 siswa tuna grahita usia sekolah dasar yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan berupa media kartu angka bergambar dan kuesioner berhitung sederhana yang diberikan sebelum dan sesudah intervensi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada nilai *post-test* dibandingkan dengan *pre-test*. Berdasarkan hasil uji *wilcoxon* diperoleh nilai *p-value* sebesar 0,000 ($<0,05$), yang menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara tingkat pemahaman berhitung sederhana sebelum dan sesudah diberikan terapi bermain menggunakan kartu angka bergambar. Sebagian besar responden mengalami peningkatan kemampuan dalam mengenali dan memahami lambang bilangan 1 sampai 10 setelah mengikuti terapi bermain. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terapi bermain menggunakan media kartu angka bergambar efektif dalam meningkatkan pemahaman berhitung sederhana pada anak usia sekolah tuna grahita dan dapat dijadikan sebagai metode pembelajaran alternatif di sekolah luar biasa.

Kata Kunci: Terapi bermain, kartu angka bergambar, tuna grahita, berhitung sederhana, pendidikan khusus.

LATAR BELAKANG

Setiap individu, termasuk anak – anak berkebutuhan khusus, memiliki hak yang setara untuk mengakses pendidikan yang mendukung perkembangan optimal mereka. Bagi mereka, pendidikan bukan hanya sebuah kewajiban, tetapi juga merupakan suatu keharusan yang penting untuk masa depan mereka. Banyak anak berkebutuhan khusus yang mampu mengembangkan potensi mereka melalui pendidikan dan pengasuhan yang sesuai (Suharsiwi, 2017). Pendidikan yang inklusif dan adaptif menjadi jembatan agar mereka mampu berkontribusi dalam masyarakat.

Anak usia sekolah dasar mengalami masa perkembangan penting, baik secara fisik, intelektual, maupun emosional. Namun, pada anak tuna grahita, proses ini sering kali terhambat. Mereka mengalami keterbatasan dalam berpikir abstrak, memecahkan masalah, serta dalam kemampuan sosial dan komunikasi (Lubis *et al.*, 2024). Berdasarkan klasifikasi *American Association on Mental Deficiency (AAMD)*, anak tuna grahita dikelompokkan ke dalam empat kategori berdasarkan IQ, yaitu ringan, sedang, berat, dan sangat berat (Suharsiwi, 2017). Setiap kategori memiliki tantangan belajar yang berbeda dan memerlukan pendekatan yang disesuaikan.

Keterbatasan kognitif pada anak tuna grahita berdampak pada lambatnya kemampuan dalam memahami konsep berhitung sederhana. Mereka kerap kesulitan dalam mengenal angka, mengingat urutan bilangan, serta menerapkan operasi hitung dasar. Untuk mengatasi tantangan ini, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih konkret dan menarik. Salah satunya adalah penggunaan media visual seperti kartu angka bergambar, yang dapat menghubungkan antara simbol bilangan dan objek nyata, sehingga membantu pemahaman anak secara lebih efektif (Lubadah *et al.*, 2022).

Terapi bermain dengan media kartu angka bergambar adalah metode pembelajaran yang terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep bilangan pada anak tuna grahita. Media ini berfungsi sebagai alat bantu visual yang menarik, memudahkan proses belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan (Jannah, 2021). Beberapa penelitian seperti yang dilakukan oleh Yuliyana *et al.*, (2022) dan Istiqamah *et al.*, (2022) menunjukkan bahwa penggunaan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan secara signifikan, khususnya pada anak tuna grahita ringan.

Menurut *World Health Organization (WHO)*, (2023), sekitar 1,3 miliar orang atau 16% dari populasi global mengalami disabilitas signifikan, dan tuna grahita mencakup sekitar 1–3% dari populasi dunia. Di Indonesia, Badan Pusat Statistik (BPS, 2023) mencatat jumlah penyandang disabilitas sebanyak 22,97 juta orang atau 8,5% dari total penduduk, dengan estimasi anak tuna grahita mencapai lebih dari 6 juta jiwa. Kementerian Kesehatan (2023) juga melaporkan bahwa 3,5% anak

tergolong tuna grahita ringan, 2,8% tergolong berat, 2,6% cukup berat, dan 2,5% tergolong sangat berat.

Data dari Dapodik (2024) menunjukkan bahwa pada tahun ajaran 2023/2024 terdapat 158.792 siswa SLB di seluruh Indonesia, dengan jumlah terbesar berada di Pulau Jawa. Siswa tuna grahita adalah kelompok terbanyak, termasuk di Jawa Tengah. Di Kabupaten Pati, Sekolah Luar Biasa (SLB) Negeri Pati memiliki 360 siswa, dan 242 di antaranya adalah anak tuna grahita. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada Januari 2025 menunjukkan bahwa dari 21 siswa di kelas I, V, dan VI SDLB Negeri Pati, sebanyak 13 siswa belum mampu mengenali lambang bilangan 1–10 secara tepat. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan belum optimal.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengeksplorasi efektivitas terapi bermain dengan media kartu angka bergambar dalam meningkatkan kemampuan berhitung sederhana anak tuna grahita di SDLB Negeri Pati. Pendekatan ini tidak hanya bertujuan untuk memperbaiki pemahaman kognitif terhadap angka, tetapi juga untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inklusif dan adaptif bagi anak berkebutuhan khusus di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan rancangan pra-eksperimen menggunakan desain *one group pretest–posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa tuna grahita di SDLB Negeri Pati yang berjumlah 97 siswa. Sampel penelitian terdiri dari 49 siswa yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi. Kriteria inklusi meliputi anak usia sekolah yang belajar di SDLB Negeri Pati, bersedia mengikuti penelitian dan mendapatkan izin dari orang tua atau wali. Adapun kriteria eksklusi mencakup siswa dengan hambatan lain yang signifikan (seperti tuna daksa berat atau tuna rungu total) yang dapat memengaruhi proses penelitian dan siswa yang tidak kooperatif dalam pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan pada 49 anak, dengan pelaksanaan intervensi setiap hari pada satu kelas yang dibagi menjadi dua sesi. Setiap sesi diikuti oleh maksimal 5 siswa dengan durasi 1 jam per sesi, yang terdiri dari 15 menit untuk *pre–test*, 30 menit terapi bermain, dan 15 menit *post–test*. Data dikumpulkan melalui tes *pre–post* dan dianalisis menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* untuk mengetahui adanya perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah intervensi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Analisa Univariat

- a. Tingkat kemampuan berhitung sederhana anak sebelum diberikan terapi bermain

Tabel 1
Distribusi frekuensi nilai *pre-test* sebelum diberikan terapi bermain berhitung sederhana

Klasifikasi Tingkat Kemampuan Berhitung	Frekuensi	Presentase (%)
Kurang	3	6.1
Cukup	28	57.1
Baik	18	36.7
Total	49	100

Berdasarkan Tabel 1 menunjukkan bahwa distribusi frekuensi nilai *pre-test* kemampuan berhitung sederhana pada anak usia sekolah tuna grahita di SDLB Negeri Pati sebelum diberikan terapi. Hasilnya, terdapat 3 anak (6,1%) yang berada dalam kategori kurang, 28 anak (57,1%) dalam kategori cukup, dan 18 anak (36,7%) dalam kategori baik. Hal ini mencerminkan variasi yang cukup besar dalam tingkat penguasaan materi berhitung sederhana di antara peserta sebelum intervensi dilakukan. Sebagian besar dengan jumlah 28 anak (57,1%) berada pada kategori cukup, menunjukkan bahwa mereka telah memiliki pemahaman dasar, namun masih membutuhkan peningkatan untuk mencapai penguasaan yang lebih baik. Sementara itu, 3 anak (6,1%) berada pada kategori kurang, yang mengindikasikan adanya kesulitan dalam memahami konsep berhitung sederhana. Kondisi ini memberikan gambaran awal mengenai kebutuhan intervensi yang lebih intensif untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak tuna grahita di sekolah tersebut.

- b. Tingkat kemampuan berhitung sederhana anak sesudah diberikan terapi bermain

Tabel 2
Distribusi frekuensi nilai *post-test* sesudah diberikan terapi bermain berhitung sederhana

Klasifikasi Tingkat Kemampuan Berhitung	Frekuensi	Presentasi %
Kurang	0	0
Cukup	0	0
Baik	49	100
Total	49	100

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa setelah diberikan terapi bermain kartu angka bergambar, distribusi frekuensi nilai *post-test* anak usia sekolah tuna grahita dalam kemampuan berhitung sederhana di SDLB Negeri Pati seluruhnya berada pada kategori pengetahuan baik, dengan frekuensi sebanyak 49 anak (100%).

2. Analisa Bivariat

Tabel 3
Hasil distribusi frekuensi nilai *pre-test* dan *post-test* sebelum dan sesudah diberikan terapi bermain berhitung sederhana

Kelompok Intervensi	<i>Mean</i>	SD	<i>Mean</i>	P <i>Value</i>
Sebelum	2.31	0.585	0.69	0.000
Sesudah	3.00	0.000		

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman berhitung sederhana pada anak usia sekolah tuna grahita, dari nilai rata – rata sebelum diberikan terapi bermain menggunakan kartu angka bergambar sebesar 2,31 menjadi 3,00 setelah diberikan terapi. Selisih rata – rata peningkatan sebesar 0,69. Berdasarkan hasil uji *wilcoxon* diperoleh nilai *p-value* sebesar 0,000 (<0,05), yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara tingkat pemahaman berhitung sederhana sebelum dan sesudah diberikan terapi bermain menggunakan kartu angka bergambar.

Pembahasan

1. Distribusi frekuensi nilai *pre-test* anak usia sekolah tuna grahita sebelum diberikan terapi bermain

Distribusi frekuensi nilai *pre-test* pada anak usia sekolah tuna grahita sebelum diberikan terapi bermain kartu angka bergambar menunjukkan perbedaan tingkat kemampuan berhitung. Dari total 49 responden, terdapat 3 anak (6,1%) yang masuk kategori kurang, 28 anak (57,1%) kategori cukup, dan 18 anak (36,7%) berada pada kategori baik. Berikut penjabaran *pre-test* berdasarkan kategori:

a. Kategori kurang (nilai 1 – 3)

Dari hasil penelitian terdapat 3 anak (6,1%) yang masuk dalam kategori kurang. Pada 3 anak ini menunjukkan kemampuan berhitung sederhana yang masih sangat rendah. Menurut Efendi (2017) anak tuna grahita ringan tetap memerlukan pembelajaran dengan pendekatan individual karena keterbatasan dalam memproses informasi abstrak dan logis. Sejalan dengan Anggraeni

(2023) kurangnya pengalaman numerik awal dapat menyebabkan lambatnya perkembangan kemampuan berhitung dasar.

b. Kategori cukup (nilai 4 – 6)

Sebagian besar anak berada dalam kategori cukup yaitu 28 anak (57,1%). Hal ini menunjukkan bahwa mereka telah memiliki pemahaman dasar berhitung sederhana, namun masih menunjukkan ketidakkonsistenan dan bergantung pada bantuan verbal atau visual dari guru. Amalia & Yuliyati (2022) menjelaskan bahwa anak tuna grahita cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran dengan pendekatan visual, namun belum optimal jika tidak dikombinasikan dengan pendekatan praktik langsung yang berulang. Anak dalam kategori ini memiliki potensi untuk berkembang lebih baik apabila diberikan terapi atau metode pembelajaran yang sesuai.

c. Kategori baik (nilai 7 – 10)

Sebanyak 18 anak (36,7%) sudah menunjukkan penguasaan yang cukup baik dalam berhitung sederhana pada tahap *pre-test*. Anak – anak dalam kategori ini menunjukkan pemahaman yang baik dalam berhitung sederhana. Anak tuna grahita ringan masih dapat menunjukkan kemampuan akademik dasar yang baik apabila memperoleh stimulasi dan pengajaran yang tepat secara konsisten. Dukungan dari keluarga dan guru juga menjadi faktor pendukung yang signifikan (Herik *et al.*, 2021).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak memiliki kemampuan sedang dalam mengenal dan mengolah angka, namun terdapat pula anak – anak yang masih mengalami kesulitan dalam aktivitas berhitung. Distribusi kemampuan berhitung sederhana pada anak tuna grahita dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk keterbatasan intelektual, metode pembelajaran, dan dukungan lingkungan. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dan pendekatan yang disesuaikan dengan kebutuhan individu dapat membantu meningkatkan kemampuan berhitung anak tuna grahita. Kondisi ini memperlihatkan bahwa metode pembelajaran yang bersifat visual, konkret, dan menyenangkan sangat dibutuhkan oleh anak tuna grahita, yang cenderung mengalami hambatan dalam proses berpikir abstrak.

Salah satu metode yang sesuai adalah terapi bermain kartu angka bergambar. Terapi ini tidak hanya menyajikan angka secara visual, tetapi juga melibatkan aktivitas bermain yang dapat menumbuhkan perhatian, antusiasme, dan keterlibatan aktif anak. Penelitian Rosdiana dan Kharizmi (2021) menjelaskan bahwa permainan kartu gambar membantu anak memahami angka dengan lebih mudah karena desainnya yang menarik dan mudah dikenali. Selanjutnya, Sugiman dan Cahyani (2023) menekankan bahwa alat bantu visual konkret sangat berguna untuk mendukung

proses belajar anak berkebutuhan khusus karena mereka membutuhkan pendekatan yang tidak bersifat abstrak.

Dengan demikian, data *pre – test* ini menjadi landasan penting untuk merancang intervensi yang lebih tepat guna, melalui kegiatan bermain yang terstruktur dan sesuai dengan kebutuhan anak tuna grahita.

2. Distribusi frekuensi nilai *post–test* anak usia sekolah tuna grahita sesudah diberikan terapi bermain

Setelah diberikan terapi bermain menggunakan media kartu angka bergambar, kemampuan berhitung sederhana anak tuna grahita mengalami peningkatan signifikan. Berikut penjabaran hasil *post–test* berdasarkan kategori:

a. Kategori Kurang dan Cukup (Nilai 1 – 6)

Pada hasil *post–test*, tidak terdapat anak yang masuk dalam kategori kurang (nilai 1 – 3) maupun kategori cukup (nilai 4 – 6). Ketiadaan peserta dalam dua kategori terbawah ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berhitung sederhana setelah diberikan intervensi melalui terapi bermain dengan media kartu angka bergambar. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media visual yang menarik mampu mengoptimalkan proses pembelajaran anak tuna grahita ringan secara efektif.

b. Kategori baik (nilai 7 – 10)

Seluruh anak (100%) masuk dalam kategori baik setelah diberikan terapi. Peserta mampu mengenal angka, melakukan operasi hitung sederhana dengan benar dan mandiri. Pencapaian ini menjadi indikator bahwa pendekatan terapi bermain dengan media kartu angka bergambar sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak tuna grahita. Penggunaan media konkret seperti kartu angka terbukti mampu menjembatani konsep abstrak matematika menjadi lebih mudah dipahami. Temuan ini didukung oleh Hajarwati *et al.*, (2023) yang menekankan bahwa permainan edukatif dapat membangun suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan fokus, dan mempercepat pemahaman anak berkebutuhan khusus.

Secara keseluruhan, hasil *post–test* menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan. Sebanyak 49 anak (100%) mencapai kategori baik, yang berarti seluruh responden menunjukkan penguasaan tinggi terhadap materi berhitung sederhana setelah menerima terapi. Capaian ini menegaskan bahwa terapi bermain menggunakan media kartu angka bergambar merupakan pendekatan yang efektif dan relevan dengan karakteristik anak tuna grahita.

Media kartu bergambar yang bersifat visual dan menarik membantu anak dalam mengenal lambang bilangan serta memahami operasi dasar matematika dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami. Pendekatan ini tidak hanya

meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga mampu meningkatkan fokus, motivasi belajar, dan partisipasi aktif anak selama proses pembelajaran. Artika *et al.*, (2024) menyatakan bahwa kartu angka bergambar sangat membantu anak tuna grahita ringan dalam mengenal bilangan secara menyeluruh melalui visualisasi yang menarik. Hal ini diperkuat oleh Tai *et al.*, (2021) yang menekankan bahwa media bergambar efektif dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak karena sifatnya yang fleksibel, mudah digunakan, dan mampu disesuaikan dengan kebutuhan individu.

Dengan demikian, pencapaian hasil *post-test* yang optimal menunjukkan bahwa terapi bermain melalui media visual interaktif tidak hanya meningkatkan kemampuan berhitung secara signifikan, tetapi juga membangun kepercayaan diri serta menumbuhkan kesenangan anak dalam proses belajar.

c. Pengaruh pemberian terapi bermain (media kartu angka bergambar) terhadap peningkatan pemahaman berhitung sederhana

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap 49 responden anak usia sekolah tuna grahita di SDLB Negeri Pati, diketahui bahwa terdapat peningkatan kemampuan berhitung sederhana setelah diberikan terapi bermain menggunakan media kartu angka bergambar. Peningkatan tersebut dibuktikan melalui hasil uji statistik menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test* yang menunjukkan nilai *p-value (Sig. 2-tailed)* sebesar 0,000 ($< 0,05$). Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya, terdapat pengaruh signifikan pemberian terapi bermain terhadap peningkatan kemampuan berhitung sederhana pada anak tuna grahita.

Pada penelitian ini, peningkatan pemahaman berhitung sederhana ditunjukkan secara signifikan. Sebelum diberikan terapi bermain, nilai *pre-test* peserta tersebar dalam berbagai kategori dengan rata – rata 2,31 dan standar deviasi 0,585. Data ini menunjukkan bahwa tingkat penguasaan materi berhitung sederhana pada sebagian besar anak masih berada pada kategori kurang, cukup sehingga terdapat variasi kemampuan antar individu. Namun, setelah diberikan terapi bermain dengan media kartu angka bergambar, terjadi peningkatan hasil yang sangat mencolok. Seluruh peserta (49 anak atau 100%) memperoleh nilai *post-test* maksimal sebesar 3,00 dengan standar deviasi 0,000, yang berarti ada peningkatan nilai dari yang kurang, cukup ke baik. Ditunjukkan dengan semua anak dapat menguasai materi berhitung sederhana. Peningkatan rata – rata skor sebesar 0,69 poin mencerminkan adanya kemajuan nyata setelah pemberian terapi.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan nilai setelah diberikan terapi bermain menggunakan media kartu angka bergambar. Peningkatan ini terjadi karena media tersebut

menyajikan angka dan gambar secara menarik dan konkret, sehingga memudahkan anak tuna grahita dalam memahami konsep bilangan. Anak menjadi lebih fokus, termotivasi, dan senang saat belajar. Menurut Piaget (dikutip dari Suharsiwi, 2017), anak belajar lebih baik melalui benda nyata. Sedangkan menurut Vygotsky (dikutip dari Suharsiwi, 2017), bermain dapat membantu anak berkembang melalui bantuan orang dewasa. Hal ini sesuai dengan karakteristik anak tuna grahita yang membutuhkan pendekatan visual, sederhana, dan menyenangkan dalam proses belajar.

Temuan ini diperkuat oleh penelitian sebelumnya yaitu Kiptiah *et al.*, (2023) yang menunjukkan bahwa pemberian media kartu angka bergambar berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman berhitung perkalian sederhana pada anak tuna rungu di SLB Negeri Tanah Bumbu. Penelitian tersebut juga mencatat peningkatan nilai rata – rata hasil *post–test* menjadi 6,00 setelah intervensi diberikan.

Berdasarkan keseluruhan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa pemberian terapi bermain dengan media kartu angka bergambar berpengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman berhitung sederhana anak usia sekolah tuna grahita. Terapi ini terbukti dapat merangsang perkembangan kognitif, khususnya fungsi otak kiri yang berkaitan dengan kemampuan logika dan numerik. Dengan demikian, penggunaan media bermain edukatif seperti kartu angka bergambar sangat direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk anak berkebutuhan khusus, khususnya tuna grahita.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa distribusi frekuensi nilai *pre–test* kemampuan berhitung sederhana pada anak usia sekolah tuna grahita di SDLB Negeri Pati sebelum diberikan terapi. Hasilnya, terdapat 3 anak (6,1%) yang berada dalam kategori kurang, 28 anak (57,1%) dalam kategori cukup, dan 18 anak (36,7%) dalam kategori baik.
2. Hasil penelitian bahwa setelah diberikan terapi bermain kartu angka bergambar, distribusi frekuensi nilai *post–test* anak usia sekolah tuna grahita dalam kemampuan berhitung sederhana di SDLB Negeri Pati seluruhnya berada pada kategori pengetahuan baik, dengan frekuensi sebanyak 49 anak (100%).
3. Terdapat pengaruh signifikan pemberian terapi bermain terhadap peningkatan kemampuan berhitung sederhana pada anak tuna grahita, dengan nilai *p–value* sebesar 0,000 ($< 0,05$).

Saran

Pihak sekolah dapat menjadikan terapi ini sebagai alternatif pembelajaran berhitung yang menyenangkan dan interaktif untuk anak berkebutuhan khusus. Bagi Institut penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan referensi di perpustakaan Institut Teknologi Kesehatan Cendekia Utama Kudus.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SDLB Negeri Pati atas izin dan dukungan yang diberikan dalam pelaksanaan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, F., & Yuliyati, Y. (2022). Studi literatur metode bermain untuk kemampuan berhitung siswa tuna grahita. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 17(2). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-khusus/article/view/48005>
- Anggraeni, M. I. K. & N. N. (2023). Analisis kemampuan numerasi awal siswa dengan gangguan tuna grahita. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.11023>
- Artika, J., Mahdi, A., & Taufan, J. (2024). Meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui media sandpaper number pada anak tunagrahita sedang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 43663–43668.
- Efendi, M. (2017). *Psikopedagogik Anak Berkebutuhan Khusus*. Universitas Negeri Malang.
- Hajarwati, M. dan A. H. (2023). Peningkatan kemampuan berhitung penjumlahan melalui permainan ular tangga. *Nubin Smart Journal*, 3(4). <https://ojs.nubinsmart.id/index.php/nsj/article/view/275>
- Herik, E., Sah, M. M., Kaimuddin, S. M., Sunarjo, I. S., & Fajriah, L. (2021). Efektifitas penggunaan media pembelajarandalam mengenal huruf dan angka bagi anak tuna grahita. *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1). <https://amalilmiah.uho.ac.id/index.php/journal/article/view/43>
- Kiptiah, M., Juniawan, H., & Purnama Atmaja, B. (2023). Pengaruh pemberian media kartu angka bergambar terhadap peningkatan pemahaman dalam berhitung perkalian sederhana anak tuna rungu di sekolah luar biasa (SLB) Negeri Tanah Bumbu. *Jurnal Mahasiswa Kesehatan*, 5(1), 70–82. <https://doi.org/10.30737/jumakes.v5i1.5189>
- Rosdiana, & Kharizmi, M. (2021). Menggunakan media kartu bergambar dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini dalam berhitung permulaan. *JUPEGU-AUD: Jurnal Pendidikan Guru Anak Usia Dini*, 2(1), 6–10.
- Sugiman, & Cahyani, H. N. (2023). Kemampuan pemahaman matematis siswa tuna rungu dalam pembelajaran interaktif berbantuan media

- aplikasi quizizz. *Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 6(1), 217–228. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Suharsiwi, D. (2017). *Buku Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*. Depok: Goprint.
- Tai, M. A., Meka, M., & Rawa, N. R. (2021). Pengembangan media kartu angka bergambar untuk melatih kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan pada anak usia dini. *Jurnal Citra Pendidikan*, 1(2), 323–333. <https://doi.org/10.38048/jcp.v1i2.266>