



Pengaruh Media Kartu Angka (Flash Card) Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan pada Anak Autism

Rosda Ayu Fitria[✉], Naimah¹, Raden Rachmy Diana¹

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia⁽¹⁾

DOI: [10.31004/aulad.v4i3.119](https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.119)

✉ Corresponding Author:

[19204030049@student.uin-suka.ac.id]

Article Info

Abstrak

Kata kunci:

Kartu Angka
Konsep Bilangan
Anak Autism

Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengenal konsep angka dengan cara mengganti strategi yang biasa dilakukan di kelas dengan strategi baru yang lebih menarik dan mengesankan bagi anak seperti halnya dengan melalui kegiatan kartu angka. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan subjek penelitian anak autism yang sesuai kriteria dalam penelitian ini. Anak autism yang memenuhi kriteria akan dijadikan sebagai sampel penelitian. Sampel penelitian ini sebanyak 38 anak, dengan Teknik analisis data menggunakan analisis regresi linear sederhana. Media Kartu Angka (Flash Card) Berpengaruh Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan Pada Anak Autism dengan nilai R square (R^2) 0,839 yang dapat diartikan 83,9% Media Kartu Angka (Flash Card) Berpengaruh Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan Pada Anak Autism. Sedangkan 17,1% dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya yang tidak dibahas pada penelitian ini.

Abstract

Keywords:

Number Card
Number Concept
Children With Autism

Improving the ability of learners in recognizing the concept of numbers by replacing the usual strategies in class with new strategies that are more interesting and impressive for children as well as through number card activities. The study used a quantitative approach, with the subjects of the autism child study matching the criteria in this study. Children with autism who meet the criteria will be used as research samples. The study sampled 38 children, with data analysis techniques using simple linear regression analysis. Media Card Numbers (Flash Card) Influences The Improvement of Understanding the Concept of Numbers In Children With Autism with a value of R square (R^2) 0.839 which can be interpreted as 83.9% Media Card Numbers (Flash Card) Affects The Improvement of Understanding the Concept of Numbers In Children With Autism. While 17.1% was influenced by other factors not discussed in this study.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan inklusif dapat kita kenal sebagai layanan penyelenggaraan pendidikan yang mana lebih mengkhususkan pada pembelajaran anak-anak yang memiliki keterbutuhan istimewa yang mana pembelajaran yang mereka terimapun berbeda dengan pendidikan reguler yang ada. (Puspito, 2015) Pendidikan inklusif dibuat dan diterapkan untuk mempermudah mereka anak-anak berkebutuhan khusus untuk memperoleh pendidikan,

sebagaimana dijelaskan dalam, (*Permen-No.-70-2009-tentang-pendidikan-inklusif-memiliki-kelainan-kecerdasan.pdf*, t.t.) yang mana menjelaskan bahwasanya tujuan dilaksanakannya pendidikan inklusi sebagai tertera berikut: (1) Memberikan kesempatan seluasnya untuk mereka para peserta didik yang memiliki keterbatasan fisik, mental, sosial, emosional, serta anak yang memiliki potensi kecerdasan serta bakat istimewa lainnya yang mana mereka berhak mendapatkan pendidikan yang lebih baik dan bermutu yang disesuaikan dengan kebutuhan serta kemampuan mereka. (2) dapat menyelenggarakan sebuah pendidikan yang didalamnya mereka dapat menghargai keanekaragaman, tidak adanya diskriminatif kepada peserta didik sebagaimana yang telah dijelaskan pada poin pertama.

Pendidikan inklusi secara resmi melakukan uji coba pada tahun 2002 yang mana diresmikan oleh pemerintah serta dilakukan oleh beberapa propinsi di Indonesia, yang mana terjadi peningkatan hampir setiap tahunnya yang mana pada tahun 2005 meningkat menjadi 6000 anak ABK yang berhasil mengikuti sekolah inklusi, serta beberapa sekolah inklusi lainnya yang tersebar diseluruh Indonesia (Sunarya, 2009), adapun beberapa prinsip dalam melakukan sekolah inklusi adalah sebagai berikut ini: a). tidak adanya diskriminasi, serta kekerasan dalam bentuk apapun, b). mempertimbangkan segala kepentingan anak agar menjadi lebih baik, c). memberikan sepenuhnya hak anak untuk dapat hidup serta bertumbuh kembang secara fisik, psikis, serta sosial anak, yang mana mereka memperoleh merdeka dalam belahar baik secara lahir batin, tenaga serta pikiran mereka, d). mendengarkan serta menanggapi segala keresahan anak. (Tim, 2004)

Dalam penjelasan lain pada UUD 1945 terdapat pada pasal ke 31 ayat 1 yang mana memaparkan bahwasanya pendidikan sebagai sebuah kebutuhan sederhana pada manusia (Subakir, t.t.) . Akan tetapi berbeda kasusnya jika kita bandingkan dengan anak-anak yang memiliki keterbutuhan khusus, yang mana mereka pastinya sangat membutuhkan penanganan serta ajaran yang lebih spesial yang kita sesuaikan dengan setiap kondisi anak. Sehingga dalam proses belajarpun membutuhkan cara yang berbeda dalam pemahaman materi pada mereka. Adapun yang kita namakan dalam kategori anak berkebutuhan khusus yaitu mereka seperti tunanetra tunagrahita tunawicara autis down syndrome dan lain-lainnya (Handojo. Y, 2006) . Sehingga untuk mendapatkan pendidikan pemerintah menyediakan sekolah khusus atau lebih kita kenal sekolah luar biasa yang berpotensi untuk membantu tumbuh kembang mereka yang memiliki keterbutuhan khusus.

Tujuan didirikannya pendidikan untuk anak berkebutuhan khusus salah satunya adalah untuk membantu diri (Rahayu, 2014) . Yang mana kita dapat membantu mereka agar mereka nantinya bisa melakukan hal-hal sederhana dalam kehidupan sehari-hari seperti memakai pakaian, makan, minum, ke toilet, memakai sepatu, serta melepasnya dan kegiatan lainnya. Selain itu ada pula beberapa hal yang mana dapat kita ajarkan seperti mata pelajaran matematika, bahasa, agama serta kognitif lainnya. Seperti halnya tujuan dalam kurikulum pendidikan khusus bagi anak penyandang autis yang mencakup empat kompetensi berupa sikap spiritualitas, sikap sosial, pengetahuan, serta keterampilan anak (Widiani & Wangidah, 2016). Yang mana salah satu kompetensi ini berupa kompetensi pengetahuan yang yang mana kita mengenalkan mata pelajaran matematika serta mengenal bilangan-bilangan angka secara lebih konkrit dan jelas.

Para pakar pendidikan menganjurkan kepada peserta didik untuk meningkatkan kecerdasan dalam bidang matematika (Yeh dkk., 2019), mencintai matematika dengan berbagai cara yang disarankan seperti dengan pendekatan lewat media permainan sejalan dengan tujuan daripada kurikulum pendidikan matematika seperti: kemampuan dalam hal kognitif yang mana anak sudah mampu mengenal konsep terhadap bilangan dan benda-benda 1-10 (Huda, 2013), dapat menyatukan serta mencocokkan lambang bilangan dan disesuaikan dengan benda-benda lainnya, anak sudah mampu mengenal konsep terhadap matematika sederhana, berupa penambahan serta pengurangan, dan yang terakhir anak mampu menggabungkan dua kumpulan benda.

Adapun pemaparan mengenai kemampuan dalam mengenal konsep bilangan yaitu, sebuah daya ataupun kesanggupan yang dimiliki oleh setiap peserta didik untuk dapat mengembangkan kemampuan mereka sesuai dengan tahap perkembangan dan juga terus meningkat dalam mengenal berbagai macam konsep lambang bilangan (Susanto, 2011), selanjutnya tahapan yang dapat membantu anak dalam mengembangkan konsep bilangan adalah pengenalan dalam jalur matematika, seperti anak mulai mengenal konsep bilangan dengan baik dimulai dari angka dan penjelasannya yang membuat anak faham dengan konsep bilangan itu sendiri.

Media Kartu angka (*flashcard*) adalah media pembelajaran yang dituangkan dalam bentuk konsep kartu bergambar atau teks (). Media kartu angka (*flashcard*) merupakan sebuah media pembelajaran yang dapat memungkinkan untuk membantu anak dalam mengenal, memahami sebuah konsep yang ingin mereka pelajari agar membuat mereka lebih mudah mengingat ataupun memahami secara jelas. Selain itupula dengan menggunakan teknik permainan kartu angka ini dapat pula meningkatkan perkembangan otak kanan anak. Kartu angka (*flashcard*) merupakan kartu gambar yang memiliki dua sisi, sisi pertama menunjukkan objek gambar dan sisi kedua menunjukkan hasil yang menerangkan obyek.

Kartu angka (*flashcard*) adalah sebuah media yang termasuk dalam kategori media visual, yang mana jika dilihat dari bentuknya termasuk kedalam media grafis yang memiliki dua dimensi, media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar dan secara khusus dapat mengkomunikasikan pesan yang ingin disampaikan, serta media ini dapat digunakan untuk mengungkapkan fakta melalui penggunaan kata-kata angka serta bentuk simbol serta lambang (Asyhar, 2012). kartu angka (*flashcard*) dapat bertujuan untuk memperbaiki serta meningkatkan kemampuan

mengenal lambang bilangan anak. Serta bagi para guru menerapkan media ini dapat mempermudah dalam mengkondisikan situasi belajar. Keterlibatan anak secara aplikatif dengan bantuan guru yang proaktif dapat menciptakan kondisi belajar yang efektif serta efisien.

Dampak yang terlihat dalam penggunaan kartu angka (*flashcard*) berupa anak mampu mengembangkan kemampuan kognitif mereka dengan baik serta dalam menguasai konsep bilangan dengan baik, hal ini sangat penting karena perkembangan anak haruslah sesuai dengan taraf perkembangannya. Penggunaan media *flashcard* dapat membuat anak belajar banyak mengenai lambang bilangan, urutan bilangan dan pemahaman konsep angka dengan baik. Urutan bilangan yang dimaksud seperti mereka dapat mengurutkan angka dari 1, 2, 3 hingga 10 yang dilakukan secara urut ataupun acak. Dari penggunaan media kartu angka ini dapat merangsang pemahaman anak mengenai konsep berhitung, dengan itu penggunaan media kartu angka (*flashcard*) ini berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan, karena dengan ini membuat anak lebih mudah mengenal angka, serta minat anak semakin kuat dalam menguasai konsep bilangan.

Sebagaimana observasi awal yang sudah dilakukan oleh peneliti di sekolah kiddy Autism Center Jambi, masih banyak anak yang masih rendah kemampuannya dalam mengenal konsep bilangan seperti halnya pada kegiatan pembelajaran yang mana mengurutkan bilangan 1- 10 dengan bantuan media kerikil dan masih terdapat anak yang belum mampu untuk mengurutkannya, selanjutnya media yang digunakan untuk anak masih kurang variatif dan menarik untuk anak. Hal ini sangat berpengaruh terhadap keaktifan anak dalam mengingat konsep bilangan.

Kebenaran selanjutnya terdapat pada kelompok B berupa rendahnya kemampuan peserta didik dalam mengenal konsep bilangan beserta lambangnya. Dengan begini hasil yang dicapai peserta didikpun belum bisa maksimal sesuai dengan apa yang telah kita harapkan dalam progresnya. hal ini terjadi karena rendahnya keinginan serta semangat belajar para peserta didik dalam mengenal konsep bilangan. Faktor minat beserta semangat belajar peserta didik dalam mengenal konsep bilangan beserta lambangnya sangat berpengaruh pada kemampuan dalam perkembangan mereka terutama dalam hal kognitif, motorik beserta seni (Dewi dkk., 2015).

Dalam proses pembelajaran guru menemukan beberapa kendala dalam proses pembelajaran berlangsung manakala mengenalkan konsep bilangan beserta lambangnya kepada peserta didik, ketertarikan anak sangatlah kurang, biasanya mereka kurang konsentrasi dalam menanggapi pembelajaran, oleh sebabnya guru harus bisa mengamati lebih cermat dan juga menentukan kemampuan, kebutuhan serta minat peserta didik ketika mengikuti proses pembelajaran. Proses pembelajaran itu dapat berjalan dengan baik mana kala adanya interaksi yang baik antara guru dan peserta didik dan juga menyesuaikan kondisi dan keadaan dalam pembelajaran.

Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengenal konsep angka dengan cara mengganti strategi yang biasa dilakukan dikelas dengan strategi baru yang lebih menarik dan mengesankan bagi anak seperti halnya dengan melalui kegiatan kartu angka (Husen, 2019). Dengan mengganti media yang baru maka dengan ini dapat menarik minat serta semangat belajar terutama jika diterapkan untuk anak autisme. Dikarenakan pembelajaran untuk anak autisme sebaiknya pembelajaran yang konkrit dan jelas dengan demikian anak dengan mudah mengenal angka beserta lambang dalam bilangan, setiap konsep dan lambang disertai gambar untuk memudahkan anak mengingat dan memahami konsep bilangan tersebut, demikian pula peserta didik dapat dengan mudah mengingat setiap materi yang disampaikan.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan subjek penelitian anak autisme yang sesuai dengan kriteria dalam penelitian ini. Anak autisme yang mana telah memenuhi kriteria yang akan dijadikan sebagai sampel dalam penelitian. Sampel penelitian ini sebanyak 38 anak.

Penelitian ini menggunakan Teknik analisis berupa data regresi linear sederhana dalam pengumpulan datanya. Adapun uji prasyarat dalam penelitian ini berupa uji normalitas dan uji linieritas. Hasil uji pra syarat pada penelitian ini adalah berikut:

Uji normalitas.

Uji normalitas memiliki tujuan yang mana untuk mengetahui nilai skor untuk setiap variabel bernilai distribusi normal ataupun sebaliknya. Jika data yang diperoleh berdistribusi normal maka analisis data ini dapat menggunakan statistika parametris sedangkan sebaliknya jika data tidak normal maka analisis data yang akan digunakan berupa statistika nonparametris.

Dalam proses ini peneliti memanfaatkan program SPSS 25 guna untuk dapat mempercepat hasil yang akan didapatkan. Langkah selanjutnya guna mengetahui apakah distribusi frekuensi masing-masing variabel normal atau tidak, dengan cara kita membandingkan probabilitas terhadap hasil hitungan jika lebih besar dari 0,05 berarti distribusi data yang diperoleh berupa normal. Namun jika probabilitasnya kurang dari 0,05 maka distribusi data yang diperoleh tidak normal. Langkah selanjutnya melakukan uji asumsi normalitas yang mana menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* (Sugiono, 2008).

Perolehan berupa hasil uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* variabel X dan Y adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov bivariabel X dan Y

		X	Y
N		38	38
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	81.66	84.79
	Std. Deviation	8.135	9.259
Most Extreme Differences	Absolute	.119	.123
	Positive	.119	.123
	Negative	-.068	-.100
Test Statistic		.119	.123
Asymp. Sig. (2-tailed)		.195 ^c	.160 ^c

Hipotesis:**Ha** : Test berdistribusi normal**H0** : Test tidak berdistribusi normal**Statistik Uji:** α : 0,05

sig X : 0,195

sig Y : 0,160

Keputusan:

Dari tabel 1 perolehan berupa hasil uji Kolmogorov-Smirnov didapat setiap variabel sebagai berikut: a) Variabel X perolehan nilai *Asymp. Sig* 0,195 didapatkan nilai *Asymp. Sig* 0,195 > 0,05 penjelasannya diterima H0 serta tolak Ha, serta data tersebut berdistribusi normal. Maka dengan demikian, asumsi pernyataan pada normalitas dalam model regresi telah terpenuhi. b) Variabel Y perolehan nilai *Asymp. Sig* 0,160 didapatkan nilai *Asymp. Sig* 0,160 > 0,05 penjelasannya terima H0 tolak Ha, serta data tersebut berdistribusi normal. Maka dengan demikian, asumsi pernyataan pada normalitas dalam model regresi terpenuhi.

Uji linieritas

Uji linieritas dapat direalisasikan untuk menguji apakah terdapat hubungan secara langsung terhadap variabel bebas (X) beserta variabel terikat (Y) yang mana untuk memperoleh hasil apakah terdapat perubahan pada variabel X serta diikuti dengan perubahan pada variabel Y. Apabila hasil terhadap uji linieritas dalam kategori linier maka data terhadap penelitian harus diselesaikan dengan teknik analisis regresi linier. Tetapi bilamana data yang didapat tidak linier maka data terhadap penelitian harus dianalisis menggunakan analisis regresi nonlinier (Sutrisno, 2004). Berikut ini hasil statistika uji linieritas variabel X dan Y adalah berikut:

Tabel 2. Uji Linieritas X dan Y

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Y * X	Between Groups	(Combined) Linearity	3021.316	24	125.888	10.838	.000
		Deviation from Linearity	2662.452	1	2662.452	229.218	.000
			358.864	23	15.603	1.343	.295
	Within Groups		151.000	13	11.615		
Total			3172.316	37			

Hipotesis:**Ha** : Terdapat hubungan linier antara X dan Y**H0** : Tidak terdapat hubungan linier antara X dan Y**Statistik Uji:** α : 0,05

sig : 0,295

Keputusan:

Sejalan dengan tabel di atas ditemukan nilai pembilang 1 dan penyebut 23 diperoleh f tabel 4,28 juga f hitung 1,342. Jadi f hitung 1,342 < f tabel 4,28 linier juga nilai sig 0,295 > alpha 0,05, kesimpulan yang didapat berupa terima H0 tolak Ha, maka akan diperoleh hubungan linier antara X dan Y.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh dari pengujian yang menggunakan bantuan *software SPSS versi 25.0 for windows* Pengaruh Media Kartu Angka (Flash Card) Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan Pada Anak Autism adalah sebagai berikut:

Tabel 3 Regresi hasil Sederhana X Terhadap Y

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	.360	6.240		-.058	.954
	X	1.043	.076	.916	13.711	.000

a. Dependent Variable: Y

Hipotesis:

H0 : Media Kartu Angka (Flash Card) Tidak Berpengaruh pada Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan untuk Anak Autism.

Ha : Media Kartu Angka (Flash Card) Berpengaruh pada Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan untuk Anak Autism.

Statistik Uji:

α : 0,05

sig : 0,000

Keputusan:

Hasil terhadap tabel *coefficients* di atas, terdapat pada kolom B perolehan konstanta $b_0 = 0,360$ koefisien regresi $b_a = 1,043$. Hasil yang diperoleh sehingga persamaan regresi linear sederhana yaitu $\hat{Y} = 0,360 + 1,043X_a$

Penjelasan hasil tabel 3, didapatkan $t_a = 13,711$; $db = 36$; $sig. 0,000 < 0,05$ atau H_0 ditolak H_a diterima, Media Kartu Angka (Flash Card) Berpengaruh Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan Pada Anak Autism.

Tabel 4 Model Summary X Terhadap Y

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.916 ^a	.839	.835	3.763

a. Predictors: (Constant), X

b. Dependent Variable: Y

Penjelasan pada tabel 4 didapatkan nilai R Square (R²) berikut 0,839. Nilai tersebut dapat menggambarkan seberapa besar pengaruh Media Kartu Angka (Flash Card) Terhadap Peningkatan dalam Pemahaman Konsep Bilangan Pada Anak Autism. Sama artinya dengan 83,9% Media Kartu Angka (Flash Card) yang berpengaruh Terhadap Peningkatan dalam Pemahaman Konsep Bilangan Pada Anak Autism. Sedangkan 17,1% dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya yang mana tidak dibahas dalam penelitian ini.

Hasil Penelitian ini sejalan dengan pendapat ahli bahwasanya proses belajar mengajar memerlukan bantuan media dikarenakan media pembelajaran bisa menjadi sebuah alat yang dapat membantu serta memudahkan proses belajar mengajar sehingga makna yang guru sampaikan kepada peserta didik menjadi lebih jelas dan efisien. Sejalan dengan penelitian ini yang mana media kartu angka (Flashcard) merupakan salah satu dari bentuk media visual berupa kartu dengan pola bergambar (Damayanti & Yunus, 2016). Serta kartu ini dapat dipergunakan dan juga ditunjukkan kepada peserta didik secara tepat, sejalan dengan penjelasan yang telah dikutip oleh (Azhima dkk., 2021). Menjelaskan flashcard berupa kartu yang bergambar dilengkapi dengan angka serta kata yang mana awalnya dipopulerkan oleh Glenn Doman beliau merupakan seorang dokter ahli bedah yang berasal dari Philadelphia beliau menjelaskan cara bermain kartu ini dengan menunjukkan kepada peserta didik serta dibacakan secara benar, kemudian yang mana dijelaskan oleh (Rahman dkk., 2017), yang mana kartu angka ini dapat merangsang peserta didik agar lebih mudah dalam mengenal angka, membuat minat anak pada konsep bilangan semakin kuat, serta dapat merangsang ingatan serta kepiintaran dalam diri peserta didik.

Demikian pula penggunaan media flashcard ini dapat membantu peserta didik dalam mengenal konsep dalam bidang matematika sejalan dengan penjelasan dari (Erste Sohn Chandra & Eliza, 2020), terutama pada permulaan seperti halnya terhadap konsep bilangan serta geometri dengan cara dapat menunjukkan angka beserta gambar bentuk dasar dari angka tersebut, selanjutnya menunjukkan benda-benda yang berjumlah pada angka yang disebutkan serta media kartu angka ini merupakan media berbahan dasar kartu yang mana berisikan berbagai macam gambar bilangan angka serta dilengkapi pula dengan kalimat yang bisa peserta didik gunakan untuk memahami pesan dan mempermudah anak autis menerimanya.

4. SIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh terhadap penelitian ini berupa Media Kartu Angka (Flash Card) Berpengaruh Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan Pada Anak Autism dengan nilai R square (R^2) 0,839 yang dapat diartikan 83,9% Media Kartu Angka (Flash Card) Berpengaruh Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan Pada Anak Autism. Sedangkan 17,1% yang dipengaruhi terhadap faktor-faktor lain yang mana tidak peneliti bahas dalam penelitan ini.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar, R. (2012). *Kreatifitas Mengembangkan Media Pembelajaran*. Kencana.
- Azhima, I., Meilanie, R. S. M., & Purwanto, A. (2021). Penggunaan Media Flashcard untuk Mengenalkan Matematika Permulaan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2008–2016. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1091>
- Damayanti, E., & Yunus, S. R. (2016). *Pengembangan Media Visual Flash Card pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungannya*. 8.
- Dewi, P. K. A., Agung, A. A. G., & Tirtayani, L. A. (2015). *Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak*. 3, 10.
- Erste Sohn Chandra, W., & Eliza, D. (2020). Pengaruh Permainan Magic Card terhadap Kemampuan Bercerita Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 820. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.460>
- Handojo. Y. (2006). *Autisme*. PT. Bhuana Ilmu Populer.
- Huda, M. (2013). *Model-model pembelajaran dan pengajaran*. Pustaka Pelajar.
- Husen, S. D. (2019). Penggunaan Media Kartu Angka Untuk Peningkatan Kemampuan Pengenalan Numerik Pada Anak Autis. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 3(2), 15–24. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v3i2.3375>
- Permen-No.-70-2009-tentang-pendidikan-inklusif-memiliki-kelainan-kecerdasan.pdf. (t.t.).
- Puspito. (2015). *Kebijakan Pendidikan Inklusi di Indonesia*. Universitas Negri Surabaya.
- Rahayu. (2014). *Deteksi dan Intervensi dini pada anak autism*. Alfabeta.
- Rahman, T., Sumardi, S., & Fuadatun, F. (2017). Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Konsep Bilangan melalui Media Flashcard. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(1), 118–128. <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7167>
- Subakir, A. (t.t.). *Concept Of Educational Interaction In Education: In Sociological Perspective*. 5(2), 20.
- Sugiono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan Kualitatif, kuantitatif dan R&D)*. Alfabeta.
- Sunarya. (2009). *Manajemen pendidikan Inklusi*. Jurusan Plb.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspek*. Kencana.
- Sutrisno, H. (2004). *Analisis Regresi*. Andi Offet.
- Tim. (2004). *Indonesia Menuju pendidikan Inklusif*. Kemendikbud.
- Widiani, D., & Wangidah, S. (2016). Pendidikan Karakter bagi Anak Autis di Sekolah Khusus Taruna al-Qur'an yogyakarta. *Jurnal Penelitian*, 10(1), 1. <https://doi.org/10.21043/jupe.v10i1.1365>
- Yeh, C. Y. C., Cheng, H. N. H., Chen, Z.-H., Liao, C. C. Y., & Chan, T.-W. (2019). Enhancing achievement and interest in mathematics learning through Math-Island. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 14(1), 5. <https://doi.org/10.1186/s41039-019-0100-9>