

IMPLEMENTASI MEDIA PUZZLE GAMBAR DALAM UPAYA PENINGKATAN KONSENTRASI ANAK TUNAGRAHITA DI SEKOLAH DASAR

Implementation of Picture Puzzle Media in an Efforts to Improve the Concentration of Mentally Disabled Children in Elementary Schools

Mutiawati¹⁾, Mawardiana²⁾, Andy Syaputra³⁾, Rafni Fajriati⁴⁾

^{1,2,4}Fakultas Sosial Sains dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ubudiyah Indonesia

³Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Ubudiyah Indonesia

Email Corresponding author: mutia@uui.ac.id

Abstrak

Pendidikan inklusif bagi anak tunagrahita merupakan peluang besar untuk dapat belajar bersama anak-anak lainnya. Namun demikian, salah satu keterbatasan yang dialami anak tunagrahita yaitu kesulitan konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang menyenangkan seperti melalui penggunaan media puzzle gambar. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi anak tunagrahita di sekolah dasar melalui penggunaan media puzzle gambar. Media puzzle gambar diimplementasikan di Sekolah Dasar (SD) Negeri Simpang Dama Aceh Timur pada Tanggal 30 Mei 2024 dengan subjek implementasinya yaitu siswa/i kelas III, dengan responden berjumlah 12 orang siswa yang terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Kegiatan implementasi dilakukan secara langsung oleh palaksana program mulai tahapan observasi lapangan, pendampingan, tes konsentrasi dan pengisian angket untuk mengetahui respon siswa setelah kegiatan pendampingan melalui media puzzle gambar. Hasil tes diperoleh nilai rata-rata N-Gain peningkatan daya konsentrasi siswa setelah menggunakan media Puzzle gambar sebesar 0,8 dengan kriteria "tinggi". Hal ini menunjukkan tingkat keefektifan implementasi media Puzzle gambar yang artinya telah dapat meningkatkan konsentrasi anak tunagrahita. Respon siswa terhadap penggunaan media Puzzle gambar secara keseluruhan juga menunjukkan respon yang sangat positif dengan nilai rata-rata 92,5% menyatakan bahwa media Puzzle gambar efektif dan menarik minat siswa untuk belajar dan mampu memberikan motivasi lebih kepada siswa untuk tetap fokus selama pembelajaran berlangsung. Sehingga dapat disimpulkan bahwa implementasi media Puzzle gambar dianggap sebagai salah satu metode yang inovatif dan efektif dalam mendukung proses belajar mengajar terutama bagi siswa dengan kebutuhan khusus seperti anak tunagrahita.

Kata Kunci: Pendidikan Inklusif, Tunagrahita, Minat Siswa, Media Puzzle dan Konsentrasi

Abstract

Inclusive education for children with disabilities is a great opportunity to learn alongside other children. However, one of the limitations experienced by children with disabilities is difficulty concentrating in following learning. Therefore, a fun learning method is needed, such as using picture puzzle media. This activity aims to improve the concentration of children with disabilities in elementary school using picture puzzle media. The picture puzzle media was implemented at Simpang Dama State Elementary School (SD) in East Aceh on May 30, 2024 with the implementation subject being third grade students, with respondents totaling 12 students consisting of 5 male students and 7 female students. Implementation activities are carried out directly by program implementers starting from the stages of field observation, mentoring, concentration tests and filling out questionnaires to find out student responses after mentoring activities through image puzzle media. The test results obtained an average N-Gain value of increasing student concentration after using image puzzle media of 0.8 with "high" criteria. This shows the effectiveness of the implementation of image puzzle media which means that it has been able to improve the concentration of children with disabilities. The

overall student response to the use of image puzzle media also shows a very positive response with an average value of 92.5% stating that image puzzle media is effective and attracts students' interest in learning and is able to provide more motivation for students to stay focused during learning. So it can be concluded that the implementation of image puzzle media is considered as one of the innovative and effective methods in supporting the teaching and learning process, especially for students with special needs such as children with disabilities.

Keywords: *Inclusive Education, Tunagrahita, Student Interest, Puzzle Media, and Concentration*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah pondasi suatu bangsa, pendidikan yang maju dapat melahirkan bangsa yang maju. Tujuan pendidikan di Indonesia sendiri tercantum dalam pembukaan UUD 1945 yakni untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Sejalan dengan hal tersebut, untuk mewujudkan tujuan pendidikan kurikulum lah yang mengarahkan segala bentuk aktivitas pendidikan (Astuti et al., 2023). Melihat banyaknya perubahan kurikulum tersebut tak heran jika kurikulum yang diterapkan dalam sistem pendidikan harus berkembang mengikuti perubahan zaman, seperti kurikulum merdeka yang diterapkan pemerintah saat ini. Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki kebijakan dan menerapkan pendidikan inklusif (Ling & Omar, 2022). Pendidikan inklusif merupakan sebuah program yang ditawarkan oleh pemerintah Indonesia kepada anak berkebutuhan khusus untuk dapat belajar bersama dengan teman sebaya dalam kelas dan sekolah yang sama (kelas reguler) (Mutiawati, Desita Ria Yusia TB, 2022; Setiawan & Cipta Apsari, 2019). Inklusivitas adalah prinsip dasar pendidikan di seluruh dunia karena mendorong kesejahteraan siswa, pendidik, dan pihak lain di sektor pendidikan secara umum (Quintero et al., 2024).

Dalam kegiatan ini, pelaksana mencoba memberikan pendampingan kepada anak tunagrahita yang bersekolah di SDN Simpang Dama Aceh Timur untuk memperoleh pembelajaran melalui media Puzzle gambar. Kegiatan ini dilakukan, dikarenakan setelah dilakukan observasi ditemukan bahwa siswa siswi tunagrahita kesulitan konsentrasi dan kurangnya minat mengikuti pembelajaran. Hal tersebut pada saat proses pembelajaran terdapat beberapa faktor yang menyebabkan siswa siswi di SDN tersebut mengalami kesulitan konsentrasi dan kurangnya minat mengikuti pembelajaran yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang

menyenangkan dan kurang menarik perhatian siswa, penggunaan media kurang tepat, pembelajaran masih mendominasi dengan metode ceramah. Implementasi media Puzzle gambar dipilih karena pelaksana menemukan bahwa terdapat peneliti sebelumnya yang menyatakan bahwa media gambar secara signifikan meningkatkan konsentrasi belajar, dengan peningkatan dari 70% menjadi 84% setelah implementasi (Khotimah et al., 2020). Hal ini menunjukkan bahwa media gambar dapat digunakan untuk meningkatkan konsentrasi belajar pada anak SD. Penggunaan media Puzzle gambar juga pernah diterapkan pada anak-anak dengan disleksia, dimana hasilnya ditemukan bahwa teka-teki huruf efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca, terutama dalam mengenali huruf-huruf yang menantang seperti 'b' dan 'd' (Rahmawati & Muhroji, 2024).

Pada dasarnya anak berkebutuhan khusus dapat juga diklasifikasikan dalam empat kelompok utama yaitu anak-anak dengan disabilitas, anak lambat belajar, anak-anak dengan kesulitan belajar khusus (termasuk disleksia, disgrafia, dan kesulitan dalam matematika), dan Anak-anak berbakat (Mutiawati, Syahputra, et al., 2023). Dalam kegiatan ini, pelaksana pendampingan berfokus pada siswa dengan kesulitan belajar dengan kategori tunagrahita. Peran guru memiliki pengaruh yang besar dalam pelaksanaan pendidikan dan pengajaran, guru bertanggung jawab untuk mendorong, membimbing, dan memfasilitasi proses pembelajaran siswa. Permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran tersebut dapat diatasi dengan menerapkan metode pembelajaran, Ada beberapa metode yang dapat diterapkan dalam melatih konsentrasi anak salah satunya adalah metode bermain. Media puzzle adalah permainan yang membutuhkan konsentrasi yang mendalam saat menyelesaikannya dan digunakan di sekolah untuk membantu meningkatkan konsentrasi belajar anak (Ririn, 2024).

Puzzle adalah potongan-potongan gambar dengan tingkat kesulitan yang menyesuaikan perkembangan anak. Puzzle adalah salah satu bentuk permainan yang membutuhkan ketelitian, melatih anak memusatkan pikiran, karena harus berkonsentrasi ketika menyusun kepingan-kepingan puzzle hingga menjadi gambar yang utuh dan lengkap secara keseluruhan. Permainan puzzle yang dirancang menggunakan metodologi multimedia dapat merangsang kemampuan kognitif dan meningkatkan konsentrasi pada anak-anak sekolah dasar (Fatimah et al., 2015). Hasil dari penelitian yaitu dengan menggunakan media puzzle kemampuan konsentrasi anak meningkat, dimana seorang pendidik menggunakan metode bermain sambil belajar agar anak dapat berkonstrasi dan dapat melatih kesabaran anak dalam menyusun media puzzle (Palintan et al., 2023).

Temuan-temuan ini secara kolektif menunjukkan bahwa media visual dan interaktif, terutama puzzle, dapat menjadi alat yang berharga dalam meningkatkan hasil belajar untuk populasi siswa yang beragam, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan pendidikan khusus. Berdasarkan kelebihan yang ada dalam penggunaan media puzzle gambar, kegiatan ini difokuskan pada judul "Implementasi Media Puzzle Gambar untuk Meningkatkan Konsentrasi Anak Tunagrahita Kelas III di SDN Simpang Dama Aceh Timur".

2. METODE

Kegiatan implementasi ini dilakukan secara langsung oleh pelaksana dengan alasan untuk mengetahui secara langsung bagaimana kemampuan konsentrasi pada anak tunagrahita di Sekolah Dasar Simpang Dama Jalan Asamera, Lhok Leumak, Kec. Darul Ihsan, Kab. Aceh Timur. Kegiatan implementasi dilaksanakan pada tanggal 30 Mei 2024. Peserta dalam kegiatan implementasi ini adalah siswa kelas III yang berjumlah 20 siswa/i, namun siswa yang diidentifikasi memiliki kesulitan konsentrasi berjumlah 12 siswa yang terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan sebagai peserta pelajar. Kegiatan dilakukan dengan mengamati langsung aktivitas guru dan siswa didalam kelas, selanjutnya pelaksana membagikan soal tes, lembar kuesioner dan mendokumentasikan kegiatan.

Gambaran peningkatan kemampuan konsentrasi pada anak tunagrahita SD Negeri Simpang Dama Aceh Timur sebelum dan sesudah penggunaan media puzzle gambar terlihat jelas setelah proses implementasi di lapangan. Observasi aktivitas guru dan siswa dinilai dengan menggunakan rumus persentase $P = \frac{f}{n} \times 100\%$ dengan P adalah angka persentase, f adalah nilai pencapaian kemampuan siswa atau guru dan N adalah jumlah nilai maksimal. Hasil observasi selanjutnya ditentukan dengan kriteria seperti yang diuraikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Hasil Aktivitas Guru dan Siswa

Persentase	Kategori
88% – 100%	Baik Sekali
75% – 85%	Baik
50% – 74,9%	Cukup
0% – 49,9%	Kurang

Selanjutnya untuk melihat peningkatan kosentrasi siswa setelah dan sebelum implementasi Media Puzzle gambar, maka digunakan pehitungan N-Gain dengan rumus $N_{gain} = \frac{Skorr\ Post\ Test - Skor\ Pretest}{Skor\ Maksimal - Skor\ Pretest}$. Perolehan

rata-rata N-gain selanjutnya diukur peningkatan dengan mengikuti kriteria seperti yang disajikan pada Tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Kriteria N-Gain Score

Rentang	Kriteria
---------	----------

$0.70 \leq n \leq 1.00$	Tinggi
$0.30 \leq n \leq 0.71$	Sedang
$0.00 \leq n \leq 0.31$	Rendah
$g = 0$	Tidak Terjadi Peningkatan
$-1.00 \leq n < 0.00$	Terjadi Penurunan

Dalam upaya peningkatan konsentrasi anak Tunagrahita di SD, maka tingkat konsentrasi anak dapat diklasifikasikan kedalam

empat kategori dengan pembagian interval atau batasannya dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Kategori Tingkat Konsentrasi

Interval	Kategori
0 – 25	Sangat Rendah
26 – 50	Rendah
51 – 75	Sedang
76 – 100	Tinggi

Sedangkan respon siswa dapat diukur dengan menggunakan rumus $R = \frac{A}{N} \times 100\%$, dimana R merupakan Respon siswa dan A

merupakan aspek yang dipilih kriteria respon, serta N merupakan jumlah seluruh siswa. Adapun kriteria respon disajikan seperti pada Tabel 4.

Tabel 4. Kriteria Angket Respon Siswa

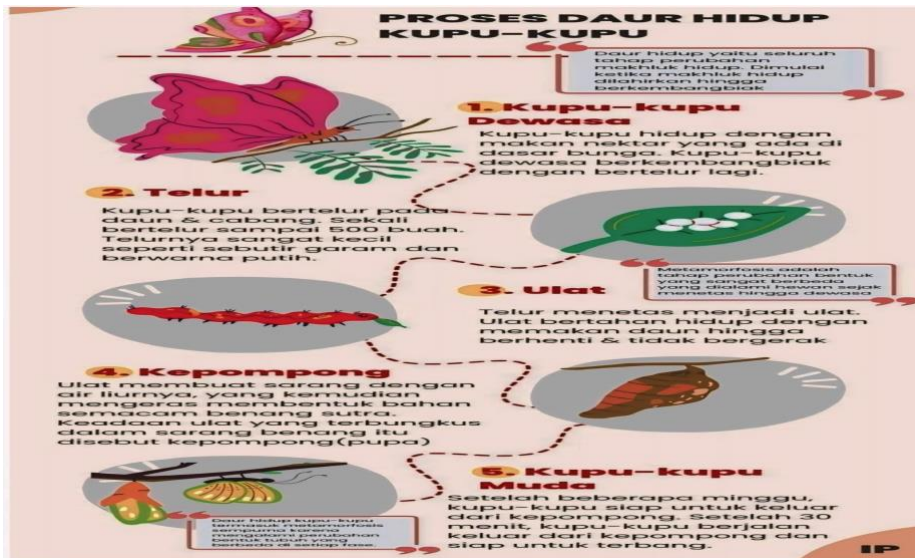
Angka 100	Angka 10	Kategori
80 – 100	8.0 – 10.0	Baik Sekali
66 – 79	6.6 – 7.9	Baik
56 – 65	5.6 – 6.5	Cukup
40 – 55	4.0 – 5.5	Kurang
30 – 39	3.0 – 3.9	Gagal

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam kegiatan belajar mengajar siswa merupakan subjek pembelajaran yang aktif bukan sekedar objek pembelajaran yang pasif. Hal ini dikarenakan perilaku belajar secara umum memiliki pengaruh besar terhadap psikologi dan mental siswa selama pembelajaran berlangsung (Mutiawati, Mailizar, et al., 2023). Oleh karena itu, siswa perlu lebih aktif dalam pembelajaran, sementara guru berperan sebagai fasilitator membimbing siswa ketika ia diperlukan. Guru perlu menciptakan proses belajar mengajar yang baik sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai yaitu salah satunya dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat agar materi pembelajaran bisa tersampaikan dengan baik dan siswa mampu memahami materi yang diajarkan seperti menggunakan

media pembelajaran seperti media *puzzle* gambar yang diimplementasikan dikelas III SD Negeri Simpang Dama Aceh Timur.

Puzzle gambar yang diimplementasi pada kegiatan ini diambil tema "Pertumbuhan dan Perkembangan MakhluK Hidup" dengan Sub Tema "Pertumbuhan dan Perkembangan Hewan". Implementasi di lapangan dilakukan melalui fase kegiatan awal selama 5 menit, kegiatan inti selama 25 menit dan kegiatan penutup selama 5 menit. Pada kegiatan inti guru meminta siswa duduk dalam 3 kelompok dan selanjutnya guru juga menunjukkan media Puzzle gambar daur hidup kupu-kupu yang telah disiapkan. Hewan yang diambil adalah kupu-kupu, dengan alur pertumbuhan dan perkembangan dapat di sajikan pada Gambar 1 berikut:



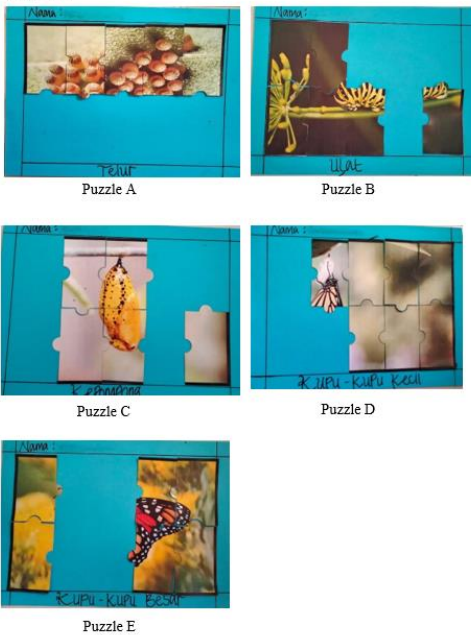
Gambar 1. Proses Daur Hidup Kupu-Kupu

Penggunaan media *puzzle* gambar pada kelas III telah terbukti sangat membantu siswa tunagrahita dalam proses belajar mengajar di kelas. Cara menggunakan media *puzzle* ini dengan menggabungkan kepingan-kepingan *puzzle* menjadi gambar yang utuh, penggunaan media ini dapat melatih konsentrasi siswadan juga motorik halus mereka. Selain itu, penggunaan media *puzzle* gambar membuat penyajian pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Pada materi pertumbuhan dan perkembangan hewan, keaktifan dan

keseriusan belajar siswa berjalan efektif sesuai dengan harapan guru. Sebagian besar siswa merasa termotivasi dengan media *puzzle* gambar dan memberikan dampak positif bagi siswa dalam proses pembelajaran.

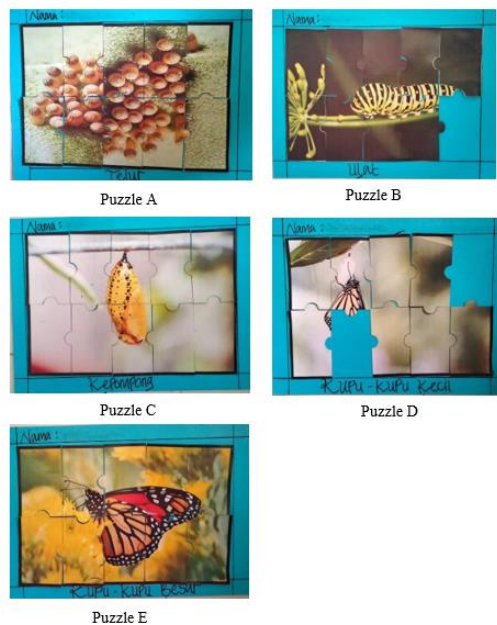
Hal ini terlihat dari adanya perbedaan keaktifan siswa dalam kemampuan penyusunan *Puzzle* pada saat pretes dengan pada saat posttes. Adapun perbedaan hasil implementasi penyusunan media *Puzzle* yang dilakukan siswa pada kegiatan pretes dan post tes dapat dilihat pada Gambar 2 berikut.

Nama : Muliana
 Kelas : III



Gambar 2a. Penyusunan Puzzle saat Pretes

Nama : Muliana
 Kelas : III



Gambar 2b. Penyusunan Puzzle saat Post tes

Berdasarkan lembar observasi aktivitas guru diperoleh nilai presentase sebesar 90% dengan kategori baik sekali berdasarkan kriteria penilaian aktivitas guru yaitu (88%-100% Baik Sekali). Hal ini menunjukkan bahwa guru mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan sesuai dengan yang diharapkan sehingga hampir semua siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* gambar. Selanjutnya hasil pengamatan aktivitas siswa memperoleh nilai keaktifan siswa selama proses pembelajaran sebesar 84,5% dengan kategori baik berdasarkan kriteria penilaian aktivitas siswa yaitu (75% - 85,9% baik). Hal ini menandakan bahwa siswa telah berpartisipasi dengan baik selama proses pembelajaran berlangsung. Semua siswa ikut serta dalam proses pembelajaran dengan antusias ketika menggunakan media *puzzle* gambar.

Data hasil konsentrasi belajar dapat diketahui dari soal pretest dan posttest yang diberikan peneliti sebelum dan setelah proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil tes awal menunjukkan rata-rata nilai konsentrasi siswa yaitu dengan kategori sedang

sejumlah 9 siswa dan rendah 3 siswa. Hal ini dapat dilihat pada kategori tingkat konsentrasi 51-75 (Sedang) dan 26-50 (Rendah) maka dari itu siswa yang memiliki konsentrasi sedang sebesar 75% dan konsentrasi rendah 25%. Menunjukkan bahwa siswa belum sepenuhnya mampu berkonsentrasi. Sedangkan pada hasil tes akhir menunjukkan rata-rata nilai konsentrasi siswa yaitu dengan kategori tinggi, hal ini dapat dilihat pada kategori tingkat konsentrasi 76-100 (Tinggi) dari 12 siswa/i kelas III seluruh siswa memperoleh nilai akhir (posttes) tinggi. Menunjukkan peningkatan konsentrasi anak tunagrahita kelas III pada tes akhir.

Berdasarkan hasil uji N-gain pada pretest dan posttes menunjukkan nilai N- gain 0,8 maka nilai N-gain pada data ini memenuhi interval dengan kategori tinggi $0,70 \leq n \leq 1.00$ (Tinggi). Siswa menggunakan media *puzzle* gambar untuk melihat konsentrasi pada tes awal dan tes akhir dengan tes awal memperoleh nilai 57% dan tes akhir 91% dan rata-rata uji N-gain 80%. mengalami peningkatan yang signifikan. Hasil pengujian N-Gain disajikan pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Uji N-gain Pre Test dan Post Test

Inisial nama	Nilai		N-Gain
	Pre-test	Post-tes	
AUQ	56	94	0.9
ANM	66	90	0.7
AM	52	92	0.8
FZ	52	90	0.8
MR	50	92	0.8
MH	50	86	0.7
MR	58	94	0.9
NFW	60	94	0.9
NS	60	94	0.9
ND	64	90	0.7
WA	60	90	0.8
WA	50	90	0.8
Nilai Rata-Rata	57	91	0.8

Setelah pelaksanaan kegiatan berlangsung, selanjutnya dilakukan analisis respon siswa dengan memberikan sepuluh item pertanyaan. menunjukkan mayoritas siswa

memberikan jawaban “YA”. Hal ini menunjukkan bahwa hampir semua siswa sangat setuju bahwa penggunaan media *puzzle* gambar membuat siswa merasa senang dan

tidak merasa bosan dan lebih berkonsentrasi di dalam kelas. Selain itu, mereka juga merasa bahwa media puzzle dapat membantu mereka

memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah dan cepat. Hasil Respon siswa dapat disajikan pada Tabel 6 berikut ini.

Tabel 6. Hasil Analisis Angket Respon Siswa

Pernyataan pada Angket	Nilai Rata-Rata	
	Ya	Tidak
P1	100%	
P2	92%	8%
P3	83%	17%
P4	100%	
P5	75%	25%
P6	92%	8%
P7	100%	
P8	83%	17%
P9	100%	
P10	100%	

Berdasarkan hasil analisis dapat diketahui bahwa dalam proses belajar mengajar Guru perlu menciptakan proses belajar mengajar yang baik sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai yaitu salah satunya dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat agar materi pembelajaran bisa tersampaikan dengan baik dan siswa mampu memahami materi yang diajarkan seperti menggunakan media pembelajaran seperti media puzzle gambar yang diimplementasikan dikelas III SD Negeri Simpang Dama Aceh Timur. Penggunaan media puzzle gambar pada kelas III telah terbukti sangat membantu siswa tunagrahita dalam proses belajar mengajar di kelas. Cara menggunakan media puzzle ini dengan menggabungkan kepingan-kepingan menjadi gambar yang utuh, penggunaan media ini dapat melatih konsentrasi siswa dan motorik halus.

Pembelajaran mengenai materi pertumbuhan dan perkembangan hewan memiliki tujuan yang sangat penting yakni membantu siswa memahami makhluk hidup yang ada di sekitar mereka serta perkembangannya makhluk yang ada di sekitarnya dan perkembangan makhluk hingga ciri-ciri makhluk hidup yang sering ditemui di dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, peran guru merupakan salah satu pemain utama yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran seperti yang telah dilakukan di

kelas III dengan menggunakan media puzzle gambar pada materi pertumbuhan dan perkembangan hewan memperoleh hasil yang signifikan.

4. KESIMPULAN

Aktivitas guru terhadap penggunaan media puzzle gambar pada materi pertumbuhan dan perkembangan hewan diperoleh persentase sebesar 90%, sedangkan pada aktivitas siswa diperoleh persentase sebesar 84,5% Sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dan siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Peningkatan konsentrasi siswa pada pretest memperoleh nilai rata-rata 57% tes akhir 91 dan rata-rata uji N-gain 80. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada posttest memperoleh nilai rata-rata 91% dan nilai N-gain 80 memenuhi interval dengan kategori tinggi. Respon siswa terhadap penggunaan media puzzle gambar pada materi perkembangan dan pertumbuhan hewan di kelas III mendapatkan persentase dari indikator angket sebesar 92,5%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa merasa terkesan dengan media puzzle gambar dan merupakan hal yang baru bagi siswa, sehingga media puzzle gambar mendapat respon positif dari siswa.

5. REFERENSI

- Astuti, N. R. W., Fitriani, R., Ashifa, R., Suryani, Z., & Prihantini, P. (2023). Analisis Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26906–26912.
- Fatimah, D. D. S., Tresnawati, D., & Ma'rup, C. S. (2015). Perancangan Game Puzzle Untuk Pembelajaran Menggunakan Metodologi Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 14(2), 281–287. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.14-2.281>
- Khotimah, S. H., Sunaryati, T., & Suhartini, S. (2020). Penerapan Media Gambar Sebagai Upaya dalam Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 676. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.683>
- Ling, G. J., & Omar, I. M. (2022). Kesiediaan Guru Arus Perdana Dan Keberkesanan Program Pendidikan Inklusif Sekolah Jenis Kebangsaan (Cina) Di Ampang, Selangor. *Jurnal Kepimpinan Pendidikan*, 9(1), 44–55.
- Mutiawati, Desita Ria Yusia TB, D. (2022). Pelatihan Deteksi Dini Anak Berkebutuhan Khusus Pada Guru Sekolah Dasar (SD). *Jurnal Studia Insania*, 10(1), 27–44.
- Mutiawati, M., Mailizar, M., Johar, R., & Ramli, M. (2023). Exploration of factors affecting changes in student learning behavior: A systematic literature review. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 12(3), 1315. <https://doi.org/10.11591/ijere.v12i3.24601>
- Mutiawati, M., Syahputra, A., Nelly, N., Yusian, D. R., Lestari, S., Rusyidah, R., & Saudah, S. (2023). Using the Flipped Classroom Model to Prevent Sexual Violence in Special Needs Children. *Journal of Educational Management and Learning*, 1(2), 55–63. <https://doi.org/10.60084/jeml.v1i2.107>
- Palintan, T. A., Nurul Asqia, & Hariska. (2023). Meningkatkan Kemampuan Konsentrasi Anak Melalui Media Puzzle Pada Anak Kelompok B Di Ra Umdil Al-Ihsan Parepare. *Anakta: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 87–92. <https://doi.org/10.35905/anakta.v1i2.4474>
- Quintero, R., Pertuz, L., Mosalvo, J., Amador, E., Portnoy, I., Acuña-Rodríguez, M., & Córdova, A. (2024). Analysis of Self-efficacy and Attitude-mediated Inclusivity in Higher Education: A Case Study on the Colombian North Coast. *Procedia Computer Science*, 231, 539–544. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2023.12.247>
- Rahmawati, E., & Muhroji, M. (2024). Pengaruh Media Puzzle Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Disleksia. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1408–1413. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1103>
- Ririn, R. (2024). *Terapi Bermain Dengan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Daya Ingat Jangka Pendek Anak Tunagrahita (Studi di Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri PKK Sukarame Bandar Lampung)*. UIN RADEN INTAN LAMPUNG.
- Setiawan, E., & Cipta Apsari, N. (2019). Pendidikan Inklusif: Upaya Mewujudkan Kesetaraan Dan Non Diskriminatif Di Bidang Pendidikan Bagi Anak Dengan Disabilitas (ADD). *Sosio Informa*, 5(3). <https://doi.org/10.33007/inf.v5i3.1776>