



DOI: <https://doi.org/10.38035/rrj.v8i1>
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Pengembangan Video Cara Transaksi Anjungan Tunai Mandiri (ATM) untuk Pembelajaran Kecakapan Hidup Peserta Didik Tunagrahita

Aloysia Dian Nimas Prameswari¹, Siti Masitoh², Wagino³

¹Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia, aloyisia.22005@mhs.unesa.ac.id

²Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia, sitimasitoh@unesa.ac.id

³Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia, wagino@unesa.ac.id

Corresponding Author: aloyisia.22005@mhs.unesa.ac.id¹

Abstract: *Students with intellectual disabilities often face challenges in mastering life skills, including the ability to perform basic financial transactions such as checking balances and withdrawing cash. These life skills are crucial for supporting their independence and active participation in daily life. This study aimed to develop an instructional video on Automated Teller Machine (ATM) transactions tailored to the needs of students with intellectual disabilities. The research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, encompassing five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Validation was conducted by subject matter and media experts, followed by practicality tests by teachers and effectiveness tests through pretests and posttests with students. The results demonstrated that the developed video met validity criteria, requiring minor revisions in content but no revisions in media design. Practicality tests indicated that the video was highly user-friendly, engaging, and motivating for students. Effectiveness tests using the Wilcoxon Signed Rank Test showed significant improvement in understanding, with a p-value of 0.005. In conclusion, the video was proven valid, practical, and effective in enhancing the life skills of students with intellectual disabilities, particularly in basic financial skills. This video is expected to serve as an innovative solution to help these students achieve greater independence in their daily lives.*

Keywords: *Instructional Video, Intellectual Disabilities, ATM.*

Abstrak: Peserta didik tunagrahita sering menghadapi tantangan dalam menguasai keterampilan hidup, termasuk kemampuan melakukan transaksi keuangan sederhana seperti cek saldo dan tarik tunai. Kecakapan hidup ini sangat penting untuk mendukung kemandirian dan partisipasi aktif mereka dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video cara transaksi Anjungan Tunai Mandiri (ATM) sebagai sarana pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik tunagrahita. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup lima tahap: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan media, diikuti dengan uji kepraktisan oleh guru, serta uji keefektifan melalui pretest dan posttest pada peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan

bahwa media video yang dikembangkan memenuhi kriteria validitas, dengan revisi kecil pada aspek materi dan tanpa revisi pada desain media. Uji kepraktisan menunjukkan media sangat mudah digunakan, menarik, dan memotivasi peserta didik. Uji keefektifan dengan metode *Wilcoxon Signed Rank Test* menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan, dengan nilai signifikansi 0,005. Kesimpulannya, media video ini terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kecakapan hidup peserta didik tunagrahita, khususnya keterampilan keuangan dasar. Media ini diharapkan dapat menjadi solusi inovatif untuk membantu peserta didik tunagrahita lebih mandiri dalam kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci: Video Pembelajaran, Tunagrahita, ATM.

PENDAHULUAN

Kecakapan hidup mandiri merupakan salah satu aspek esensial dalam pengembangan individu, termasuk bagi peserta didik tunagrahita. Kemampuan ini memungkinkan mereka untuk menjalankan aktivitas sehari-hari tanpa ketergantungan pada orang lain, sehingga berkontribusi terhadap peningkatan kualitas hidup, kemandirian, dan partisipasi sosial mereka (Hallahan et al., 2020; Sari et al., 2024; van Holstein et al., 2021). Peserta didik tunagrahita yang memiliki keterbatasan intelektual memerlukan pendekatan pembelajaran yang spesifik dan sistematis untuk mendukung pengembangan keterampilan tersebut secara efektif (Bertelli et al., 2020; Emerson & Llewellyn, 2021; Yıldız & Cavkaytar, 2020). Salah satu keterampilan penting yang perlu dikuasai adalah kemampuan menggunakan Anjungan Tunai Mandiri (ATM), yang telah menjadi alat transaksi keuangan utama dalam kehidupan masyarakat modern.

Penggunaan ATM memberikan kemudahan dalam melakukan berbagai transaksi seperti penarikan tunai, transfer dana, hingga pembayaran tagihan (Kang & Chang, 2020). Namun, bagi peserta didik tunagrahita, keterbatasan kognitif dan fisik sering kali menjadi hambatan dalam memahami serta mengingat langkah-langkah penggunaan ATM secara benar dan aman (Ghosh & Konguvel, 2022; Puli et al., 2024). Studi pendahuluan di SLB Widya Tama Surabaya menunjukkan bahwa peserta didik tunagrahita kerap mengalami kesulitan saat mengakses ATM, sehingga memerlukan bantuan guru dalam melaksanakan transaksi keuangan. Hal ini menegaskan perlunya pendekatan pembelajaran inovatif yang dapat membantu peserta didik tunagrahita mengembangkan kecakapan hidup mandiri, khususnya dalam penggunaan ATM.

Metode pembelajaran konvensional yang masih banyak digunakan cenderung kurang efektif untuk mengajarkan keterampilan praktis, termasuk penggunaan ATM. Hal ini disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik tunagrahita. Sebagai respons terhadap tantangan tersebut, penggunaan teknologi dalam pendidikan, khususnya media video, menjadi salah satu solusi yang menjanjikan. Video pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk mengamati dan mengulangi proses pembelajaran secara visual, sehingga mereka dapat memahami dan mempraktikkan keterampilan yang diajarkan dengan lebih baik (Park et al., 2018; van Holstein et al., 2021; Yalçın et al., 2023).

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas penggunaan video sebagai media pembelajaran untuk peserta didik dengan kebutuhan khusus. Sebagai contoh, Sukmawati dan Noviati (2021) menemukan bahwa penggunaan video dapat meningkatkan kemampuan toilet training pada anak tunagrahita. Selain itu, Wulandari dan Ratih (2024) menunjukkan bahwa media video tutorial interaktif dapat meningkatkan kompetensi vokasional peserta didik berkebutuhan khusus ringan. Studi lain oleh Zulfah (2021) juga menegaskan bahwa video berbasis web memiliki validitas tinggi sebagai media pembelajaran keterampilan sosial bagi anak tunagrahita. Meski demikian, penelitian terkait penggunaan

video untuk pembelajaran keterampilan transaksi di ATM bagi peserta didik tunagrahita masih terbatas.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas video tutorial transaksi di ATM sebagai media pembelajaran yang inovatif bagi peserta didik tunagrahita ringan. Penelitian ini secara spesifik bertujuan untuk menghasilkan media video yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan peserta didik tunagrahita untuk melakukan transaksi di ATM secara mandiri. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada integrasi media video konkrit dan simulasi interaktif, yang diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran kecakapan hidup mandiri bagi peserta didik tunagrahita.

METODE

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) sebagai kerangka metodologis untuk mengembangkan video tutorial transaksi Anjungan Tunai Mandiri (ATM) yang ditujukan bagi peserta didik tunagrahita. Model ADDIE dipilih karena kemampuannya dalam menyediakan struktur yang sistematis dan terorganisir, memungkinkan setiap tahap pengembangan produk edukatif dilakukan secara berurutan dan terukur (Branch, 2010; Ahlberg, 2019).

Pada tahap Analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan peserta didik tunagrahita melalui observasi, wawancara, dan kajian literatur, serta analisis materi untuk memastikan konten relevan dan mendukung pembelajaran. Tahap Perancangan meliputi penetapan tujuan, penyusunan struktur video yang mudah dipahami, serta pembuatan storyboard dan skenario untuk memastikan setiap langkah transaksi dijelaskan secara visual dan verbal. Tahap Pengembangan melibatkan pembuatan konten video yang mencakup demonstrasi langkah-langkah transaksi ATM, narasi yang jelas, serta desain layout yang menarik. Uji coba awal dilakukan untuk mendapatkan umpan balik sebelum implementasi. Pada tahap Implementasi, video diuji coba di lingkungan nyata dengan peserta didik tunagrahita di Sekolah Luar Biasa (SLB), diikuti dengan observasi dan wawancara untuk mengevaluasi efektivitasnya. Tahap Evaluasi mencakup validasi oleh ahli materi dan media, serta pengujian pengguna melalui pretest dan post-test. Analisis menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan peningkatan kemampuan peserta didik secara signifikan.

Uji coba produk dilakukan melalui tiga tahap utama: uji kelayakan oleh ahli, uji kepraktisan oleh guru praktisi, dan uji efektivitas pada sepuluh peserta didik tunagrahita ringan. Data kuantitatif dan kualitatif dikumpulkan melalui angket, observasi, serta tes pre-test dan post-test. Hasil uji kelayakan dinyatakan layak apabila memperoleh skor minimal 75%, sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan (Riduwan, 2012). Dengan penerapan model ADDIE, penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan video tutorial yang efektif, sesuai dengan kebutuhan peserta didik tunagrahita, serta mampu meningkatkan keterampilan mereka dalam melakukan transaksi ATM secara mandiri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah video tutorial yang menitikberatkan pada kemudahan pemahaman, tampilan visual yang jelas, serta langkah-langkah penggunaan ATM secara sederhana dan kontekstual bagi peserta didik tunagrahita ringan. Proses pengembangan media mencakup pembuatan spesifikasi fisik (format MP4, resolusi Full HD, frame rate 60 fps, durasi singkat, dan kompatibilitas lintas-perangkat) serta spesifikasi isi (adegan cek saldo, tarik tunai, dan penekanan aspek keamanan). Setelah melalui tahapan validasi oleh ahli materi dan ahli media, uji kepraktisan oleh guru praktisi, serta uji keefektifan melalui perbandingan skor pretest–posttest, diperoleh hasil rangkuman seperti tersaji pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pengembangan, Validasi, Kepraktisan, dan Keefektifan Video Tutorial Transaksi ATM

Aspek	Parameter	Hasil/Skor	Keterangan
Spesifikasi Fisik	Format MP4 (Full HD, 60 fps), durasi 4'44", ukuran 1.3 GB, audio bit rate 317 kbps	–	Video kompatibel di berbagai perangkat, kualitas audiovisual optimal.
Spesifikasi Isi	Alur cerita sistematis, menampilkan adegan cek saldo, tarik tunai, dan keamanan ATM	–	Konten sederhana, konkret, dan relevan; mendukung kemandirian peserta didik tunagrahita.
Validasi Ahli Materi	15 butir penilaian	65/75 (86,6%)	Sangat Layak (revisi kecil pada ilustrasi dan penekanan aspek keamanan).
Validasi Ahli Media	15 butir penilaian	75/75 (100%)	Sangat Layak (tampilan visual, audio, durasi, dan desain media sesuai kebutuhan peserta didik).
Kepraktisan (Guru Praktisi)	10 butir penilaian	50/50 (100%)	Sangat Layak (mudah digunakan, menarik perhatian, dan mendorong interaksi belajar).
Keefektifan (Pretest vs. Posttest)	Rata-rata Pretest: 50,7 Rata-rata Posttest: 87,6 Wilcoxon Signed Ranks Test	$p = 0,005 < 0,05$	Terjadi peningkatan signifikan; media efektif meningkatkan kemampuan transaksi bagi peserta didik tunagrahita.

Berdasarkan Tabel 1, dapat disimpulkan bahwa video tutorial transaksi ATM yang dikembangkan memenuhi kriteria layak dan praktis, serta efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik tunagrahita ringan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan sejumlah kajian yang menekankan pentingnya media berbasis video untuk meningkatkan keterampilan hidup peserta didik berkebutuhan khusus. *Wulandari & Ratih* (2024) menemukan bahwa video tutorial interaktif meningkatkan kompetensi vokasional anak berkebutuhan khusus ringan, sementara *Zulfa & Najicha* (2022) menunjukkan efektivitas video berbasis web untuk pembelajaran keterampilan sosial anak tunagrahita. Kesesuaian spesifikasi fisik dan konten kontekstual dalam penelitian ini juga relevan dengan temuan *Sukmawati & Noviati* (2021), yang mencatat peningkatan signifikan pada anak tunagrahita saat mempelajari keterampilan baru melalui media video.

Lebih lanjut, pemilihan durasi yang relatif singkat (± 4 menit 44 detik) namun mencakup materi komprehensif dipandang penting untuk mempertahankan fokus peserta didik (Park, Bouck, & Duenas). Durasi yang terlalu panjang berpotensi menurunkan atensi peserta didik tunagrahita, sedangkan terlalu singkat mungkin tidak mencukupi untuk menyampaikan langkah-langkah detail. Dengan demikian, spesifikasi fisik video—mulai dari resolusi, frame rate, hingga durasi—dikembangkan secara optimal demi tercapainya efektivitas pembelajaran (Kellems et al., 2020).

Kevalidan Media, Validasi oleh ahli materi (86,6%) dan ahli media (100%) menunjukkan bahwa video memuat konten relevan, bahasa sederhana, serta desain visual yang menarik. Aspek ini penting bagi pembelajaran keterampilan hidup peserta didik tunagrahita (Hallahan et al., 2020; Yalçın et al., 2023). Rekomendasi perbaikan kecil, seperti penekanan keamanan saat menggunakan ATM, menguatkan pentingnya memadukan faktor kontekstual dan keselamatan dalam setiap adegan (Constantika, Dewi, & Wardani, 2022).

Penggunaan adegan naratif sehari-hari, seperti memeriksa dompet kosong dan memasukkan kartu ATM, memfasilitasi pendekatan yang konkret—dikenal efektif untuk peserta didik tunagrahita (Ioanna, 2020). Hal ini pun sesuai dengan temuan *Diken & Ünlü* (2022), yang menyatakan bahwa media digital interaktif dengan animasi atau visualisasi nyata

memungkinkan siswa menerapkan konsep secara lebih mudah dan mendorong generalisasi keterampilan.

Kepraktisan Media, Hasil validasi praktisi (100%) menegaskan bahwa media video mudah digunakan di berbagai perangkat, baik di sekolah maupun di rumah. Menurut *Puli et al.* (2024), fleksibilitas media dalam berbagai platform berkontribusi pada kelancaran proses pembelajaran, terlebih bagi peserta didik yang memerlukan dukungan visual. Selain itu, kejelasan gambar dan narasi yang sederhana memungkinkan guru memanfaatkan video ini sebagai sarana interaktif untuk menjelaskan prosedur keuangan mendasar (Zulfa & Najicha, 2022).

Video ini juga memicu antusiasme belajar peserta didik tunagrahita, sebagaimana diungkapkan *Fiati & Kurniati* (2023), bahwa tutorial animasi atau video mendorong kemandirian dan motivasi peserta didik berkebutuhan khusus dalam menguasai keterampilan baru. Keterlibatan aktif peserta didik saat menonton video menimbulkan rasa ingin tahu dan kemauan untuk mempraktikkan langkah-langkah transaksi di ATM (Alhuzimi, 2022).

Keefektifan Media, Peningkatan signifikan dari skor pretest (50,7) ke posttest (87,6) dengan p -value 0,005 (Wilcoxon Signed Ranks Test) membuktikan efektivitas media ini dalam meningkatkan kemampuan transaksi ATM peserta didik tunagrahita. *Wulandari & Ratih* (2024) juga melaporkan hasil serupa, di mana penggunaan video tutorial interaktif meningkatkan kompetensi vokasional secara bermakna. Sementara itu, *Sukmawati & Novianti* (2021) menegaskan bahwa video pembelajaran berbasis konteks nyata mendorong peningkatan keterampilan fungsional peserta didik tunagrahita.

Temuan ini didukung oleh *Yalçın et al.* (2023), yang mendapati bahwa video animasi efektif dalam mengajarkan keterampilan kehidupan sehari-hari, dan *Diken & Ünlü* (2022), yang membuktikan bahwa aplikasi digital berbasis animasi dapat meningkatkan keterampilan dan mempertahankan konsep yang dipelajari. Komponen visual dan audio yang jelas juga memfasilitasi peserta didik tunagrahita dalam mempelajari prosedur secara bertahap (Kellems et al., 2020; Park, Bouck, & Duenas), termasuk menjaga keamanan PIN dan memeriksa jumlah uang yang diambil.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai studi terdahulu yang menegaskan bahwa media berbasis video amat efektif dalam meningkatkan keterampilan praktis dan kemandirian peserta didik berkebutuhan khusus (Constantika et al., 2022; *Fiati & Kurniati*, 2023). Media ini tidak hanya memberikan pemahaman konsep, tetapi juga memotivasi peserta didik untuk menerapkan keterampilan yang dipelajari di lingkungan nyata. *Diken & Ünlü* (2022) dan *Wulandari & Ratih* (2024) sepakat bahwa pembelajaran berbasis video turut berdampak positif terhadap rasa percaya diri serta kemampuan adaptasi sosial peserta didik.

Dari perspektif pendidikan inklusif, penggunaan video tutorial transaksi ATM dapat membantu peserta didik tunagrahita untuk berpartisipasi lebih luas dalam aktivitas sosioekonomi. Materi pembelajaran yang disampaikan secara visual, step-by-step, dan sarat konteks memudahkan mereka memahami fungsi ATM sebagai alat transaksi keuangan. Dengan kata lain, media ini menguatkan tujuan pendidikan vokasional yang menitikberatkan pada kemandirian dan keikutsertaan peserta didik dalam masyarakat (Zulfa & Najicha, 2022; *Yalçın et al.*, 2023).

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa video tutorial transaksi ATM yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif bagi peserta didik tunagrahita ringan. Hasil validasi ahli dan uji praktisi menegaskan kelayakan konten serta kemudahan penggunaan media, sedangkan uji keefektifan membuktikan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan yang signifikan. Kajian ini sejalan dengan penelitian lain (*Sukmawati & Novianti*, 2021; *Wulandari & Ratih*, 2024; *Diken & Ünlü*, 2022; *Yalçın et al.*, 2023) yang menekankan manfaat media berbasis video dalam mengembangkan keterampilan dasar dan vokasional peserta didik berkebutuhan khusus. Media serupa direkomendasikan untuk

diterapkan secara luas dalam berbagai konteks pembelajaran keterampilan hidup, guna meningkatkan kemandirian, partisipasi sosial, dan inklusivitas pendidikan.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media video pembelajaran berdurasi 4 menit 44 detik yang menunjukkan langkah-langkah transaksi keuangan di mesin ATM, termasuk cek saldo dan tarik tunai. Video ini telah divalidasi oleh ahli materi dan media, menunjukkan kelayakan dengan revisi kecil pada aspek materi. Uji kepraktisan menegaskan bahwa video ini sangat praktis dan menarik bagi peserta didik tunagrahita. Keefektifan media terbukti dari peningkatan signifikan nilai pretest dan posttest peserta didik, menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan transaksi keuangan. Disarankan agar pendidik menggunakan video ini dalam pembelajaran kecakapan hidup, disertai simulasi langsung di mesin ATM untuk hasil yang lebih optimal. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi dampak jangka panjang penggunaan media ini serta mengembangkan teknologi pembelajaran yang lebih interaktif.

REFERENSI

- Alhuzimi, T. (2022). Efficacy of Video cara transaksi anjungan tunai mandiri Modelling (VM) in Developing Social Skills in Children with Autism Spectrum Disorder (ASD) at School in Saudi Arabia. *International Journal of Disability, Development and Education*, 69(2), 550–564. <https://doi.org/10.1080/1034912X.2020.1716962>
- Bertelli, M. O., Del Furia, C., Bonadiman, M., Rondini, E., Banks, R., & Lassi, S. (2020). The Relationship Between Spiritual Life and Quality of Life in People with Intellectual Disability and/or Low-Functioning Autism Spectrum Disorders. *Journal of Religion and Health*, 59(4), 1996–2018. <https://doi.org/10.1007/s10943-019-00891-x>
- Branch, R. (2010). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Boston, MA: Springer.
- Emerson, E., & Llewellyn, G. (2021). Identifying children at risk of intellectual disability in UNICEF's multiple indicator cluster surveys: Cross-sectional survey. *Disability and Health Journal*, 14(1), 100986. <https://doi.org/10.1016/j.dhjo.2020.100986>
- Ghosh, A., & Konguvel, E. (2022). ATM Services on EMU8086 for the Technologically Impaired People. *2022 International Conference on Computer Communication and Informatics (ICCCI)*, 1–7. <https://doi.org/10.1109/ICCCI54379.2022.9740885>
- Hallahan, D. P., Pullen, P. C., Kauffman, J. M., & Badar, J. (2020). *Exceptional Learners*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190264093.013.926>
- Ioanna, D. (2020). Independent living of individuals with intellectual disability: a combined study of the opinions of parents, educational staff, and individuals with intellectual disability in Greece. *International Journal of Developmental Disabilities*, 66(2), 153–159. <https://doi.org/10.1080/20473869.2018.1541560>
- Kang, Y.-S., & Chang, Y.-J. (2020). Using an augmented reality game to teach three junior high school students with intellectual disabilities to improve ATM use. *Journal of Applied Research in Intellectual Disabilities*, 33(3), 409–419. <https://doi.org/10.1111/jar.12683>
- Kellems, R. O., Cacciatore, G., Hansen, B. D., Sabey, C. V., Bussey, H. C., & Morris, J. R. (2020). Effectiveness of Video cara transaksi anjungan tunai mandiri Prompting Delivered via Augmented Reality for Teaching Transition-Related Math Skills to Adults With Intellectual Disabilities. *Journal of Special Education Technology*, 36(4), 258–270. <https://doi.org/10.1177/0162643420916879>
- Park, J., Bouck, E. C., & Duenas, A. (2018). Using Video cara transaksi anjungan tunai mandiri to Teach Social Skills for Employment to Youth With Intellectual Disability. *Career Development and Transition for Exceptional Individuals*, 43(1), 40–52. <https://doi.org/10.1177/2165143418810671>

- Puli, L., Layton, N., Bell, D., & Shahriar, A. Z. (2024). Financial inclusion for people with disability: a scoping review. *Global Health Action*, 17(1), 2342634. <https://doi.org/10.1080/16549716.2024.2342634>
- Riduwan. (2012). *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sari, N. P. M. K., Hardika, I. R., & Dewi, N. N. A. I. (2024). Gambaran Kemandirian Activity of Daily Living Pada Anak Tunagrahita Ringan Ditinjau dari Pola Asuh Orang Tua. *JURNAL KESEHATAN, SAINS, DAN TEKNOLOGI (JAKASAKTI)*, 3(1). <https://jurnal.undhirabali.ac.id/index.php/jakasakti/article/view/2953>
- Sukmawati, I., & Noviati, E. (2021). Pengembangan media pembelajaran melalui video cara transaksi anjungan tunai mandiri dalam peningkatan kemampuan toilet training pada anak tunagrahita. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 5(1), 89–95. <https://doi.org/10.31539/jks.v5i1.2626>
- van Holstein, E., Wiesel, I., Bigby, C., & Gleeson, B. (2021). People with intellectual disability and the digitization of services. *Geoforum*, 119, 133–142. <https://doi.org/10.1016/j.geoforum.2020.12.022>
- Wulandari, A., & Ratih. (2024). Pengembangan media video cara transaksi anjungan tunai mandiri tutorial interaktif dalam pembelajaran vokasi anak berkebutuhan khusus tunagrahita ringan. *International Journal of Technology Vocational Education and Training*, 4(2), 59–64. <https://doi.org/10.46643/ijtv.v4i2.125>
- Yalçın, G., Kocaöz, O. E., & Arslantas, T. K. (2023). Effectiveness of animation-based video cara transaksi anjungan tunai mandiri on daily living skills teaching to individuals with intellectual disabilities. *Education and Information Technologies*, 28(12), 16233–16254. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11863-w>
- Yıldız, G., & Cavkaytar, A. (2020). Independent Living Needs of Young Adults with Intellectual Disabilities. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 11(2), 193–217. <https://doi.org/10.17569/tojq.671287>