

## Meningkatkan Motorik Halus Melalui Lego Dasar bagi Anak Tunagrahita

*Mutia<sup>1</sup>, Mega Iswari<sup>2</sup>*

<sup>1</sup>Universitas Negeri Padang, Padang

<sup>2</sup>Universitas Negeri Padang, Padang

### KATA KUNCI

Lego dasar, motorik halus, tunagrahita ringan

### KORESPONDEN

Email:

[mutiaa0197@gmail.com](mailto:mutiaa0197@gmail.com)

[Mega\\_biran@fip.unp.ac.id](mailto:Mega_biran@fip.unp.ac.id)

### A B S T R A K

*Penelitian ini dilatarbelakangi tentang seorang anak tunagrahita ringan yang mengalami kesulitan pada motorik halus seperti meremas kertas, menempel, menggunting, menggambar. Ketika peneliti melakukan pengamatan pada saat pembelajaran keterampilan dimana anak mewarnai gambar hingga keluar garis dan tidak rapi. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan bahwa lego dapat meningkatkan motorik halus anak tunagrahita ringan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan penelitian subjek tunggal/Single Subject Research (SSR) dengan desain A-B-A. Mengukur dan mengumpulkan data pada kondisi baseline (A1), memberikan intervensi (B) dengan menggunakan lego, dan kondisi baseline (A2). Teknik analisis data menggunakan analisis visual grafik. Pengukuran variabel dengan menggunakan persentase dari jumlah item instrumen. Hasil penelitian menunjukkan terjadinya peningkatan motorik halus secara positif, dimana pada kondisi baseline (A1) dan intervensi (B) Overlap adalah 0 % dan pada kondisi baseline (A2) dan intervensi (B) Overlap adalah 50 %. Semakin kecil persentase Overlap, maka semakin baik pengaruh intervensi yang dilakukan terhadap perubahan tingkah laku. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa lego dapat meningkatkan motorik halus anak tunagrahita ringan.*

### PENDAHULUAN

Anak tunagrahita merupakan mereka yang mengalami hambatan pada kemampuan intelektualnya yang rendah, intelegensi anak tunagrahita ringan berada dibawah rata-rata sehingga kesulitan dalam berkomunikasi, bidang akademik dan sosial (Susanti & Iswari, 2013). Tunagrahita ringan merupakan seseorang yang mengalami kemampuan intelektualnya dibawah rata-rata, kisaran antara 68-78 diantara 1.000 orang yang mengalami keterbelakangan mental dan umumnya disebut dengan debil/mampu didik (Iswari, 2008). Keterbatasan anak dalam kemampuan akademiknya yang rendah akan menyebabkan sulit

pada bidang akademik ataupun aktivitas sehari-hari dan juga motorik halus, untuk itu lego dasar salah satu mainan yang terbuat dari plastik yang memiliki warna bermacam-macam yang bisa dibongkar dan pasang sesuai keinginan yang dibuat, dan anak juga bisa mengenal warna sambil bermain membuat bangunan atau benda yang lain sesuai dengan keinginan (Setyani, 2017).

Motorik halus adalah gerakan otot-otot kecil yang menggunakan koordinasi mata tangan sebagai salah satu penunjang untuk melakukan kegiatan sehari-hari (Julianti & Fatmawati, 2018). Meningkatkan motorik halus anak tunagrahita ringan dengan menggunakan lego. Lego adalah sebuah permainan bongkar dan pasang yang berasal dari Denmark yang telah berusia lebih dari setengah abad, lego berbentuk balok-balok plastik berwarna-warni yang berukuran mini dan dapat disusun menjadi beragam bentuk seperti mobil, rumah, pesawat terbang, ataupun robot tergantung pada imajinasi dan kreativitas anak (Soebachman, 2012).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilaksanakan pada tanggal 17, 18 dan 19 Oktober di SLB YPPLB Padang anak mengalami permasalahan dengan motorik halus, penulis mengamati anak saat belajar dikelas, pada saat itu anak sedang mengikuti proses belajar mengajar keterampilan pada saat itu anak sedang mewarnai gambar. Kemudian penulis melakukan asesmen keterampilan motorik halus terhadap anak, hasil asesmen kemampuan motorik halus yang telah dilakukan sebagai berikut: ada 10 item kemampuan motorik halus, dari 10 item tersebut ada 2 item anak bisa melakukannya yaitu meremas tisu, dan merobek kertas ukuran besar. Selanjutnya 8 item lagi anak belum mampu melakukannya dengan baik dan benar diantaranya anak belum mampu memegang pensil dengan baik, meremas kertas, merobek kertas ukuran kecil, melipat kertas, menempel kertas sesuai bentuknya, menggunting kertas tanpa pola, menggunting kertas dengan berpola.

Berdasarkan hasil asesmen yang dilakukan kepada anak maka dari itu penulis menyimpulkan anak tersebut mengalami hambatan untuk melakukan aktivitas motorik halus seperti mengikat tali sepatu, menarik resleting, menulis. Jika hal tersebut tetap dibiarkan maka anak akan terus mengalami hambatan motorik halus sehingga kedepannya akan kesulitan melakukan aktivitas sehari-hari dan kemandirian dirumah. Penulis akan melakukan latihan motorik halus dengan menggunakan lego yaitu dengan menggenggam lego, menyusun lego, melepas atau bongkar lego dan membuat bermacam bentuk yang diinginkan anak.

## **METODE**

Metode penelitian menggunakan penelitian eksperimen *Single Subject Research* (SSR). Penelitian dilaksanakan di SLB YPPLB Padang kelas II C, berjenis kelamin laki-laki. Untuk mengetahui seberapa besarnya pengaruh dari suatu perlakuan yang diberikan kepada subjek yang dilakukan secara berulang-ulang, maka penelitian menggunakan desain A-B-A yang memiliki kelebihan diantaranya adanya penguatan bukti bahwa perlakuan yang diberikan kepada target menimbulkan perubahan ke yang lebih baik. Desain baseline akan diulang sebanyak dua kali. Pada desain ini akan menunjukkan hubungan sebab akibat antara variabel X dan variabel Y (Sunanto, Takeuchi, & Nakata, 2006). Kondisi baseline yaitu kondisi dimana pengukuran perilaku sasaran dilakukan dalam keadaan apa adanya sebelum

diberikan intervensi kemudian kondisi intervensi yaitu kondisi suatu intervensi telah diberikan dan perilaku diukur dibawah kondisi tersebut (Sunanto, 2005).

Kondisi baseline (A1) adalah motorik halus anak sebelum diberikan perlakuan atau intervensi dengan menggunakan lego, setelah data stabil dilanjutkan kepada intervensi (B) dengan memberikan perlakuan menggunakan lego, setelah data stabil dilanjutkan kepada baseline (A2). Pada kondisi baseline (A2) melihat kemampuan motorik halus anak setelah tidak diberikan lagi perlakuan/intervensi dengan menggunakan lego. Variabel merupakan istilah dasar didalam penelitian eksperimen termasuk juga penelitian subjek tunggal (Sunanto, 2005). Penelitian ini ada dua variabel yang pertama variabel bebas dan yang kedua variabel terikat, yang menjadi variabel terikat adalah motorik halus sedangkan variabel bebasnya lego.

Penelitian SSR merupakan penelitian dengan subjek tunggal dan prosedur penelitian menggunakan desain eksperimen untuk melihat pengaruh dari perlakuan terhadap tingkah laku, pertama analisis dalam kondisi, analisis dalam kondisi merupakan perubahan yang terjadi dalam satu kondisi. Analisis dalam penelitian ini adalah data grafik masing-masing kondisi, dengan langkah-langkah sebagai berikut yaitu, menentukan panjang kondisi, menentukan estimasi kecendrungan arah, menentukan kecendrungan kestabilan, menentukan jejak data, menentukan level perubahan. Kedua, analisis antar kondisi, (Sunanto, 2005) analisis antar kondisi merupakan data yang stabil harus mendahului kondisi yang akan dianalisis, jika data tidak stabil maka akan mengalami kesulitan untuk mengintrepetasi. Ada beberapa komponen dalam analisis antar kondisi yaitu menentukan banyak variabel yang berubah, menemukan perubahan kecendrungan arah, menemukan perubahan kecendrungan stabilitas, menentukan level perubahan, menentukan persentase overlap data pada kondisi baseline dan intervensi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes perbuatan. Tes perbuatan digunakan untuk melihat kemampuan motorik halus anak. Kemudian hasil dari penelitian dimasukkan kedalam format pengumpulan data dengan teknik pengumpulan data dan persentase. Format pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian pada kedua kondisi baseline dan intervensi. Alat ukur yang digunakan persentase yang menunjukkan jumlah terjadinya suatu perilaku dibanding dengan keseluruhan kemungkinan terjadinya suatu perilaku tersebut dikalikan 100 %.

## **PEMBAHASAN DAN HASIL**

### **A. Hasil**

Penelitian dilakukan selama 16 kali pengamatan, dimulai dari tanggal 11 November sampai 3 Desember 2019. Data yang diperoleh selama pengamatan pada kondisi baseline (A1) selama empat kali pengamatan dengan memberikan tes perbuatan kepada anak dengan 10 item tentang motorik halus, dimana pada pertemuan pertama anak hanya bisa melakukan dua item yaitu meremas tisu dan merobek kertas dengan ukuran besar, pertemuan dua sampai keempat anak bisa melakukan 3 item yaitu meremas tisu, merobek kertas ukuran besar, merobek kertas ukuran kecil, dimana skor yang diperoleh dari pertemuan pertama hingga keempat adalah 20%, 30%, 30%, 30%. Data

yang didapat sudah stabil pada pertemuan kedua hingga keempat. Kondisi baseline (A1) didapat mean level 27,5%, batas atas 29,75, batas bawah 25,25%. Data dianalisis dengan analisis antar kondisi pada baseline (A1) dimana panjang kondisinya empat, estimasi kecenderungan arah dengan hasil 30%, kecenderungan stabilitasnya 0% (tidak stabil), level stabilitas dan tentangnya tidak stabil, dan level perubahannya 10%. Kemudian pada analisis antar kondisi jumlah variabel yang diubah adalah satu variabel yaitu lego. Kecenderungan arah pada baseline (A1) hasilnya 30%, kecenderungan stabilitas tidak stabil, level perubahan pada kondisi A1/B kemampuan motorik halus nya 0%, dan persentase overlap A1/B 0%.

Data yang diperoleh selama pengamatan pada kondisi intervensi (B) selama delapan kali pengamatan dengan memberikan tes perbuatan kepada anak dengan 10 item tentang motorik halus dengan menggunakan lego, pada pertemuan pertama intervensi anak mampu melakukan dengan bantuan guru yaitu delapan item diantaranya menggenggam tiga kepingan lego dengan tangan kanan, menyusun lego bentuk kecil, menyusun lego bentuk sedang/menengah, menyusun lego bentuk panjang, menyusun lego bentuk lingkaran, menyusun lego dari yang panjang ke yang kecil, menyusun lego sesuai warna, melepas lego. Pertemuan kedua dan ketiga anak bisa melakukan satu item yaitu melepas lego. Pertemuan keempat anak bisa melakukan dua item yaitu menyusun lego sesuai warna, dan melepas lego. Pertemuan kelima anak bisa melakukan lima item yaitu menyusun lego bentuk kecil, menyusun lego bentuk panjang, menyusun lego dari yang panjang ke yang kecil, menyusun lego sesuai warna, melepas lego. Pertemuan keenam sampai pertemuan ke delapan anak bisa melakukan tujuh item diantaranya menggenggam tiga kepingan lego dengan tangan kanan, menyusun lego bentuk kecil, menyusun lego bentuk panjang, menyusun lego bentuk lingkaran, menyusun lego dari yang panjang ke yang kecil, menyusun lego sesuai warna, melepas lego, dimana skor yang diperoleh dari pertemuan pertama hingga pertemuan kedelapan adalah 40%, 45%, 45%, 50%, 70%, 80%, 80%, 80%. Data yang didapat sudah stabil pada pertemuan enam hingga pertemuan delapan. Kondisi intervensi (B) didapat mean level 61,25%, batas atas 67,25%, batas bawah 55,25%. Data dianalisis dengan analisis antar kondisi pada kondisi intervensi (B) dimana panjang kondisinya delapan, kecenderungan stabilitas 0 (tidak stabil), level stabilitas dan rentang tidak stabil, dan level perubahan 40%.

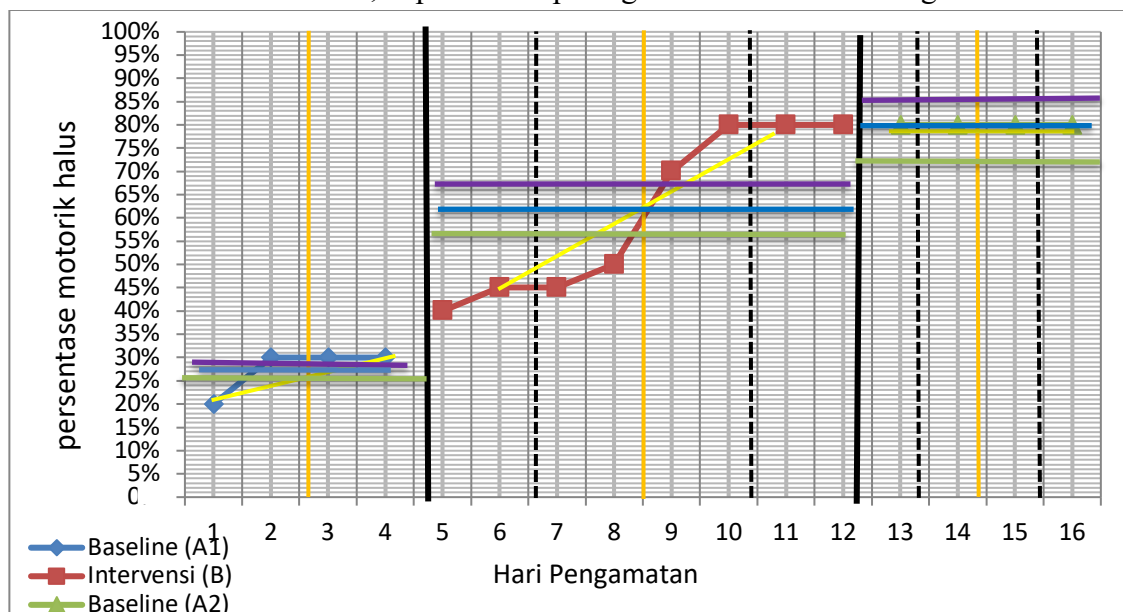
Pengamatan pada kondisi baseline (A2) dilakukan selama empat kali pengamatan dengan memberikan tes perbuatan dengan 10 item tentang motorik halus, dimana hari pertama hingga keempat sama, dimana anak bisa melakukan delapan item diantaranya memegang pensil, meremas tisu, meremas kertas, merobek kertas ukuran besar, merobek kertas ukuran kecil, merobek kertas mengikuti lipatan kertas, melipat, menggantung tanpa pola. Skor yang diperoleh yaitu 80%. Data yang didapat stabil dari hari pertama hingga hari keempat, maka peneliti menghentikan pengamatan. Kondisi baseline (A2) didapat mean level 80%, batas atas 86%, batas bawah 74%. Data dianalisis dengan analisis antar kondisi pada baseline (A2) dimana panjang kondisinya empat, estimasi kecenderungan arah stabil, jejak data stabil, level stabilitas dan rentang stabil, dan level perubahan stabil. Kemudian pada analisis antar kondisi perubahan kecenderungan arah

dan efeknya stabil, perubahan kecenderungan stabilitas stabil, perubahan level B/A2 50, persentase overlape B/A2 50%.

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan mulai kondisi baseline (A1), intervensi (B), dan baseline (A2) mengalami peningkatan dimana hasil yang didapat pada baseline (A1) 20%, 30%, 30%, 30%, pada kondisi intervensi (B) 40%, 45%, 45%, 50%, 70%, 80%, 80%, 80% dan kondisi baseline (A2) 80%, 80%, 80%, 80%, dimana hasil yang didapat dari sebelum hingga setelah diberikan perlakuan atau intervensi meningkat dengan menggunakan lego. Pada analisis dalam kondisi didapat hasil pada baseline (A1) dimana panjang kondisinya empat, intervensi (B) delapan, dan baseline (A2) empat. Pada kecenderungan stabilitas didapat pada kondisi baseline (A1) 0% (tidak stabil), pada kondisi intervensi 0% (tidak stabil), dan pada kondisi baseline (A2) 100% (stabil).

Pada analisis antar kondisi didapat hasil bahwa pada kondisi baseline (A1) kecenderungan stabilitas tidak stabil, pada kondisi intervensi tidak stabil, dan pada baseline (A2) kecendrungan stabilitasnya stabil. Persentase overlape B/A1 0%, dan overlape B/A2 50%. Berdasarkan data tersebut dimana motorik halus anak dapat meningkat dengan menggunakan lego.

Perbandingan kondisi pada baseline (A1) dengan intervensi dan baseline (A2) setelah intervensi dihentikan, dapat dilihat pada grafik dibawah ini sebagai berikut:



**Grafik 1.** Kecenderungan Stabilitas Data Kemampuan Motorik Halus

**Keterangan:**

- : batas atas
- : mean level
- : batas bawah

## B. Pembahasan

Metode dalam penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen bentuk Single Subject Research (SSR) mengetahui seberapa besar pengaruh dari perlakuan yang diberikan kepada subjek yang dilaksanakan secara berulang-ulang dengan waktu tertentu (Sunanto et al., 2006). Kondisi baseline (A1) peneliti mengamati kemampuan motorik halus anak yang dilakukan selama empat kali pengamatan dengan 10 item motorik halus diantaranya memegang pensil, meremas tisu, meremas kertas, merobek kertas ukuran besar, merobek kertas ukuran kecil, merobek kertas mengikuti lipatan kertas, melipat, menempel, menggunting tanpa pola, menggunting dengan pola. Pertemuan pertama anak hanya bisa melakukan dua item yaitu meremas tisu, dan merobek kertas ukuran besar dengan persentase 20 %, pada pertemuan dua sampai empat kemampuan anak sama, dimana anak bisa melakukan tiga item yaitu meremas tisu, merobek kertas ukuran besar, merobek kertas ukuran kecil dengan persentase 30 %. Setelah data stabil pada pertemuan dua sampai empat peneliti melanjutkan pada kondisi intervensi (B).

Kondisi intervensi (B) diberikan menggunakan lego, lego merupakan permainan balok yang terbuat dari plastik kecil yang terkenal didunia dikalangan anak-anak maupun remaja baik laki-laki maupun perempuan, lego bisa disusun menjadi bentuk apa saja sesuai keinginan yang akan dibuat seperti mobil, kereta api, bangunan, kota, patung, dan lain sebagainya, dengan bermain lego dapat meningkatkan kreativitas anak, membutuhkan imajinasi, dan daya pikir bagi yang memainkannya (Kartini & Susilawati, 2018). Lego memiliki manfaat diantaranya terdapat beberapa macam warna, bentuk, ukuran, dapat melatih koordinasi mata dan tangan, menggenggam dan membuka pasang lego dapat meningkatkan motorik halus anak, meningkatkan jiwa seni, meningkatkan imajinasi dan kreativitas anak (Setyantara, Indriani, & Mulyono, 2018). Pada kondisi intervensi dilakukan sebanyak delapan kali pengamatan dengan 10 item motorik halus menggunakan lego diantaranya menggenggam tiga kepingan lego dengan tangan kanan, menggenggam tiga kepingan lego dengan tangan kiri, menyusun lego bentuk kecil, menyusun lego bentuk sedang/menengah, menyusun lego bentuk panjang, menyusun lego sesuai warna, melepas lego bentuk lingkaran, melepas lego. Pertemuan pertama anak bisa melakukannya dengan bantuan guru diantaranya menggenggam tiga kepingan lego dengan tangan kanan, menyusun lego bentuk kecil, menyusun lego bentuk sedang/menengah, menyusun lego bentuk panjang, menyusun lego bentuk lingkaran, menyusun lego bentuk panjang ke yang kecil, menyusun lego sesuai warna, dan anak tidak bisa melakukan pada item menggenggam tiga kepingan lego dengan tangan kiri, melepas lego bentuk lingkaran. Pada pertemuan kedua dan ketiga hasilnya sama yaitu anak bisa melakukannya sendiri diantaranya menggenggam tiga kepingan lego dengan tangan kanan, menyusun lego bentuk kecil, menyusun lego bentuk sedang/menengah, menyusun lego bentuk panjang, menyusun lego bentuk lingkaran, menyusun lego dari yang panjang ke yang kecil, menyusun lego sesuai warna, dan anak tidak bisa melakukannya sendiri pada item menggenggam tiga kepingan lego dengan tangan kiri, melepas lego bentuk lingkaran, dan anak tidak bisa melakukan pada item menggenggam tiga kepingan lego dengan tangan kiri, melepas lego bentuk lingkaran. Pada pertemuan

kelima anak bisa melakukannya pada item menggenggam tiga kepingan lego dengan tangan kanan, menyusun lego bentuk lingkaran, menyusun lego dari yang panjang ke yang kecil, menyusun lego sesuai warna, dan tidak bisa pada item melepas lego bentuk lingkaran. Pada pertemuan enam hingga kedelapan hasilnya sama anak dapat melakukannya sendiri pada item menggenggam tiga kepingan lego dengan tangan kanan, menyusun lego bentuk kecil, menyusun lego bentuk panjang, menyusun lego bentuk lingkaran, menyusun lego dari yang panjang ke yang kecil, menyusun lego sesuai warna, melepas lego, dan anak bisa melakukan dengan bantuan peneliti pada item menggenggam tiga kepingan lego dengan tangan kiri, menyusun lego bentuk sedang, dan anak tidak bisa melakukannya pada item melepas lego bentuk lingkaran.

Pada kondisi baseline (A2) pengamatan dilakukan selama empat kali pengamatan dimana dari pertemuan pertama hingga keempat hasilnya sama, anak bisa melakukan pada item memegang pensil, meremas tisu, meremas kertas, merobek kertas ukuran kecil, merobek kertas ukuran besar, merobek kertas mengikuti lipatan kertas, melipat, menggantung tanpa pola, dan anak tidak bisa melakukan pada item menempel, menggantung dengan pola. Berdasarkan analisis data, dijelaskan bahwa kemampuan motorik halus anak sebelum diberikan intervensi menggunakan lego masih rendah, tetapi setelah diberikan intervensi menggunakan lego, persentase motorik halus anak meningkat dan setelah diberikan perlakuan dengan lego dihentikan, persentase kemampuan anak dalam motorik halus dengan hasil yang stabil, hal ini menunjukkan bahwa lego dapat meningkatkan motorik halus anak tunagrahita ringan.

Kemudian dari hasil analisis antar kondisi dapat dilihat bahwa kecenderungan arah meningkat pada intervensi (B), dan hasil yang stabil pada baseline (A2). Stabilitas yang diperoleh pada kondisi baseline (A1) yaitu 20-30 kondisi intervensi (B) adalah 40-80 dengan level perubahan persentase motorik halus meningkat, stabilitas kecenderungan datanya stabil, sedangkan stabilitas data yang diperoleh kondisi baseline (A2) adalah 80-80 level perubahan persentase motorik halus yang stabil.

## **KESIMPULAN**

Kesimpulan dari hasil penelitian adalah dimana motorik halus anak tunagrahita ringan dapat ditingkatkan dengan menggunakan lego. Lego dapat digunakan dalam pembelajaran khususnya untuk dapat melatih motorik halus pada anak. Peningkatan motorik halus dapat dilihat pada kondisi baseline (A1) peneliti mengamati sebanyak empat kali dimana persentase kemampuan anak dari hari pertama ke hari keempat adalah 20%, 30%, 30%, 30%. Karena data pada kondisi baseline (A1) sudah stabil dari hari kedua hingga keempat, maka peneliti melanjutkan pada kondisi intervensi (B). Pada kondisi intervensi (B) dilakukan delapan kali pengamatan dimana hari pertama persentase kemampuan anak pada kondisi intervensi (B) adalah 40 %, 45 %, 45 %, 50 %, 70 %, 80 %, 80 %, 80%, dimana pengamatan keenam sampai kedelapan kemampuan anak sama yaitu 80 %. Karena kemampuan anak sudah stabil pada hari keenam sampai hari kedelapan, peneliti melanjutkan pada kondisi baseline (A2), dilakukan sebanyak empat kali pengamatan, hasil yang didapat stabil, dimana kemampuan anak dihari pertama hingga hari keempat adalah 80 %, sehingga jumlah seluruh kondisi

adalah 16 kali pengamatan. Hasil penelitian menunjukkan terjadinya peningkatan pada motorik halus secara positif, dimana kondisi baseline (A1) dan intervensi (B) persentase overlapnya adalah 0 % pada kondisi baseline (A2) dan intervensi (B) persentase overlapnya adalah 50%. Berdasarkan hasil yang didapat menunjukkan bahwa lego dasar dapat meningkatkan motorik halus pada anak tunagrahita ringan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Iswari, M. (2008). *Kecakapan Hidup bagi Anak Berkebutuhan Khusus*. Padang: UNP Press.
- Julianti, E., & Fatmawati. (2018). Keterampilan shibori untuk meningkatkan kemampuan motorik halus bagi anak autisme. *Jurnal Pendidikan Khusus*.
- Kartini, & Susilawati, I. (2018). Pengaruh media pembelajaran lego untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(November). <https://doi.org/10.31932/jpau.v1i2.386>
- Setyani, M. R. (2017). Penerapan lego bricks dalam pembelajaran sebagai strategi untuk meningkatkan kecerdasan matematis siswa dalam menghitung bilangan berpangkat. *Jurnal Fibonacci*, 3. <https://doi.org/10.24853/fbc.3.1.53-64>
- Setyantara, Rudy Putra, Indriani, H. C., & Mulyono, H. (2018). Perancangan Interior House of Lego di Surabaya. *Jurnal Intra*, 6(2).
- Soebachman, A. (2012). *Permainan asyik bikin anak pintar*. Yogyakarta: In Azna Books.
- Sunanto, J. (2005). *Pengantar penelitian dengan subyek tunggal*. Otsuka: Universitas of Tsukuba.
- Sunanto, J., Takeuchi, K., & Nakata, H. (2006). *Penelitian dengan Subyek Tunggal*. Bandung: UPI Press.
- Susanti, M. Y., & Iswari, M. (2013). EFEKTIVITAS MEDIA PITA GARISBILANGAN DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENJUMLAHAN BAGI ANAK TUNAGRAHITA RINGAN KELAS DIV/C di SLB LIMAS PADANG. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 2(3).