



Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus

ISSN: 2598-5183 (Print) ISSN: 2598-2508 (Electronic)

Journal homepage: <https://jpkk.ppi.unp.ac.id/index/jpkk>
Email: jpkk@ppi.unp.ac.id



Pengembangan Media Smartbon untuk Menyimak anak Hambatan Intelektual Ringan

Effran Zudeta¹, Mumpuniarti²

¹Universitas Lancang Kuning, Indonesia

²Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Terkirim, 06 Nov 2022

Revisi, 23 Nov 2022

Diterima, 26 Nov 2022

Kata Kunci:

Hambatan Intelektual;
Menyimak;
Media Pembelajaran;
Pengembangan Media
Boneka.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media smartbon untuk meningkatkan kemampuan menyimak hambatan intelektual ringan yang layak dan efektif. Penelitian pengembangan ini mengacu pada model pengembangan ADDIE (analysis, design, development, implementation, & evaluation). Subjek penelitian adalah tiga disabilitas intelektual ringan. Kelayakan produk media divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Uji coba lapangan awal melibatkan 5 guru dan uji coba lapangan utama dengan 18 guru. Uji efektifitas dilakukan dengan mengukur perbedaan skor pre-test dan post-test. Analisis data dilakukan adalah deskriptif kuantitatif yang disajikan dalam bentuk grafik dan tabel. Hasil penelitian, (1) Menghasilkan media untuk mengoptimal kemampuan menyimak. Kelayakan media smartbon dari penilaian ahli materi berada pada kategori baik (3,98) dan penilaian ahli media berada pada kategori "sangat baik" (4,57), penilaian guru pada uji coba lapangan tahap awal pada kategori "baik" (3,97) dan uji coba lapangan utama berada pada kategori "sangat baik" (skor 4,28). (2) keefektifan dari perbedaan skor pre test dan post test ada peningkatan 44.23%.

ABSTRACT

This study aims to produce Smart Bon to Enhance the Skill of Listening for Mild Intellectual Property that are feasible and effective. This development research refers to the ADDIE. The research subjects were three children with mild intellectual disabilities. The feasibility of instructional media products is validated by material experts and media experts. The initial field trial for product feasibility involved five teachers, while the main field trial involved 18 teachers. The effectiveness test is done by measuring the difference in the pre-test and post-test scores. Data analysis used was quantitative descriptive presented in graphical form & table. The results : (1) the product is developed to produce a smart bon media based on a behavioral approach that helps students to optimize their listening skills. The eligibility of smart bon media based on expert content assessment was in the good (3,98) and the assessment of media experts was in the category of "very good" (4.57), the teacher's assessment in the initial field trials of the feasibility of the media was in the "good" (3.97) and teacher ratings on the main field trials were in the "very good" (4.28); (2) the effectiveness of the product in the pre-test and post-test scores is 44.23%.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License. This license lets others remix, tweak, and build upon your work even for commercial purposes, as long as they credit you and license their new creations under the identical terms ©2018 by author and Universitas Negeri Padang.

Corresponding Author:

Effran Zudeta

Afiliasi: Universitas Lancang Kuning, Indonesia

Email: effranzudeta@unilak.ac.id

Pendahuluan

Keterampilan menyimak termasuk dalam ketrampilan berbahasa dan untuk memperoleh keterampilan berbahasa secara optimal maka menyimak harus diajarkan kepada peserta didik (Gazhi & Ullah, 2015:2019). Menyimak merupakan suatu kegiatan dengan penuh pemahaman dan perhatian untuk mendengarkan tujuannya untuk menangkap serta memahami makna pesan yang diperdengarkan.

Menyimak berfungsi juga untuk menangkap berbagai informasi. Menyimak erat kaitannya memahami ujaran atau bahasa lisan yang diperdengarkan. Penelitiannya Kim, Im & Kwon (2015:845) menyatakan pemahaman kode bahasa berkontribusi terhadap kemampuan membaca anak, pemahaman bahasa dan pengembangan keaksaraan anak. Anak akan lebih mudah dalam menerima dan menafsirkan pesan serta menterjemahkan menjadi informasi yang berarti baginya, jika seorang anak memiliki keterampilan pemahaman kode bahasa yang baik. Semakin tepat pemrosesan terhadap pesan yang dimaksudkan oleh penerima, maka semakin efektif komunikasi yang terjadi.

Menyimak erat kaitannya dengan kognitif sesuai yang dijelaskan Levy (2011:2275) menyatakan bahwa belajar untuk memecahkan kode bahasa sangat bergantung pada sumber daya kognitif. Kemampuan kognitif sangat penting dalam memproses kode bahasa dan sangat erat kaitannya dengan memaknai bahasa yang diperdengarkan. Tarigan (2015:4) memaparkan bahwasanya langkah pertama dalam menyimak haruslah dihubungkan dengan menentukan makna terlebih dahulu, tentunya penting bagi guru untuk memilih kata, kalimat dan paragraf yang sesuai dengan karakteristik dan sumber daya kognitif peserta didiknya.

Kemampuan kognitif dan bahasa menjadi suatu yang penting dalam menyimak, untuk itu harus menjadi suatu perhatian bagi guru untuk mengembangkannya dalam pembelajaran. Kemampuan menyimak tidak bisa dimiliki siswa secara instan, namun harus memerlukan banyak latihan terutama bagi hambatan intelektual yang secara nyata bermasalah dalam aspek kognitif dan bahasa.

Anak hambatan intelektual yaitu anak berkebutuhan khusus yang membutuhkan keterampilan menyimak dalam pembelajaran. Pada kategori hambatan intelektual ringan masih bisa diberikan pendidikan (Bouck & Satsangi, 2015:190), salah satunya yaitu dalam hal menyimak. Karakteristik anak hambatan intelektual ringan adalah, mereka termasuk yang mampu didik, bila dilihat dari segi pendidikan (D. Patel, M. Cabral, A. Ho et al, 2020:23). Mereka pun tidak memperlihatkan kelainan fisik yang mencolok, walaupun perkembangan fisiknya sedikit agak lambat dari pada anak rata-rata.

Keterampilan menyimak pada hambatan intelektual ringan tidak boleh diabaikan dan harus mendapatkan perhatian sedini mungkin, agar setiap siswa mempunyai keterampilan dan kebiasaan dalam menyimak. Brownell dan Wolvin (2010:234) menyatakan bahwa menyimak membutuhkan guru dalam merangsang anak untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Menyimak juga merupakan kegiatan yang dalam penerapannya memerlukan instruksi yang berkelanjutan.

Mencermati bahwasanya hambatan intelektual ringan mengalami kesulitan terhadap pemahaman dan persepsi kode atau simbol karena hambatan dan kognitifnya, maka ini merupakan tantangan bagi guru untuk melatih keterampilan menyimak anak. Guru diharapkan memberi pembelajaran menarik tidak membosankan (Kristina, Irah, Waryani, 2022:49, Citra &

Devira 202:49) tentunya harus didukung bahan atau materi pelajaran, pendekatan, metode, sumber belajar dan yang tak kalah pentingnya adalah media atau alat pembelajaran itu sendiri.

Peneliti tertarik untuk mengembangkan media yang pernah digunakan guru sebelumnya dalam pembelajaran yakni boneka. Boneka tetap menjadi pilihan mainan yang populer anak-anak di rumah dan di masa kanak-kanak, meski banyak pilihan mainan tersedia untuk anak-anak. Boneka dirancang, diproduksi, dipasarkan, dibeli, dan dimainkan dengan berbagai bentuk, ukuran, warna, kualitas, dan kepribadian yang sangat menarik (Hodgins, 2014:805) Dengan kata lain, dengan eksistensi boneka dari dulu hingga sekarang masih tetap menjadi mainan terpopuler bagi anak, ditambah lagi dengan bentuk serta warna yang lucu tentu akan membuat anak tertarik untuk bermain dengan boneka tersebut, bukan tidak mungkin jika kita gunakan dalam proses belajar mengajar.

Pengembangan media boneka tersebut penulis berangkat dari penelitian yang dilakukan oleh Özdemir & Karaman (2017:125-127) mengenai Interaksi antara siswa dengan hambatan intelektual ringan dan Robot Humanoid. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini mengungkapkan bahwa ketika efek suara, efek gerakan serta tampilan yang digunakan bersama-sama dengan masukan robot humanoid (media), itu akan menjadi lebih efektif dengan kata lain penggunaan efek-efek tersebut sebagai umpan balik mengambil perhatian siswa. Penelitian tersebut membutuhkan biaya yang sangat besar dalam merakit komponen-komponen elektronik robot tersebut dan hal itu sebanding dengan robot yang dihasilkan sangat membantu hambatan intelektual dalam memahami materi pembelajaran.

Dari penelitian tersebut mengemukakan begitu pentingnya efek umpan balik bagi suatu media dalam membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, membuat anak menjadi termotivasi serta fokus terhadap pembelajaran yang dihantarkan oleh sebuah media. Berpedoman dari penelitian tersebut penulis melakukan inovasi dengan biaya yang lebih terjangkau. Media yang akan dikembangkan berupa smartphone dan boneka untuk memfasilitasi guru dalam mengajarkan materi yang berhubungan dengan menyimak.. Media dikembangkan bernama media smart bon (smartphone boneka) terdiri 3 komponen yaitu boneka yang memiliki kemiripan dengan manusia, speaker bluetooth mini dan smartphone yang telah diinstal aplikasi perubah suara. Hal ini sangat mempermudah bagi guru-guru untuk merancang gerakan, merekam dan menyimpan suara-suara yang lucu serta menarik untuk didengarkan oleh anak-anak.

Diharapkan dengan pengembangan media smart bon ini hambatan intelektual ringan akan lebih tertarik., sehingga tujuan penelitian ini untuk menghasilkan media smart bon yang layak dan efektif untuk hambatan intelektual ringan.

Metode

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan istilah Research and Development (R&D). Metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2014 : 407). Penelitian pengembangan ini mengacu pada model pengembangan ADDIE (analysis, design, development, implementation, & evaluation). Penelitian dilakukan di 8 SLB di Padang, Sumatera Barat dan 2 SLB di Kerinci, Jambi.

Subjek yang menjadi uji coba produk media smart bon pada pembelajaran menyimak dibagi menjadi dua macam subjek uji coba, yakni subjek uji kelayakan dan subjek uji efektifitas. Pada uji

kelayakan produk para ahli yang terlibat yaitu a) Ahli media adalah yang menguasai konsep media. b) Ahli materi adalah yang menguasai materi bahasa Indonesia c) Guru yang mengajar anak hambatan intelektual ringan yang terdiri 5 guru pada uji coba lapangan awal dan 18 guru pada uji coba lapangan utama, sedangkan uji coba efektifitas, subjek yang digunakan adalah tiga orang disabilitas intelektual ringan. Uji efektifitas dilakukan dengan mengukur perbedaan skor pre-test dan post-test

Instrumen yang digunakan adalah kuesioner. Kuesioner digunakan untuk ahli materi, ahli media dan guru anak hambatan intelektual. Fungsi kuesioner untuk menilai kualitas produk dan mendapatkan saran untuk pengembangan produk. Penelitian menggunakan dua teknik analisis yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif yaitu untuk mengemukakan data berupa hasil penilaian atau review yang diberikan oleh ahli media, ahli materi dan guru. Hasil analisis data akan dijadikan sebagai dasar untuk memperbaiki produk. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menceritakan data hasil dari analisis persentase yang telah dibuat. Pengolahan data diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase dari masing-masing subyek untuk menentukan kelayakan produk adalah sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} : skor rata-rata

$\sum x$: jumlah skor

N : jumlah yang menilai

Tabel 1. Kategori Kelayakan Produk

Interval Skor	Kriteria
$x \geq 4,2$	Sangat Baik
$3,4 \leq x < 4,2$	Baik
$2,3 \leq x < 3,4$	Cukup Baik
$1,8 \leq x < 2,3$	Kurang Baik
$x < 1,8$	Tidak Baik

Menghitung presentase nilai dengan menghitung nilai kemampuan menyimak yang diperoleh anak, membaginya dengan nilai maksimal, dan dikali 100%. Presentase nilai diperoleh dengan rumus berikut ini

$$DP = \frac{n}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

DP : Deskriptis Presentase

n : Nilai yang diperoleh anak

N : Nilai Maksilam

100% : Bilangan yang tetap

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Materi teks menyimak yang akan direkam diberikan kepada ahli materi untuk selanjutnya diberikan penilaian melalui pengisian angket skala 4. Hasil penilaian ahli materi dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Rekap Rerata Skor Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor Rerata	Kategori
1	Kesesuaian Kemampuan Anak	3,66	Baik
2	Kebahasaan	4,40	Sangat Baik
3	Kelayakan Penyajian	3,86	Baik
4	Pendekatan Perilaku	4,00	Baik
Jumlah		15,92	
Rata-rata		3,98	Baik

Penilaian menunjukkan rata-rata pada kategori baik. Adapun masukandari ahli materi yaitu:
1) Menggunakan tempat dan nama pada teks yang terdekat oleh anak 2) Teks jangan terlalu panjang untuk anak hambatan intelektual cukup 4 - 5 kalimat saja.

Media Smartbon yang akan digunakan diberikan kepada ahli media untuk selanjutnya diberikan penilaian melalui pengisian angket skala 4. Hasil penilaian ahli media dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Rekap Rerata Skor Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor Rerata	Kategori
1	Content Quality (Kualitas Konten)	4,14	Sangat Baik
2	Learning goal alignment (KesesuaianDesain Pembelajaran dengan media smart bon)	4,33	Sangat Baik
3	Feedback and adaption (umpan balik dan adaptasi)	5,00	Sangat Baik
4	Affective (afektif)	5,00	Sangat Baik
5	Presentation design (desain tatap muka)	4,85	Sangat Baik
6	Interaction (interaktivitas)	4,50	Sangat Baik
7	Accessibility (aksesibilitas)	4,83	Sangat Baik
8	Usability (usabilitas)	4,50	Sangat Baik

9	Standards compliance (penyesuaian standar)	4,00	Baik
	Jumlah	41,15	
	Rata-rata	4,57	Sangat Baik

Penilaian menunjukkan rata-rata pada kategori sangat baik. Adapun masukan dari ahli media yaitu: 1) Artikulasi suara harus jelas ketika direkam 2) Smartphone yang menjadi pengendali rekaman suara, jangan terlihat oleh siswa, sebisa mungkin di sembunyikan.

Penilaian media pada tahap uji coba lapangan tahap awal secara keseluruhan produk menunjukkan hasil dengan kategori baik yang dilengkapi saran perbaikan. Hasil penilaian pada uji coba lapangan tahap awal dapat dilihat dalam Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Rekap Rerata Skor Hasil Uji Coba Lapangan Tahap Awal

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian					Total skor	Rerata	Kategori
		1	2	3	4	5			
1	Menarik		10	15	72	10	107	3,56	Baik
2	Mudah digunakan				148	15	163	4,07	Sangat baik
3	Kualitas isi				152	10	162	4,05	Sangat baik
	Jumlah						437	11,68	
	Rata-rata							3,97	Baik

Uji coba lapangan tahap awal, guru sebagai responden memberikan komentar dan saran Adapun komentar dari guru yaitu 1) Penggunaan media smart bon sangat menarik dan mempermudah dalam menyampaikan materi menyimak . 2) Materi di jelaskan secara runtut mudah memahami untuk anak hambatan inetelktual ringan

Selain komentar positif, guru memberikan komentar saran terhadap produk yang dikembangkan sebagai berikut: 1) Tempat memasukan tangan yang ada pada media smart bon agar di perbesar karena terlalu sempit. 2) Mulut smart bon harus lebih fleksibel karena masih kaku jika digerakan.

Uji coba lapangan utama secara keseluruhan mendapatkan kategori sangat baik yang dilengkapi saran perbaikan. Hasil penilaian pada uji coba lapangan utama dapat dilihat dalam Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Rekap Rerata Skor Hasil Uji Coba Lapangan Utama

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian					Total skor	Rerata	Kategori
		1	2	3	4	5			
1	Menarik			6	316	135	457	4,23	Sangat baik
2	Mudah digunakan			3	396	220	619	4,29	Sangat baik
3	Kualitas isi				396	225	621	4,31	Sangat baik
	Jumlah						1697	12,83	
	Rata-rata							4,28	Sangat baik

Uji coba lapangan utama, guru sebagai responden memberikan komentar dan saran Adapun komentar dari guru yaitu 1) Media smartbon sekarang lebih fleksibel digunakan 2) tampilan smart bon menarik 3) mudah untuk digunakan. Selain komentar, guru memberikan saran terhadap produk yang dikembangkan sebagai berikut: 1) media smart bon diproduksi lebih banyak lagi agar bisa dipakai dibanyak sekolah 2) bisa ditambahkan baju dan celana yang variatif

Implementasi uji keefektifan digunakan untuk mengetahui tingkat ketepatan produk hasil pengembangan dengan melihat peningkatan kemampuan menyimak melalui pre-test dan post-test. Kemampuan awal anak dilihat menggunakan pre-test, selanjutnya subjek yang terdiri dari 3 anak tersebut diberikan pembelajaran dengan menggunakan media smart bon dalam satu kelas selama waktu 4 hari. Selanjutnya semua subjek menyelesaikan post test.

Tabel 6. Rekapitulasi Data Hasil Pre-test dan Post-test

Subjek	Nilai Pre-test	Nilai Post-test	Peningkatan
RDP	36.54	82.69	46.15
FR	34.62	80.77	46.15
ZFL	32.69	73.08	40.38
Total	103.85	236.54	132.68
Total Rata-Rata	34.62	78.85	44.23

Berdasarkan Tabel 6, dapat diketahui bahwa total rata-rata nilai pre-test sebesar 34.62, sedangkan pada post-test sebesar 78.85. Ketiga subjek penelitian mengalami peningkatan kemampuan menyimak dengan total rata-rata sebesar 44.23%. Peningkatan tertinggi terjadi pada subjek FR dan RDP dengan total rata-rata peningkatan sebesar 46.15%.

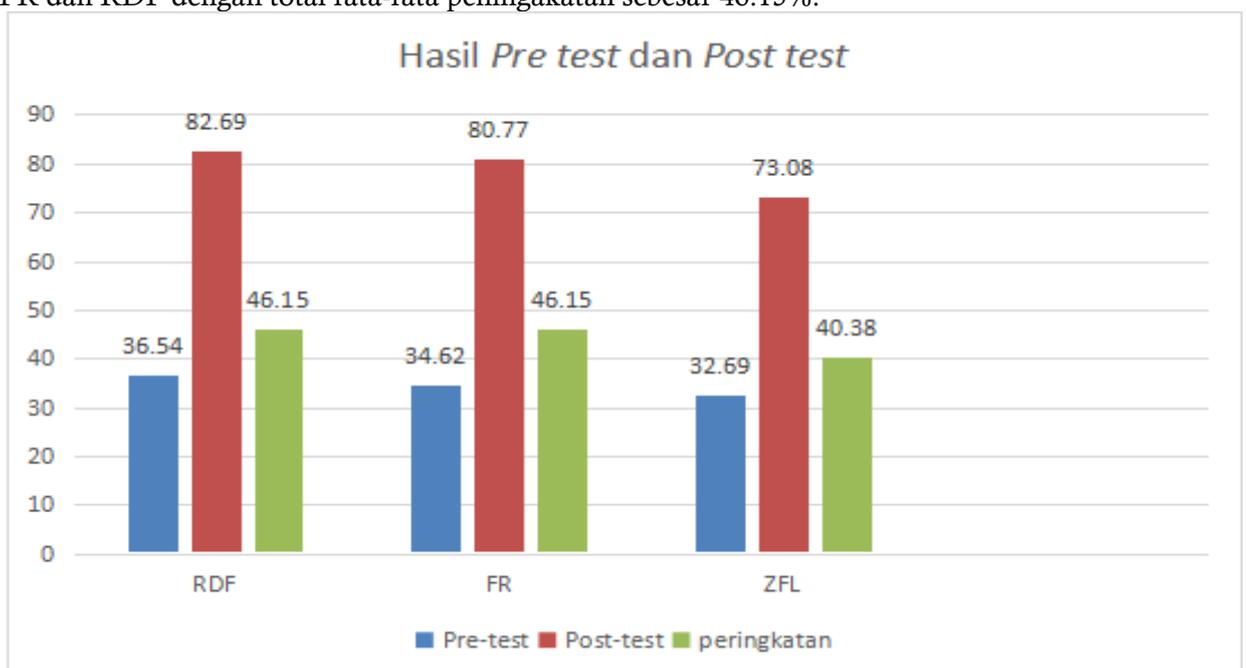


Diagram 1. Tingkat Peningkatan Kemampuan Menyimak

Bentuk akhir dari produk yang dikembangkan adalah media smart bon untuk meningkatkan kemampuan menyimak hambatan intelektual ringan. Media Smart bon dikembangkan dari 4 komponen utama yaitu 1) boneka yang memiliki kemiripan dengan manusia 2) dibelakang tubuh boneka terdapat tangan yang digunakan untuk mobilisasi oleh tangan pengguna, 3) speaker bluetooth mini yang memiliki spesifikasi suara yang jelas dan jernih, memiliki ketahanan baterai yang lama dan tahan akan debu dan air serta, 4) smartphone yang telah diinstal aplikasi perubah suara, yang digunakan untuk merekam materi berupa rekaman suara yang berisi cerita pendek tentang kehidupan sehari-hari.



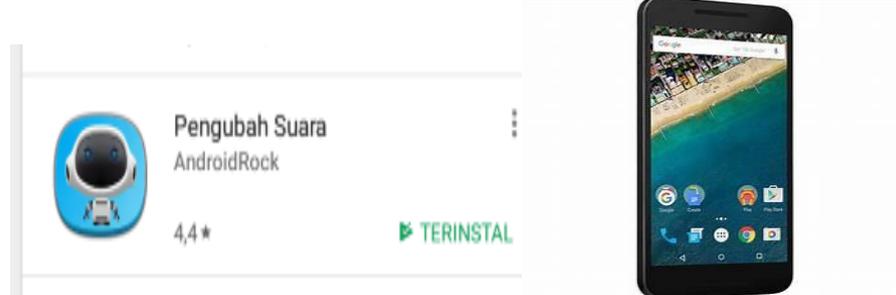
Gambar 1. Desain baguan depan dan baju-baju yang bervariasi



Gambar 2. Desain baguan belakang dan tas yang ada speaker mini



Gambar 3. Desain tempat memasukan tangan ke boneka



Gambar 4. aplikasi perekam suaradan smartphone

Penyajian rekaman terdiri dari lima bagian utama pada model pembelajaran yaitu orientasi berupa pengenalan media, presentasi berupa menyampaikan langkah kerja media, latihan terbimbing dan latihan mandiri berupa penyampaian cerita dan menjawab pertanyaan sesuai cerita, umpan balik yang menekankan reinforcement dan punishment berupa gerakan dan suara dan penutup. Media smart bon ini memuat materi penulisan cerita dalam rekaman suara yang disimpan pada aplikasi pengubah suara yang ada pada smartphone. Hal tersebut di jelaskan di buku panduan smart bon



Gambar 5. Buku panduan media

Peneliti berikutnya bisa menguji media ini kembali untuk melihat keefektifan media ini jika diuji dengan subjek yang lebih banyak..

Kesimpulan

Media smart bon untuk meningkatkan kemampuan menyimak hambatan intelektual ringan telah memenuhi kriteria layak dari ahli materi dan media, rata-rata penilaian berada pada kategori baik dengan skor penilaian 3,98 dari ahli materi dan kategori sangat baik dengan skor penilaian 4,57 dari ahli media. Kelayakan media dari penilaian guru adalah “baik” dengan skor 3,97 pada uji coba lapangan tahap awal dengan melibatkan 5 guru dari 2 sekolah dan pada uji coba lapangan utama dengan melibatkan 18 guru dari 8 sekolah mendapatkan nilai “sangat baik” dengan skor 4,28.

Produk yang dikembangkan efektif terhadap peningkatan kemampuan menyimak hambatan intelektual ringan yang dinilai dari aspek kesesuaian isi, kebahasaan dan sikap dalam menyimak. Peningkatan kemampuan menyimak hambatan intelektual ringan dapat diketahui dengan total rata-rata meningkat sebesar 44.23%.

Media smart bon ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi sekolah dalam membuat kebijakan tentang pembelajaran menyimak. Media smart bon ini dapat digunakan sebagai sarana untuk pembelajaran menyimak cerita pendek oleh guru. Media smart bon ini dapat digunakan sebagai media belajar menyimak yang efektif dan menyenangkan bagi hambatan intelektual ringan.

Daftar Rujukan

- Bouck, Emily C. & Satsangi, Rajiv (2015) Is There Really a Difference? Distinguishing Mild Intellectual Disability from Similar Disability Categories. *Education and Training in Autism and Developmental Disabilities* Vol. 50, No. 2 (June 2015), pp. 186-198
- Brownell, J., & Wolvin, A. D. (2010). *What every student should know about listening*. Boston: Allyn & Bacon.
- Citra Nofita Nur Amalia¹, Devira Putri Giana (2020). Pengembangan Aplikasi Permainan self-confidence Book Untuk Meningkatkan self-confidence Pada Anak Tunagrahita. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*. Volume 4 Nomor 2 Tahun 2020
- D. Patel, M. Cabral, A. Ho et al.(2020) A clinical primer on intellectual disability. *Translational Pediatrics*. Vol. 9, Page S23-S25. <https://doi.org/10.21037/TP.2020.02.02>
- Ghazi, Safdar Rehman & Ullah Karim. (2015). Operational Guide Construction Cynmitive Piaget Theory Development: Implications In General Learning Science. *Gomal University Journal Of Research [Gujr]* Vol 31 Edisi 1 Juni 2015 Issn: 1019-8180.
- Hodgins, B. Denise (2014) *Playing With Dolls: (re)storying Gendered Caring Pedagogies* 5(4.2) 782–807 <https://doi.org/10.18357/ijcyfs.hodginsbd.5422014>
- Kim, Sojung. Im, Haesung. & Kwon, Kyong-Ah. (2015) The Role Of Home Literacy Environment In Toddlerhood In Development Of Vocabulary And Decoding Skills. *Child Youth Care Forum*. Vol. 44, No.6, Pp. 835-852 Dec 2015. <https://doi.org/10.1007/s10566-015-9309-y>
- Kristina Nopalita Nainggolan, Irah Kasirah, Wuryani (2022). Pengembangan Media Buku Cepat untuk Pengenalan Lambang 1-5 Bilangan pada Peserta Didik Hambatan Intelektual. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*. Vol.6, No.1, 2022, pp. 49-56 <https://doi.org/10.24036/jpkk.v6i1.612>
- Levy, Yonata (2011). IQ Predicts Word Decoding Skills In Populations With Intellectual Disabilities. *Psychology Department And Hadassah-Hebrew University Medical School, Jerusalem, Israel. Research In Developmental Disabilities*. Vol. 32 (2011) Pp. 2267–2277. <https://doi.org/10.1016/j.ridd.2011.07.043>
- Özdemir, Durmuş & Karaman, Selçuk (2017) Investigating Interactions Between Students With Mild Mental Retardation And Humanoid Robot In Terms Of Feedback Types. *Journal Education And Science*. Vol. 42, No. 191, Pp. 109-138 <https://doi.org/10.15390/EB.2017.6948>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan r & d)*. Bandung : Alfabeta
- Tarigan, Guntur (2015). *Menyimak Sebagai Salah Satu Keterampilan Bahasa*. Bandung : Angkasa Bandung