

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “JOBILBOX” UNTUK PEMAHAMAN KONSEP BILANGAN 1-10 PESERTA DIDIK DISABILITAS INTELEKTUAL

Ichha Dwi Silvia

Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
icha.22014@mhs.unesa.ac.id

Devina Rahmadiani Kamaruddin Nur

Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
devinanur@unesa.ac.id

Abstrak

Pemahaman konsep bilangan sangat penting dikenalkan kepada peserta didik karena mempermudah proses pembelajaran matematika dan berguna untuk menyelesaikan suatu permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Termasuk peserta didik disabilitas intelektual, yang dimana mereka mengalami kesulitan signifikan dalam mengembangkan konsep bilangan dan keterampilan dasar aritmatika. Peserta didik disabilitas intelektual di sekolah SLB Negeri Juwetkenongo masih kesulitan dalam memahami konsep bilangan karena penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran masih kurang bervariasi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan prototipe media pembelajaran Jobilbox yang layak dan praktis bagi peserta didik disabilitas intelektual. Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model ADDIE. Jenis data yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan angket yang ditujukan kepada ahli materi, ahli media dan praktisi. Hasil penilaian dari ahli materi 80% (kategori Baik), ahli media memperoleh skor 96,92% (kategori Sangat Baik) dan ahli praktisi 93,33% (kategori Sangat Baik). Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh dari ahli materi, ahli media dan praktisi, maka dapat disimpulkan pengembangan media Jobilbox untuk pemahaman konsep bilangan 1-10 disabilitas intelektual sangat layak digunakan untuk pembelajaran.

Kata Kunci: Smart Box, Jobilbox, Konsep Bilangan, Disabilitas Intelektual.

Abstract

Understanding the concept of numbers is very important to introduce to students because it facilitates the process of learning mathematics and is useful for solving problems in everyday life. This includes students with intellectual disabilities, where they experience significant difficulties in developing number concepts and basic arithmetic skills. Students with intellectual disabilities at Juwetkenongo State Special School still have difficulty in understanding number concepts because the use of learning media in the learning process is still less varied. Therefore, this study aims to develop a prototype of Jobilbox learning media that is feasible and practical for students with intellectual disabilities. This study uses the R&D method with the ADDIE model. The types of data used are qualitative and quantitative. The data collection technique uses a questionnaire aimed at material experts, media experts and practitioners. The results of the assessment from material experts were 80% (Good category), media experts obtained a score of 96.92% (Very Good category) and practitioner experts 93.33% (Very Good category). Based on the assessment results obtained from material experts, media experts and practitioners, it can be concluded that the development of Jobilbox media for understanding the concept of numbers 1-10 with intellectual disabilities is very suitable for use in learning.

Keywords: Smart Box, Jobilbox, Number Concept, Intellectual Disability

PENDAHULUAN

Pemahaman konsep bilangan sangat penting dikenalkan kepada peserta didik karena mempermudah proses pembelajaran matematika dan berguna untuk menyelesaikan suatu permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Khususnya bagi peserta didik disabilitas intelektual sangat penting dikenalkan konsep bilangan karena menjadi dasar berbagai keterampilan kehidupan sehari-hari (menghitung, mengukur, menyesuaikan dan

membuat keputusan finansial, mendukung kemandirian, partisipasi sosial, membantu kegiatan praktis (mengikuti jadwal, berbelanja, mengatur anggaran, dan memahami waktu)) sangat penting untuk mendukung kehidupan yang lebih baik dan otonomi dalam menjalani kegiatan sehari-hari (Verdure et al., 2025).

Pemahaman konsep bilangan merupakan pondasi penting dalam perkembangan numerasi disabilitas intelektual karena memiliki keterkaitan dengan pembentukan struktur konseptual numerik, termasuk

number line yang mendukung perkembangan keterampilan matematika pada tahap selanjutnya (Charitaki et al., 2025). Bagi peserta didik disabilitas intelektual dalam memahami konsep bilangan menjadi suatu tantangan tersendiri. Mereka mengalami kesulitan yang signifikan dalam mengembangkan konsep bilangan dan keterampilan dasar aritmatika. Karena memiliki keterbatasan kognitif dengan skor IQ di bawah 70, sehingga mengakibatkan gangguan kemampuan berkomunikasi secara efektif, melakukan tugas fungsional sehari-hari, dan memahami materi akademik yang setara dengan teman sebayanya. Tantangan tersebut memerlukan strategi pengajaran khusus dan media pembelajaran yang adaptif dalam mendukung perkembangan numerasi (Schnepel et al., 2020).

Oleh sebab itu, pembelajaran konsep bilangan pada anak tidak hanya diungkapkan secara lisan namun dapat diiringi dengan media, benda mainan, model maupun gambar untuk membantu pemahaman konsep abstrak menjadi lebih nyata (Indrawati, 2022). Proses belajar peserta didik disabilitas intelektual lebih cenderung dengan menggunakan media konkret, contoh sederhana dan lingkungan belajar yang menyenangkan (Lisnawati et al., 2024).

Dalam *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 046/H/KR/2025* dijelaskan bahwa dalam capaian pembelajaran matematika fase A pada elemen bilangan peserta didik dapat membilang lambang bilangan asli sampai dengan 20, mengurutkan bilangan asli sampai dengan 20 menggunakan benda konkret, dan menuliskan lambang bilangan asli sampai dengan 20, menunjukkan cara penjumlahan bilangan asli yang hasilnya maksimal 10 dengan menggunakan benda konkret.

Berdasarkan hasil observasi di SLBN Juwetkenongo pada pelaksanaan PLP selama 1 bulan. Terdapat peserta didik disabilitas intelektual tingkat kelas 2 SDLB yang masih belum memahami konsep bilangan. Hal itu terlihat ketika peserta didik diminta untuk menyelesaikan soal menentukan bilangan sesuai dengan jumlah benda, mengurutkan bilangan dan menghitung jumlah benda peserta didik masih memerlukan bantuan penuh dalam menyelesaikan soal tersebut. Selain itu, peserta didik belum memahami arti angka, misalnya angka 4 yang berarti jumlah 4 benda.

Hal ini disebabkan karena penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran masih kurang bervariasi. Kegiatan pembelajaran juga cenderung dilakukan melalui pemberian soal pada buku tulis peserta didik.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peserta didik disabilitas intelektual membutuhkan pembelajaran yang

bersifat konkret dan melalui pengalaman langsung. Menurut teori perkembangan kognitif piaget, pada tahap operasional konkret anak mampu mempelajari konsep bilangan, klasifikasi, dan gagasan ilmiah melalui pengalaman belajar yang nyata dengan melibatkan media manipulatif sehingga mendukung perkembangan berpikir logis (Beyazit & Ayhan, 2020).

Dalam mengatasi upaya tantangan tersebut, media Jobilbox diusulkan sebagai salah satu solusi. Media Jobilbox merupakan inovasi dalam media pembelajaran yang mengadaptasikan konsep Smart Box untuk membantu peserta didik disabilitas intelektual dalam memahami konsep bilangan 1-10 dengan cara yang menyenangkan, interaktif, dan menarik. Media Smart Box adalah alat belajar berbentuk kotak berisikan gambar dan materi yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk menarik peserta didik dalam proses belajar (Bassori. B, 2020).

Kata Jobilbox merupakan singkatan dari Joglo Bilangan Box. Media Jobilbox adalah hasil modifikasi media Smart Box dengan mengadaptasikan unsur tradisional budaya lokal Jawa Timur. Komponen tradisional yang diintegrasikan adalah rumah joglo sebagai bentuk media Jobilbox. Media Jobilbox didesain mengacu pada indikator pemahaman konsep bilangan untuk peserta didik disabilitas intelektual yang meliputi: Mencocokkan benda yang sama, Menghitung jumlah benda dengan bilangan 1-10, Menghubungkan jumlah benda dengan lambang bilangan 1-10 dan Mengurutkan bilangan 1-10.

Penelitian yang dilakukan (Cahyaningtyas et al., 2024) terkait pengembangan media Smart Box bagi anak tunagrahita dikatakan layak, menarik, dan efektif dalam pembelajaran IPA dan Bahasa Indonesia. Penelitian (Amelia & Napitupulu, 2023) menyatakan bahwa dengan mengintegrasikan unsur budaya pada media pembelajaran dikatakan layak digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan (Khoir & Cholifah, 2021) menjelaskan bahwa penggunaan media miniatur budaya memperoleh hasil tinggi terhadap validitas dan kepraktisan upaya meningkatkan aktivitas belajar yang signifikan.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, kebaruan dalam penelitian ini adalah menggabungkan media Smart Box dengan unsur budaya lokal Jawa Timur yaitu rumah joglo sebagai bentuk media. Selain itu, materi yang dimuat dalam media adalah membilang dan mengurutkan 1-10 serta dirancang sesuai karakteristik peserta didik disabilitas intelektual. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Menghasilkan media pembelajaran "Jobilbox" untuk pemahaman konsep bilangan 1-10 bagi peserta didik disabilitas intelektual. (2) Menganalisis kelayakan media pembelajaran "Jobilbox" untuk pemahaman konsep

bilangan 1-10 bagi peserta didik disabilitas intelektual. (3) Menganalisis kepraktisan media pembelajaran "Jobilbox" untuk pemahaman konsep bilangan 1-10 bagi peserta didik disabilitas intelektual.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. (Branch, 2009) dalam buku *Instructional Design: The ADDIE Approach* mengatakan "ADDIE adalah akronim dari Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate". Namun, pada penelitian ini hanya dilaksanakan sampai tahap ADD (*Analysis, Design, Development*). Karena fokus pada penelitian pengembangan produk media Jobilbox terbatas pada tahap pengembangan dan uji ahli untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan produk. Tahap implementasi dan evaluasi belum dilakukan karena berada diluar cakupan tujuan penelitian.

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui tahap sebagai berikut: 1) Analisi, pada tahap ini melibatkan proses menganalisis kebutuhan untuk memahami permasalahan dan kebutuhan. Melalui observasi untuk mengetahui kebutuhan dan mengidentifikasi kebutuhan media bagi peserta didik disabilitas intelektual. 2) Desain, melakukan perancangan konsep produk media berdasarkan hasil analisis dan identifikasi. Meliputi; penyusunan tujuan pembelajaran, penentuan strategi penyampaian materi, pemilihan media, dan penyusunan alat evaluasi. 3) Pengembangan, mewujudkan desain dalam bentuk fisik atau produk berupa media Jobilbox. Selanjutnya melakukan uji validasi kepada ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi. Selanjutnya dilakukan uji validasi ahli materi dan ahli media untuk menilai isi dan desain media. Sedangkan uji kepraktisan dilakukan oleh guru kelas untuk menilai kepraktisan dan penggunaan media dalam pembelajaran.

Desain uji validasi yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahap: 1) Validasi ahli materi, untuk membuktikan kebenaran materi dan penyempurnaan materi pemahaman konsep bilangan 1-10, 2) Validasi media, untuk menilai desain dan kelayakan media Jobilbox yang dikembangkan, 3) Validasi praktisi, untuk mengevaluasi media dengan menentukan apakah produk tersebut sesuai untuk peserta didik disabilitas intelektual.

Subjek uji validasi dipilih berdasarkan keahlian dan pengalaman yang sesuai dengan tujuan pengembangan. Subjek terdiri dari: 1) Ahli materi, yaitu dosen Pendidikan Luar Biasa yang memiliki keahlian dalam materi pembelajaran disabilitas intelektual, 2) Ahli media, yaitu dosen Pendidikan Luar Biasa yang memiliki kompetensi dalam pengembangan media pembelajaran, 3)

Guru atau praktisi pendidikan dari SLB Negeri Juwetkenongo yang berpengalaman menangani peserta didik disabilitas intelektual.

Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah jenis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari kritik, saran, dan masukan dari ahli media, ahli materi, dan praktisi. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari kuisioner validasi dan kepraktisan.

Instrumen pengumpulan data berupa angket untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media Jobilbox. Teknik pengumpulan data dengan memberikan angket kepada para ahli dan praktisi untuk menilai aspek kelayakan materi (ahli materi), kelayakan media (ahli media) dan kemudahan penggunaan (guru/praktisi). Adapun kisi-kisi instrumen angket ahli materi, ahli media, dan praktisi. Adapun kisi-kisi instrumen ahli materi, ahli media, dan praktisi.

Tabel 1 Kisi-kisi instrumen angket ahli materi

No	Aspek	No. Butir	Jumlah
1.	Aspek Kesesuaian Kurikulum	1-4	4
2.	Aspek Kejelasan dan Ketepatan Konsep	5-8	4
3.	Aspek Kesesuaian dengan Karakteristik Peserta Didik	9-11	3
4.	Aspek Kelengkapan dan Kedalaman Materi	12-14	3

Instrument pada angket penelitian ini berupa poin-poin indikator pertanyaan diantaranya yaitu: 1) Materi sesuai dengan CP matematika fase A, 2) Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran konsep bilangan, 3) Materi sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik, 4) Materi mendukung peserta didik memahami konsep bilangan secara bertahap dari konkret ke abstrak, 5) Konsep bilangan disajikan dengan jelas dan tidak menimbulkan kesalahan pemahaman, 6) Hubungan antara angka dan jumlah benda dalam media jelas dan sesuai, 7) Penyajian materi tidak menimbulkan miskonsepsi, 8) Urutan penyajian bilangan sistematis, 9) Materi yang disajikan secara konkret melalui benda atau gambar yang mudah diamati oleh peserta didik, 10) Materi membantu peserta didik memahami konsep satu-satu (one to one correspondence), 11) Materi membantu peserta didik mengenal dan membedakan simbol angka dengan jelas, 12) Materi mencakup kegiatan menghitung jumlah benda, 13) Materi mencakup kegiatan mencocokkan bilangan dengan jumlah benda, 14) Materi mencakup kegiatan mengurutkan bilangan.

Tabel 2 Kisi-kisi instrumen angket ahli media

No	Aspek	No. Butir	Jumlah
1.	Aspek Tampilan Visual	1-6	6
2.	Aspek Kondisi Fisik Media	7-9	3
3.	Aspek Kegunaan	10-13	4

Instrument pada angket penelitian ini berupa poin-poin indikator pertanyaan ahli media diantaranya yaitu: 1) Desain tampilan media menarik untuk dilihat peserta didik, 2) Kombinasi gambar dan warna pada media Jobilbox menarik, 3) Kesesuaian warna dengan tujuan komponen masing-masing media, 4) Ukuran dan bentuk kartu proporsional, 5) Setiap komponen media tersusun rapi dan sistematis, 6) Gambar yang digunakan jelas dan mudah dikenali oleh peserta didik, 7) Media memiliki ukuran yang proporsional, 8) Media terbuat dari bahan yang aman dan tahan lama, 9) Media memiliki komponen yang mudah digunakan dan sesuai fungsinya, 10) Media sesuai tujuan pembelajaran, 11) Media menunjang penyampaian materi, 12) Media sesuai dengan karakteristik peserta didik disabilitas intelektual, 13) Terdapat buku panduan.

Tabel 3 Kisi-kisi instrumen angket ahli praktisi

No	Aspek	No. Butir	Jumlah
1.	Aspek Kemudahan Penggunaan	1-2	2
2.	Aspek Interaktivitas	3-6	4
3.	Aspek Efisiensi	7-9	3

Instrument pada angket penelitian ini berupa poin-poin indikator pertanyaan ahli media diantaranya yaitu: 1) Media mudah digunakan oleh peserta didik dan guru, 2) Mempermudah guru dalam penyampaian materi, 3) Media mendukung peserta didik dalam melakukan aktivitas langsung, 4) Media membuat peserta didik terlibat dalam pembelajaran, 5) Media menarik sehingga peserta didik tidak mudah bosan, 6) Media mendukung peserta didik memahami konsep bilangan melalui pengalaman belajar secara konkret, 7) Media dapat digunakan secara efektif dalam waktu pembelajaran, 8) Ketepatan fungsi sebagai alat bantu pembelajaran bagi guru, 9) Media mudah disiapkan dan dirapikan setelah pembelajaran.

Setiap instrumen dinilai dengan menggunakan skala likert dengan kriteria penilai 1 hingga 5.

Tabel 4 Skor Penilaian Validasi Ahli

Kriteria	Skor
Sangat setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

(Riduan & Sunarto,2012)

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan media berdasarkan hasil angket ahli materi, ahli media, dan guru/praktisi. Kemudian akan dianalisis dengan menggunakan rumus presentase sebagai berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka Presentase

F = Skor yang diperoleh

N = Total skor maksimal

(Arikunto,2012)

Hasil presentase kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria pada tabel sebagai berikut:

Tabel 5 Presentase penilaian kelayakan

Presentase	Kriteria
0% - 20%	Sangat Kurang
21% - 40%	Kurang
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

(Riduan & Sunarto,2012)

HASIL PENELITIAN

Penelitian bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Jobilbox yang dirancang untuk membantu peserta didik disabilitas intelektual memahami konsep bilangan 1-10. Metode yang digunakan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*analyze, design, development, implementation, evaluation*). Namun terbatas sampai 3 tahapan yaitu ADD (*analyze, design, development*).

Analisis, melalui hasil observasi di SLB Negeri Juwetkenongo. Ditemukan bahwa peserta didik disabilitas intelektual masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep bilangan. Kurikulum merdeka pada Fase A menetapkan bahwa kelas 2 SDLB seharusnya mampu membilang dan mengurutkan 1-20. Namun realitisnya di lapangan menunjukkan bahwa adanya kesenjangan

capaian pembelajaran pada peserta didik disabilitas intelektual.

Dari hasil observasi juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran kurang bervariasi dan kegiatan pembelajaran lebih sering dilakukan melalui pemberian soal pada buku tulis peserta didik. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang tertarik, mudah kehilangan fokus, dan masih memerlukan bantuan dalam mengikuti pembelajaran.

Oleh karena itu, media pembelajaran Jobilbox dirancang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik disabilitas intelektual. Selain itu, dianalisis kebutuhan materi yang digunakan dengan menyesuaikan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka, berdasarkan SK Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 046 Tahun 2025. Pada capaian pembelajaran Matematika Fase A disebutkan bahwa peserta didik mampu membilang dan mengurutkan bilangan. Oleh karena itu, materi pada media Jobilbox difokuskan pada kemampuan membilang dan mengurutkan bilangan 1–10 sesuai kebutuhan peserta didik kelas 2 SDLB.

Desain, pada tahap ini proses perancangan media yang dikembangkan disesuaikan dengan hasil analisis. Pada tahap ini mencakup: 1) Penyusunan tujuan pembelajaran, 2) Penentuan strategi penyampaian materi, 3) Pemilihan media, 4) Penyusunan alat evaluasi.

Pengembangan, pada tahap ini produk mulai diwujudkan dalam bentuk nyata berupa media pembelajaran Jobilbox. Pembuatan media Jobilbox diawali dengan menyiapkan alat dan bahan seperti alvaboard, engsel, double tip, cutter, gunting, lem tembak, alat lem tembak, lakban, mika, perekat, kabel spiral, paku pin, tali kur, dan ring gantungan kunci. Setelah bahan disiapkan selanjutnya adalah penyusunan media Jobilbox yang berukuran 35 cm x 42 cm yang memiliki 4 sisi dengan aktivitas yang berbeda dan dilengkapi dengan kotak penyimpanan.



Gambar 1 Media Jobilbox

Hasil produk media Jobilbox untuk pemahaman konsep bilangan 1-10 peserta didik disabilitas intelektual akan dilakukan uji kelayakan dan kepraktisan oleh para ahli dan praktisi. Ahli materi yang terlibat dalam penelitian ini yaitu Made Marlin Minarsih, S.Pd., M.Pd. Dosen Program Studi Pendidikan Luar Biasa, Universitas Negeri Surabaya. Uji validasi ahli materi mendapatkan skor 80%. Ahli media yaitu Vivi Kurnia Herviani, S.Pd. M.Pd. Dosen Program Studi Pendidikan Luar Biasa, Universitas Negeri Surabaya. Uji validasi ahli media mendapatkan skor 96,92%. Praktisi/guru yaitu Laili Faizati, S.Pd. Guru peserta didik disabilitas intelektual di SLB Negeri Juwetkenongo. Uji kepraktisan dengan perolehan skor 93,33%. Berdasarkan hasil yang diperoleh, maka dapat dinyatakan layak atau praktis digunakan untuk pembelajaran.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Jobilbox untuk pemahaman konsep bilangan 1-10 dikatakan layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran peserta didik disabilitas intelektual. Kategori layak diperoleh hasil validasi ahli materi dengan skor 80%. Kategori sangat layak diperoleh dari hasil validasi ahli media dengan skor 96,92%. Kategori sangat layak diperoleh dari hasil validasi praktisi dengan skor 93,33%.

Berdasarkan penelitian terdahulu oleh (Amelia & Napitupulu, 2023) menunjukkan bahwa pengembangan miniatur budaya memperoleh skor validasi ahli media I 3,81 (Baik) dan validasi media II 4,54 (Sangat Baik) dan respon guru sebanyak 4,6 (Sangat Baik).

Temuan oleh (Khoir & Cholifah, 2021) menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran miniatur budaya efektif digunakan dalam pembelajaran dengan tingkat validasi nilai rata-rata skor validasi media 3,45 kategori "Sangat Baik" dan materi 3,20 dengan kategori "Baik". Selain itu, hasil pre-test dan post-test dengan nilai 94,45.

Selanjutnya temuan oleh (Cahyaningtyas et al., 2024) mengenai media Smart Box menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis interaktif memiliki tingkat kelayakan yang tinggi dan mendapatkan respon positif dari peserta didik. Pada penelitian ini Smart Box memiliki tingkat validasi ahli materi 83 % dan 79% pada kategori sangat layak atau layak. Selain itu, mendapatkan respon dari peserta didik sebesar 90%.

Dari beberapa temuan diatas mendukung tentang penelitian Jobilbox dalam meningkatkan pemahaman konsep bilangan bagi peserta didik disabilitas intelektual. Penelitian pengembangan media tidak luput dari keterbatasan pada saat proses penelitian, batasan dalam

cakupan penelitian menyebabkan penelitian ini terbatas pada tahap analisis, desain, dan pengembangan tanpa masuk ke implementasi yang memerlukan pengujian. Selain itu, perlunya penyempurnaan produk meski telah dilakukan revisi berdasarkan saran para ahli, masih terdapat peluang perbaikan yang memungkinkan meningkatkan kualitas media Jobilbox.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian ini menghasilkan media Jobilbox untuk membantu pemahaman konsep bilangan 1-10 bagi peserta didik disabilitas intelektual melalui tahapan analisis, desain, dan pengembangan. Berdasarkan hasil validasi, media Jobilbox dinyatakan layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran dengan skor 80% kategori "**Baik**" dari ahli materi dan skor 96,92% kategori "**Sangat Baik**" dari ahli media. Selain itu, media Jobilbox juga dinyatakan praktis digunakan dalam pembelajaran berdasarkan penilaian guru dengan skor 93,33% kategori "**Sangat Baik**". Sehingga, dapat mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik disabilitas intelektual.

Saran

1. Bagi Guru

Guru dapat menggunakan media Jobilbox sebagai media pembelajaran interaktif peserta didik disabilitas intelektual menguasai pemahaman konsep bilangan 1-10, terutama pada materi membilang dan mengurutkan. Dengan menyesuaikan tingkat kemampuan peserta didik serta memberikan umpan balik selama proses belajar. Akan menciptakan suasana lingkungan belajar yang menyenangkan, meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memastikan materi disampaikan lebih efektif.

2. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini keterbatasan pada pengujian dan implementasi media Jobilbox. Oleh sebab itu, disarankan untuk peneliti lain melakukan uji coba kepada peserta didik. selain itu, para peneliti di masa mendatang juga dapat mengeksplorasi keberlanjutan penggunaan media ini dalam jangka waktu panjang dan pengembangannya mencakup berbagai macam materi matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, V ., & Napitupulu, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Datar Berbasis Miniatur Rumah Adat Jawa Pada Mata Pelajaran Matematika. *Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 4, 30–38.
<https://doi.org/https://doi.org/10.51178/jes.a.v4i4.1752>
- Arikunto, S. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta Bumi Aksara
- Bassori. B. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenai Huruf pada Anak Usia Dini dengan Menggunakan Media Kotak Pintar di TK Mujahadah. *Jurnal Al-Abyadh*, 3(2), 52–58.
<https://ojs.diniyah.ac.id/index.php/Al-Abyadh/article/view/191>
- Beyazit, U., & Ayhan, A. B. (2020). Concept development in early childhood. *Elementary Education Online*, 19(2), 1091–1104.
<https://doi.org/10.17051/ilkonline.2020.696694>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US.
<https://books.google.co.id/books?id=mHSwJPE099EC>
- Cahyaningtyas, T. I., Maruti, E. S., Rulviana, V., & Rahmawati, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Untuk Anak Tuna Grahita SDN Inklusi Sukowinangun 02 Magetan. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 15(1), 66–72.
<http://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagoria>
- Charitaki, G., Soulis, S., & Alevriadou, A. (2025). Early numeracy skills in children with intellectual disabilities between age groups 4 – 7 years: developmental patterns and interrelationships. *International Journal of Developmental Disabilities*, 71(2), 306–320.
<https://doi.org/10.1080/20473869.2023.2232555>
- Indrawati, R. (2022). Penerapan metode pemberian tugas terhadap kemampuan mengenal bilangan pada anak usia dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(02), 45–52.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31849/pa-ud-lectura.v5i02.8736>
- Khoir, S., & Cholifah, T. N. (2021). Pengembangan Media Miniatur Budaya Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *No Title. Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 1(1), 29–35.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33379/pri-med.v1i1.691>

- Lisnawati, D., Tanya, R., Salsabila, P. P., & Fitriyani, F. (2024). Learning Styles of Students With Intellectual Disabilities. *International Journal Of Education, Social Studies, And Management (IJESSM)*, 4(1), 55-61.
<https://doi.org/10.52121/ijessm.v4i1.210>
- Ridwan & Sunarto (2012). *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, ekonomi, Komunikasi*. Alfabeta
- Schnepel, S., Krähenmann, H., Sermier Dessemontet, R., & Moser Opitz, E. (2020). The mathematical progress of students with an intellectual disability in inclusive classrooms: results of a longitudinal study. *Mathematics Education Research Journal*, 32(1), 103-119.
<https://doi.org/10.1007/s13394-019-00295-w>
- Verdure, G., Lefebvre, L., & Vicenzutto, A. (2025). Research in Developmental Disabilities Math for life: Understanding the contribution of numeracy to the quality of life of adults with mild to profound intellectual disabilities. *Research in Developmental Disabilities*, 166(October).
<https://doi.org/10.1016/j.ridd.2025.105127>

