

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGGOSOK GIGI MELALUI MEDIA GAMBAR SEQUENCE PADA ANAK DISABILITAS GRAHITA SEDANG KELAS II

Nurul Sakinah¹, Lailil Aflahkul Yaum², Bhennita Sukmawati³
Universitas PGRI Argopuro Jember^{1,2,3}
nurulsakinah529@gmail.com¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan menggosok gigi melalui media gambar *sequence* pada disabilitas grahita di SLB Negeri Batang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas model Kemmis 3 dengan menggunakan 2 siklus. Hasil penelitian menunjukkan pada siklus I, rata-rata capaian keterampilan masih di bawah 60% dengan partisipasi yang rendah. Siklus II menunjukkan peningkatan melalui penggunaan media gambar *sequence* yang interaktif, dengan nilai rata-rata keterampilan mencapai di atas 80%. Pada siklus III, sebagian besar siswa mampu melakukan seluruh langkah menggosok gigi secara mandiri tanpa bantuan, dengan capaian 91,6–100%. Simpulan penelitian ini adalah penggunaan media gambar *sequence* efektif dalam meningkatkan keterampilan bina diri menggosok gigi pada anak disabilitas grahita sedang Di SLB Negeri Batang

Kata Kunci: Gambar *Sequence*, Disabilitas Grahita Sedang, Menggosok Gigi

ABSTRACT

This study aimed to determine the improvement of tooth brushing skills through picture sequences among students with intellectual disabilities at Batang State Special Needs School (SLB Negeri Batang). This study employed Kemmis' 3-classroom action research model, utilizing two cycles. The results showed that in Cycle I, the average skill achievement was still below 60%, with low participation. Cycle II showed improvement through the use of interactive picture sequences, with an average skill score above 80%. In Cycle III, most students were able to perform all tooth brushing steps independently without assistance, with achievement rates ranging from 91.6 to 100%. This study concludes that the use of picture sequences is efficacious in improving self-help toothbrushing skills in children with moderate intellectual disabilities at Batang State Special Needs School (SLB Negeri Batang).

Keywords: *Picture Sequence, Moderate Intellectual Disability, Tooth Brushing*

PENDAHULUAN

Jenis ketidakmampuan intelektual di mana kecerdasannya kurang dari rata-rata normal. Contoh gangguan intelektual termasuk gangguan grahita, down syndrom, dan lamban belajar (UU No.8 Tahun 2016 tentang Penyandang Disabilitas). Anak penyandang disabilitas grahita, juga dikenal sebagai anak tunagrahita, mengalami kesulitan dalam komunikasi, melakukan tugas akademik dan non akademik, dan melakukan aktivitas sosial. Salah satu kategori spesifikasi disabilitas grahita adalah disabilitas grahita sedang. Tingkat kecerdasan IQ antara 51 dan 36 pada Skala Binet dan 54 hingga 40 pada Skala Wechsler (WISC) dianggap sebagai disabilitas Grahita.

Anak penyandang disabilitas grahita, juga dikenal sebagai anak tunagrahita, mengalami kesulitan dalam melakukan tugas akademik dan non akademik, komunikasi, dan sosial. Disabilitas grahita sedang adalah salah satu kategori spesifikasi disabilitas grahita. Disabilitas Grahita sedang didefinisikan sebagai disabilitas yang memiliki tingkat kecerdasan IQ antara 51 dan 36 pada Skala Binet dan 54 hingga 40 pada Skala Wechsler (WISC). Kemampuan disabilitas grahita sedang dievaluasi berdasarkan kemampuan pendidikan mereka pada tingkat mampu melatih, yang berarti mereka dapat dilatih untuk keterampilan tertentu. Mereka yang memiliki keterbatasan intelektual juga mengalami kesulitan dan keterbatasan dalam melakukan kegiatan sehari-hari seperti merawat diri sendiri.

Anak dengan kebutuhan khusus biasanya belajar kemampuan merawat diri sendiri. Kemampuan bina diri adalah kemampuan seseorang untuk melakukan kegiatan sehari-hari, seperti mengurus diri dan merawat diri, mulai dari bangun tidur hingga tidur kembali (Sudrajat & Rosida, 2013). Untuk membantu anak berkebutuhan khusus menggunakan keterampilan mereka sendiri, pengajaran khusus dan pengulangan secara teratur diperlukan. Selain itu, kesempatan untuk anak penyandang disabilitas grahita sedang ini juga harus ada, sehingga anak tersebut termotivasi untuk mencoba.

Somantri (2006) menyatakan bahwa merawat sendiri melibatkan banyak masalah yang sering terjadi dan dialami oleh anak-anak penyandang disabilitas grahita sedang, termasuk kebiasaan pola hidup sehat dan cara menghindari bahaya. Masalah seperti mencuci tangan, mencuci kaki, dan menggosok gigi adalah contoh masalah pola hidup sehat.

Pada anak-anak penyandang disabilitas grahita, pembelajaran bina diri biasanya diberikan melalui ceramah. Akibatnya, pesan atau pengetahuan tentang bina diri tidak tersampaikan dengan baik kepada anak-anak, dan mereka akan cepat bosan. Media gambar sering digunakan dalam proses pembelajara untuk meningkatkan kemampuan anak penyandang disabilitas grahita atau disabilitas intelektual, seperti memahami tema keluarga, memahami nomorisasi, dan membantu anak tunagrahita membaca. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Ayu (2017) menemukan bahwa media huruf bergambar memiliki pengaruh terhadap kemampuan menulis pemula

siswa tunagrahita ringan. Bergantung pada hasilnya, penelitian mungkin menarik. Media gambar adalah metode pembelajaran tambahan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemandirian dalam perawatan diri pada anak tunagrahita. Media gambar adalah media pembelajaran secara visual yang menyampaikan beberapa informasi melalui gambar. Ini adalah media pembelajaran yang memiliki informasi yang dapat menambah pengetahuan siswa dan disampaikan dengan cara yang sederhana dan menarik.

Hasil penelitian yang dilakukan pada anak tunagrahita ringan di kelas kecil di SLB Negeri Batang menunjukkan bahwa siswa tunagrahita ringan masih kurang dalam merawat diri mereka sendiri. Ini mencakup pengetahuan tentang tempat dan peralatan untuk menggosok gigi, cara memegang sikat gigi dengan benar, menempatkan pasta gigi di atas sikat gigi, dan cara menggosok dan berkumur, serta membersihkan lidah dan mulut.

Salah satu tujuan penggunaan media *sequence image* adalah untuk meningkatkan ketertarikan anak terhadap belajar mengajar, meningkatkan konsentrasi dan perhatian anak, membuat pesan dan informasi lebih jelas, dan mengurangi rasa jenuh. Penelitian ini sangat penting karena mendesaknya kebutuhan yang harus dipenuhi oleh anak penyandang disabilitas grahita sedang untuk dapat melakukan kegiatan sehari-hari, terutama menggosok gigi, secara mandiri. Selain itu, media gambar berurutan mungkin dapat meningkatkan kemampuan anak dalam menggosok gigi.

Penyayang disabilitas intelektual, juga dikenal sebagai disabilitas grahita, adalah gangguan yang mengganggu kemampuan kognitif atau fungsi berpikir karena tingkat kemampuan mereka di bawah rata-rata. Contoh disabilitas intelektual termasuk down syndrom, lamban belajar, dan disabilitas grahita (UU No.8 Tahun 2016 tentang Penyayang Disabilitas). Hal ini berdampak pada kemampuan kognitif mereka, yang berdampak pada kemampuan mereka untuk berpikir dan bersosialisasi.

Masalah gigi dan lebih sering terjadi pada anak penyandang disabilitas grahita. Simulasi pengajaran yang efektif diperlukan untuk meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan anak ketidakmampuan intelektual karena mereka mengalami kesulitan untuk melakukan kegiatan menggosok gigi secara mandiri. Untuk meningkatkan kemandirian anak dengan disabilitas intelektual atau disabilitas grahita, pendidikan dan dukungan dari guru dan orang tua sangat penting.

Kegiatan menggosok gigi yang dilakukan oleh anak penyandang disabilitas grahita menghadapi beberapa masalah yang rumit. Ini adalah masalah bina diri karena anak penyandang disabilitas grahita harus bergantung pada bantuan orang lain saat menggosok gigi. Jadi, Selain rasa sakit gigi anak juga mengalami kelainan pada mulut seperti bau mulut yang tidak sedap akibat gigi busuk (Theresia et al., 2021). Media pembelajaran yang sesuai dengan grahita anak disabilitas adalah yang menunjukkan secara realistis. Media pembelajaran yang berbasis visual yaitu media pembelajaran visual mempengaruhi perkembangan anak tunagrahita ringan secara

signifikan dengan meningkatkan minat dan semangat mereka untuk belajar (Puspitaloka, 2022).

Anak-anak penyandang disabilitas grahita yang memiliki kemampuan dibawa rata rata secara kognitif diharapkan dapat memahami apa yang disampaikan melalui media pembelajaran gambar. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Strouse (2021), yang menemukan bahwa anak-anak kecil belajar lebih sedikit dari video daripada presentasi tatap muka, dengan defisit rata-rata sekitar setengah deviasi standar. Meningkatkan kemampuan berbelanja siswa penyandang retardasi mental dapat dicapai melalui penggunaan media pembelajaran keterampilan berbelanja, seperti gambar dan video animasi berbasis iPad (Rizqianti et al., 2021). Media yang membahas keterampilan berpakaian untuk anak-anak dengan keterbelakangan mental menunjukkan perilaku belajar yang dapat diterima dan meningkatkan kemampuan berpakaian mereka (Youngmee & Suttijak, 2014).

Media gambar, menurut Sadiman et al., (2003), adalah gambar yang berkaitan dengan materi pembelajaran dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan guru kepada siswa. Media gambar dapat membantu siswa mengungkapkan informasi masalah sehingga mereka dapat melihat hubungan antara elemen masalah dengan lebih jelas. Menurut Hamalik (2004), media gambar adalah segala sesuatu yang ditampilkan secara visual ke dalam bentuk dimensi yang merupakan curahan pemikiran yang dapat dituangkan melalui lukisan, potret, slide, film, proyektor, dan sebagainya. Beberapa jenis gambar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut: 1) Gambar perpaduan, yang merupakan gambar tunggal yang luas atau besar yang menunjukkan pemandangan di mana sejumlah orang di melihat sedang melakukan aktivitas atau melakukan sesuatu; 2) Gambar seri, yang merupakan sejumlah gambar berantai yang digabungkan untuk membentuk seri (Arikunto, 2010).

Penelitian yang dilakukan oleh Noviyanti (2014) menemukan bahwa media merupakan komponen alat pembelajaran yang berfungsi untuk melancarkan kegiatan belajar mengajar. Diharapkan bahwa penggunaan media ini dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pelajaran, yang pada akhirnya dapat berdampak pada kualitas hasil belajar siswa. Hal ini diatur dalam PP No.19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, Pasal 42, Ayat 42. Motivasi dan minat belajar, menurut Safitri & Nurmayanti (2018) adalah komponen penting bagi seseorang untuk dapat melakukan kegiatan dengan baik. Minatnya dapat mempengaruhi tingkah laku dan mendorong seseorang untuk melakukan dan memperoleh sesuatu. Oleh karena itu, media gambar adalah alat yang dapat memberikan dan menciptakan minat belajar untuk anak-anak dan meningkatkan pemahaman siswa tentang cara mendapatkan informasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas, dengan desain model Kemmis melalui Empat tahapan yaitu Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi,

refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di SLB Negeri Batang dengan subyek penelitian adalah 2 disabilitas grahita sedang kelas II Di SLB Negeri. Dalam penelitian ini menerapkan 2 siklus. Setiap siklus terdapat 2 kali pertemuan.

Pada siklus yang pertama dipertemuan pertama menggunakan media gambar sederhana berupa alat-alat menggosok gigi dan gambar utuh langkah-langkah menggosok gigi. Metode yang akan digunakan yaitu ceramah dan tanya jawab. Sedangkan, pada pertemuan kedua, menggunakan media gambar langkah langkah menggosok gigi yang berbentuk kartu besar dan ditata secara berurutan dari depan kebelakang kemudian siswa melakukan kegiatan menggosok gigi sesuai dengan urutannya. Kemudian dilakukan observasi kemampuan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta melakukan refleksi kemampuan yang ditunjukkan oleh siswa.

Pada siklus kedua dipertemuan pertama dan kedua guru tetap menggunakan gambar langkah – langkah menggosok gigi dengan gambar *sequence*. Metode yang digunakan adalah model Pembelajaran Langsung dan praktek secara langsung, sebelum melakukan kegiatan menggosok gigi siswa melihat video pembelajaran menggosok gigi, kemudian media gambar langkah-langkah menggosok gigi yang dilakukan adalah mengacak dan siswa disuruh untuk menyusun langkah langkah sesuai urutannya kemudian siswa melakukan secara langsung kegiatan menggosok gigi sesuai dengan urutan. Setelah itu, peneliti akan melakukan observasi dan refleksi kembali atas kemampuan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran siklus pada siklus ke 2.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada siklus I, pembelajaran difokuskan pada pengenalan alat dan langkah menggosok gigi melalui metode ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi menggunakan gambar utuh. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih memiliki pengetahuan yang rendah mengenai nama alat-alat dan langkah menggosok gigi. Siswa IL dan TS hanya dapat menyebutkan sebagian alat dan langkah, sedangkan TS membutuhkan banyak bimbingan bahkan untuk menyebutkan satu alat atau langkah saja. Keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran pada siklus I relatif rendah. Siswa cepat merasa bosan, perhatian mudah teralihkan, dan minat belajar tidak konsisten. Meskipun ada sedikit antusiasme pada awal pembelajaran, fokus siswa menurun di pertengahan kegiatan. Kendala ini membuat proses pembelajaran kurang maksimal dan hasil penilaian menunjukkan rata-rata capaian keterampilan masih di bawah 60%.

Saat praktik menggosok gigi, hanya TS dan IL yang dapat menirukan sebagian besar gerakan dengan benar, sementara TS membutuhkan bimbingan hampir di setiap tahap. Keterampilan yang paling sulit dilakukan adalah menggosok gigi bagian kiri dan kanan. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif untuk mempertahankan perhatian sekaligus membantu pemahaman prosedur secara bertahap.

Refleksi siklus I menegaskan bahwa metode ceramah dan tanya jawab kurang efektif untuk siswa tuna grahita sedang. Perlu adanya perbaikan strategi dengan media yang lebih menarik, serta menambahkan unsur permainan agar siswa lebih termotivasi. Oleh karena itu, pada siklus II direncanakan penggunaan media *Sequence* untuk membantu meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman konsep.

Pada siklus II, media pembelajaran diubah menjadi permainan *Sequence* yang memuat gambar alat dan langkah menggosok gigi. Setiap siswa bermain secara bergiliran dengan penentuan giliran berdasarkan kemampuan menjawab pertanyaan tentang alat atau langkah menggosok gigi. Perubahan ini berhasil meningkatkan antusiasme siswa sejak awal pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan peningkatan kemampuan mengenal alat dan langkah menggosok gigi. TS dan IL dapat menyusun *sequence* dengan lancar, sedangkan TS meskipun masih memerlukan bimbingan, menunjukkan perkembangan signifikan dibanding siklus I. Keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran meningkat, terlihat dari kesabaran menunggu giliran dan kemampuan fokus lebih lama.

Pada tahap praktik menggosok gigi, ketiga siswa dapat melakukan sebagian besar langkah secara mandiri. Kesulitan masih ditemukan pada bagian menyikat sisi kanan dan kiri gigi, namun jumlah bimbingan yang dibutuhkan lebih sedikit dibanding siklus I. Nilai keterampilan rata-rata siswa meningkat secara signifikan, dengan capaian IL 92,18%, AS 93,75%, dan TS 82%.

Refleksi siklus II menyimpulkan bahwa kombinasi pembelajaran langsung dan media *Sequence* efektif dalam meningkatkan pemahaman serta keterampilan siswa. Siswa lebih aktif dan tidak cepat bosan, bahkan menunjukkan inisiatif membantu teman yang kesulitan. Namun, masih diperlukan latihan lanjutan untuk memastikan keterampilan benar-benar melekat secara mandiri, terutama pada bagian yang masih menjadi hambatan.

Siklus III merupakan tahap pengayaan, di mana siswa diminta mengulang seluruh materi pembelajaran dari siklus sebelumnya, mulai dari menyusun *Sequence* hingga praktik menggosok gigi, tetapi kali ini tanpa melihat gambar panduan. Tujuannya adalah untuk menguji kemandirian siswa dalam menerapkan keterampilan yang sudah dipelajari. Hasilnya, TS dan IL mampu menyusun *Sequence* dan melakukan seluruh langkah menggosok gigi dengan sempurna (100%), sedangkan TS hanya sedikit terkendala pada menggosok gigi bagian kanan dan kiri (91,6%). Kemampuan mengenal alat, urutan langkah, dan melaksanakan praktik secara mandiri meningkat dibanding siklus sebelumnya. Perubahan signifikan juga terlihat dari sikap siswa yang lebih percaya diri dan inisiatif. Mereka tidak hanya mengikuti instruksi tetapi juga menunjukkan kesiapan memulai kegiatan tanpa diminta. Interaksi antar siswa lebih positif, misalnya saling memberi contoh atau mengingatkan langkah yang terlewat.

Refleksi siklus III menegaskan bahwa pembelajaran dengan media Sequence, dikombinasikan dengan latihan berulang, efektif membentuk keterampilan bina diri menggosok gigi secara mandiri pada siswa tuna grahita sedang. Hasil ini mengindikasikan keberhasilan penerapan metode yang sesuai karakteristik dan kebutuhan siswa.

Pada siklus I, pembelajaran berbasis ceramah dan demonstrasi dengan media gambar utuh kurang efektif bagi siswa tuna grahita sedang. Hasil rendah pada siklus I menunjukkan bahwa siswa membutuhkan pembelajaran yang lebih interaktif. Kurangnya aktivitas fisik dalam pembelajaran membuat siswa tidak sepenuhnya terlibat. Pembelajaran berbasis ceramah dan demonstrasi tradisional sering kali kurang interaktif dan tidak memberikan umpan balik langsung, sehingga siswa dengan disabilitas intelektual (termasuk tuna grahita sedang) mengalami kesulitan mempertahankan perhatian, mudah bosan, dan hasil belajarnya kurang optimal dan sifat pasif dari metode ini membuat siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar (Chang et al., 2025).

Perbaikan pada siklus II dengan penggunaan media Sequence menjadi titik balik penting. Sequence menggabungkan aspek visual, kinestetik, dan interaktif yang sesuai dengan karakteristik belajar anak tuna grahita sedang. Aktivitas menyusun Sequence membuat siswa lebih fokus karena mereka memiliki tugas fisik yang jelas dan terukur. Peningkatan nilai pada siklus II membuktikan efektivitas media permainan edukatif dalam meningkatkan keterampilan bina diri. Kelebihan siklus II adalah siswa lebih sabar menunggu giliran dan mulai berani mencoba tanpa bantuan. Meski begitu, masih ada keterbatasan pada keterampilan motorik tertentu seperti menyikat bagian samping gigi. Ini menunjukkan bahwa meskipun media efektif, beberapa keterampilan tetap memerlukan latihan intensif.

Penggunaan gambar urutan (*sequence images*) atau media visual terbukti sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan menggosok gigi pada anak dengan disabilitas intelektual. Media ini membantu anak memahami langkah-langkah secara bertahap dan meningkatkan kemandirian mereka, hal ini terbukti dengan adanya penelitian penelitian sebelumnya yang mengatakan bahwa Pelatihan menggosok gigi dengan panduan visual (gambar urutan, poster, atau buku bergambar) secara signifikan meningkatkan kemampuan motorik halus dan keterampilan menggosok gigi pada anak disabilitas intelektual. Peningkatan ini juga berdampak pada kebersihan mulut yang lebih baik (Tangnuntachai et al., 2021., Rahayu et al., 2023., Gharavi et al., 2024).

Media gambar urutan, baik berupa poster, buku bergambar, video animasi, maupun puzzle 3D, sangat efektif untuk meningkatkan keterampilan menggosok gigi pada anak disabilitas intelektual. Penggunaan urutan langkah yang jelas dan konsisten sangat disarankan untuk hasil optimal. Hal ini sejalan dengan Studi-studi terbaru menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif dan simulasi secara signifikan meningkatkan keterampilan bina diri, termasuk *self-management*, inisiatif, kemandirian belajar, dan kecintaan terhadap proses belajar. Peningkatan ini terukur

melalui survei, tes, dan indikator akademik, dengan hasil yang menunjukkan perbedaan signifikan sebelum dan sesudah intervensi permainan edukatif (Pacheco-Velázquez., 2024., Velazquez., 2024).

Hal ini senada dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Tias (2019) yang menyatakan keterampilan bina diri menggosok gigi pada anak tunagrahita kategori sedang dapat ditingkatkan melalui metode latihan (drill), pembiasaan, pembimbingan dan bantuan media visual. Putriani (2017) peningkatan skor tersebut ditunjukkan dengan siswa mampu melakukan tahapan-tahapan menggosok gigi sesuai dengan contoh yang ada di video animasi. Wardani (2018) terdapat peningkatan kemampuan menggosok gigi melalui kegiatan permainan dengan bantuan permainan puzzle pada anak tunagrahita sedang. Zhafirah et al., (2014) terdapat peningkatan pengetahuan kesehatan oral menggunakan video animasi pada anak tunagrahita ringan (studi eksperimental di SLDB Ar Rahman Jakarta Dan SDLB Mahardika Depok).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan hasil penelitian serta literasi terdahulu, ini menyatakan bahwasanya terdapat peningkatan kemampuan menggosok gigi melalui media gambar sequence pada siswa disabilitas grahita kelas II di SLB Batang.

SIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran gambar sequence dapat secara signifikan meningkatkan keterampilan bina diri menggosok gigi pada siswa dengan disabilitas grahita sedang di SLB Negeri Batang. Peningkatan terlihat dari kemampuan mengenal alat, memahami langkah, hingga mempraktikkan menggosok gigi secara mandiri. Pada siklus I, keterampilan siswa masih rendah dengan rata-rata capaian di bawah 60% dan partisipasi belajar yang minim. Setelah penerapan media gambar sequence pada siklus II, rata-rata keterampilan meningkat di atas 80% dengan partisipasi yang lebih aktif. Pada siklus III, sebagian besar siswa mampu melakukan seluruh langkah menggosok gigi secara mandiri tanpa bantuan, dengan capaian antara 91,6–100%. Hasil ini menunjukkan bahwa media gambar sequence efektif sebagai alat bantu pembelajaran keterampilan bina diri, sekaligus mendorong kemandirian dan rasa percaya diri siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu, R. (2017). Efektivitas Media Huruf Bergambar terhadap Kemampuan Menulis Permulaan Bagi Siswa Tunagrahita Ringan. *Jurnal Unublitar*, 2(4), 48-56. <https://doi.org/10.28926/briliant.v2i4.110>
- Arikunto. S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Bina Aksara
- Cahyo, A. (2011). *Latihan Otak dan Daya Ingat dengan Menggunakan Ragam Media Audio Visual*. Yogyakarta: Diva Press

- Chang, C., Hwang, G., & Ou, L. (2025). Fostering the Life Skills of Learners with Intellectual Disabilities Using Interactive Technologies: A Motivational Model-Based Digital Game-Based Training Approach. *Journal of Computer Assisted Learning*, 41(2). <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/jcal.70026>
- Gharavi, M., Salem, K., Adabdokht, R., & Ghasemi, M. (2024). Effectiveness of Two Visual-Pedagogical Methods for Toothbrushing Skills in Autistic Children: A Randomized Clinical Trial. *Special Care in Dentistry*, 44(6). <https://doi.org/10.1111/scd.13052>
- Hamalik, O. (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Noviyanti, Y. B. (2014). *Pengaruh Minat Belajar Siswa dan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Teknologi Informasi*. Universitas Sebelas Maret
- Pacheco-Velázquez, E., Rodés, V., & Salinas-Navarro, D. (2024). Developing Learning Skills Through Game-Based Learning in Complex Scenarios: A Case in Undergraduate Logistics Education. *Journal of Technology and Science Education*, 14(1). <https://www.jotse.org/index.php/jotse/article/view/2219>
- Puspitaloka, V. A., Putro, K. Z., Rukmana, T., & Elvia, F. (2022). The Use of Visual Learning Media in the Development Optimization of Children with Mild Mental Retardation. *JOYCED: Journal of Early Childhood Education*, 2(2). <https://doi.org/10.14421/joyced.2022.22-05>.
- Putriani, G. (2017). Peningkatan Upaya Pembelajaran Bina Diri Menggosok Gigi Melalui media Video Animasi pada Anak Tunagrahita Kategori Sedang Kelas IV SDLB di SLB Negeri Pembina Yogyakarta. *Jurnal Widia Ortodidaktika*, 6(2), 208-19. <https://journal.student.uny.ac.id/plb/article/view/6884>
- Rahayu, M. S., Anang, A., Nugroho, C., & Taftazani, R. (2023). Megi's Book as an Attempt to Increase Knowledge and Reduce Plaque Score for Children with Intellectual Disabilities. *JDHT Journal of Dental Hygiene and Therapy*, 4(2). <https://doi.org/10.36082/jdht.v4i2.1256>
- Rizqianti, N. A., Ediyanto, E., & Efendi, M. (2021). Completeness of Shopping Skills Media Features for Students with Mental Retardation at Special Junior High School: A Literature Review. *Journal of Disruptive Learning Innovation (JODLI)*, 3(1). <https://doi.org/10.17977/um072v3i12021p8-13>
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., & Haryono, A. (2003). *Media Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Safitri, A., & Nurmayanti, N. (2018). Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Masyarakat Bajo. *DIDAKTIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 18(3). <https://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/didaktis/article/view/1846>
- Sudrajat, D., & Rosida, L. (2013). *Pendidikan Bina Diri Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta Timur: PT Luxima Metro Media

- Somantri, S. (2006). Psikologi Anak Luar Biasa. Bandung: Refika Aditama
- Strouse, G. A., & Samson, J. E. (2021). Learning From Video: A Meta-Analysis of the Video Deficit in Children Ages 0 to 6 Years. *Child development*, 92(1), e20-e38 <https://doi.org/10.1111/cdev.13429>
- Tangnuntachai, N., Smutkeeree, A., Jirattanasopha, V., & Leelataweewud, P. (2021). Visual Pedagogy-Guided Toothbrushing Training to Enhance Fine Motor Skills in Individuals with Intellectual Disabilities and Impaired Fine Motor Skills. *Special Care in Dentistry*, 41(5), 579-587. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/33825219/>
- Theresia, N., Rahmawaty, F., Sylvia, E. I., & Yusup, A. (2021). Kesehatan Gigi Sangat Penting untuk Anak Usia sekolah. *Jurnal Forum Kesehatan : Media Publikasi Kesehatan Ilmiah*, 11(1), 31-37. <https://doi.org/10.52263/jfk.v11i1.225>
- Tias, W. D. C. (2019). Peningkatan Keterampilan Bina Diri Menggosok Gigi Melalui Metode Latihan (Drill) Pada Anak Tunagrahita Kategori Sedang Kelas III SDLB di SLB Wiyata Dharma 3 Ngaglik. *Jurnal Widia Ortodidaktika*, 8(2), 201-213. <https://journal.student.uny.ac.id/plb/article/view/16059>
- UU No.8 Tahun 2016 tentang Penyandang Disabilitas
- Velazquez, E. P. (2024). Facing a VUCA World: Developing Learning Skills through Serious Games. *The International Journal of Design Education*, 18(2). <https://doi.org/10.18848/2325-128X/CGP/v18i02/31-55>
- Wardani, D. A. Y. U., & Yaum, L. A. (2018). Upaya Meningkatkan Kemampuan Pengembangan Diri Menggosok Gigi melalui Permainan Sequence pada Anak Tunagrahita Sedang Kelas III di SDLB ABCD PGRI Kalipuro Banyuwangi. *SPEED Journal: Journal of Special Education*, 1 (2), 20-24. <https://doi.org/10.31537/speed.v1i2.22>
- Youngmee, K & Suttijak, O. (2014). The Development of Multimedia on Dressing Skill Practice for Children with Moderate Mental Retardation. *Journal of Social Sciences, Humanities, and Arts and Social Sciences Studies*, 14(2), 141-163. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/hasss/article/view/21316>
- Zhafirah, F. M., Bahar, A., Darwita, R. R., Novrinda, H., & Soetopo, M. S. (2014). Perbedaan Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Oral Menggunakan Video Animasi dengan Non Animasi pada Anak Tunagrahita Ringan (Studi Eksperimental di SLDB Ar Rahman Jakarta dan SDLB Mahardika Depok pada Agustus-Oktober 2014). Universitas Indonesia. <https://lontar.ui.ac.id/detail?id=20402156&lokasi=lokal>