

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBELANJAKAN UANG MELALUI MEDIA *BOARD GAME* PADA MURID HAMBATAN INTELEKTUAL RINGAN

(*Single Subject Research* Kelas VII SLB M Pauh IX Padang)

Indah Purnama Tanjung¹, Mega Iswari², Zulmiyetri³, Syari Yuliana⁴

Pendidikan Luar Biasa, Universitas Negeri Padang^{(1),(2),(3),(4)}

tanjungindah423@gmail.com

Abstrak

Kemampuan membelanjakan uang merupakan salah satu keterampilan fungsional yang penting bagi murid hambatan intelektual ringan untuk mendukung kemandirian dalam kehidupan sehari-hari. Namun, hasil pengamatan menunjukkan bahwa murid masih mengalami kesulitan dalam membelanjakan uang maksimal Rp10.000 berdasarkan harga barang, sesuai total biaya, pembayaran, dan melalui uang kembalian. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membelanjakan uang melalui media *board game* pada murid hambatan intelektual ringan. Penelitian menggunakan metode *Single Subject Research* (SSR) dengan desain A-B-A. Data dikumpulkan melalui observasi dan tes perbuatan, kemudian dianalisis menggunakan analisis dalam kondisi dan antar kondisi. Berdasarkan hasil penelitian, kemampuan membelanjakan uang mengalami peningkatan setelah subjek memperoleh pembelajaran menggunakan media *board game*. Persentase kemampuan pada fase *baseline* (A1) sebesar 33,3%, kemudian meningkat selama fase intervensi (B) hingga mencapai 83,3% dan tetap bertahan pada fase *baseline* (A2) sebesar 83,3%. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media *board game* dapat meningkatkan kemampuan membelanjakan uang pada murid hambatan intelektual ringan melalui pembelajaran yang konkret, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik belajar murid.

Kata Kunci: *Board game; kemampuan membelanjakan uang; disabilitas intelektual ringan*

Abstract

The ability to spend money is a crucial functional skill for students with mild intellectual disabilities, supporting their independence in daily life. However, observations indicate that these students still struggle with spending money specifically up to a limit of Rp10,000 when dealing with item prices, calculating total costs, making payments, and handling change. This study aimed to improve the money-spending skills of students with mild intellectual disabilities using a board game as an instructional medium. The study employed the Single-Subject Research (SSR) method with an A-B-A design. Data were collected through observation and performance tests, then analyzed using within-condition and between-condition analyses. The results showed an improvement in money-spending skills after the subjects engaged in learning activities using the board game. The proficiency level was 33.3% during the initial baseline phase (A1), rose to 83.3% during the intervention phase (B), and remained at 83.3% during the final baseline phase (A2). These findings demonstrate that using a board game can enhance the money-spending skills of students with mild intellectual disabilities by providing concrete, interactive learning experiences tailored to their learning characteristics.

Keywords: *Board game; purchasing skills; mild intellectual disability*

Pendahuluan

Kemampuan membelanjakan uang termasuk salah satu keterampilan hidup yang penting untuk dimiliki murid hambatan intelektual ringan karena berkaitan langsung dengan aktivitas kehidupan sehari-hari (Savitri et al., 2025). Keterampilan tersebut tidak hanya diperlakukan ketika melakukan transaksi jual beli, tetapi juga menjadi bekal bagi murid untuk

mengelola penggunaan uang secara mandiri sehingga dapat meningkatkan kemandirian dalam kehidupan bermasyarakat. Salah satu kecakapan hidup yang perlu dibekali kepada anak berkebutuhan khusus adalah kecakapan mengelola keuangan, yaitu kemampuan mengatur penggunaan uang, mengelola pemasukan dan pengeluaran, serta bertanggung jawab dalam penggunaan uang untuk mendukung aktivitas sehari-hari (Iswari & Zudeta, 2025). Oleh karena itu, pembelajaran mengenai kemampuan membelanjakan uang perlu diberikan sejak dini sebagai bagian dari pengembangan keterampilan fungsional murid.

Murid hambatan intelektual ringan memiliki keterbatasan dalam kemampuan berpikir abstrak, penalaran, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan sehingga sering mengalami kesulitan ketika harus menerapkan konsep yang dipelajari pada situasi nyata (American Psychiatric Association, 2013). Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran keterampilan hidup perlu dilakukan secara konkret, kontekstual, dan memberikan pengalaman langsung agar murid dapat lebih mudah memahami dan menerapkan keterampilan tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Vygotsky, 1978). Pembelajaran yang hanya berorientasi pada penjelasan verbal belum mampu memenuhi karakteristik belajar murid hambatan intelektual ringan yang lebih mudah memahami materi aktivitas nyata.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SLB Muhammadiyah Pauh IX Padang terhadap seorang murid hambatan intelektual ringan kelas VII, diketahui bahwa murid telah mampu mengenal berbagai nominal uang rupiah, namun masih mengalami kesulitan dalam melakukan keterampilan membelanjakan uang maksimal Rp10.000 secara mandiri. Murid belum mampu membelanjakan uang maksimal Rp10.000 berdasarkan harga barang, total belanja, pembayaran dan melalui uang kembalian. Akibatnya, murid masih bergantung pada bantuan guru ketika melakukan kegiatan yang berkaitan dengan transaksi sederhana. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan membelanjakan uang sebagai salah satu keterampilan hidup fungsional.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang selama ini diberikan masih perlu didukung oleh media yang mampu menghadirkan pengalaman secara nyata berdasarkan karakteristik murid. Media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah *board game*. Media *board game* merupakan permainan edukatif yang dirancang untuk mengintegrasikan aktivitas bermain dengan proses belajar melalui simulasi transaksi jual beli (Hinebaugh, 2018). Dalam permainan ini murid melakukan berbagai aktivitas, berdasarkan daftar belanja, harga barang, total harga barang, melakukan pembayaran menggunakan uang mainan, hingga melalui uang kembalian. Aktivitas tersebut menciptakan kegiatan belajar yang konkret, menarik, dan disesuaikan dengan karakteristik belajar murid hambatan intelektual ringan.

Penggunaan media *board game* dalam strategi pembelajaran meningkatkan keterampilan membelanjakan uang telah dibuktikan oleh beberapa penelitian terdahulu. Tanjung et al.(2024) menyimpulkan bahwa permainan ular tangga yang dimodifikasi efektif meningkatkan kemampuan mengenal nilai uang bagi murid hambatan intelektual ringan melalui desain *Single Subject Research* (SSR). Savitri et al., (2025) juga mengatakan bahwa metode *role playing* mampu memberikan peningkatan terhadap penggunaan uang pada murid disabilitas intelektual melalui pembelajaran berbasis pengalamat yang bersifat langsung. Sementara itu, Nuriyanti et al., (2021) mengatakan bahwa penggunaan media montase menghasilkan pengaruh positif terhadap kemampuan mengenal uang pada murid tunagrahita. Berbagai penelitian terdahulu memperlihatkan bahwa media pembelajaran yang nyata dan interaktif dapat meningkatkan keterampilan fungsional murid hambatan intelektual ringan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan membelanjakan uang melalui penggunaan media *board game* pada murid hambatan intelektual ringan melalui metode *Single Subject Research* (SSR) dengan desain A-B-A, untuk menganalisis perubahan kemampuan subjek sebelum diberikan intervensi, selama intervensi, dan setelah intervensi dihentikan. Temuan ini diharapkan mampu memberikan kontribusi sebagai bentuk media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan fungsional bagi murid hambatan intelektual ringan.

Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan penelitian kuantitatif dengan metode *Single Subject Research* (SSR). SSR digunakan agar dapat mengetahui pengaruh pemberian intervensi terhadap perubahan kemampuan subjek melalui pengukuran yang dilaksanakan secara berulang pada setiap fase penelitian (Marlina, 2021). Desain yang diterapkan yaitu A-B-A yang meliputi *baseline* (A1), intervensi (B), dan *baseline* (A2). Desain ini membantu peneliti membandingkan kemampuan subjek sebelum diberikan intervensi, ketika intervensi berlangsung, dan sesudah intervensi dihentikan sehingga keterkaitan fungsional antara variabel bebas dan variabel terikat dapat diamati secara rinci.

Penelitian dilaksanakan di SLB Muhammadiyah Pauh IX Padang, Subjek penelitian merupakan seorang murid hambatan intelektual ringan kelas VII Fase D. Subjek dalam penelitian ini ditetapkan berdasarkan hasil asesmen dan hasil pengamatan awal yang memperlihatkan bahwa subjek telah mengenalan nominal uang, namun masih mengalami kesulitan dalam membelanjakan uang maksimal Rp10.000 berdasarkan harga barang, total belanja, pembayaran dan melalui uang kembalian.

Penelitian ini menggunakan media *board game* sebagai variabel bebas, sedangkan

variabel terikat adalah kemampuan membelanjakan uang. Media *board game* dirancang sebagai media pembelajaran yang mensimulasikan aktivitas jual beli melalui penggunaan papan bermain, kartu barang, kartu daftar belanja, uang mainan, pion, dan dadu. Kemampuan membelanjakan uang diukur melalui enam indikator, yaitu membelanjakan uang maksimal Rp10.000 berdasarkan daftar belanja, sesuai harga barang, berdasarkan harga barang, berdasarkan total belanja, melalui pembayaran di kasir, dan melalui uang kembalian.

Data dikumpulkan melalui observasi, tes perbuatan, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mencatat performa subjek selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan tes perbuatan digunakan untuk mengukur kemampuan subjek dalam melakukan simulasi transaksi belanja menggunakan media *board game*. Dokumentasi dalam bentuk foto, video dan catatan kegiatan digunakan sebagai alat pendukung selama proses penelitian.

Data dianalisis melalui analisis visual yang mencakup analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi, kecenderungan arah, stabilitas data, jejak data, dan perubahan level pada setiap fase. Selanjutnya, analisis antar kondisi digunakan untuk menganalisis perubahan kemampuan subjek melalui kondisi *baseline* (A1), intervensi, *baseline* (A2) sehingga dapat diketahui kemampuan membelanjakan uang melalui media *board game* meningkat pada murid hambatan intelektual ringan.

Hasil dan Pembahasan

Temuan ini dilakukan agar dapat meningkatkan kemampuan membelanjakan uang melalui media *board game* pada murid hambatan intelektual ringan. Pengukuran dilakukan selama 14 sesi yang meliputi tiga sesi *baseline* (A1), delapan sesi intervensi (B), dan tiga sesi *baseline* (A2).

Kemampuan Membelanjakan Uang pada Fase *Baseline* (A1)

Baseline (A1) menunjukkan kondisi awal kemampuan murid sebelum intervensi diberikan. Pengamatan pada kondisi ini dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan yang dimuat pada tanggal 4, 5, dan 8 Juni 2026.

Tabel 1 Kemampuan Membelanjakan Uang Baseline (A1)

PERTEMUAN	HARI/TANGGAL	PERSENTASE
1	Kamis, 04 Juni 2026	33,3%
2	Jumat, 05 Juni 2026	33,3%
3	Senin, 08 Juni 2026	33,3%

Tabel diatas menunjukkan bahwasanya data yang didapatkan pada fase sebelum perlakuan *baseline* (A) sudah menunjukkan kestabilan data, sehingga pengamatan dihentikan. Dengan demikian, penelitian dilanjutkan pada intervensi (B).

Kemampuan Membelanjakan Uang pada Fase Intervensi

Penelitian dilanjutkan pada tahap intervensi (B) dimana subjek diberikan pembelajaran melalui media *board game* dalam meningkatkan kemampuan membelanjakan uang. Pengamatan pada interensi (B) dilakukan sebanyak delapan kali pertemuan yang dimulai dari tanggal 10, 11, 12, 13, 15, 16, 17, dan 18 Juni 2026.

Tabel 2 Kemampuan Membelanjakan Uang Intervensi (B)

PERTEMUAN	HARI/TANGGAL	PERSENTASE
4	Rabu, 10 Juni 2026	50%
5	Kamis, 11 Juni 2026	50%
6	Jumat, 12 Juni 2026	66,6%
7	Sabtu, 13 Juni 2026	50%
8	Senin, 15 Juni 2026	66,6%
9	Selasa, 16 Juni 2026	83,3%
10	Rabu, 17 Juni 2026	83,3%
11	Kamis, 18 Juni 2026	83,3%

Berdasarkan tabel diatas, setelah diterapkannya media *board game*, kemampuan murid dalam membelanjakan uang menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Hasil ini menunjukkan bahwa media *board game* memberikan hasil positif dalam meningkatkan kemampuan membelanjakan uang bagi murid disabilitas intelektual ringan secara bertahap dan konsisten.

Kemampuan Membelanjakan Uang pada Fase *Baseline* (A2)

Pengamatan pada *baseline* (A2) dilaksanakan sebanyak tiga kali, yaitu tanggal 22, 23, dan 24 Juni 2026. Pada tahapan ini, peneliti tidak lagi memberikan pembelajaran menggunakan media *board game*, tetapi hanya melakukan pengukuran kembali terhadap kemampuan membelanjakan uang murid untuk mengetahui apakah kemampuan yang telah diperoleh selama intervensi dapat dipertahankan.

Tabel 3 Membelanjakan Uang Baseline (A2)

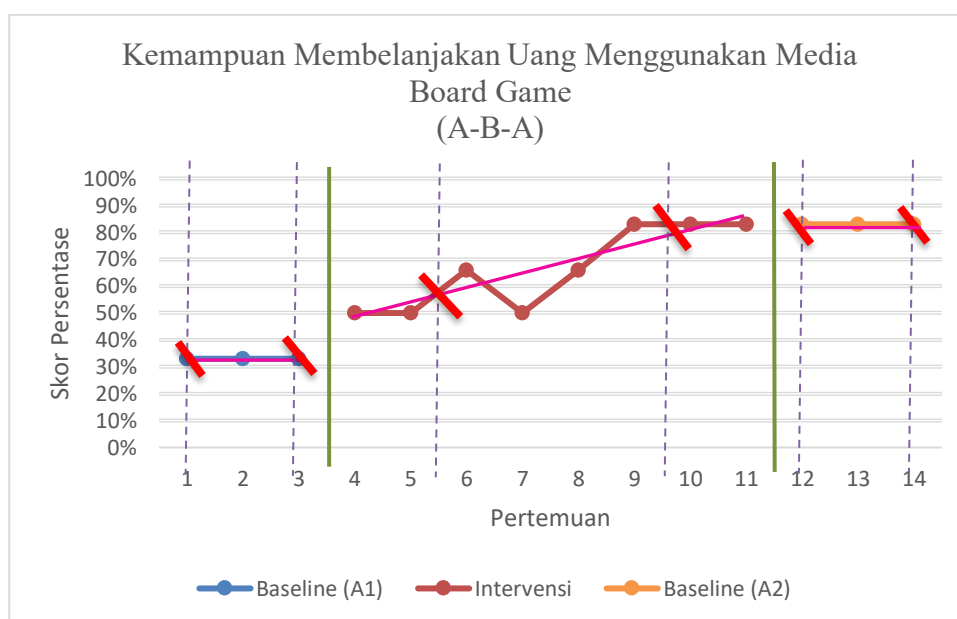
PERTEMUAN	HARI/TANGGAL	PERSENTASE
12	Senin, 22 Juni 2026	83,3%
13	Selasa, 23 Juni 2026	83,3%

14	Rabu, 234 Juni 2026	83,3%
----	---------------------	-------

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa kemampuan membelanjakan uang murid berada pada persentase 83,3% selama tiga kali pengamatan berturut-turut. Data pada kondisi ini tidak menunjukkan adanya peningkatan maupun penurunan, sehingga membentuk garis horizontal yang menunjukkan kondisi kemampuan murid relatif stabil.

Analisi Dalam Kondisi

Data dianalisis disetiap kondisi/fase yaitu kondisi awal atau kondisi *baseline* (A), kondisi ketika pemberian intervensi (B), dan kondisi pengamatan tanpa bantuan media *board game baseline* (A2).



Grafik 1 Kecenderungan Stabilitas

Berdasarkan analisis dalam kondisi, fase *baseline* (A1) menunjukkan kecenderungan data yang stabil dengan arah mendatar. Pada fase intervensi terjadi perubahan kecenderungan arah menjadi meningkat, sedangkan kondisi *baseline* (A2) kembali menunjukkan kondisi yang stabil pada level kemampuan yang lebih tinggi dibandingkan fase awal.

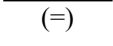
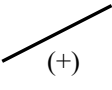
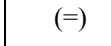
Tabel 4 Kecenderungan Stabilitas

NO.	KECENDERUNGAN STABILITAS	KONDISI		
		A1	B	A2
1	Rentang stabilitas	4,9	12,4	12,4
2	Mean Level	33,3	66,6	83,3
3	Batas Atas	35,8	72,8	89,5
4	Batas Bawah	30,8	60,4	77,1
5	Persentasi	100%	28%	100%

Analisis Antar Kondisi

Analisis antar kondisi dilakukan untuk mengetahui perubahan kemampuan membelanjakan uang antara fase *baseline* (A1), intervensi (B), dan *baseline* (A2).

Tabel 5 Analisis Antar Kondisi

NO.	KONDISI	A1/B/A2		
1	Jumlah variabel yang diubah	1		
2	Perubahan kecenderungan arah dan efeknya			
3	Perubahan kecenderungan stabilitas	Stabil/tidak stabil/stabil		
4	Level perubahan pada kondisi B/A1	50%-33,3%=16,7%		
	Level perubahan pada kondisi baseline (A1) dengan kondisi intervensi (B)	83,3%-50%=33,3%		
5	Presentase <i>Overlap</i> Pada kondisi baseline (A1) dengan kondisi intervensi (B)	0%		
	Pada kondisi baseline (A2) dengan kondisi intervensi (B)	37,5%		

Hasil analisis menunjukkan bahwa jumlah variable yang diubah pada setiap perbandingan kondisi adalah satu, yaitu penggunaan media *board game* sebagai variabel bebas. Perubahan kecenderungan arah dari fase *baseline* (A1) ke fase intervensi menunjukkan perubahan dari kondisi mendatar menjadi meningkat, yang mengindikasikan adanya peningkatan kemampuan setelah pemberian intervensi. Selanjutnya dari fase intervensi ke *baseline* (A2) kecenderungan arah berubah menjadi datar pada level yang lebih tinggi, menunjukkan bahwa kemampuan yang telah diperoleh dapat dipertahankan setelah intervensi dihentikan.

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *board game* mampu meningkatkan kemampuan membelanjakan uang pada murid hambatan intelektual ringan. Peningkatan tersebut terlihat dari perubahan persentase kemampuan subjek yang semula berada pada kondisi *baseline* (A1) sebesar 33,3%, kemudian kemampuan murid mengalami peningkatan secara bertahap selama fase intervensi meningkat menjadi 83,3% dan tetap bertahan pada kondisi *baseline* (A2). Hasil analisis visual juga menunjukkan adanya perubahan kecenderungan arah dari kondisi mendatar pada *baseline* (A1) kemudian meningkat selama fase intervensi (B), dan kembali stabil pada *baseline* (A2) dengan tingkat kemampuan yang lebih tinggi. Kondisi tersebut menyatakan bahwa media *board game* berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan membelanjakan uang pada subjek penelitian.

Peningkatan kemampuan tersebut terjadi karena media *board game* memberikan pengalaman belajar yang konkret dan kontekstual. Selama proses pembelajaran, subjek tidak hanya mengenali nominal uang, tetapi juga melakukan keterampilan membelanjakan uang maksimal Rp10.000 berdasarkan daftar belanja, sesuai barang belanja, berdasarkan harga barang, berdasarkan total belanja, melalui pembayaran di kasir, dan melalui uang kembalian. Aktivitas tersebut membantu subjek memahami konsep membelanjakan uang melalui pengalaman nyata sehingga materi lebih mudah dipahami dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan penjelasan verbal. Selain itu, pengulangan yang dilakukan pada setiap sesi turut memperkuat pemahaman dan membentuk kebiasaan subjek dalam melakukan transaksi sederhana.

Hasil penelitian ini memperkuat dengan penelitian Tanjung et al., (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan permainan ular tangga yang dimodifikasi mampu meningkatkan kemampuan mengenal nilai uang bagi murid hambatan intelektual ringan melalui pendekatan *Single Subject Research* (SSR). Aspek yang sama dari kedua penelitian ini adalah penggunaan media berbasis permainan yang memberikan pengalaman belajar aktif sehingga murid lebih mudah memahami konsep yang dipelajari. Perbedaannya, penelitian Tanjung et al. (2024) berfokus pada kemampuan mengenal nilai uang, sedangkan penelitian ini menekankan pada kemampuan membelanjakan uang yang melibatkan proses transaksi secara lebih kompleks.

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Savitri et al. (2025) yang melaporkan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan penggunaan uang pada murid disabilitas intelektual. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pengalaman belajar melalui simulasi transaksi dapat meningkatkan keterampilan penggunaan uang secara bertahap. Meskipun bentuk intervensi yang digunakan berbeda, yaitu *role playing* pada penelitian Savitri et al. dan media *board game* pada penelitian ini, keduanya sama-sama memberikan kesempatan kepada murid untuk mempraktikkan keterampilan penggunaan uang dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata.

Selain itu, temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Nuriyanti et al. (2021) yang memaparkan penggunaan media konkret mampu meningkatkan kemampuan mengenal uang pada murid hambatan intelektual. Media yang bersifat konkret membantu murid memahami konsep yang semula bersifat abstrak sehingga pembelajaran dapat lebih bermakna bagi murid. Pada penelitian ini, fungsi dari media *board game* tidak hanya sebagai alat permainan, tetapi juga sebagai media simulasi yang mengintegrasikan aktivitas berhitung, pengambilan

keputusan, komunikasi, dan transaksi sederhana dalam satu rangkaian kegiatan belajar (Kustawan, 2016).

Dengan begitu, media *board game* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan keterampilan fungsional, khususnya kemampuan membelanjakan uang pada murid hambatan intelektual ringan. Media ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi aktif murid, serta mempermudah pemahaman konsep melalui aktivitas yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik belajar murid (Arsyad, 2019). Temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi bagi guru pendidikan khusus dalam mengembangkan pembelajaran keterampilan hidup yang lebih inovatif dan berorientasi pada peningkatan kemandirian murid.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *board game* mampu meningkatkan kemampuan membelanjakan uang pada murid hambatan intelektual ringan. Peningkatan kemampuan ini ditunjukkan melalui hasil pengukuran pada setiap fase penelitian, yaitu fase *baseline* (A1) yang menunjukkan persentase kemampuan sebesar 33,3%, selanjutnya mengalami peningkatan selama fase intervensi (B) hingga mencapai 83,3%, dan tetap bertahan pada fase *baseline* (A2). Hasil analisis visual dalam kondisi maupun antar kondisi menunjukkan adanya perubahan kecenderungan data dan peningkatan level kemampuan setelah pemberian intervensi melalui media *board game*.

Media *board game* memberikan pengalaman belajar yang konkret melalui simulasi kegiatan jual beli sehingga membantu murid memahami proses membelanjakan uang secara lebih sistematis, mulai dari membelanjakan uang maksimal Rp10.000 berdasarkan daftar belanja, sesuai barang belanja, berdasarkan harga barang, berdasarkan total belanja, melalui pembayaran di kasir, dan melalui uang kembalian. Berdasarkan hasil tersebut, media *board game* dapat digunakan sebagai salah satu solusi media pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan fungsional, khususnya kemampuan membelanjakan uang pada murid hambatan intelektual ringan.

Daftar Pustaka

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5)*. American Psychiatric Publishing.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Hinebaugh, J. P. (2018). *A Board Game Education*. Rowman & Littlefield Education.
- Iswari, M., & Zudeta, E. (2025). *Bekali Anak Berkebutuhan Khusus dengan Kecakapan Hidup*. CV AFIFA UTAMA.
- Kustawan, D. (2016). *Pendidikan Inklusif & Upaya Implementasinya*. Luxima Metro Media.
- Marlina. (2021). *Single Subject Research: Penelitian Subjek Tunggal*. Rajawali Pers.

- Nuriyanti, S.; Mulia, D.; Pratama, T. Y. (2021). Penggunaan media pembelajaran montase dalam meningkatkan kemampuan mengenal uang pada anak tunagrahita. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*.
- Savitri, N. Q., Arnez, G., & Yuliana, S. (2025). *Money Usage Skills through the Role-Playing Method for Students with Intellectual Disabilities*. 7(2). <https://doi.org/10.25217/jrie.v7i2.7358>
- Tanjung, H., Budi, S., Arnez, G., Tanjung, H., Budi, S., & Arnez, G. (2024). *Efektivitas Permainan Modifikasi Ular Tangga terhadap Kemampuan Mengenal Uang pada Siswa Tunagrahita Ringan Kelas V / C di SLB N 1 Bukittinggi*. 33(3), 635–642.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.