

## **Teknik *Prompting* untuk Meningkatkan Keterampilan Konsep Uang dan Aktivitas Ekonomi pada Anak dengan Disabilitas Intelektual Sedang**

**Anita Carolina Hendarko dan Ike Anggraika**

*Fakultas Psikologi, Universitas Indonesia, Depok*

e-mail: anita.carolina.h@gmail.com

### **Abstract**

*The purpose of this research is to assess effectiveness of prompting technique to improve money and economic activity skill in children with moderate intellectual disability. This research use single-case experimental A-B design. Subject of this research is a 12 years old girl with moderate intellectual disability. Data collection technique through observation about money and economic activity skill. Data analysis through comparison of money and economic activity skill before and after training. The result of this study shows a significant improvement in money and economic activity skill, from skor 3 (from 50 of task analysis/ 6%) before training become 50 (from 50 task analysis/ 100%) after training. In future research, it is necessary to consider several things: selection of prompting and caregiver involvement is important factors to supporting the training program for children.*

**Keywords:** *intellectual disability, behavioral modification, prompting, money concept, economic activity*

### **I. Pendahuluan**

Anak berkebutuhan khusus (ABK) merupakan anak yang memiliki karakteristik yang berbeda dari anak seusianya pada umumnya pada beberapa dimensi kehidupan, seperti fisik, psikologis, kognitif, dan sosial. Biasanya anak berkebutuhan khusus mengalami kesulitan dalam berbagai aspek kehidupan, seperti sosial, personal, dan pendidikan. Terdapat berbagai macam jenis anak berkebutuhan khusus, salah satunya adalah anak dengan disabilitas intelektual (Mangungsong, 2009).

Menurut *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM V)* (APA, 2013), anak dengan *Intellectual Disability* atau disabilitas intelektual adalah anak yang memiliki keterbatasan hampir di semua aspek perkembangan, yaitu fungsi intelektual, bahasa, domain konseptual, sosial, dan praktikal. Menurut Papazoglou et al. (2013), anak dengan disabilitas intelektual sedang mengalami keterlambatan dan gangguan perkembangan sejak kecil dan memiliki keterbatasan dalam domain kognitif dan fungsi adaptif sehari-hari. Mereka membutuhkan bantuan ekstra dan pendampingan untuk bisa melakukan pekerjaan sehari-hari. Selain itu Resnick (1989) menjelaskan bahwa anak dengan disabilitas intelektual sedang tidak mampu menguasai berbagai konsep dan keterampilan, misalnya membaca, menulis, dan berhitung (matematika dasar). Keterampilan matematika dasar ini akan berpengaruh pada keterampilan penggunaan uang sehari-hari pada anak dengan disabilitas intelektual. Anak-anak dengan disabilitas

intelektual biasanya juga kesulitan dalam mengenal konsep uang dasar dan tidak memiliki keterampilan penggunaan uang secara sederhana. Menurut Linch dan Simpson (2008), keterbatasan fungsi kognitif dapat menyebabkan munculnya keterlambatan di berbagai area salah satunya aspek kemandirian sehingga anak dengan disabilitas intelektual membutuhkan bantuan tambahan dari orang lain untuk menguasainya.

Menurut DSM V (APA, 2013) anak dengan disabilitas intelektual sedang merupakan anak mampu latih. Hal ini berarti anak dengan disabilitas intelektual sedang mampu dilatih keterampilan sehari-hari yang sederhana. Anak-anak dengan disabilitas intelektual dapat diajarkan mengenai konsep uang yang sederhana dan penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari supaya membantu mereka lebih mandiri lagi (Stith & Fishbein, 1996). Oleh sebab itu, penguasaan keterampilan penggunaan uang secara dasar dapat membantu anak-anak dengan disabilitas intelektual untuk mengembangkan keterampilan adaptif sehari-hari.

Salah satu teknik pelatihan yang paling efektif dilakukan dalam mengajarkan keterampilan pada anak dengan keterbatasan mental adalah modifikasi perilaku. Modifikasi perilaku merupakan suatu strategi prinsip-prinsip belajar untuk mengubah perilaku manusia yang tidak adaptif. Kebiasaan-kebiasaan yang tidak adaptif dilemahkan dan dihilangkan, sedangkan perilaku yang adaptif ditimbulkan dan dikukuhkan (Kazdin, 2013). Salah satu pengembangan dari teknik modifikasi perilaku dalam mengajarkan berbagai konsep pada anak dengan disabilitas intelektual adalah dengan metode *errorless learning*. *Errorless learning* merupakan metode pembelajaran menggunakan prinsip-prinsip modifikasi perilaku untuk mengajarkan suatu konsep/ keterampilan dengan memastikan anak merespon secara benar/ seminimal mungkin melakukan kesalahan. *Errorless learning* menerapkan beberapa strategi, yaitu *prompting*, *transfer of stimulus response (fading)*, dan *shapping*. Menurut berbagai penelitian, *errorless learning* terbukti efektif untuk mengajarkan berbagai konsep, seperti membaca, menulis, dan berhitung untuk anak-anak dengan disabilitas ringan hingga berat (Mueller & Palkovic, 2007). Akan tetapi masih sedikit penelitian yang mengajarkan anak dengan disabilitas intelektual mengenai keterampilan konsep uang.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan beberapa prinsip *errorless leaning*, yaitu *prompting* dan *transfer of stimulus control (fading)*. Teknik *prompt* dipilih karena tahapan pengenalan dan penggunaan uang yang kompleks (Frederick-Dugan, Test, & Varn, 1991). Selain itu, teknik *prompt* ini dilakukan untuk mengurangi kesalahan belajar pada anak. Melalui teknik *prompt*, anak dapat belajar secara bertahap dengan meminimalkan

kesalahan (*error*) sehingga dapat meningkatkan kemungkinan anak melakukan perilaku yang benar pada waktu yang tepat. Pada penelitian ini, teknik yang digunakan adalah *prompt* berupa *modelling*, *fisik*, dan verbal. Di samping itu perancang program juga menggunakan teknik *fading*, yaitu mengurangi *prompt* secara bertahap (Morse & Schuster, 2004; Mueller & Palkovic, 2007). Selain itu teknik ini dilengkapi dengan pemberian *positive reinforcement* untuk membantu anak dalam memenuhi target perilaku (Kazdin, 2013).

Menurut beberapa literatur (Browder & Grasso, 1999; Stith & Fishbein, 1996), yang termasuk dalam keterampilan penggunaan uang dasar adalah: (i) menyebutkan nilai mata uang; (ii) menyeleksi uang (memilih uang sesuai dengan jumlah tertentu); dan (iii) menghitung uang untuk membeli barang. Perilaku yang menjadi target dari program ini adalah keterampilan mengenal nilai mata uang, menghitung kelipatan uang, dan menggunakan uang untuk aktivitas ekonomi secara mandiri. Target intervensi modifikasi perilaku ini adalah supaya anak dengan disabilitas intelektual dapat meningkatkan keterampilan dalam mengenal konsep uang dan melakukan aktivitas ekonomi secara mandiri.

## **II. Metode**

### **2.1 Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan *single subject design* dengan *one group pretest-posttest* yang bertujuan untuk melihat perbandingan dengan mengukur skor partisipan sebelum dan setelah diberikan program intervensi.

### **2.2 Partisipan**

Partisipan penelitian ini berinisial A. A adalah anak berusia 12 tahun dan bersekolah kelas 5 SD di sekolah inklusi. Berdasarkan hasil pemeriksaan psikologis, A diberikan diagnosa dengan disabilitas intelektual sedang. Hasil tes inteligensi yang dilakukan menunjukkan bahwa A memiliki skor IQ sebesar 42 (skala Stanford Binet Form L-M). Kemampuan mental A setara dengan usia 4 tahun 8 bulan dengan usia kronologis 12 tahun 3 bulan. Berdasarkan hasil asesmen psikologis, diketahui bahwa hampir seluruh aspek perkembangan A berada di bawah rata-rata anak seusianya, seperti kognitif, bahasa, sosial, dan fungsi adaptif.

Dalam melakukan konsep berhitung, A baru dapat menyebutkan angka 1-20 namun baru memahami konsep hitung dengan jumlah maksimal 5. Dalam melakukan fungsi

adaptif, A masih mengalami kesulitan dalam melakukan kemampuan kemandirian, salah satunya dalam mengenal dan menggunakan uang. Ia belum mampu menyebutkan nominal uang dan belum mampu menggunakan uang sama sekali. A harus diawasi secara ketat saat berbelanja di warung atau di kantin karena ia tidak memahami penggunaan uang.

### **2.3 Instrumen Penelitian**

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode *direct assessment* dan *indirect assesment*. *Direct assesment* dilakukan dengan cara mengobservasi A. Pada *baseline*, *direct assesment* dilakukan dengan memberi pertanyaan dan observasi langsung terkait berbagai kemampuan dasar penggunaan uang pada A. Setelah itu perancang program akan memberi tanda *checklist* pada *form* indikator keterampilan penggunaan uang (terlampir, Appendix 1).

Sementara *indirect assesment* dilakukan dengan cara mewawancarai orangtua, guru kelas, dan penjaga kantin di sekolah A.

### **2.4 Prosedur Penelitian**

Pada penelitian ini terdapat tahapan prosedur penelitian, yaitu:

#### **2.4.1 Tahap Pra Intervensi**

Pengambilan *baseline* bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tahapan penggunaan uang yang sudah dikuasai oleh A dan menganalisis lingkungan anak untuk mengidentifikasi hal-hal yang perlu dikendalikan selama pelaksanaan program. Lebih lanjut, pelaksanaan *baseline* juga digunakan untuk memperoleh informasi terkait hal yang disukai dan dapat menjadi *reinforcement* dalam rancangan program yang dilakukan.

Pengambilan *baseline* dilakukan oleh perancang program di sekolah A. Pencatatan dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (√) untuk tiap langkah keterampilan penggunaan uang yang sudah dikuasai oleh anak dan tanda silang (X) untuk tugas yang belum dikuasai anak, sesuai dengan analisis tugas (*task analysis*) yang telah disusun berdasarkan teori langkah-langkah penggunaan uang (*form* indikator keterampilan penggunaan uang).

#### **2.4.2 Tahap Pelaksanaan**

Program modifikasi perilaku meningkatkan keterampilan penggunaan uang

pada A menggunakan pemberian *prompt* dan *positive reinforcement*. Adapun teknik *prompt* yang digunakan pada program ini, yaitu:

- a) *Prompt fisik*, menggunakan bantuan secara fisik untuk terlibat dalam perilaku anak (misalnya: menunjuk, mengarahkan).
- b) *prompt Verbal*, menggunakan instruksi dan kata-kata/ kalimat secara verbal.
- c) *Prompt gambar*, menggunakan bantuan buku panduan berisi gambar untuk memudahkan anak mengingat.
- d) *Prompt modelling*, mendemonstrasikan dan memberi contoh perilaku yang tepat sehingga anak dapat mencontoh perilaku tersebut.

Selanjutnya, langkah-langkah pada program ini dilakukan berdasarkan langkah-langkah yang dijabarkan oleh Stith dan Fishbein (1996), Browder dan Grasso (1999). Namun, langkah-langkah tersebut disesuaikan dengan kondisi A dengan diagnosa disabilitas intelektual sedang dan kemampuannya dalam berhitung yang masih terbatas. Program modifikasi perilaku untuk meningkatkan keterampilan penggunaan uang pada A terdiri dari beberapa tahap, yaitu:

**Tabel I.** Tahapan Intervensi

Langkah	Jumlah Sesi
<b>Tahap 1: Mengenal dan membedakan nilai mata uang dari Rp 100,00 hingga Rp 100.000,00</b>	
Mengenal dan membedakan nominal mata uang koin	1
Mengenal dan membedakan nominal mata uang kertas	1
Mengenal dan membedakan nominal mata uang koin dan kertas secara acak.	1
<b>Tahap 2: Tahap 2: Menghitung kelipatan jumlah uang hingga Rp 5000,00</b>	
Menghitung kelipatan uang koin dengan nominal uang yang sama	1
Menghitung kelipatan uang kertas dengan nominal uang yang sama	1
<b>Tahap 3: Menghitung uang dengan jumlah hingga Rp 5000,00</b>	
Menghitung uang Rp 500,00-Rp2500,00	1
Menghitung uang Rp Rp3000,00-Rp5000,00 untuk membeli barang	1
<b>Tahap 4: Membayar uang hingga Rp 5000,00 untuk membeli barang</b>	
Membayar uang hingga Rp 5000,00 untuk membeli barang secara berurutan dari Rp 500,00- Rp 5000,00	1
Membayar uang hingga Rp 5000,00 untuk membeli barang secara acak	1
<b>Tahap 5: Membeli barang di kantin</b>	
Membeli barang di kantin dengan bantuan	1
Membeli barang di kantin tanpa bantuan	1

Setiap sesi pada masing-masing tahapan berlangsung selama 45-60 menit. Program ini dilakukan di sekolah A setiap hari secara berurutan. Selain teknik intervensi menggunakan *prompt*, program ini juga dirancang dengan menambahkan pemberian

*positive reinforcement*. Pada tahap *baseline* juga dilakukan pencatatan bentuk *positive reinforce* yang digunakan. Bentuk *positive reinforcer* yang digunakan dalam program modifikasi perilaku pada A berupa *social reinforcers* (memberikan pujian) dan *consumable reinforcer* (berupa makanan dan barang yang disukai A). Ketika A berhasil menyelesaikan tahapan program pelatihan penggunaan uang di setiap akhir sesi maka A juga akan diberikan *consumable reinforcer*.

Program dikatakan berhasil apabila A dapat menunjukkan peningkatan keterampilan pengenalan uang dan melakukan aktivitas ekonomi sederhana, yaitu dapat menggunakan uang hingga Rp 5000,00 untuk membeli barang di kantin.

### **2.4.3 Follow-up**

Setelah program modifikasi perilaku selesai, proses *follow-up* dilakukan setelah 2 minggu program selesai dilaksanakan untuk menentukan apakah perubahan yang dicapai selama program dapat dipertahankan setelah program usai (*response maintenance*).

Tahap *follow-up* dilakukan dengan metode yang sama dengan *baseline* untuk mengetahui perbandingan kemampuan A mengenai konsep uang dan perilaku aktivitas ekonomi saat *baseline* dan setelah intervensi diberikan.

## **2.5 Analisis Data**

Analisis data penelitian ini dilakukan dengan analisis deskriptif dengan grafik perbandingan tingkat keterampilan partisipan sebelum dan sesudah dilakukan intervensi.

## **III. Hasil dan Pembahasan**

### **3.1 Hasil**

Berdasarkan hasil *baseline*, dapat diketahui A baru menguasai 3 (tiga) indikator dari 50 indikator yang harus dikuasai A (keterampilan A=6% dari kemampuan yang harus dikuasai). Hal tersebut menunjukkan bahwa A belum memiliki keterampilan dalam mengenal konsep uang dan melakukan aktivitas ekonomi sederhana. A baru bisa menyebutkan beberapa nominal mata uang, yaitu Rp 100,00; Rp 500,00; dan Rp 5000,00. A juga belum mampu mengurutkan nilai mata uang dari yang terkecil hingga terbesar. Selanjutnya, A belum dapat menghitung kelipatan uang, menghitung uang hingga Rp 5000,00 dan melakukan aktivitas ekonomi sederhana (membeli barang di kantin sekolah).

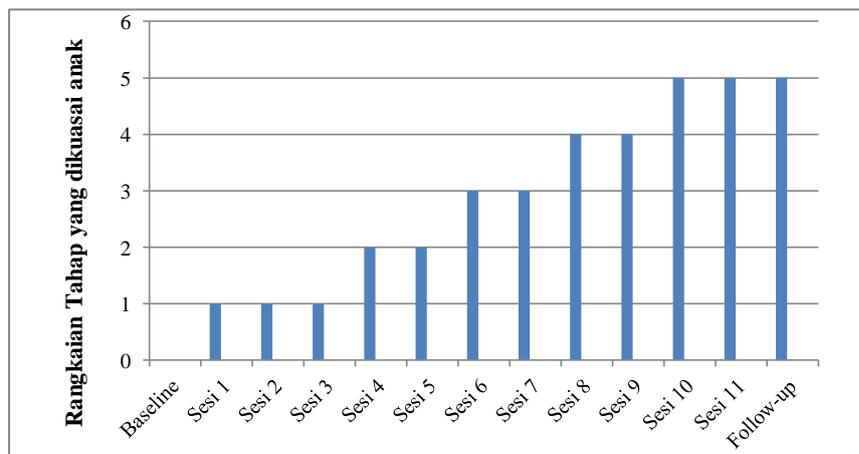
Sementara itu, program modifikasi perilaku dilakukan dalam 5 tahap dengan jumlah

total 11 sesi. Pelaksanaan program sempat terhambat selama beberapa hari karena A tidak masuk sekolah selama beberapa hari. Berikut rekapitulasi hasil program modifikasi perilaku:

**Tabel II.** Hasil Intervensi Setiap Sesi

Sesi	Pemberian <i>Prompt</i>	Hasil
<b>Tahap 1: Mengenal dan membedakan nilai mata uang dari Rp 100,00 hingga Rp 100.000,00</b>		
Sesi 1	<i>Physical</i> , <i>picture</i> (buku panduan), <i>modelling</i> , dan <i>verbal Prompt</i>	Mampu dikuasai
Sesi 2	<i>Physical</i> , <i>picture</i> (buku panduan), <i>modelling</i> , dan <i>verbal Prompt</i>	Mampu dikuasai
Sesi 3	<i>Tanpa Prompt</i>	Mampu dikuasai
<b>Tahap 2: Tahap 2: Menghitung kelipatan jumlah uang hingga Rp 5000,00</b>		
Sesi 4	<i>Physical</i> , <i>picture</i> (buku panduan), <i>modelling</i> , dan <i>verbal Prompt</i>	Mampu dikuasai
Sesi 5	<i>Physical</i> , <i>picture</i> (buku panduan), <i>modelling</i> , dan <i>verbal Prompt</i>	Mampu dikuasai
<b>Tahap 3: Menghitung uang dengan jumlah hingga Rp 5000,00</b>		
Sesi 6	<i>Physical</i> , <i>picture</i> (buku panduan), <i>modelling</i> , dan <i>verbal Prompt</i>	Mampu dikuasai
Sesi 7	<i>Physical</i> , <i>picture</i> (buku panduan), <i>modelling</i> , dan <i>verbal Prompt</i>	Mampu dikuasai
<b>Tahap 4: Membayar uang hingga Rp 5000,00 untuk membeli barang</b>		
Sesi 8	<i>Physical</i> , <i>picture</i> (buku panduan), <i>modelling</i> , dan <i>verbal Prompt</i>	Mampu dikuasai
Sesi 9	<i>picture</i> (buku panduan) <i>Prompt</i>	Mampu dikuasai
<b>Tahap 5: Membeli barang di kantin</b>		
Sesi 10	<i>picture</i> (buku panduan) dan <i>verbal Prompt</i>	Mampu dikuasai
Sesi 11	<i>picture</i> (buku panduan) <i>Prompt</i>	Mampu dikuasai

Berikut rekapitulasi hasil pelaksanaan program intervensi modifikasi perilaku yang telah dilakukan:



**Gambar 1.** Grafik Hasil Intervensi

Berdasarkan Tabel II dan Gambar 1, terlihat adanya peningkatan kemampuan

pengenalan konsep uang dan aktivitas ekonomi yang dilakukan oleh A. Selain itu, hasil pelaksanaan intervensi juga menunjukkan bahwa keterampilan A meningkat meskipun pemberian *prompt* semakin dikurangi, bahkan tanpa pemberian *prompt*. Sebelum intervensi, A belum memiliki keterampilan mengenai konsep uang sama sekali. Selama intervensi dan setelah intervensi A mampu menguasai seluruh keterampilan dalam mengenal konsep uang dan melakukan aktivitas ekonomi sederhana. Selain itu, hasil pelaksanaan intervensi juga menunjukkan bahwa keterampilan A meningkat meskipun pemberian *prompt* semakin dikurangi, bahkan tanpa pemberian *prompt*

Pada saat *follow-up* diketahui A mampu menguasai seluruh tahapan pengenalan uang dan aktivitas ekonomis sederhana. Keterampilan A meningkat dari 6% (skor benar=3 dari 50 indikator) menjadi 100% (Skor benar=50 dari 50 indikator) dalam menguasai keterampilan pengenalan konsep uang dan aktivitas ekonomi sederhana. A mampu menyebutkan nominal mata uang yang ditunjuk pemeriksa. Ia juga mampu menghitung kelipatan uang. Selain itu ia mampu membayar uang untuk membeli barang tertentu. Dalam melakukan aktivitas ekonomi sederhana, A sudah mampu membeli barang di kantin dengan benar, yaitu mampu memilih barang yang mau dibeli, bertanya harga barang, dan membayar barang sesuai dengan harga di kantin.

Selain itu, pelaksana program juga melakukan wawancara kepada guru kelas A dan penjual-penjual di kantin mengenai keterampilan A dalam membeli barang di kantin. Guru kelas dan para penjual menjelaskan bahwa A mengalami peningkatan kemampuan dalam menyebutkan nominal uang dan sudah mampu membeli barang di kantin secara mandiri.

### **3.2 Pembahasan**

Terdapat beberapa hal yang menjadi faktor keberhasilan dan penghambat perilaku anak dalam mengenal konsep uang dan melakukan aktivitas ekonomi sederhana selama intervensi berlangsung, antara lain:

- a. Pemberian *prompt* berupa buku panduan yang sederhana, menarik, dan mudah dipahami oleh anak dapat mempengaruhi kemudahan anak dalam memahami nilai mata uang. Selain itu anak juga menjadi termotivasi untuk melakukan program dengan antusias.
- b. Aktivitas yang menarik bagi anak, seperti *roleplay* (bermain peran) mengenai jual-beli mampu meningkatkan antusiasme dan pemahaman anak dalam melakukan aktivitas ekonomi sederhana.

- c. Pemilihan kata yang sederhana dan singkat dalam memberikan instruksi mempengaruhi anak untuk lebih mudah memahami program yang dilakukan.
- d. Bantuan dari pihak lain, yaitu orangtua, guru, dan penjual kantin yang ikut membantu dan memberikan instruksi kepada anak dapat membantu anak menguasai program yang diajarkan dan memudahkan pengaplikasian program dalam *setting* natural. Selain itu keterlibatan orangtua, guru, dan penjual kantin dapat membantu anak mempertahankan keterampilan anak dalam menguasai konsep uang dan melakukan aktivitas ekonomi sederhana, meskipun program pelatihan telah selesai.

### 3.3 Limitasi

Pada penelitian ini, juga terdapat limitasi Selain dari intervensi yang telah dilakukan, antara lain:

- a. Suasana lingkungan yang kurang kondusif, yaitu situasi kelas yang ramai dapat mempengaruhi fokus dan perhatian anak dalam mengikuti program. Terkadang ketika kelas dalam kondisi ramai, anak menjadi sulit berkonsentrasi.
- b. Daya ingat anak yang terbatas mempengaruhi anak untuk melakukan program tanpa *prompt*. Maka dari itu perlu ada pengulangan materi secara terus-menerus sehingga anak tidak lupa tahapan program yang sudah diajarkan.

## IV. Simpulan dan Saran

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa program modifikasi perilaku menggunakan teknik *prompting* dan *reinforcement positive* berhasil meningkatkan keterampilan anak dalam mengenal konsep uang dan melakukan aktivitas ekonomi sederhana pada anak usia 12 tahun dengan disabilitas intelektual sedang. Kemampuan anak meningkat, dari tidak menguasai konsep uang sama sekali sebelum program dilakukan menjadi mampu mengenal konsep uang dan melakukan aktivitas ekonomi sederhana secara mandiri.

Untuk penelitian selanjutnya, dapat dipertimbangkan beberapa hal, antara lain dukungan orangtua dan guru kelas dapat membantu pengaplikasian program yang telah diberikan di *setting* sekolah dan rumah. Selain itu, pemilihan *prompt* yang sesuai dan menarik bagi anak, yaitu buku panduan juga dapat memudahkan anak untuk mengingat program yang diajarkan. Di samping itu, perlu mempertimbangkan *setting* pelatihan program yang lebih kondusif mengingat anak dengan disabilitas intelektual biasanya sulit berkonsentrasi dalam situasi yang ramai.

## Daftar Pustaka

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorder 5th edition*. Washington, DC : Author.
- Browder, D. M. & Grasso, E. (1999). Teaching Money Skills to Individuals with Mental Retardation. *Remedial and Special Education*, 20 (5), 297-308.
- Frederick-Dugan, A., Test, D. W., & Varn, L. (1991). Acquisition and generalization of purchasing skills using a calculator by students who are mentally retarded. *Education and Training in Mental Retardation*, 26, 381-387.
- Mangunsong, F. 2009. *Psikologi dan Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Jilid I*. Jakarta: Lembaga Pengembangan Sarana Pengukuran dan Pendidikan Psikologi (LPSP3) Kampus Baru UI, Depok.
- Marotz, L. R., & Allen, K. E. (2013). *Developmental profiles: pre-birth through adolescence, seventh edition*. Wadsworth: Cengage Learning
- Morse, T. E., & Schuster, J. W. (2004). Simultaneous prompting: A review of literature. *Education and Training in Developmental Disabilities*, 39, 153-168.
- Mueller, M. M. & Palkovic, C. M. (2007). Errorless Learning: Review and Practical Application for Teaching Children with Pervasive Developmental Disorders. *Psychology in the Schools*, 44(7).
- Kazdin, A.E. (2013). *Behavior modification in applied settings (7<sup>th</sup>ed.)*. Illinois: Waveland Press.
- Papazoglou, A., Jacobson, L. A., & Zabel, T. A. (2013). More than intelligence: distinct cognitive/behavioral clusters linked to adaptive dysfunction in children. *Journal of the International Neuropsychological Society*, 19(2), 189-197.
- Stith, L. E. & Fishbein, H. D. (1996) Basic Money-Counting Skills of Children With Mental Retardation. *Research in Developmental Disabilities*, 17 (3), 185-201.