

ISSN : 2580 - 6041



SPEED

Journal of Special Education

2017

Juli
Volume I
Nomer 1

Diterbitkan Oleh:

PRODI. PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
IKIP PGRI JEMBER





Ayunda Putri Indara dan Hanif Hadinata

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Satu Sampai Sepuluh melalui Permainan Engklek bagi Anak Tunagrahita Kelas II di SLB ABC PGRI Rogojampi Tahun Ajaran 2015/2016

Fani Megasari dan Laili Aflakul Yaum

Peningkatan Kemampuan Memakai Bedak melalui Media Buku POP-UP Terhadap Anak Tunagrahita Sedang Kelas VII B SMP Inklusi TPA JEMBER Tahun Ajaran 2015/2016

Nela Yuni Sari Putri dan Khusna Yulinda U.

Upaya Meningkatkan Kemampuan Belajar Matematika Penggunaan Mata Uang Melalui Media Permainan Ular Tangga Bagi Anak Tunagrahita Ringan Kelas VIII Di Smp Inklusi Tpa Jember Tahun Ajaran 2015/2016

Sharlita Faradina Rachmi dan Agus Santoso

Meningkatkan Kemampuan Berhitung Penjumlahan bagi Anak Tunagrahita Sedang Kelas 2 melalui Media Power Point

Yuril Istighfarah dan Partiwi Ngayuningtyas

Peningkatan Kemampuan Berhitung Siswa Tunagrahita Sedang Kelas VIII melalui Media Ular Tangga di SMP INKLUSI TPA Jember

Dani E. Setiawan dan Asrorul Mais

Pengaruh Tingkat Kehadiran Siswa Terhadap Efektivitas Proses Pembelajaran Siswa Kelas IV Tunagrahita Ringan dalam Kelas Reguler SD Inklusi di Kabupaten Jember

PENERBIT

PRODI. PENDIDIKAN LUAR BIASA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

IKIP PGRI JEMBER

Sekretariat: Jl. Jawa No. 10 Tegal Boto Jember

Telepon (0331) 335827 Fax 0331 335977

http://openjurnal.ikipjember.ac.id/index.php/speed_journal



DAFTAR ISI

	Halaman
1. <i>Ayunda Putri Indara dan Hanif Hadinata</i> Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Satu Sampai Sepuluh melalui Permainan Engklek bagi Anak Tunagrahita Kelas II di SLB ABC PGRI Rogojampi Tahun Ajaran 2015/2016	1-6
2. <i>Fani Megasari dan Lailil Aflakhul Yaum</i> Peningkatan Kemampuan Memakai Bedak melalui Media Buku POP-UP Terhadap Anak Tunagrahita Sedang Kelas VII B SMP Inklusi TPA JEMBER Tahun Ajaran 2015/2016	7-11
3. <i>Nela Yuni Sari Putri dan Khusna Yulinda U.</i> Upaya Meningkatkan Kemampuan Belajar Matematika Penggunaan Mata Uang Melalui Media Permainan Ular Tangga Bagi Anak Tunagrahita Ringan Kelas VIII Di Smp Inklusi Tpa Jember Tahun Ajaran 2015/2016	12-16
4. <i>Sharlita Faradina Rachmi dan Agus Santoso</i> Meningkatkan Kemampuan Berhitung Penjumlahan bagi Anak Tunagrahita Sedang Kelas 2 melalui Media Power Point	17-22
5. <i>Yuril Istighfarah dan Partiw Ngayuningtyas</i> Peningkatan Kemampuan Berhitung Siswa Tunagrahita Sedang Kelas VIII melalui Media Ular Tangga di SMP INKLUSI TPA Jember	23-27
6. <i>Dani E. Setiawan dan Asrorul Mais</i> Pengaruh Tingkat Kehadiran Siswa Terhadap Efektivitas Proses Pembelajaran Siswa Kelas IV Tunagrahita Ringan dalam Kelas Reguler SD Inklusi di Kabupaten Jember	28-33

PENERBIT

PRODI. PENDIDIKAN LUAR BIASA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

IKIP PGRI JEMBER

Sekretariat: Jl. Jawa No. 10 Tegal Boto Jember

Telepon (0331) 335827 Fax 0331 335977

http://openjurnal.ikipjember.ac.id/index.php/speed_journal

ISSN: 2580-6041



Volume I, No 1, Juli 2017

SPEED, Journal of Special Education adalah Jurnal pendidikan yang diterbitkan oleh Program Studi Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP PGRI Jember. Jurnal ini diterbitkan dua kali dalam setahun yaitu pada bulan Juli dan Januari. Jurnal ini terbit pertama kali pada bulan Juli 2017.

Pelindung :

Rektor IKIP PGRI Jember

Penanggung Jawab :

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

Ketua Penyunting :

Prof. Dr. Rudy Sumiharsono, MM.

Anggota Penyunting :

Asrorul Mais, S.T, S.Pd., M.Pd.

LailiAflakhulYaum, S.Pd., M.Pd

Inna Hamida Zusfindhana, M.Pd.

Rosika Novia Megaswarie, M.Pd.

PENERBIT

**PRODI. PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
IKIP PGRI JEMBER**

Sekretariat: Jl. Jawa No. 10 Tegal Boto Jember

Telepon (0331) 335827 Fax 0331 335977

http://openjurnal.ikipjember.ac.id/index.php/speed_journal

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BILANGAN SATU
SAMPAI SEPULUH MELALUI PERMAINAN ENKLEK BAGI
ANAK TUNAGRAHITA KELAS II DI SLB ABC PGRI
ROGOJAMPI TAHUN AJARAN 2015/2016**

Ayunda Putri Indara
PLB FIP IKIP PGRI Jember
Email: Ayuericy2@gmail.com

Hanif Hadinata
PLB FIP IKIP PGRI Jember

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah Untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan satu sampai sepuluh melalui permainan tradisional engklek bagi anak tunagrahita kelas II di SLB ABC PGRI Rogojampi. Penelitian dalam skripsi ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) dengan pendekatan yang digunakan deskriptif. Penelitian ini mengambil satu subjek siswa tunagrahita ringan kelas II di SLB ABC PGRI Rogojampi Banyuwangi. Pada penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus terdiri dari siklus I, dan siklus II. Siklus I dan II menggunakan rancangan penelitian Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian ini menunjukkan kemampuan mengenal bilangan 1 sampai 10 saat pembelajaran matematika anak tunagrahita ringan yaitu AL pada pratindakan 37,5 dan siklus I 50 hal ini mengalami peningkatan 33,33%, sedangkan pada siklus I 50 dan siklus II 68,75 hal ini mengalami peningkatan 37,5%. Dapat disimpulkan dari hasil penelitian bahwa penggunaan permainan engklek dapat meningkatkan kemampuan belajar matematika mengenal bilangan 1 sampai 10 bagi anak tunagrahita ringan kelas II di SLB ABC PGRI Rogojampi Banyuwangi.

Kata Kunci: Mengenal Bilangan, Permainan Engklek, Anak Tunagrahita

PENDAHULUAN

Mengajar anak tunagrahita guru dituntut untuk memiliki keterampilan, kreativitas, kreasi dalam memilih materi, media dan metode yang sesuai dengan kondisi dan kemampuan anak. Guru harus dapat melakukan berbagai metode pengajaran yang menarik perhatian anak tunagrahita, misalnya dengan cara bermain. Bermain adalah salah satu cara memberi rangsangan untuk meningkatkan seluruh aspek perkembangan dan kemampuan anak. Dengan cara bermain diharapkan pembelajaran yang dilakukan akan terasa lebih menyenangkan, dan dapat membuat anak lebih aktif dalam kegiatan belajar. Permainan yang diberikan harus bermakna untuk anak, seperti permainan tradisional. Dalam permainan tradisional

seluruh aspek perkembangan atau kecerdasan dapat di stimulus seperti kecerdasan logika matematika, linguistik, interpersonal, intrapersonal, kinestetik, visual, spasial, musik, naturalistik dan kecerdasan spiritual. Salah satu permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak yaitu engklek, petak umpet, gerobak sodor dan lain- lain.

Permainan engklek merupakan salah satu permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh anak-anak, permainan engklek adalah permainan lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar diatas tanah, pelataran semen atau aspal. Dengan membuat gambar persegi empat berjumlah sepuluh kotak kemudian cara bermainnya dengan melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya (Sari,

2015, hlm. 163). Alat bantu dalam permainan engklek biasanya menggunakan gancu, gancu berasal dari pecahan genteng atau keramik yang dibuat sebesar lingkaran untuk memainkannya. Pada permainan engklek peneliti berharap anak mampu mengenal bilangan satu sampai sepuluh, karena pada permainan engklek ini terdapat sepuluh kotak yang bisa diisi bilangan, melalui permainan engklek anak lebih semangat dalam belajar terutama dalam mengenal bilangan satu sampai sepuluh.

Berdasarkan permasalahan anak tunagrahita yang terjadi di SLB ABC PGRI Rogojampi kelas II dapat diidentifikasi bahwa anak mengalami kesulitan dalam pelajaran Matematika yaitu memperhatikan, menyebutkan, menghitung jumlah benda sesuai dengan lambang bilangan. Salah satu kendala anak sulit menyerap pelajaran karena guru belum optimal dalam memberikan bimbingan menggunakan media, serta menggunakan metode yang bervariasi.

Dari latar belakang diatas rumusan masalah penelitian ini yaitu “Apakah ada peningkatan kemampuan mengenal bilangan satu sampai sepuluh melalui permainan engklek bagi anak tunagrahita kelas II di SLB ABC PGRI Rogojampi?”

METODE

Peneliti dalam melakukan penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas yang bersifat kualitatif dengan gambaran tentang tingkat pemahaman siswa terhadap suatu mata pelajaran yang dituangkan dalam bentuk kata-kata serta dilakukan dalam beberapa siklus. Siklus yang digunakan adalah model Kemmis dan McTaggart terdiri atas rangkaian empat kegiatan yang dilakukan dalam siklus berulang, yaitu: (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi, (4) refleksi”.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada bulan April hingga Juni 2016. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini

dilakukan pada anak Tunagrahita Ringan kelas II di SLB ABC PGRI Rogojampi yang beralamat di Jalan Lemahbangdewo No. 116 Kecamatan Rogojampi Kabupaten Banyuwangi.

Pada penelitian ini peneliti melakukan wawancara (*interview*), observasi tidak terstruktur, dimana peneliti dalam melaksanakan observasinya melakukan pengamatan secara bebas (tanpa pedoman), dan dokumentasi dari data-data yang ada di SLB ABC PGRI Rogojampi, buku-buku yang relevan dengan judul penelitian, serta dokumen lain yang terkait..

Pengolahan data dari hasil pengumpulan data disesuaikan dengan jenis permasalahan yang dikaji. Masalah dalam penelitian ini adalah untuk melihat peningkatan kemampuan mengenal bilangan satu sampai sepuluh melalui permainan tradisional engklek, dalam proses ini peneliti tindakan kelas analisis refleksi berdasarkan siklus-siklus penelitian tindakan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini dapat dilihat dari hasil tes kemampuan mengenal bilangan satu sampai sepuluh yang dilaksanakan pada siklus I dan siklus II.

Hasil Tes Prasiklus ke Siklus I

Hasil kemampuan mengenal bilangan satu sampai sepuluh anak tunagrahita ringan prasiklus ke siklus I digambarkan dalam tabel berikut ini.

Tabel 4.8 Hasil Tes Kemampuan Mengenal Bilangan Satu sampai Sepuluh Anak Tunagrahita Ringan Prasiklus ke Siklus I

No	Nama Anak	Prasi krus	Sik lus I	% Peni ngk atan	Kriteria
1.	AL	37,5	50	33,3 3 %	Meningk at

Hasil Peningkatan Kemampuan
Mengenai Bilangan Satu sampai
Sepuluh AL

$$\% \text{ Peningkatan} = \frac{\text{Hasil siklus I} - \text{Hasil prasiklus} \times 100\%}{\text{Hasil prasiklus}}$$

No.	Nama Anak	Siklus I	Siklus II	% Peningkatan	Kriteria
1.	AL	50	68,75	37,5%	Meningkat

$$= \frac{50 - 37,5 \times 100\%}{37,5}$$

$$= 33,33\%$$

Dari analisis di atas pada prasiklus sampai siklus I nilai kemampuan mengenai bilangan satu sampai sepuluh anak tunagrahita ringan secara individu menunjukkan ada peningkatan. Pada pembelajaran di siklus I ini lebih baik dari pada pembelajaran pada prasiklus hal ini terbukti bahwa kemampuan anak tunagrahita dalam mengenai bilangan satu sampai sepuluh anak tunagrahita ringan meningkat 33,33%. Peningkatan kemampuan dalam mengenai bilangan satu sampai sepuluh yang dialami oleh anak tunagrahita masih rendah, hal tersebut disebabkan pada saat pembelajaran anak masih kurang fokus, konsentrasi anak terganggu dan kurangnya rasa percaya diri sehingga hasil yang di dapat kurang optimal.

Hasil Tes Siklus I ke Siklus II

Tabel 4.9 Hasil Tes Kemampuan Mengenai Bilangan satu sampai sepuluh Anak Tunagrahita Ringan Siklus I ke Siklus II

Hasil Peningkatan Kemampuan Mengenai Bilangan 1 sampai 10 AL

$$\% \text{ Peningkatan} = \frac{\text{Hasil siklus I} - \text{Hasil prasiklus} \times 100\%}{\text{Hasil prasiklus}}$$

$$= \frac{68,75 - 50 \times 100\%}{50}$$

$$= 37,5\%$$

Dari analisis di atas pada siklus I sampai siklus II nilai kemampuan mengenai bilangan satu sampai sepuluh anak tunagrahita ringan secara individu menunjukkan ada peningkatan. Hasil nilai yang diperoleh AL pada siklus I 50 dan siklus II 68,75 sehingga ada peningkatan sebesar 37,5%. Pembelajaran pada siklus II jauh lebih baik dari siklus sebelumnya hal ini terbukti bahwa anak tunagrahita ringan pada pembelajaran mengenai bilangan satu sampai sepuluh melalui permainan engklek yang dilakukan didalam kelas dengan banner mengalami peningkatan yg lebih optimal.

Penerapan permainan engklek dalam mengenai bilangan satu sampai sepuluh pembelajaran matematika. Pada pokok bahasan bilangan satu sampai sepuluh pada anak tunagrahita ringan kelas II SLB ABC PGRI Rogojampi mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan saat materi pembelajaran mengenai bilangan 1 sampai 10 dengan menggunakan permainan tradisional engklek. Belajar matematika dengan menggunakan permainan tradisional engklek menjadikan anak tunagrahita lebih tertarik untuk belajar dan tidak bosan. Penggunaan media permainan engklek sangat cocok diterapkan pada pokok bahasan mengenai bilangan 1 sampai 10 untuk meningkatkan kemampuan anak tunagrahita ringan.

Penelitian tindakan ini dilaksanakan sebanyak II siklus. Tiap siklus terdiri atas 1 kali pertemuan yang berlangsung 2 jam pelajaran.

1. Siklus I

Kegiatan pembelajaran siklus I berjalan sesuai rencana pembelajaran yang sudah di rancang. Tahap-tahap pelaksanaan sudah dilaksanakan dengan baik.

Setelah penelitian tindakan siklus I selesai, kemudian dilakukan refleksi yang bertujuan untuk menemukan beberapa kekurangan dan kendala yang terjadi. Pada siklus I guru memberikan media permainan engklek yang dilakukan di luar kelas, pada siklus I anak tunagrahita ringan memiliki banyak kendala dalam pembelajarannya. Kendala yang dialami AL masih terlihat tidak percaya diri dan tidak fokus dalam pembelajaran. AL mengalami kesulitan dalam menyebutkan dan menunjukkan bilangan dengan benar terutama bilangan 4 sampai 10. Pada saat melakukan permainan engklek AL kurang konsentrasi sehingga pada saat mengambil gancu, AL sering lupa mengambil gancu serta pada saat melempar gancu AL sering lupa urutannya.

Akibatnya nilai yang diharapkan belum bisa tercapai. Hasil belajar anak tunagrahita ringan yang diperoleh kurang optimal. Nilai pencapaian hasil belajar anak tunagrahita ringan pada prasiklus ke siklus I yaitu hanya meningkat 33,33%. Oleh karena itu, diambil keputusan untuk melanjutkan penelitian tindakan siklus II. Kegiatan pembelajaran siklus II diharapkan berjalan lebih baik dan mampu mencapai nilai yang diharapkan.

2. Siklus II

Kegiatan pembelajaran siklus II berjalan jauh lebih baik dibandingkan siklus sebelumnya. Segala kekurangan dan kendala yang ada pada siklus I berhasil diatasi. Guru mengenalkan berkali-kali tentang bilangan satu sampai

sepuluh dan guru melaksanakan pembelajaran dengan metode yang baru yaitu mengenal bilangan satu sampai sepuluh melalui permainan engklek. Anak tunagrahita ringan lebih tertarik belajar mengenal bilangan satu sampai sepuluh dengan menggunakan permainan engklek karena belajar menggunakan permainan sangat menyenangkan.

Pada siklus II kendala yang dialami AL yaitu sudah berhasil di perbaiki, AL sudah mampu menyebutkan dan menunjukkan 5 bilangan dengan benar. Kemampuan AL dalam mengenal bilangan satu sampai sepuluh jauh lebih baik dari pada siklus sebelumnya. Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan nilai AL meningkat 37,5%.

Hasil observasi kemampuan mengenal bilangan satu sampai sepuluh saat pembelajaran matematika menunjukkan hasil belajar anak tunagrahita ringan yaitu AL pada prasiklus 37,5 dan siklus I 50 hal ini mengalami peningkatan 33,33%, sedbilangann pada siklus I 50 dan siklus II 68,75 hal ini mengalami peningkatan 37,5%.

Pembahasan yang telah diuraikan tersebut menunjukkan bahwa permainan engklek dapat meningkatkan kemampuan belajar matematika mengenal bilangan satu sampai sepuluh bagi anak tunagrahita ringan kelas II di SLB ABC PGRI Rogojampi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilaksanakan pada

siswa tunagrahita kelas II di SLB ABC PGRI Rogojampi Banyuwangi dengan menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam bentuk deskriptif kualitatif. Dengan model PTK “Guru sebagai Peneliti” menggunakan acuan model siklus PTK yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart. Dari tahapan penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal bilangan satu sampai sepuluh dapat ditingkatkan menggunakan permainan tradisional engklek.

Terdapat perbedaan kemampuan mengenal bilangan satu sampai sepuluh siswa tunagrahita kelas II di SLB ABC PGRI Rogojampi sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran matematika melalui permainan tradisional engklek. Pencapaian indikator hasil penelitian pada siklus II menunjukkan kemampuan dalam mengenal bilangan satu sampai sepuluh siswa tunagrahita kelas II melalui permainan tradisional engklek.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Bagi kepala sekolah, diharapkan dapat memberikan himbauan bagi guru-guru untuk melakukan permainan engklek dalam pembelajaran matematika khususnya mengenal bilangan satu sampai sepuluh bagi anak tunagrahita karena telah terbukti dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan satu sampai sepuluh anak tunagrahita.

2. Bagi Guru

- a. Permainan engklek dapat dijadikan sebagai sebuah metode pembelajaran yang menyenangkan bagi anak tunagrahita.
- b. Permainan engklek dapat dijadikan sebagai upaya pembelajaran yang

mampu meningkatkan hasil belajar mata pelajaran matematika.

- c. Permainan engklek dapat divariasikan dengan bentuk lapangan yang beraneka ragam dan cara bermain yang bervariasi

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, hendaknya dapat mengkaji, menelaah dan mengadakan penelitian lanjut yang membahas tentang mengenal bilangan 1 sampai 10 dengan menggunakan permainan engklek pada anak berkebutuhan khusus lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Cahyani, Ni Luh Ayu, dkk. 2014. *Model Pembelajaran Quantum Melalui Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Kelompok B Tk Kumara Jaya Denpasar*. Dalam e-Journal *PG-PAUD*. Vol. 2 No. 1. 1 April 2016.
- Endaningsih, Nenden, Suci Eka Mariyani, Sri Samisih Sukawismani. 2009. *Peningkatan Hasil Belajar Biologi Dengan Pendekatan Kooperatif Tipe Jigsaw*. Dalam Journal Formatif Vol. 2 No.1 Hal. 10-22. 1 April 2016. <http://journal.lppmunindra.ac.id/./82>.
- Febriani, Dian, et al. 2015. *Efektivitas Permainan Engklek Untuk Mengenalkan Konsep Huruf Vocal Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Dalam E-Jupekhu. Vol. 4 No. 1 Hal. 15-26. 1 April 2016. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/viewFile/4347/3407>.
- Kesuma, Ameliasari Tauresia. 2013. *Menyusun PTK Itu Gampang*. Jakarta: Esensi.

- Misbach, Ifa H. 2006. *Peran Permainan Tradisional Yang Bermuatan Edukatif Dalam Menyumbang Pembentukan Karakter Dan Identitas Bangsa*. Universitas Pendidikan Indonesia. 9 April 2016. [Http://file.upi.edu/direktori/fip/jur._psikologi/197507292005012-IFA_HANIFAH_MISBACH/LAPORAN_PENELITIAN_PERMAINAN_TRADISIONAL_REVISI_FINAL.Pdf](http://file.upi.edu/direktori/fip/jur._psikologi/197507292005012-IFA_HANIFAH_MISBACH/LAPORAN_PENELITIAN_PERAN_PERMAINAN_TRADISIONAL_REVISI_FINAL.Pdf)
- Parwoto. 2007. *Strategi Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Depdiknas.
- P, Sunyo Adji, Ranni N. 2013. *50 Games For Fun Learning and Teaching*. Bandung: YRAMA WIDYA
- Sari, Siska Permata. 2015. *Efektivitas Permainan Engklek Untuk Mengenal Bilangan Untuk Anak Tunagrahita Sedang X Diii C1 Slb C Payakumbuh*. Dalam E-Jupekhu. Vol. 4 No. 1 Hal. 162- 173. 19 Maret 2016. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/download/4632/3671>.
- Sartika, Amanda. 2013. *Meningkatkan Kemampuan Memahami Konsep Bilangan Melalui Permainan Lompat Gambar Bagi Anak Tunagrahita Ringan*. Dalam E-Jupekhu. Vol. 1 No. 1 Hal. 81- 95. 1 April 2016 <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/download/937/792>.
- Syamsidah. 2015. *100 Permainan PAUD & TK*. Jogjakarta: Diva Kids
- Taniredja, Tukiran, et al. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pengembangan Profesi Guru Praktik, Praktis, dan Mudah*. Bandung: Alfabeta.
- Wantah, Maria J. 2007. *Pengembangan Kemandirian Anak Tunagrahita Mampu Latih*. Jakarta: Depdiknas.
- Wijaya, Ardhi. 2013. *Teknik Mengajar Siswa Tunagrahita (Disabilitas inteligensi – Gangguan Intelektual)*. Yogyakarta: Imperium.