

## EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA *PUZZEL ANGKA DIGITAL* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK ANGKA BAGI ANAK TUNAGRAHITA RINGAN

Rizki<sup>1</sup>, Irdamurni<sup>2</sup>, Rahmahtsilvi<sup>3</sup>

**ABSTRACT** *This research background by the problems that researchers find in SLB mutiara Lubuk Alung Budi, a child's mild mental retardation in SLB class III semester who have problems in identifying the form numbers, it is first seen when researchers looked at the implementation of the ongoing learning of mathematics in the classroom III in SLB Pearl Budi Lubuk Alung, after apparently observed the child had difficulty in identifying the form numbers so when asked to show and write the child has difficulty. Under these conditions, the study aims to prove the effectiveness of the use of Digital Media Puzzle figure to improve the rate of child recognize shapes mild mental retardation SLB class III in mutiara Budi Lubuk Alung. This research Single Subject Research approach, the ABA design and data analysis techniques using visual analysis chart. Subjects were mild mental retardation children class III, where the child was told to show, and write the number corresponding shape, dictated many numbers are ten-digit numbers from 1 to 10 per meeting. Measurement of variables by using a percentage figure how many pieces can be known children according to their shape.*

*The results of this study indicate that the Digital Media Puzzle Figures effective in improving the ability to know the form of the numbers in the teaching of mathematics to children third grade mild mental retardation SLB mutiara Budi Lubuk Alung. Observations made with the first three sessions, the session before being given intervention baseline (A1) conducted five times observation, the percentage of the ability to know the form number on this condition lies in the range of 5%, and 10%. Second, the intervention sessions (B) using the Digital Media Puzzle Figures observation carried seven times, ability to recognize shapes percentage points in this condition lies in the range of 30%, 30%, 40%, 60%, and 90%. Third session baseline (A2) is done five times of observation, the results obtained in the child's ability to recognize the form of increased numbers that lie in the range of 90% to 100%. Based on these results it can be concluded Puzzle Numbers Digital media is effective in improving the ability to know the form of mild mental retardation points for third grade children SLB mutiara Budi Alung depths. Suggested the teachers should be able to use the Digital Media Puzzle Figures in identifying the form numbers on the child's mild mental retardation.*

**Kata Kunci :** Tunagrahita Ringan ; kemampuan ; bentuk angka ; *Puzzle Angka Digital*

<sup>1</sup>Rizki (1), Mahasiswa Jurusan Pendidikan Luar Biasa, FIP UNP, email :

<sup>2</sup>Irdamurni (2), Dosen Jurusan Pendidikan Luar Biasa, FIP UNP, email :

<sup>3</sup>Rahmahtsilvi (3), Dosen Jurusan Pendidikan Luar Biasa, FIP UNP, email :

## Pendahuluan

Penelitian ini dilatar belakangi oleh Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan pada tanggal 11 Juni sampai 23 Juni 2012 di SLB Mutiara Budi Lubuk Alung. Peneliti menemukan permasalahan pada anak Tunagrahita Ringan. Adapun permasalahannya adalah, anak tidak mengenal bentuk angka, sehingga dalam proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran matematika anak tidak bersemangat dan pada saat pelajaran berlangsung anak tidak pernah fokus dengan pelajaran tersebut.

Menurut Sutjiharti Sumantri (1996: 23), Tunagrahita ringan disebut juga moron atau debil, memiliki IQ 52-68, dan masih dapat belajar membaca, berhitung, maupun menulis sederhana dengan bimbingan dan pendidikan yang baik, Anak keterbelakangan mental pada suatu saat akan memperoleh penghasilan untuk dirinya sendiri. Dalam mata pelajaran akademik mereka masih mampu mengikuti mata pelajaran tingkat sekolah lanjut, sedangkan dalam penyesuaian sosial, mereka mampu mandiri di dalam masyarakat.

Berdasarkan hasil pengamatan dan asesmen yang telah penulis lakukan dalam mengenal bentuk angka dapat diambil kesimpulan bahwa anak tunagrahita ringan (x) tersebut mengalami masalah dalam mengenal bentuk angka yang akan ditunjukkan dan dituliskannya, sehingga angka yang ditulis anak tidak berdasarkan bentuknya. atau dengan kata lain kemampuan anak dalam mengenal bentuk angka anak masih dikatakan cukup rendah, atau mencapai standarisasi. Angka merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan, dengan ini angka merupakan suatu simbol atau lambang yang digunakan untuk mewakili satu bilangan. Contohnya bilangan lima bisa dilambangkan dengan angka 5. Maupun menggunakan angka romawi V.

Kemampuan anak dalam menulis dan menunjukkan angka berdasarkan bentuknya cukup rendah, karena dari beberapa buah angka yang disebutkan banyak anak menuliskannya tidak sesuai dengan bentuknya. Ada beberapa faktor yang penulis identifikasi penyebab anak ini mengalami kesulitan dalam mengenal bentuk angka sesuai dengan bentuknya dan juga menunjukkan angka sesuai bentuknya dengan menggunakan angka biasa diantaranya, Kemampuan anak mengenal bentuk angka tidak berkembang dengan baik, angka yang ditulis anak tidak sesuai dengan bentuknya, anak tunagrahita ringan sulit menulis angka karena dia tidak kenal dengan bentuk angka tersebut. Dari hasil

tes yang penulis lakukan pada studi pendahuluan dengan menggunakan jenis pengukuran *target behavior* persentase kemampuan anak dalam mengenal bentuk angka sesuai dengan bentuknya yang ada dari sepuluh angka yang diberikan. Adapun hasil pada tes pertama anak hanya mendapatkan 5%, pada tes kedua anak mendapatkan 10% yang mana tiap-tiap tes diberikan sepuluh angka. Dari tes yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa kemampuan dalam mengenal bentuk angka anak masih tergolong rendah, dan belum mencapai kelulusan batas minimal sesuai dengan kurikulum dalam mata pelajaran matematika.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan di atas, maka kita sebagai pendidik anak berkebutuhan khusus harus mampu mencari media atau alat yang tepat dengan perkembangan siswa, sehingga bisa membuat anak termotivasi dalam belajar. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Maka penulis mencoba menggunakan media *Puzzle Angka Digital* dalam mengenal bentuk angka bagi anak tunagrahita ringan yang penulis anggap dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk angka. *Puzzle angka Digital* adalah alat bantu yang digunakan dalam mengenal bentuk angka bagi anak tunagrahita ringan. Angka Digital dibuat dari sebaran papan yang memiliki warna bermacam-macam yang dapat memberi semangat siswa dalam belajar. Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan oleh para ahli diatas dapat diambil kesimpulan bahwa mengenal bentuk angka dengan menggunakan media *Puzzle Angka Digital* ini adalah kemampuan siswa tunagrahita ringan untuk mengenal bentuk angka dengan menggunakan angka biasa menjadi sebuah angka yang sesuai dengan bentuknya.

Penggunaan media *Puzzle Angka Digital* dalam mengenal bentuk angka pada anak tunagrahita ringan bertujuan untuk memberikan kemudahan kepada siswa tunagrahita ringan dalam mengenal bentuk angka ( menuliskan dan menunjukkan ) angka sesuai dengan bentuknya. Dalam penggunaan media tersebut ada beberapa langkah-langkah dalam menulis tersebut yaitu kegiatan mengenal bentuk angka dilakukan melalui suatu proses yang terdiri dari beberapa tahapan. Berlandaskan penjelasan diatas penulis tertarik mengadakan penelitian yang bertujuan untuk membuktikan keberhasilan dalam penggunaan media *puzzle angka digital* untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk angka bagi anak tunagrahita ringan kelas III di SLB Mutiara Budi Lubuk Alung”.

## Metodologi Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diteliti yaitu meningkatkan kemampuan mengenal bentuk angka melalui media *puzzle angka digital* bagi anak tunagrahita ringan, maka penulis memilih jenis penelitian eksperimen dalam bentuk *single subject research* (SSR) yang menggunakan desain A-B-A yaitu dimana (A1) merupakan phase *baseline* sebelum diberikan *intervensi*, B merupakan *phase treatment* dan A2 merupakan phase *baseline* setelah tidak lagi diberikan *intervensi*. Phase *baseline* (A1) adalah suatu phase saat target behavior diukur secara periodik sebelum diberikan perlakuan tertentu. *Phase treatment* (B) adalah phase saat target *behavior* diukur selama perlakuan tertentu diberikan. Phase *baseline* (A2) adalah suatu terget *behavior* diukur secara periodik setelah tidak lagi menggunakan media *puzzle angka digital*.

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek adalah siswa tunagrahita ringan kelas III yang mengalami masalah atau terkendala dalam mengenal bentuk angka ( menulis dan menunjukkan ) angka sesuai dengan bentuknya. Berdasarkan informasi yang didapat dari guru kelas, anak ini sulit dalam menulis angka sesuai dengan bentuknya, sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung khususnya pelajaran matematika anak selalu mengalami kendala. Dan juga setiap apa yang di sebutkan anak, anak sering asal sebut. Motivasi siswa yang rendah untuk mengenal bentuk angka.

Variabel dalam penelitian ini ada dua yaitu : (1) Variabel bebas (*Intervensi / perlakuan*), Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menerangkan variabel yang lain, dalam penelitian ini variabel bebas (X) adalah media *puzzle angka digital*. Dimana defenisi operasional dari Untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk angka bagi anak tunagrahita ringan kelas III, maka perlu dengan menggunakan alat bantu yaitu *puzzle angka digital*. Alat bantu merupakan suatu benda yang digunakan untuk untuk menunjang terlaksananya proses belajar, dimana tanpa alat bantu kegiatan belajar tidak akan terlaksana dengan maksimal. Dengan adanya penggunaan alat bantu *puzzle angka digital* yang digunakan agar kemampuan mengenal bentuk angka anak tunagrahita ringan dapat ditingkatkan. (2) Variabel terikat (*Target Behavior*), Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau diterangkan oleh variabel lain, tetapi tidak dapat mempengaruhi variabel lain, dalam penelitian ini variabel terikat (Y) adalah kemampuan mengenal bentuk angka bagi anak tunagrahita ringan. Dimana defenisi operasional dari Kemampuan mengenal

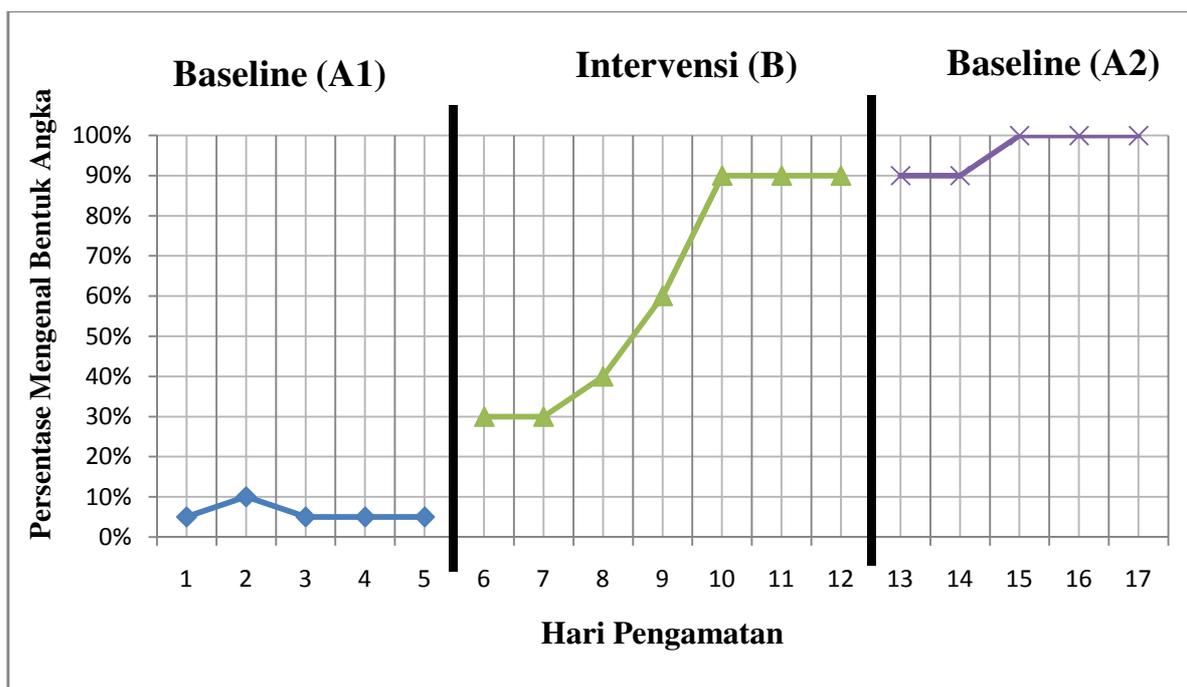
bentuk angka yang menjadi target bahaviornya adalah anak dapat menulis dan menunjukkan angka sesuai dengan bentuknya. Anak dikatakan kenal atau mampu dalam mengenal angka apabila anak bisa menuliskan dan menunjukkan angka sesuai dengan bentuknya dan tidak lagi melakukan kesalahan.

Data dikumpulkan langsung oleh peneliti melalui observasi, wawancara, dan tes. Observasi merupakan suatu cara untuk mengamati suatu objek, sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Observasi yang peneliti lakukan adalah dengan melihat kemampuan mengenal bentuk angka anak dengan *puzzle* angka *digital*. Wawancara dilakukan dengan guru kelas dan guru mata pelajaran matematika yang telah selesai mengajar anak di kelas tentang kemampuan anak dalam mengenal bentuk angka. Tes yang dilakukan penulis berbentuk tes tulisan, yaitu melihat kemampuan anak dalam menulis angka dan tes perbuatan yaitu melihat kemampuan anak dalam menunjukkan angka sesuai dengan bentuknya. Setelah itu hasil dari penelitian ini dimasukkan ke dalam format pengumpulan data.

Analisis data merupakan tahap terakhir sebelum penarikan kesimpulan. Menurut Juang Sunanto (2000:37-40), bahwa penelitian dengan *single subject research* yaitu penelitian dengan subjek tunggal dengan prosedur penelitian menggunakan desain eksperimen untuk melihat pengaruh perlakuan terhadap perubahan tingkah laku. Data dianalisis dengan menggunakan tehnik analisis visual grafik (*Visual Analisis of Grafik data*), yaitu dengan cara memplotkan data-data ke dalam grafik, kemudian data tersebut dianalisis berdasarkan komponen-komponen pada setiap kondisi (A, B dan A).

### **Hasil Penelitian**

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis visual data grafik (*Visual Analisis of Grafik Data*). Data dalam kondisi *Baseline* (A) yaitu data yang diperoleh sebelum diberikan perlakuan, dan data pada kondisi *Intervensi* (B) yaitu data yang diperoleh setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *puzzle* angka *digital* dalam mengenal bentuk angka sesuai dengan bentuknya dan pada kondisi A2 setelah tidak lagi menggunakan media *puzzle* angka *digital*. Untuk melihat perbandingan hasil data kemampuan mengenal bentuk angka kondisi *baseline* (A1) dan data pada kondisi *intervensi* (B), dan kondisi *baseline* (A2) dapat dilihat pada grafik di bawah ini :



**Grafik 1. Perbandingan data *Baseline* (A1) dengan Data *Intervensi* (B) dan Data *Baseline* Setelah tidak lagi Diberikan *Intervensi* (A2)**

Langkah selanjutnya menganalisis data grafik dengan menentukan beberapa komponen yang terdapat dalam kondisi masing-masing, yaitu kondisi *baseline* (A1), kondisi *intervensi* (B), dan kondisi (A2) Lamanya pengamatan yang dilakukan pada masing-masing kondisi, yaitu kondisi *baseline* (A1) dilakukan sebanyak lima kali pengamatan, dan pada kondisi *intervensi* (B) dilakukan sebanyak tujuh kali pengamatan, dan pada kondisi (A2) dilakukan sebanyak lima kali pengamatan.

Dari data hasil penelitian yang dilakukan didapat estimasi kecenderungan arah pada kondisi *baseline* (A1) menunjukkan sedikit menurun (-) hanya sampai pada 10% hal ini terlihat dari lima kali pengamatan mulai dari pengamatan pertama mendapatkan 5%, kedua hanya memperoleh 10%, sedangkan pada pengamatan ketiga mendapatkan hasil 5% ini terbukti bahwa ada sedikit penurunan, dilanjutkan dengan pengamatan keempat mendapatkan hasil 5% kembali, ini terlihat adanya penurunan. Sedangkan kalau dibandingkan dengan hasil yang diperoleh pada kondisi *intervensi* (B) setelah diberi perlakuan dengan media *puzzle* angka *digital* menunjukkan peningkatan yang begitu signifikan (+) sampai pada 90%. Pada kondisi ini terlihat bahwa dari tujuh pengamatan,

mulai dari pengamatan pertama sampai ketujuh mendapatkan hasil yang terus meningkat. Pada pengamatan pertama dan kedua mendapatkan hasil 30%. Pengamatan ketiga dan keempat mengalami peningkatan terus karena mendapatkan hasil yang meningkat. Pengamatan kelima sampai pengamatan ketujuh terus mengalami peningkatan karena mulai memperoleh persen dari 40% hingga mencapai persen 90%. Pada kondisi (A2) terus meningkat sampai 100%, karena dari lima kali pengamatan, pada pengamatan pertama mendapatkan hasil 90% sama dengan pengamatan kedua, kemudian dilanjutkan dengan pengamatan ketiga, empat dan kelima mendapatkan hasil 100%, disini terlihat bahwa adanya peningkatan.

Dari data yang telah dipaparkan dalam grafik diatas, kemudian untuk menentukan hipotesis suatu penelitian diterima atau ditolak perlu dilakukan perhitungan secara matematis baik itu perhitungan data analisis dalam kondisi, maupun perhitungan data analisis antar kondisi.

Berdasarkan uraian hasil yang tercantum dalam tabel di atas baik analisis dalam kondisi maupun analisis antar kondisi dapat dimaknai bahwa hasil analisis dalam kondisi menunjukkan: Estimasi kecenderungan arah pada kondisi A1 menurun karena terlihat bahwa dari lima kali pengamatan data yang didapat anak hanya mendapatkan keberhasilan 5%, pada kondisi B estimasi kecenderungan mengalami peningkatan karena hasil yang diperoleh mencapai 90%, sedangkan pada kondisi A2 juga mengalami peningkatan karena mendapatkan hasil mencapai 100%. Kecenderungan stabilitas pada kondisi A1 tidak stabil karena dibawah 85% hanya mendapatkan hasil 5%, pada kondisi B juga mendapatkan data yang tidak stabil karena mendapatkan hasil dibawah 85% yaitu 0,14%, sedangkan pada kondisi A2 mendapatkan hasil yang stabil lebih dari 85% yaitu 100%. Jejak data pada kondisi A1 menurun karena datanya tidak stabil, pada kondisi B jejak datanya mengalami peningkatan karena hasil yang didapat mencapai 90%, sedangkan pada kondisi A2 juga mengalami peningkatan. Dan level perubahan pada kondisi A1 negatif karena data yang tidak stabil, pada kondisi B positif karena terus mengalami peningkatan, sedangkan pada kondisi A2 juga positif karena datanya mencapai 100%.

Sedangkan hasil analisis antar kondisi: perubahan kecenderungan arahnya ada yang menurun dan meningkat, pada kondisi A1 menurun karena data tidak stabil, pada kondisi B ditemukan perubahan kecenderungan arahnya meningkat karena hasilnya terus meningkat,

sedangkan pada kondisi A2 ditemukan perubahan kecenderungan arahnya meningkat karena hasilnya terus meningkat. Persentase *overlap* sangat baik yaitu pada kondisi *baseline* (A1) dengan kondisi *intervensi* (B) berada pada angka 0% karena semakin kecil *overlap* maka semakin besar pengaruh intervensi yang diberikan. Sedangkan Persentase *overlap* sangat baik yaitu pada kondisi *baseline* (A2) dengan kondisi *intervensi* (B) juga berada pada angka 0%, karena semakin kecil *overlap* maka semakin besar pengaruh intervensi yang diberikan terhadap suatu penelitian.

## Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di sekolah selama 17 kali pengamatan pada seorang anak tunagrahita ringan yang dilakukan pada tiga kondisi yaitu lima kali pada kondisi *baseline* sebelum diberikan *intervensi* (A1), tujuh kali pada kondisi *intervensi* (B), dan lima kali pada kondisi *baseline* setelah tidak lagi diberikan *intervensi* (A2). Pada kondisi *baseline* (A1) pengamatan pertama hingga kelima kemampuan anak cenderung sedikit menurun, data berubah yaitu dengan kisaran 5%, 10% dan 5%. Sehingga peneliti menghentikan pengamatan pada kondisi ini, Sedangkan pada kondisi *intervensi* (B) dihentikan pada pengamatan yang ketujuh karena data telah menunjukkan peningkatan yang stabil dan pada pengamatan yang keenam sampai seterusnya persentase kemampuan anak stabil yaitu 90% pengamatan dihentikan karena anak sudah dapat mengenal bentuk angka dengan baik dan benar sesuai dengan bentuknya. Pada sesi *baseline* (A2) dilakukan sebanyak lima kali pengamatan, pada pengamatan pertama sampai kedua kemampuan anak menulis dan menunjukkan angka 90%, dan pada pengamatan ketiga sampai kelima kemampuan anak menulis dan menunjukkan angka mencapai kestabilan yaitu dengan persentase 100%.

Menurut Sutjiharti Sumantri (1996:86), Tunagrahita ringan disebut juga moron atau debil, memiliki IQ 52-68, dan masih dapat belajar membaca, berhitung, maupun menulis sederhana dengan bimbingan dan pendidikan yang baik, Anak keterbelakangan mental pada suatu saat akan memperoleh penghasilan untuk dirinya sendiri. Dalam mata pelajaran akademik mereka masih mampu mengikuti mata pelajaran tingkat sekolah lanjut, sedangkan dalam penyesuaian sosial, mereka mampu mandiri di dalam masyarakat. Pada seorang anak tunagrahita ringan mengenal bentuk angka tersebut menggunakan alat bantu. Alat yang digunakan anak tunagrahita ringan disini adalah *puzzle* angka *digital*, yang mana *puzzle* angka *digital* merupakan alat bantu mengenal bentuk angka bagi tunagrahita ringan. *Puzzle*

angka *digital* dibuat dari selebaran papan yang memiliki anak-anak papan kecil yang diwarnakan agar menarik bagi anak.

Dalam penelitian ini *Intervensi* yang diberikan kepada anak dengan menggunakan *puzzle* angka *digital* pada anak tunagrahita ringan X yang dilaksanakan pada sebuah ruangan kelas. Ruangan biasanya digunakan untuk proses belajar mengajar. Media *puzzle* angka *digital* disini merupakan salah satu bentuk perlakuan yang diberikan kepada anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk angka bagi anak tunagrahita ringan.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian diperoleh bahwa penggunaan media *puzzle* angka *digital* dapat digunakan dalam melatih pengenalan bentuk angka dengan menggunakan angka biasa pada anak tunagrahita ringan (x), pada mulanya anak kurang bisa membedakan angka-angka tersebut, sehingga apabila disuruh menulis anak selalu mengalami hambatan karena kebiasaan anak dalam mengenal angka tidak diterapkan. tetapi setelah penulis menerapkan dengan menggunakan media *puzzle* angka *digital* yang merupakan sebuah media atau alat bantu yang dapat digunakan untuk mengenalkan bentuk angka bagi anak tunagrahita ringan.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan dari hasil pembahasan dan analisa data, maka dapat disimpulkan, setelah diberikan *intervensi* (B) mengenal bentuk angka dengan menggunakan *puzzle* angka *digital* pada anak tunagrahita ringan, bahwa pemberian perlakuan ini dapat membantu siswa mengenal bentuk angka dengan baik dan benar berdasarkan bentuk angka tersebut. Di awal penelitian atau *baseline* anak masih memiliki persentase yang rendah dalam mengenal bentuk angka yang sesuai dengan bentuk angka tersebut, namun setelah diberi perlakuan berupa penggunaan *puzzle* angka *digital* dalam latihan mengenal bentuk angka, dalam mengenal angka tersebut, dalam menulis angka anak sudah bisa. Meningkatnya persentase pada akhir kondisi *baseline* (A2) dan jika dibandingkan dengan akhir dari perlakuan atau pada kondisi *intervensi* maka meningkatlah mengenal bentuk angka sudah mulai baik dengan angka yang ditulis anak sudah berdasarkan bentuknya. Jadi penerapan penggunaan *puzzle* angka *digital* dapat menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk angka anak tunagrahita ringan.

Berdasarkan analisis tersebut dapat digambarkan dan dijelaskan bahwa penggunaan *puzzle* angka *digital* ini dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk angka di SLB Mutiara Budi Lubuk Alung.

Alat tersebut merupakan salah satu media yang berperan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran mengenal bentuk angka, alat ini disebut *puzzle* angka *digital*. *Puzzle* angka *digital* (papan yang memiliki anak-anak kecil) adalah alat bantu yang digunakan untuk mengenal bentuk angka bagi anak tunagrahita ringan ([www.tunagrahita.ringanline.unimelb.edu.au](http://www.tunagrahita.ringanline.unimelb.edu.au)) yang mengalami permasalahan dalam mengenal bentuk angka. Dan dalam penelitian ini *puzzle* angka *digital* merupakan salah satu alat bantu dalam mengenal bentuk angka yang peneliti berikan kepada anak tunagrahita ringan dalam upaya mengatasi angka yang ditulis anak berdasarkan bentuknya dan tidak lagi melakukan kesalahan.

### Saran

berdasarkan hasil penelitian ini maka dapat disarankan sebagai berikut :

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan acuan dalam penelitian dan untuk menambah kemampuan dan pemahaman lebih tentang siswa tunagrahita ringan yang mengalami permasalahan dalam mengenal bentuk angka.

Hendaknya guru kelas menerapkan penggunaan *puzzle* angka *digital* dalam proses belajar mengajar untuk menghambat stimulus kemunculan kesalahan dan permasalahan dalam mengenal bentuk angka pada anak tunagrahita ringan, sehingga ia dapat lebih fokus belajar dan juga memperbaiki dalam penulisan angka.

### Daftar Rujukan

- Alexander, (2007). *Matematika* ([Http://Www.Sigmetris.Com](http://www.sigmetris.com)) (diakses tanggal 7 Januari 2012)
- Arif S Sadiman, (2003). *Media Pendidikan*, Jakarta : Pustekkom Dikbud Dan PT Grasindo
- Depdikbud, (1993) .*Petunjuk Pengajaran Matematika*, Jakarta:Depdiknas
- Mayke. (2008). *Puzzle Yang Tepat untuk si Dua Tahun*. Jakarta : Pendidikan Tips

Sutjihati Soemantri, (1996). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Jakarta: Depdikbud

Vembrianto, (2007 ). *Media Pengajaran* (<http://www.sabda.com> ).(diakses tanggal 7 januari 2012)

[Www.tunagrahita Ringanline.Unimelb.Edu.Au](http://www.tunagrahita Ringanline.Unimelb.Edu.Au)

Zainal Abidin (2002). *Membuat Mainan Edukatif Dari Limbah Kayu*. Jakarta : Agro Media Pusta.