

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL NAMA-NAMA ANGGOTA
TUBUH MELALUI METODE BERMAIN BAGI ANAK DOWN SYNDROME**
(Single Subject Research Di Kelas DI / C1 SLB Kasih Ummi Padang)

Oleh:Cici Permata Sari

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan pada anak yang belum mengenal nama-nama anggota tubuh bagian atas seperti mata, hidung, mulut dan telinga dengan benar, dimana anak mengalami kesulitan dalam menyebutkan nama anggota tubuh, mencocokkan gambar anggota tubuh, menunjukkan anggota tubuh dan mengelompokkan gambar anggota tubuh. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal nama-nama anggota tubuh bagian atas (mata, hidung, mulut dan telinga) melalui metode bermain. Metode bermain adalah suatu metode yang menerapkan permainan atau mainan tertentu sebagai wahana pembelajaran siswa yang mengutamakan kesenangan atau kebahagiaan dalam proses pembelajaran, yang dilakukan dengan cara bermain sendiri ataupun berkelompok tanpa memikirkan hasil akhir. Dalam hipotesis penelitian dinyatakan bahwa : metode bermain dapat meningkatkan kemampuan mengenal nama-nama anggota tubuh bagian atas seperti mata, hidung, mulut dan telinga bagi anak down syndrome dikelas DI/C1 SLB Kasih Ummi Padang.

Jenis penelitian yang digunakan adalah single subject research (SSR) dengan menggunakan desain A-B yang bertujuan untuk membuktikan apakah metode bermain dapat meningkatkan kemampuan mengenal nama-nama anggota tubuh bagian seperti mata, hidung, mulut dan telinga bagi anak down syndrome. Subjek dalam penelitian ini adalah seorang anak down syndrome. Jenis ukuran target behaviornya adalah frekuensi dengan menghitung jumlah jawaban yang dijawab dengan benar oleh anak. Sedangkan data dianalisis menggunakan analisis visual data grafik yang terdiri dari analisis dalam kondisi dan antar kondisi. Data yang diperoleh diolah dengan grafik sehingga hasil penelitian ini dapat tergambar dengan jelas.

Hasil analisis data dalam kondisi dan hasil analisis antar kondisi terlihat bahwa sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan metode bermain pada kondisi baseline, kemampuan menyebutkan nama anggota tubuh, mencocokkan gambar anggota tubuh, menunjukkan anggota tubuh dan mengelompokkan gambar anggota tubuh pada anak down syndrome masih rendah. Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan metode bermain, kemampuan anak dalam menyebutkan nama anggota tubuh, mencocokkan gambar anggota tubuh, menunjukkan anggota tubuh dan mengelompokkan gambar anggota tubuh bagi anak down syndrome meningkat. Hal ini membuktikan metode bermain dapat meningkatkan kemampuan mengenal nama-nama anggota tubuh bagian atas (mata, hidung, mulut dan telinga) bagi anak down syndrome dikelas DI / C1 SLB Kaish Ummi Padang.

Kata kunci : Anak down syndrome; mengenal nama-nama anggota tubuh; bermain

PENDAHULUAN

Seluruh warga Indonesia berhak mendapatkan pendidikan yang layak, baik manusia normal maupun anak yang memiliki kebutuhan khusus. Hanya saja pendidikan yang diberikan kepada anak yang memiliki kebutuhan khusus lebih membutuhkan pelayanan yang lebih spesial dibandingkan anak normal lainnya. Anak berkebutuhan khusus mendapatkan pelayanan yang lebih optimal dalam proses pendidikan begitu juga dengan anak down syndrome.

Anak Down syndrome merupakan anak yang mengalami suatu kondisi keterbelakangan perkembangan fisik dan mental yang mengakibatkan adanya abnormalitas perkembangan kromosom 21 yang tidak berhasil memisahkan diri selama pembelahan atau meiosis sehingga terjadi individu dengan 47 kromosom. Yang mana dalam tahap perkembangannya penderita down sindrom juga dapat mengalami kemunduran dari sistem penglihatan, pendengaran maupun kemampuan fisiknya mengingat tonus otot-otot yang lemah.

Program pendidikan untuk anak down syndrome memerlukan program pembelajaran yang dirancang khusus yang sesuai dengan kondisinya. Yang disusun sedemikian rupa sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak serta bermanfaat bagi anak dikemudian hari. Program pembelajaran anak down syndrome sama dengan anak-anak sekolah umum lainnya, hanya saja materi yang diberikan lebih sederhana dan sedikit. Pendidikan dibidang akademik juga diberikan kepada anak down syndrome seperti membaca, menulis dan berhitung. Disekolah anak juga diajarkan pelajaran umum seperti ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, pendidikan agama islam, bahasa indonesia, matematika, seni budaya dan pendidikan khusus bina diri.

Setiap bidang studi pelajaran yang terdapat dalam kurikulum pendidikan KTSP dikelas rendah yang diberikan kepada anak memiliki keterkaitan-keterkaitan atau bersifat tematik yang saling mendukung proses belajar mengajar dikelas agar anak dapat mengingat materinya dengan mudah. Seperti halnya bina diri dengan IPA dan matematika, dalam bina diri diajarkan bagaimana cara merawat anggota tubuh dan ini sudah termasuk kedalam materi IPA dan matematika.

Anggota tubuh memiliki bagian-bagian seperti bagian kepala ada rambut, telinga, mata, hidung, dan mulut. Sedangkan mulut juga memiliki bagian kecilnya seperti gigi, bibir dan lidah. Anggota tubuh bagian atas seperti mata, hidung, mulut dan telinga yang kita

miliki memiliki jumlah dan kegunaan yang berbeda. Seperti mata yang kita miliki ada dua buah mata yang terletak diantara hidung bagian atas, memiliki satu mulut yang berada dibawah hidung, hidung memiliki dua buah lubang yang berada diatas mulut dan memiliki dua buah telinga yang terletak disebelah kepala bagian kiri dan bagian kanan kepala. Setiap anggota tubuh memiliki kegunaannya masing-masing, misalnya mata berguna untuk melihat, telinga berguna untuk mendengar, mulut berguna untuk bicara, dan hidung berguna untuk mencium atau membau. Anak down syndrome diharapkan mampu mengetahui dan mengenal nama anggota tubuh bagian atas seperti mata, hidung, mulut dan telinga yang mereka miliki, yang akan menjadi bahan penelitian oleh peneliti.

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan di kelas D I C1 SLB Kasih Ummi Padang yang dilakukan sekitar bulan april 2013, disini peneliti menemukan anak yang mempunyai masalah dalam mengenal anggota tubuh. Di dalam kelas D I C1 terdapat empat orang anak yang mengalami kelainan mental yang tergolong kedalam jenis down syndrome, dari hasil Identifikasi yang peneliti lakukan maka didapat hasil bahwa kemampuan ke empat anak dalam mengenal anggota tubuh bagian atas seperti mata, hidung, mulut dan telinga dengan benar adalah MR 60%, SB 80%, R 40%, dan DH 80%. Disini dapat dilihat bahwa R memiliki perolehan nilai paling rendah dari temannya yang lain.

Disini peneliti melakukan asesmen dibidang akademik yaitu pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) mengenai pemahaman anggota tubuh terhadap seorang anak laki-laki yang berusia tujuh tahun dengan inisial R. R merupakan anak yang mampu bersosialisasi dengan guru dan teman-temannya disekolah, R adalah anak kedua dari dua bersaudara. Secara fisik R memiliki ciri-ciri sebagaimana anak down syndrome lainnya yang sangat terlihat jelas dari ciri-ciri fisik yang dimiliki oleh R. R mempunyai bentuk wajah yang mongol, bentuk kepala dan lehernya datar, ruas-ruas pada kaki dan tangannya pendek, memiliki lidah yang pendek dan memiliki susunan gigi yang tidak rapi sehingga kata-kata yang dikeluarkannya kurang jelas.

Mengingat anak down syndrome memiliki IQ dibawah rata-rata, yang dalam proses pembelajaran yang diberikan harus sesederhana mungkin dan tidak membosankan agar anak tidak mengalami ketegangan dalam proses belajar mengajar, maka calon peneliti tertarik untuk menggunakan metode bermain dalam meningkatkan kemampuan mengenal nama-nama anggota tubuh bagian atas seperti mata, hidung, mulut dan telinga.

Metode bermain merupakan metode yang menerapkan permainan dalam pembelajaran. Kegiatan bermain yang dilakukan hanya untuk mendapatkan kesenangan dalam bermain yang dapat dilakukan secara sendiri maupun berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu. Metode bermain diberikan dalam proses pembelajaran bertujuan untuk menciptakan suasana belajar didalam kelas yang menyenangkan dan tidak membosankan. Mempermudah anak dalam mengingat materi, menjalin kedekatan antara guru dan anak, dan dapat membuat anak nyaman dalam pembelajaran. Bermain terdiri dari beberapa jenis, yaitu bermain bebas, bermain dengan bimbingan, dan bermain dengan arahan. Ada juga pembagian bermain ditinjau dari jumlah anak yang terlibat. Ada jenis yang bermain sendiri, berdua atau beramai-ramai. Bentuk-bentuk bermain tersebut dapat diterapkan dalam pendidikan anak termasuk kegiatan dalam belajar disekolah.

Berdasarkan latar belakang masalah maka peneliti mengidentifikasi masalah tersebut sebagai berikut: 1. Anak mengalami kesulitan dalam menyebutkan nama-nama anggota tubuh bagian atas seperti mata, hidung, telinga dan mulut. 2. Anak tidak mampu menunjukkan anggota tubuh bagian atas seperti mata, hidung, mulut dan telinga. 3. Anak tidak bisa mencocokkan hambar anggota tubuh seperti mata, hidung, mulut dan telinga dengan benar. 4. Anak tidak mampu mengelompokkan gambar anggota tubuh bagian atas seperti gambar mata, hidung, mulut dan telinga. 5. Kondisi belajar dan mengajar dalam kelas terlihat kaku. 6. Kurangnya interaksi guru dan siswa dalam kelas untuk melakukan proses belajar. 7. Guru belum menggunakan metode bermain dalam pemberian materi pembelajaran dalam kelas.

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah : “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Nama-Nama Anggota Tubuh (mata, hidung, mulut dan telinga) Melalui Metode Bermain bagi Anak Down Syndrome kelas DI C1 di SLB Kasih Umami Padang.

Rumusan masalah merupakan masalah pokok yang akan diteliti menyangkut pernyataan tentang apa masalah yang akan dijawab dalam penelitian ini. Berdasarkan batasan masalah diatas dibuat rumusan sebagai berikut : Apakah metode bermain dapat meningkatkan kemampuan mengenal nama anggota tubuh (mata, hidung, mulut dan telinga) dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) bagi anak down syndrome di kelas DI C1 SLB Kasih Umami Padang.

Berkaitan dengan permasalahan di atas, yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuktikan bahwa metode bermain dapat meningkatkan kemampuan mengenal nama anggota tubuh (mata, hidung, mulut dan telinga) dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) bagi anak down syndrome dikelas DI C1 SLB Kasih Ummi Padang.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian *eksperimen* dalam bentuk *Single Subject Research* (SSR) menggunakan desain A-B, dimana (A) merupakan phase baseline sebelum diberikan intervensi, B merupakan phase treatment. Dalam penelitian ini, yang menjadi phase A atau baseline yaitu; kemampuan awal anak down syndrome R dalam kemampuan mengenal nama-nama anggota tubuh bagi anak down syndrome. Sedangkan yang menjadi B atau kondisi intervensi yaitu; meningkatnya kemampuan anak mengenal anggota tubuh melalui metode bermain anak down syndrome.

Hasil penelitian ini di analisis dengan menggunakan analisis visual data grafik (*Visual Analysis of Grafic Data*) yaitu terdiri dari analisis dalam kondisi yang mempunyai komponen panjang kondisi, kecenderungan arah, kecenderungan stabilitas, jejak data, level stabilitas dan rentang, dan tingkat perubahan juga analisis antar kondisi yang komponennya adalah jumlah variabel yang berubah, perubahan kecenderungan arah, level perubahan dan persentase stabilitas.

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek adalah anak down syndrome kelas D.I.C1 yang berjumlah satu orang, di SLB Kasih Umi Padang yang beridentitas R, jenis kelamin laki-laki.

Teknik Analisis Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) Analisis Dalam Kondisi, yang dimencakup didalamnya adalah: Panjang Kondisi, Kecenderungan Arah, Menentukan Tingkat Stabilitas, Menentukan Jejak Data, Menentukan Tingkat Perubahan, Menentukan Rentang. (2) Analisis Antar Kondisi yang didalamnya mencakup Variabel yang di ubah, Perubahan Kecenderungan Arah, Perubahan Kecenderungan Stabilitas, Menentukan Level Perubahan, Menentukan Persentase Overlap.

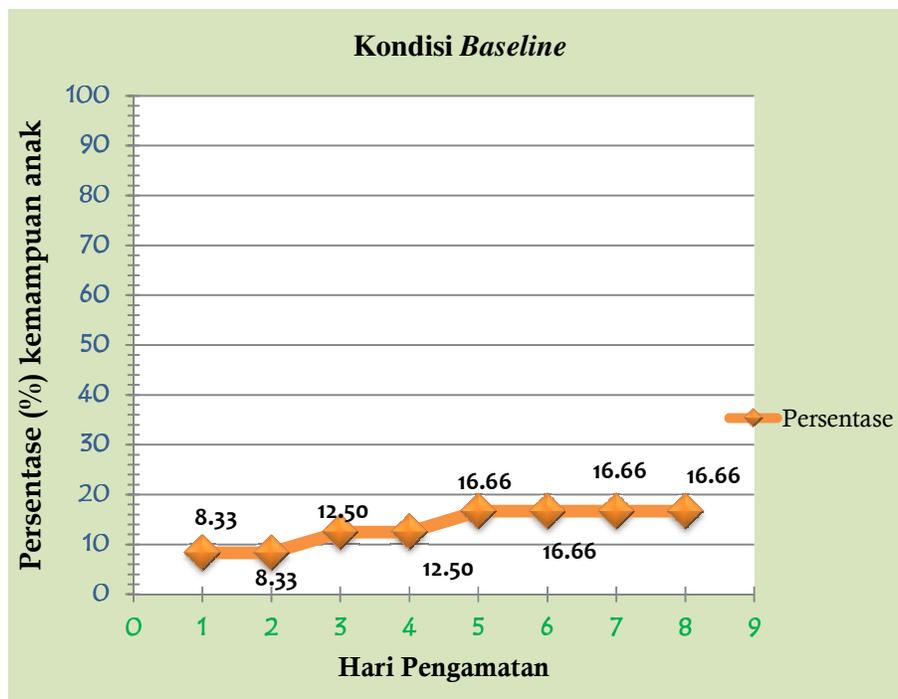
Untuk memulai menganalisa perubahan data antar kondisi, data yang stabil harus mendahului kondisi yang akan dianalisa. Karena jika data bervariasi (tidak stabil) maka akan mengalami kesulitan untuk menginterpretasikannya. Disamping aspek stabilitas ada tidaknya pengaruh intervensi terhadap variabel terikat, juga tergantung pada aspek perubahan level dan besar kecilnya *Overlap* yang terjadi antara dua kondisi yang dianalisa.

Adapun hipotesis diterima apabila hasil analisis data dalam kondisi dan antar kondisi memiliki estimasi kecenderungan stabilitas, jejak data dan perubahan level yang meningkat secara positif dan overlap data pada analisis antar kondisi semakin kecil dan pada kondisi lain hipotesis ditolak

HASIL PENELITIAN

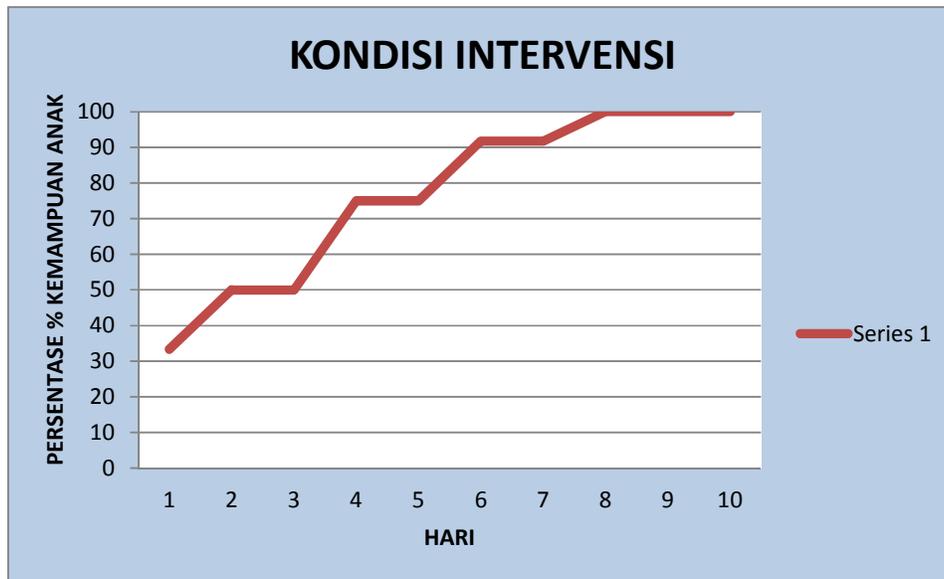
Pengumpulan data pada penelitian ini di lakukan selama satu bulan lebih. Yaitu 8 hari untuk kondisi *baseline* (A), dan 10 hari untuk kondisi intervensi (B). Penelitian ini dilakukan mulai 01 mey 2013 sampai 05 juni 2013. Berikut adalah deskripsi data hasil analisis visual grafik yang di dapat selama pengamatan pada kondisi *baseline* dan intervensi.

Kondisi *baseline* (A) merupakan pengamatan terhadap kemampuan anak dalam mengenal nama-nama anggota tubuh bagian atas sebelum di berikan perlakuan. Data kondisi *baseline* (A) pada kemampuan mengenal nama-nama anggota tubuh bagian atas adalah 8,33%, 8,33%, 12,5%, 12,5%, 16,66%, 16,66%, 16,66% dan 16,66%. Pada kondisi *baseline* (A) kemampuan anak dalam mengenal nama anggota tubuh menunjukkan kestabilan pada tingkat 16,66%. Untuk lebih jelasnya data tersebut dapat di lihat pada grafik berikut:



Hasil kemampuan mengenal nama anggota tubuh kondisi *Baseline* (A)

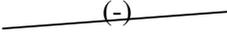
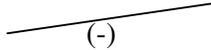
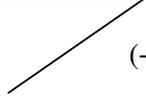
Kondisi intervensi (B) merupakan pengamatan terhadap kemampuan anak dalam mengenal nama-nama anggota tubuh. Data kondisi intervensi (B) pada kemampuan dalam mengenal nama-nama anggota tubuh bagian atas adalah 37,5%, 41,6%, 45,8%, 45,8%, 58,3%, 79,16%, 79,16%, 100%, 100%, dan 100%. Untuk lebih jelasnya dapat di lihat pada grafik berikut:



Hasil kemampuan mengenal nama-nama anggota tubuh kondisi *intervensi* (B)

Hasil analisis dalam kondisi pada setiap komponennya dapat di jabarkan sebagai berikut: panjang kondisi penelitian ini adalah pada kondisi *baseline* sebelum diberikan *intervensi* (A) 8, dan kondisi *intervensi* (B) 10. Estimasi kecenderungan arah pada kondisi (A) garis menaik dengan keterjalan yang rendah (+), sedangkan pada kondisi (B) menunjukkan arah kecendrungan menaik dengan terjal. Kecendrungan stabilitas pada kondisi (A) 25%, dan kondisi (B) 0% . Jejak data pada kondisi (A) bervariasi dan menetap dan kondisi (B) data yang diperoleh meningkat dan akhirnya stabil. Level stabilitas dan rentang pada kondisi (A) 25%, dan pada kondisi (B) 0% Perubahan level pada kondisi (A) $16,66\% - 8,33\% = 8,33\%$ (+) dan pada kondisi (B) $100\% - 37,5\% = 62,5\%$ (+). Adapun rangkuman dari komponen analisis visual dalam kondisi dapat di lihat pada tabel di bawah ini :

**Rangkuman Hasil Visual Analisis Dalam Kondisi Kemampuan Mengenal Nama-
Nama Anggota Tubuh**

Kondisi	Baseline (A)	Intervensi (B)
1. Panjang kondisi	8	10
2. Estimasi Kecenderungan Arah		
3. Kecenderungan Stabilitas	25 %	0 %
4. Jejak Data		
5. Level Stabilitas dan Rentang	25 % (-)	0 % (-)
6. Level Perubahan	16,66% - 8,33% = 8,33 % (-)	100% - 37,5% = 62,5% (+)

Hasil analisis visual grafik antar kondisi yaitu jumlah variabel 1, perubahan kecenderungan arah pada kondisi *baseline* (A) stabilitas kecenderungan data sedikit menaik dan bervariasi dengan keterjalan yang rendah. Sedangkan pada kondisi *intervensi* (B) stabilitas kecenderungan data menaik tinggi dengan terjal. Perubahan stabilitas variabel ke variabel tidak stabil positif. Perubahan level $16,66\% - 8,33\% = 8,33\%$ (+), sedangkan pada kondisi B/A $37,5\% - 16,66\% = 20,84\%$ (+) dan persentase *overlap* 0%. Adapun rangkuman dari komponen analisis visual antar kondisi dapat di lihat pada tabel di bawah ini :

Rangkuman Hasil Analisi Antar Kondisi Kemampuan Anak Dalam Menyelesaikan Soal Penjumlahan Bilangan 1 Sampai 10

Kondisi	B/A
1. Jumlah variabel yang berubah	1
2. Perubahan kecenderungan arah	
3. Perubahan kecenderungan stabilitas	Tidak stabil ke tidak stabil
4. Level Perubahan (persentase) pada kondisi B/A	$37,5\% - 16,66\% = 20,84\%$
5. Persentase Overlape	0 %

Pada kondisi *baseline* (A), pengamatan pertama sampai pengamatan kedelapan anak down syndrome hanya mampu mengenal nama anggota tubuh hanya 16,66%. Kemudian peneliti melanjutkan pengamatan yang kesembilan sampai pengamatan kedelapan belas dengan memberikan perlakuan/*intervensi* yaitu untuk meningkatkan kemampuan mengenal nama-nama anggota tubuh dengan bermain dan dilakukan sebanyak sepuluh kali. Pengamatan keenam belas sampai pengamatan ke delapan belas data menunjukkan stabil.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SLB Kasih Ummi Padang dan penelitian dilakukan disekolah pada saat jam istirahat. Kegiatan penelitian dilakukan dalam dua sesi. Yaitu sesi *baseline* (A) dan *intervensi* (B) dan dilakukan sebanyak 18 kali pengamatan. Sesi *baseline* (A) dilakukan sebanyak delapan pengamatan dan sesi *intervensi* (B) sebanyak sepuluh kali pengamatan. Pada sesi *baseline* (A) dihari pertama terlihat anak tidak mampu menjawab pertanyaan dengan benar. Selanjutnya masih dalam kisaran yang sama, anak tidak mampu menjawab pertanyaan dengan benar, tidak terlihat kemajuan yang signifikan. Terlihat dari perolehan nilai yang didapat oleh anak yang hanya berkisar antara 8,33% - 16,66% saja.

Pada pertemuan ke limabelas terlihat kemajuan yang cukup signifikan, anak mampu menjawab tujuh pertanyaan yang bernilai dua dengan menyebutkan nama dan menunjukkan anggota tubuh bagian atas seperti mata, hidung, mulut dan telinga dengan

benar. Pada pertemuan ke delapanbelas terlihat data telah stabil, anak mampu menjawab duabelas pertanyaan secara benar dengan perolehan persentase 100%, dan datapun dihentikan karena dirasa telah stabil kemampuan anak dalam menjawab pertanyaan.

Melalui metode bermain penyampaian dalam materi pelajaran akan terasa lebih mudah untuk diterima anak dan akan lebih mudah untuk diingat anak, apalagi untuk anak down syndrome karena dengan metode bermain akan menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan dan tidak membuat anak bosan dalam proses belajar mengajar disekolah.

Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa metode bermain dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal anggota tubuh bagian atas seperti mata, hidung, mulut dan telinga. Anak mampu mengenal bagian tubuh bagian atas, anak dapat menyebutkan, menunjukkan dan mengelompokkannya.

KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan pada BAB IV yang telah dilaksanakan di SLB Kasih Ummi Padang bertujuan untuk mengetahui apakah metode bermain dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan mengenal nama-nama anggota tubuh bagian atas seperti mata, hidung, mulut dan telinga pada anak down syndrome. Pengamatan kemampuan awal (A) anak dilakukan sebanyak delapan kali pertemuan. Pengamatan saat pemberian perlakuan (B) dilakukan sebanyak sepuluh kali pengamatan. Jumlah pertanyaan yang digunakan adalah sebanyak duabelas butir soal.

Metode Bermain adalah metode yang menerapkan permainan atau mainan tertentu sebagai wahana pembelajaran siswa. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Piaget menjelaskan bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional. Sedangkan menurut Bettelheim, kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir.

Berdasarkan hal tersebut diatas, maka dapat dinyatakan bahwa metode bermain dapat digunakan dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal nama-nama anggota tubuh bagian atas seperti mata, hidung, mulut dan telinga bagi anak down syndrome kelas D I C1 di SLB Kasih Ummi Padang. Ini terlihat dari persentase kemampuan anak dalam

mengenal nama-nama anggota tubuh bagian atas yang pada awalnya sebelum menggunakan metode bermain dalam pembelajaran anak hanya mampu menjawab 8,33% - 16,66% pencapaian paling tinggi, tetapi setelah menggunakan metode bermain kemampuan anak langsung meningkat dengan baik mulai dari 37,5% hingga mencapai nilai tertinggi yaitu 100%.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka peneliti memberikan saran kepada pihak-pihak terkait diantaranya: 1. Bagi guru, peneliti menyarankan agar guru dapat menggunakan metode bermain dalam pembelajaran untuk menambah wawasan anak down syndrome dalam mengenal nama-nama anggota tubuh bagian atas seperti mata, hidung, mulut dan telinga, sehingga tidak terjadi pembelajaran yang membosankan dalam kelas dan dapat mempermudah anak down syndrome dalam mengingat materi. 2. Bagi orang tua, para orang tua yang memiliki anak down syndrome, metode ini juga bisa dipakai untuk mengajarkan anak di rumah, karena dengan metode bermain juga bisa menjalin kebersamaan yang ceria dan akan membuat anak bahagia di rumah. Aplikasi metode bermain tidak susah dan bisa juga digunakan untuk pengajaran selain pengenalan nama anggota tubuh, seperti pengenalan lingkungan masyarakat dan sosial, pelajaran matematika, agama, bahasa Inggris dan lain-lain. 3. Bagi peneliti selanjutnya, agar metode bermain dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian yang lebih lanjut.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdurrahman, Mulyono. 1996. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta : Dirjen Dikti
- Adityasari, Anggraini. 2013. *Main Matematika Yuk*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2005. *Manajemen Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sunanto, Juang 2005. *Pengantar Penelitian dengan Subjek Tunggal*. University of Tsukuba.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta : Balai Pustaka
- Dewi, Rosmala. 2005. *Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Depdiknas
- Dirjen
- Fadlillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogjakarta : Ar-Ruzz Media

- Gunarhadi. 2005. *Penanganan Anak Down Syndrome Dalam Lingkungan Keluarga dan Sekolah*. Jakarta : Depdikbud Dirjen Dikti
- Juang, Sunanto, dkk. 2006. *Penelitian Dengan Subyek Tunggal*. Bandung : UPI Press
- Kamtini. 2005. *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Depdiknas
- Nur'aeni. 1997. *Intervensi Dini Bagi Anak Yang Bermasalah*. Jakarta : Rineka Cipta
- Montolalu, B. E. F. 2000. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Rafmateti, dkk. 2010. *Buku Tematik Kelas I Semester 1*. Padang : CV Kharisma Jaya Agung Padang
- Soetjningsing. 1995. *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta : Buku Kedokteran
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta : Grasindo
- Sumaji, dkk. 1998. *Pendidikan Sains Yang Humanis*. Yogyakarta : Kanisius
- Tantranurandi. 2008. *Pembelajaran Menghafal Dengan Singing Method*. Jokjakarta : Ar-Ruzz Media