

<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA MELALUI  
PERMAINAN TEBAK ANGKA BAGI ANAK TUNAGRAHITA  
RINGAN DI SDLB N MANGGIS GANTING BUKITTINGGI (*Penelitian  
Tindakan Kelas di Kelas D I C*)**

**Oleh : Partini**

**Abstract**

*This research begins with the inability of a problem that is not mentally impaired children of class D I C SDLB to master the learning of mathematics. Therefore, in this study researcher used a guessing game figures to enhance the ability of mentally impaired children in knowing numbers 1-10.*

*This type of research is a class act who performed in collaboration with colleagues or classroom teacher. research subjects were Class D I C SDLB , three children Tunagrahita (Fd, Sv, Pt). The research was carried out using two cycles. The first cycle performed four times a second cycle of meetings and performed a total of four meetings. Data collected through observation, testing, and documentation.*

*The results showed that the learning process increases the ability to know the numbers 1-10 through the game guess numbers can increase the ability of children which can result in the end in terms of states, shows and write numbers 1-10 have achieved 100% success. It can be concluded that through a number guessing game can improve children's ability to recognize numbers 1-10, it is advisable for teachers to apply the guessing game as one of the media figures that can be used to identify the numbers*

**Keyword :** *mental impairment child, learning mathematics, mathematic games*

**Pendahuluan**

Anak tunagrahita merupakan bagian dari anak berkebutuhan khusus. Anak tunagrahita memiliki inteligensi dibawah rata-rata yang menyebabkan ia mengalami kesulitan dalam semua aspek fungsi intelektual, belajar, memori, perhatian, dan bahasa. Anak tunagrahita adalah mereka yang kecerdasannya jelas berada di bawah rata rata yaitu IQ nya di bawah 70. Perhatian dan ingatan anak tunagrahita lemah, tidak dapat memperhatikan sesuatu hal dengan serius dan lama, sebentar saja perhatian anak tunagrahita akan berpindah pada persoalan lain, apalagi dalam hal memperhatikan pelajaran, anak tunagrahita cepat merasa bosan.

Kemampuan intelektual anak tunagrahita yang berada di bawah rata-rata ini mengakibatkan mereka mengalami kesulitan dalam menerima pelajaran, khususnya pelajaran matematika. Di samping itu, mereka juga mengalami keterbatasan dalam hal berpikir abstrak, sulit dan berbelit-belit sehingga prestasi belajarnya pun rendah. Salah satu

<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>

mata pelajaran yang cukup sulit untuk dipahami oleh anak tunagrahita yaitu matematika. Sebagaimana kita ketahui matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang harus dikuasai oleh semua orang, karena didalam matematika diajarkan cara mengenal bilangan dan angka, berhitung, mengenal mata uang, dan cara pengaplikasiannya. Pelajaran Matematika sangat penting dipelajari bagi anak tunagrahita meskipun terbatas pada bilangan tertentu, yang berbeda pada anak tunagrahita proses pembelajarannya diberikan pelayanan khusus yang disesuaikan dengan kondisi anak. Pada Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Kurikulum Matematika, pengenalan angka merupakan tahap awal atau dasar pelajaran matematika. Namun pada kenyataan dilapangan, anak belum menguasai tahap awal dalam pelajaran matematika ini yaitu anak belum mengenal bentuk dan penulisan dari angka satu sampai sepuluh. Hal ini diketahui pada saat peneliti melakukan assesmen kepada anak tunagrahita untuk membilang angka dari satu hingga sepuluh dan hasilnya anak tersebut melakukannya dengan tidak berurutan. Beberapa anak sering salah menunjukkan angka yang disebutkan oleh peneliti. Selama observasi di lapangan kondisi anak dalam proses pembelajaran menunjukkan anak mengalami kesulitan memahami materi pelajaran yang diterimanya, memerlukan waktu yang lama karena adanya pengulangan-pengulangan dan mudah jenuh.

Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk memberikan pembelajaran yang dapat membantu anak mengenal angka satu sampai sepuluh. Salah satunya memberikan pembelajaran yang disertai dengan melakukan Permainan Tebak Angka. Belajar sambil bermain dapat dijadikan salah satu cara untuk memberikan materi pelajaran kepada anak tunagrahita. Karena dengan bermain itu membuat suasana kelas menjadi menyenangkan dan menarik bagi anak, sehingga anak tidak bosan dan mudah untuk mengerti. Dengan melakukan permainan anak juga dilatih untuk bekerja sendiri, tabah, percaya diri tidak mudah putus asa dan pantang menyerah. Karena dalam permainan memiliki beberapa kelebihan diantaranya permainan dirancang untuk bisa menjadikan - yang abstrak menjadi konkret, dapat dimengerti dan menyenangkan, membantu ingatan anak terhadap pelajaran yang diberikan, permainan merupakan suatu selingan pemberian atau alat peraga yang secara rutin berlangsung di kelas dari hari ke hari

Berdasarkan latar belakang dan berbagai pemikiran di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dengan masalah Meningkatkan Kemampuan

<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>

Mengenal Angka Melalui Permainan Tebak Angka Bagi Anak Tunagrahita Ringan di SDLB N Manggis Ganting Bukittinggi.

Berdasarkan latar belakang diatas, didapat identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Anak tunagrahita ringan memiliki kesulitan dalam mengenal angka dari satu sampai sepuluh baik itu menyebutkan, menunjukkan, dan menuliskan.
2. Metode pembelajaran yang diberikan guru belum optimal.
3. Permainan tebak angka belum pernah diberikan kepada anak tunagrahita dalam mengenal angka

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka batasan masalah dalam penelitian ini yaitu : “ Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1 – 10 (Menyebutkan, Menunjuk, dan Menuliskan) Melalui Permainan Tebak Angka Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas D I C di SDLB N Manggis Ganting Bukittinggi“

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah maka rumusan masalahnya yaitu: Bagaimanakah proses pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 (Menyebutkan, Menunjuk, dan Menuliskan) pada anak tunagrahita ringan kelas D I C melalui permainan tebak angka

Pertanyaan penelitian yang peneliti ajukan adalah:

1. Bagaimanakah proses pelaksanaan permainan tebak angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 (Menyebutkan, Menunjuk, dan Menuliskan) pada anak tunagrahita ringan kelas D I C di SDLB N Manggis Ganting Bukittinggi?
2. Apakah permainan tebak angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 (Menyebutkan, Menunjuk, dan Menuliskan) pada anak tunagrahita ringan kelas D I C di SDLB N Manggis Ganting Bukittinggi?

Adapun tujuan penelitian ini, yaitu :

1. Untuk mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan tebak angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 (Menyebutkan, Menunjuk, dan Menuliskan) pada anak tunagrahita ringan kelas D I C di SDLB N Manggis Ganting Bukittinggi
2. Untuk membuktikan apakah permainan tebak angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 (Menyebutkan, Menunjuk, dan Menuliskan) pada anak tunagrahita ringan kelas D I C di SDLB N Manggis Ganting Bukittinggi

<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat untuk :

1. Bagi peneliti, menambahkan pengetahuan dan wawasan mengenai anak tunagrahita ringan dan penggunaan permainan tebak angka
2. Bagi guru, memberi masukan kepada guru mengenai penggunaan permainan tebak angka .
3. Bagi sekolah, sebagai kajian bagi sekolah untuk meningkatkan kemampuan guru dalam memberikan materi pembelajaran.
4. Bagi Anak, membantu anak dalam mengenal angka satu sampai sepuluh, dan meningkatkan kemauan anak dalam belajar, dan memberikan penanaman bahwa belajar tidak selalu tegang tapi dapat dilakukan dengan bermain.

### **Metodologi Penelitian**

Penelitian ini berbentuk Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan pada mata pelajaran Matematika tentang pengenalan angka. Ebbut (1985) dalam Rochiati Wiaatmadja (2005:25) menyebutkan bahwa penelitian tindakan adalah kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktek pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil-hasil tindakan-tindakan tersebut. Hakikat Penelitian Tindakan Kelas menurut Carr dan Kemmis (dalam Wijaya Kusumah, 2009:8), adalah “ suatu penelitian refleksi diri yang dilakukan oleh para partisipan dalam situasi sosial untuk memperbaiki rasionalitas dan kebenaran-kebenaran praktik-praktik sosial atau pendidikan yang dilakukan sendiri. Penelitian tindakan ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri Bukittinggi. Subjek penelitian ini adalah guru kelas dan tiga orang anak tunagrahita ringan di kelas D I C SDLB N Bukittinggi.. Berdasarkan hasil asesmen semua anak belum mengenal angka 1-10.

Guna memperoleh data sesuai dengan permasalahan dalam penelitian ini, maka peneliti melakukan pengumpulan data melalui:

1. Observasi, yakni melakukan pengamatan langsung terhadap pelaksanaan tindakan. Hasil pengamatan yang diperoleh akan sangat membantu peneliti. Kolaborator akan melakukan pencatatan terhadap kekuatan dan kelemahan yang terjadi selama tindakan.
2. Tes kemampuan anak, melalui tes lisan, perbuatan, dan tulisan. Kegiatan tes dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan untuk mengetahui kemampuan awal anak. Setelah

<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>

pelaksanaan tindakan tes seperti ini juga dilakukan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan anak.

Menurut Dhydiet (dalam Rika 2008:37), analisis data dilakukan terhadap hasil belajar anak menggunakan pendekatan persentase, dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Ket : P = persentase

F = nilai yang diperoleh

N = nilai max 10

60-100% = Berhasil (Tuntas)

0 -50 = Belum Berhasil (Belum Tuntas)

### Analisis Hasil Penelitian

SDLB N Manggis Ganting Bukittinggi hanya menyelenggarakan pendidikan formal, yang mana SDLB N Manggis Ganting Bukittinggi membuka kelas bagi anak-anak berkebutuhan khusus dengan jenis kelainan tunagrahita, tunanetra, tunarungu, tunadaksa, anak berkesulitanbelajar, dan anak autisme. Pada sekolah ini juga melakukan kegiatan keterampilan dan pelatihan olah raga, yang mana anak-anak dilatih pada saat pulang sekolah dan sekolah menyediakan pelatih baik itu dari Dinas ataupun alumni SDLB yang telah berprestasi di bidang olahraga. Penelitian tindakan dilaksanakan di ruang kelas yang berada di kelas bawah yang berukuran 2 x 3 meter yang terdiri dari meja guru dan beberapa meja siswa-siswi.

Pembelajaran mengenal angka satu sampai sepuluh melalui permainan tebak angka ini dilakukan dengan 2 siklus dengan rentang waktu lebih kurang 3 minggu. Siklus I dilaksanakan empat kali pertemuan yaitu pertemuan pertama pada hari Selasa tanggal 13 Maret 2012, dengan waktu 2 x 35 menit, mulai pukul 08.00 WIB – 09.10 WIB. Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 15 Maret 2012 dengan waktu 2 x 35 menit. Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 17 Maret 2012 dan pertemuan keempat pada hari Selasa pada tanggal 20 Maret 2012 dengan alokasi waktu yang sama dan jam yang sama. Siklus II dilaksanakan juga empat kali pertemuan yaitu pada pertemuan pertama pada hari Kamis tanggal 22 Maret 2012, dengan waktu 2 x 35 menit, mulai pukul

<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>

08.00 WIB – 09.10 WIB. Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 24 Maret 2012, pertemuan ketiga pada hari Senin tanggal 26 Maret, dan pertemuan terakhir pada siklus II dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 28 Maret 2012 dengan waktu dan jam yang sama setiap pertemuan.

Pembelajaran siklus I difokuskan kepada mengenal angka 1-10 baik itu menyebutkan, menunjuk, dan menuliskan melalui permainan tebak angka. Untuk memperoleh data tentang pelaksanaan siklus I dilakukan tes wawancara, dan pencatatan lapangan selama pelaksanaan dianalisis dan disiskusikan dengan pengamat sehingga diperoleh hal-hal sebagai berikut:

1. Anak masih kesulitan dalam mengenal angka. Untuk tindak selanjutnya peneliti akan lebih memudahkan materi untuk lebih diingat oleh anak
2. Motivasi anak masih kurang, untuk tindak selanjutnya peneliti akan lebih memotivasi anak
3. Guru masih kurang memotivasi anak dalam belajar dan guru juga masih belum melakukan tindak lanjut bagi anak.

Melalui pengamatan tes, wawancara, dan pencatatan lapangan selama pelaksanaan dianalisis dan didiskusikan dengan pengamat sehingga diperoleh hal-hal sebagai berikut:

1. Penyajian materi mengenal angka 1-10 berjalan sebagaimana yang telah direncanakan
2. Permainan tebak angka memberikan hasil pencapaian yang diharapkan
3. Keaktifan anak dalam belajar dan mengikuti permainan tebak angka sangat terlihat dan aktif, sehingga keberhasilan dalam pembelajaran tercapai dengan baik.
4. Guru juga sudah bisa menguasai kelas dan memotivasi anak.
5. Hasil tes siklus II menunjukkan bahwa hasil sudah sesuai dengan apa yang diharapkan.

Dari analisis dan refleksi tersebut diatas, maka disimpulkan pembelajaran siklus II telah berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

Hasil dari siklus pertama disebutkan bahwa FD sudah memperlihatkan keberhasilan, namun dalam hal menunjuk angka FD masih mengalami kesulitan sehingga nilai yang diperoleh masih di bawah 20. Pada pertemuan ke empat SV sdah berhasil menyebutkan angka 1-10 sehingga mendapatkan skor 60-70% sedangkan untuk menunjukkan SV masih memperoleh skor dibawah 60%. Responden ketiga yaitu Pt belum berhasil menyebutkan, menunjuk dan menuliskan angka 1-10 sehingga masih memperoleh skor di bawah 60%.

<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>

Pada hasil siklus kedua didapatkan hasil yang cukup baik karena Fd sudah mampu mengenal, menyebutkan, menunjuk dan menuliskan angka 1-10 dengan baik dan memperoleh hasil 100%. Sv juga memperoleh skor yang sama dengan Fd. Sedangkan hasil yang diamati pada Pt, responden sudah mampu untuk menyebutkan dan menunjuk angka 1-10 dengan benar sehingga pada kategori ini Pt mendapatkan skor 100% sedangkan pada prosen menuliskan angka 1-10 responden masih belum berhasil menguasai angka 8, namun secara keseluruhan anak dapat dikatakan berhasil.

Penelitian tindakan yang telah dilakukan guna membantu anak tunagrahita dalam mengenal angka 1-10 yaitu menyebutkan, menunjuk, dan menuliskan angka 1-10 yang telah peneliti laksanakan melalui permainan tebak angka dengan bekerjasama dengan guru kelas sebagai kolaborator. Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan di SDLB N Manggis Ganting. Anak tunagrahita ringan kelas D I C yang berjumlah tiga orang memiliki hambatan pada mata pelajaran matematika. Terutama dalam pengenalan angka satu sampai sepuluh.

Hal ini peneliti simpulkan setelah peneliti melakukan asesmen kepada ketiga anak tersebut. Pada kegiatan asesmen peneliti meminta masing-masing anak untuk membilang angka satu sampai sepuluh, Semua anak belum dapat membilang dengan baik angka satu sampai sepuluh, sering terbolak-balik. Peneliti menuliskan satu angka saja, dan meminta anak untuk menyebutkan angka apa itu. Anak salah menyebutkan angka, dan peneliti melanjutkan dengan menulis angka yang lain, ketika menunjuk angka Fd juga mengalami kesulitan sering menunjuk angka yang salah yaitu ketika diminta menunjuk angka 4 Fd menunjuk angka 5, dan juga menuliskan huruf Fd juga masih belum bisa. Untuk Sv juga mengalami kesulitan dalam menyebutkan angka satu sepuluh, angka 2 disebut angka 3 dan juga disaat menunjuk angka anak banyak melakukan kesalahan yaitu angka 3 ditunjuk sebagai angka 5. Untuk Pt, juga sama dengan kedua temannya mengalami kesulitan dalam menyebutkan angka satu sampai sepuluh. Kemudian Peneliti menuliskan angka satu sampai sepuluh, dan meminta masing-masing anak untuk menyebutkan angka yang peneliti tulis, anak menyebutkan angka tersebut dengan banyak kesalahan. Peneliti lalu meminta masing-masing anak untuk menuliskan angka yang peneliti bacakan, tetapi anak menuliskan angka yang salah. Peneliti juga meminta anak untuk menunjuk angka yang peneliti sebutkan, dan anak selalu menunjuk angka yang salah. Berdasarkan hasil asesmen yang telah peneliti

<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>

lakukan dengan tiga orang anak, maka peneliti mendapatkan hasil untuk anak Fd menyebutkan angka masih belum bisa, anak sering terbolak-balik dalam menyebutkan angka satu sampai sepuluh, hampir semua angka anak mengucapkannya terbalik, Setelah beberapa kali melakukan asesmen, peneliti menyimpulkan anak kurang mengenal bentuk dari angka satu sampai sepuluh. Peneliti melakukan penelitian tindakan kelas ini melalui dua siklus yaitu siklus I dan siklus II yang dilakukan selama delapan kali pertemuan.

Guna mengetahui peningkatan kemampuan mengenal angka 1-10 (menyebutkan, menunjuk, dan menuliskan), maka pada akhir siklus I dan siklus II kepada anak diberikan tes yang berbentuk lisan, perbuatan, dan tulisan. Dari hasil tes ini akan terlihat angka berapa yang sulit dikuasai oleh anak dan kemajuannya. Analisis tes menunjukkan bahwa melalui permainan tebak angka dapat membantu anak meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10.

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil yang dicapai dari pelaksanaan tindakan ini maka permainan tebak angka dapat dijadikan permainan alternatif untuk membantu anak terutama dalam mata pelajaran Matematika. Hal ini senada dengan Sukayati (2004) bahwa permainan tebak angka merupakan suatu bentuk permainan yang mana anak akan menebak angka yang akan disebutkan oleh guru. Guru harus menyebutkan ciri-ciri atau hal-hal yang berkaitan dengan angka yang akan ditebak oleh anak. Pada permainan tebak angka ini juga disertai dengan kartu angka. Menurut Sutejo (2007) pada permainan tebak angka ini, guru/fasilitator memikirkan sebuah angka rahasia yang harus ditebak oleh anak. Angka ini hanya guru yang mengetahui. Ketika angka sudah ditentukan angka tersebut lalu dituliskan di kertas dan disembunyikan. Belajar sambil bermain dapat dijadikan salah satu cara untuk memberikan materi pelajaran kepada anak tunagrahita. Karena dengan bermain itu membuat suasana kelas menjadi menyenangkan dan menarik bagi anak, sehingga anak tidak bosan dan mudah untuk mengerti. Dengan melakukan permainan anak juga dilatih untuk bekerja sendiri, tabah, percaya diri tidak mudah putus asa dan pantang menyerah. Karena dalam permainan memiliki beberapa kelebihan diantaranya permainan dirancang untuk bisa menjadikan - yang abstrak menjadi konkret, dapat dimengerti dan menyenangkan, membantu ingatan anak terhadap pelajaran yang diberikan, permainan merupakan suatu selingan pemberian



<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>

atau alat peraga yang secara rutin berlangsung di kelas dari hari ke hari. Hal ini senada Sadiman (2000:22) dalam pembelajaran, permainan mempunyai beberapa kelebihan, yaitu : permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur dan menarik. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari anak untuk belajar. Permainan dapat memberikan umpan balik langsung. Permainan memungkinkan anak untuk memecahkan masalah-masalah yang nyata. Permainan memberikan pengalaman-pengalaman nyata dan dapat diulangi sebanyak yang dikehendaki, kesalahan-kesalahan operasional dapat diperbaiki. Membantu anak meningkatkan kemampuan komunikatifnya. Membantu anak yang sulit belajar dengan metode tradisional. Permainan bersifat luwes, dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan. Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak. Oleh karena itu permainan tebak angka dapat membantu anak dalam mengenal angka 1-10.

### **Simpulan**

Permainan tebak angka ini dapat dijadikan alternatif oleh guru dalam mengenal angka pada mata pelajaran Matematika. Karena permainan ini dapat membantu anak mengingat lebih jelas, mengenal bentuk angka, dan juga dapat memotivasi anak dalam belajar, karena melakukan permainan dapat memecah kekauan atau membuat anak lebih tenang dalam belajar.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa melalui permainan tebak angka dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10, baik itu dalam hal menyebutkan, menunjuk, dan menuliskan angka 1-10.

### **Saran**

Berdasarkan dengan pelaksanaan penelitian ini maka penelitian tindakan yang telah peneliti laksanakan, maka pada kesempatan ini peneliti juga ingin menyampaikan beberapa saran kepada:

1. Kepala Sekolah, agar mendorong semua guru untuk selalu menggunakan media atau permainan dalam proses pembelajaran.
2. Guru, diharapkan untuk dapat mempraktekkan atau melakukan permainan tebak angka dan juga melakukan permainan yang lain untuk membantu guru dalam proses pembelajaran.

<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>

## DAFTAR RUJUKAN

- Arief S. Sadiman (2000) dkk. *Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkom Depdiknas dan PT. Raja Grafindo.
- As'adi Muhammad. (2009). *Belajar Untuk Psikologi*. Bandung: Wordpress
- Bandi Delphie. (2006). *Anak Berkebutuhan Khusus*. Bandung: Refika Aditama
- Endang Rochyadi, dkk. (1995). *Pengembangan PPI Bagi Anak Tunagrahita*. Jakarta: Depdiknas.
- Husaini Usman. (1995). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Bumi Aksara,  
<http://belajarpsikologi.com/tag/pengertian-permainan/#ixzz1j2SVuLwy>, Pukul 16.00,  
pada tanggal 9 Januari 2012
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua* (1995) Jakarta, Balai Pustaka
- Moh. Amin. (1995). *Ortopedagogik Anak Tunagrahita*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti
- Paul Gunadi. (2002). *Pendidikan*. Jakarta: Telaga
- Rika Sariyati (2008). *Meningkatkan Hasil Pembelajaran Anak Dengan Menggunakan Pendekatan CTL dalam Pembelajaran IPS di kelas III SD N 20 Alang Lawas Padang*. Padang: UNP Srikpsi
- Rini Hildayani (2005). *Penanganan Anak Berkelainan (Anak dengan Kebutuhan Khusus)*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Rochiati Wiraatmadja (2005). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Suharsimi Arikunto. (2003). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka CiPta
- Sukardi. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukayati, 2004. *Media Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Yogyakarta: PPPG Matematika
- Sutejo. (2007). *Edukasiana*. Depdiknas
- TaFdhil (2008). *Meningkatkan Penguasaan Kosa kata Benda Melalui Power Point Bagi Anak Tunarungu*. Padang: UNP (Skripsi tidak diterbitkan)
- Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagana. 2009. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks
- Wikipedia.com (desember 2011). diambil Pukul 11.00 Pada tanggal 23 Januari 2012