

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA MELALUI BERMAIN PANCING ANGKA BAGI ANAK TUNAGRAHITA RINGAN

Oleh: Afnita Usti

Abstract. *The purpose of this research is to improve the ability to recognize numbers 1-10 mild mental retardation in children (RN and AD) in the Class D1 SLB Al-Ishlah Padang. Type of research is a classroom action research (classroom action research) with two cycles performed in the form of collaboration with colleagues. The subjects in this study were classroom teachers and two classroom mild mental retardation D1 / C (RN and AD). Data obtained through observation and tests. Then analyzed qualitatively and quantitatively. The results showed that 1) the learning process in enhancing the ability to know the numbers 1-10 with through rod play figures with two cycles. Cycle I and Cycle II carried five (5) meetings. Each cycle begins with the planning, implementation (initial activity, core and end), observation, and analysis and reflection. 2) The results of the study proved that children's ability to recognize numbers up. This proved: before treatment (assessment) that the child's ability: RN scored (23.3), AD (20). I cycle an increase in the ability to say and show figures 1-10 RN values obtained for (100) and AD (95). Cycle II the ability to know the numbers by writing the numbers 1-10 obtained values for the RN as well (100) and AD (80). Thus, we can conclude that the playing rods can improve the ability to know the numbers numbers (say, show and write numbers 1-10) mild mental retardation children class D1 SLB Al-Ishlah Padang.*

Kata kunci: Mengenal Angka; Bermain Pancing Angka, Tunagrahita Ringan

PENDAHULUAN

Pengetahuan matematika penting bagi kehidupan anak tunagrahita agar dapat berintegrasi menyesuaikan diri dengan lingkungan. Dalam kurikulum Sekolah Dasar Luar Biasa Tunagrahita ringan (SLB -C) kelas dasar 1C, salah satu materi pembelajaran matematika yang wajib diberikan pada siswa tunagrahita yaitu pemahaman angka. Dalam hal pembelajaran pengenalan dan pemahaman angka itu itu sangat penting sekali dan merupakan hal pertama yang dilakukan untuk memberikan pelajaran, karena angka merupakan ide abstrak yang digunakan untuk mengklasifikasikan objek yang biasanya dinyatakan dalam suatu istilah kemudian dituangkan kedalam contoh sehingga peserta didik mengerti sesuatu dengan jelas. Namun pemahaman angka inilah yang sulit diberikan pada anak tunagrahita karena daya tangkapnya lemah dan cepat merasa bosan dalam menerima materi pelajaran. Hal ini seperti yang diungkapkan Bratanata dalam Mohammad Effendi (2006: 88) bahwa “seorang dikategorikan berkelainan mental subnormal atau tunagrahita,

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

jika ia memiliki tingkat kecerdasan yang sedemikian rendahnya (dibawah normal), sehingga untuk melihat tugas perkembangannya memerlukan bantuan atau layanan secara spesifik, termasuk dalam proram pendidikannya”. Namun anak ini masih bisa dididik dan dilatih berhitung secara sederhana. Hal ini seperti yang dikemukakan Soemantri Sutjihati (2006:106) anak tunagrahita ringan dapat berhitung secara sederhana, dengan bimbingan dan pendidikan yang baik, pada saat akan memperoleh penghasilan untuk dirinya sendiri.

Pengajaran matematika di Sekolah Luar Biasa disesuaikan dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan. Dimana pada kurikulum tersebut tercakup standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa. Dalam KTSP anak tunagrahita ringan (SDLB-C) tahun 2006, pada pelajaran matematika kelas D1 C. Siswa diharapkan sudah bisa menyelesaikan latihan dalam pemahaman angka. Pada kurikulum KTSP anak tunagrahita ringan (SDLB-C) tahun 2006 tersebut terdapat standar kompetensi mengenal bilangan sampai 10. Salah satu isi kompetensi dasar yang harus dicapai siswa adalah membilang 1 sampai 10, artinya materi tersebut dikatakan tuntas apabila standar kompetensi dan kompetensi dasar tersebut tercapai.

Berdasarkan pengalaman selama mengajar penulis lakukan di kelas dasar D1/C SLB Al-Ishlah Padang, dari hasil pengamatan dan identifikasi ada dua orang anak tunagrahita ringan (RN dan AD) yang mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran matematika yang diberikan guru terutama dalam pemahaman mengenal angka. Dilihat dari hasil rapor kedua anak tunagrahita ringan (RN dan AD), menunjukkan bahwa RN dalam pembelajaran bahasa Indonesia sudah dapat mengenal huruf vokal serta RN dalam menulis huruf vokal dan konsonan sudah bagus. Sementara AD dalam mengenal huruf vokal juga sudah bisa meskipun masih harus dibantu guru. Dalam menulis AD cukup baik, namun tulisan AD kurang rapi tetapi bisa dilihat bentuk hurufnya.

Dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam RN dan AD mendapat nilai berdasarkan KKM yaitu RN 7,5 dan AD 7,0. Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial RN dan AD juga mendapat nilai yang baik yaitu RN 7,0 dan AD mendapat nilai 7,0. Sedangkan dalam pembelajaran Matematika nilai RN hanya mendapat 5,0 dan AD mendapat 5,5 sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan oleh guru matematika kelas DI di SLB Al-Ishlah Padang adalah 65. Dengan demikian, pada mata pelajaran Matematika anak belum tuntas. Sementara hasil pengamatan yang peneliti lakukan untuk menilai

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

kemampuan matematika anak didapat hasil pengamatan yaitu RN dan AD mengalami kesulitan dalam memahami angka atau mengenal angka 1 sampai 10. Hal ini membuktikan bahwa mereka berdua mengalami kesulitan dalam pelajaran matematika.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti akan mencoba mengatasi permasalahan anak mengenal angka melalui bermain pancing angka. Bermain pancing angka adalah suatu kegiatan bermain yang terbuat dari plastik yang berbentuk pancing dan ikan-ikan yang dimodifikasikan menjadi angka-angka yang diberi magnet sehingga anak mudah dalam memancing. karena bermain itu membuat suasana kelas menjadi menyenangkan dan menarik bagi anak, sehingga anak tidak mudah bosan dengan bermain pancing angka tersebut. Melalui media bermain pancing angka, ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dalam mengenal angka.

Alasan pemilihan bermain pancing angka ini adalah karena anak suka dan senang dalam melakukan kegiatan yaitu bermain pancing angka. Hal ini seperti yang dikemukakan Umi Kaivan (2009: 46) bermain pancing angka ini adalah bermain yang membuat hubungan antara si anak dan angka di kehidupan sehari-hari. Bermain ini akan membantu anak untuk mengenal angka-angka dengan menggunakan alat pancing sebagai media bermain yang akan digunakan.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal angka melalui bermain pancing angka bagi anak tunagrahita ringan di SLB Al-Ishlah Padang. Adapun rumusan batasan masalah di atas dapat di rumuskan permasalahannya "Bagaimana proses meningkatkan kemampuan mengenal angka melalui bermain pancing angka bagi anak tunagrahita ringan kelas D1/C di SLB Al-Ishlah Padang". Berkaitan dengan perumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah: 1) Untuk mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran mengenal angka melalui bermain pancing angka pada anak Tunagrahita ringan di SLB Al-Ishlah Padang dan 2) untuk membuktikan apakah dengan bermain pancing angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak tunagrahita ringan di SLB Al-Ishlah Padang.

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

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang berkolaborasi dengan teman sejawat. Variabel penelitian ini terdiri atas dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dari penelitian ini adalah bermain pancing angka dan variabel terikat penelitian ini adalah mengenal angka. Pada penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa anak tunagrahita ringan yang terdiri dari dua orang siswa dengan inisial (RN dan AD) serta satu orang teman sejawat, yaitu guru yang sama mengajar di SLB Al-Islah Padang.

Penelitian tindakan kelas merupakan proses kegiatan yang dilakukan di kelas. Pada siklus (satu) siklus, yang terdiri dari tahap perencanaan (*plan*), tindakan (*action*) dan refleksi atau perenungan. Berlanjut tidaknya ke siklus II tergantung dari hasil refleksi siklus I. Data dikumpulkan melalui observasi dan tes lisan, tulisan dan perbuatan. Adapun kriteria penilaiannya ada tiga tingkatan sebagai berikut:

B = Betul → bobot 1

Bila anak bisa melakukan perintah dengan baik dan benar

S = Salah → bobot 0

Bila anak tidak bisa melakukan perintah dengan baik dan benar

Maka :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah nilai maksimum}} \times 100$$

Dhydiet dalam Rika (2008:37),

Data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif menurut Nurul Juriah (2003:120) mengemukakan teknik analisis data dalam penelitian tindakan kelas terdiri dari tiga jalur kegiatan yang terjadi secara bersamaan mereduksi data, penyajian data dan terakhir penyimpulan atau verifikasi sedangkan analisis kuantitatif dengan menggunakan rumus persentase.

HASIL PENELITIAN

1. Pelaksanaan Siklus I

Siklus I dilakukan mulai tanggal 11 Juni sampai 25 Juni 2012 sebanyak lima kali pertemuan. Materi yang diberikan siklus I adalah membilang dan menunjukkan angka 1 – 10. Kegiatan dilakukan berdasarkan alur siklus yakni: 1) Perencanaan I melakukan: menyusun rancangan pembelajaran (RPP), format observasi, format penilaian, merancang pengelolaan kelas dan memotivasi siswa. 2) Tindakan dilakukan sebanyak lima kali pertemuan, setiap pertemuan dengan langkah kegiatan awal; inti dan kegiatan akhir. Setiap pertemuan dilakukan tes. 3) Observasi I: a) Aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran pada siklus I berlangsung telah sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya. Bila anak tidak bisa, maka diberikan bimbingan sesuai dengan kebutuhan anak. b) Segi anak, kemampuan mengenal angka (membilang dan menunjukkan angka 1-10) sudah ada peningkatan sesuai dengan kemampuan anak. 4) Refleksi data, kemampuan anak dalam mengenal angka (membilang dan menunjukkan angka 1-10) sudah meningkat. Sedangkan mengenal angka (menuliskan angka 1-10) masih belum bisa, untuk itu dilanjutkan ke siklus II.

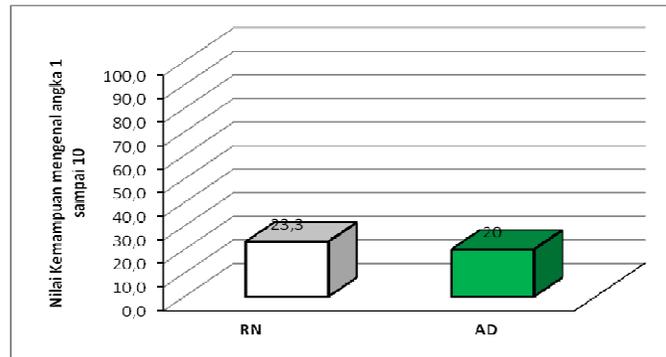
2. Pelaksanaan Siklus II

Berdasarkan refleksi pada siklus I, maka dilakukan siklus II yang dilakukan mulai tanggal 9 Juli sampai 23 Juli 2012 sebanyak lima kali untuk pembelajaran mengenal angka (menuliskan angka 1-10). 1) Perencanaan II melakukan: menyusun rancangan pembelajaran (RPP), format observasi, format penilaian, merancang pengelolaan kelas dan memotivasi siswa. 2) Tindakan dilakukan sebanyak 10 kali pertemuan, setiap pertemuan dengan langkah kegiatan awal; inti dan kegiatan akhir. Setiap pertemuan dilakukan tes. 3) Observasi II: a) Aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran telah sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya. Bila anak tidak bisa, maka diberikan bimbingan sesuai dengan kebutuhan anak. b) Segi anak, anak sudah mengenal angka khususnya menulis angka 1-10 sesuai dengan kemampuan masing-masing. 4) Refleksi data, anak sudah bisa mengenal angka 1-10 sesuai kemampuannya maka penelitian dihentikan.

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

3. Analisis Data Hasil Penelitian

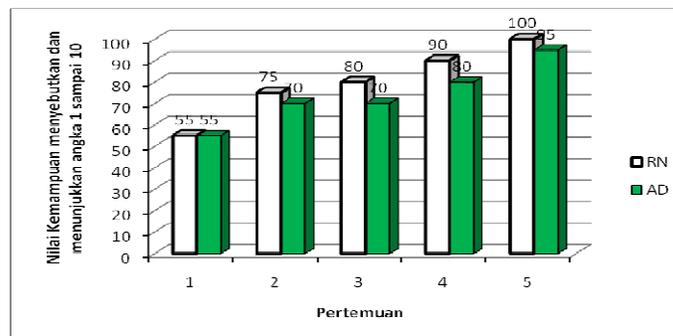
Hasil penelitian terhadap kemampuan anak dalam mengenal angka diantaranya: hasil asesmen kemampuan anak dapat digambarkan sebagai berikut:



Grafik 1: Hasil tes kemampuan pengenalan angka 1-10 (RN dan AD) sebelum diberikan tindakan melalui bermain pancing angka

Berdasarkan grafik I rekapitulasi hasil kemampuan awal anak tunagrahita ringan dalam mengenal angka 1 sampai 10 sebagai berikut: RN (23,3), dan AD kemampuannya masing-masing baru (20). Hasil tes menunjukkan bahwa pada umumnya baik, RN dan AD masih belum mengenal angka 1 sampai 10 dengan baik dan benar.

Sedangkan hasil siklus I kemampuan anak mengenal angka (membilang dan menunjukkan angka 1-10) setelah bermain media pancing angka digambarkan sebagai berikut:

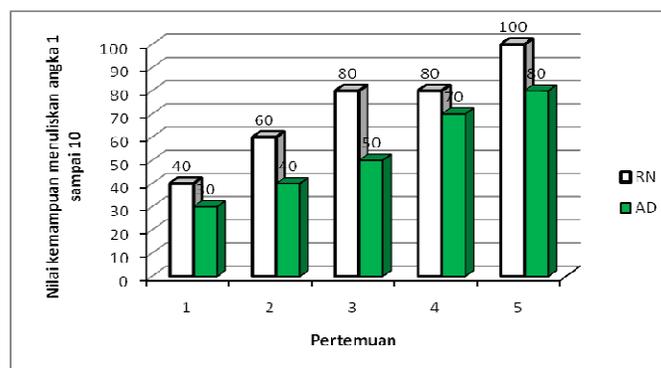


Grafik 2: Hasil tes kemampuan menyebutkan dan menunjukkan angka 1-10 setelah diberi tindakan melalui bermain pancing angka pada siklus I

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

Berdasarkan grafik di atas maka dapat dilihat bahwa RN pada akhir pertemuan di siklus I yaitu pada pertemuan lima mendapatkan nilai 100 dalam menyebutkan dan menunjukkan angka 1-10. Sedangkan AD akhir pertemuan di siklus I yaitu pada pertemuan lima mendapatkan nilai 95 dalam menyebutkan dan menunjukkan angka 1-10.

Sedangkan hasil tes I kemampuan anak mengenal angka (menuliskan 1-10) setelah bermain media pancing angka digambarkan sebagai berikut:



Grafik 3: Hasil tes kemampuan menuliskan angka 1-10 setelah diberi tindakan melalui bermain pancing angka pada siklus II

Berdasarkan grafik di atas maka dapat dilihat bahwa pada siklus II kemampuan anak mengenal angka 1 sampai 10 yakni dalam hal menuliskan angka 1 sampai 10. Dimana RN pada pertemuan lima mendapatkan nilai 100 dalam menuliskan angka 1-10. Sedangkan AD pada akhir pertemuan di siklus I yaitu pada pertemuan lima mendapatkan nilai 80 dalam menuliskan angka 1-10.

Berdasarkan hasil tes pada siklus II yakni mengenal angka melalui kemampuan menuliskan angkanya (1 sampai 10) RN juga memperoleh nilai 100 dan AD memperoleh nilai 80. Kesemua latihan dalam mengenal angka 1-10 baik dalam menyebutkan, menunjukkan dan menuliskan angka padaa siklus II telah terjadi peningkatan. Maka dari hasil refleksi peneliti dan kolaborator tentang pembelajaran mengenal angka 1-10 melalui bermain pancing angka dihentikan pada siklus II.

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

PEMBAHASAN

Pelaksanaan pembelajaran mengenal angka 1-10 melalui bermain pancing angka peneliti sudah berusaha menjadi seorang guru yang dapat melaksanakan proses pembelajaran mengenal angka semaksimal mungkin sesuai dengan langkah-langkah yang telah direncanakan yaitu: memberikan latihan dalam menunjukkan angka dengan menggunakan media pancing angka yang telah disediakan serta menuliskan banyak bilangan yang sesuai dengan angka yang dipahaminya tanpa bantuan. Dari hasil pelaksanaan tindakan ternyata sangat bagus sekali dimana berdasarkan analisis tindakan diketahui bahwa selalu ada peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I dan siklus II. Hal ini jelas karena adanya upaya perbaikan disetiap siklus. Ini sesuai dengan pendapat Menurut Moh. Amin (1995:22), “Anak tunagrahita ringan termasuk anak yang kecerdasan dan adaptasi sosial terhambat, namun mereka mereka mempunyai kemampuan untuk berkembang dalam bidang akademik, penyesuaian sosial, dan kemampuan bekerja”. Tunagrahita ringan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah anak yang mempunyai intelegensi 70-85. Berbeda kemampuan yang dimiliki masing-masing anak. Walaupun saat penyajian mata pelajaran, metode, waktu yang digunakan bersamaan tetapi perbedaan kemampuan akan terjadi disebabkan perbedaan kecerdasan masing-masing yang tidak sama. Tetapi masih dapat dibantu dengan bimbingan seperti latihan berulang-ulang untuk tujuan fungsional dan menyesuaikan dan mencapai tujuan pembelajaran.

Jadi jelaslah bahwa mereka yang termasuk tunagrahita ringan dapat diberi pendidikan akademik sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan yang mereka perlukan. Berdasarkan pendapat dan hasil belajar yang telah dicapai anak, maka pembelajaran matematika bagi anak tunagrahita khususnya materi mengenal angka 1-10 dapat ditingkatkan melalui bermain pancing angka.

Berdasarkan hasil penelitian selama sepuluh kali pertemuan menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan mengenal angka 1-10 bagi anak tunagrahita ringan kelas D1/C melalui bermain pancing angka. Azhar Arsyad (2007:4) mengemukakan”bahwa media adalah alat yang menyampaikan atau menggambarkan pesan-pesan pengajaran. Dalam proses belajar mengajar penerima pesan itu siswa. Pembawa pesan (media) terintegrasi dengan siswa melalui indera mereka. Siswa dirangsang oleh media itu untuk menggunakan inderanya untuk menerima informasi. Dalam proses belajar mengajar pengertian media

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

cenderung diartikan sebagai alat-alat baris, protografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Secara harfiah media berarti penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Media pancing angka dalam penelitian ini adalah penggunaan media nyata yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran matematika khususnya dalam materi mengenal angka. Media pancing angka ini merupakan media yang digunakan dalam pengajaran pada anak tunagrahita di sekolah-sekolah terutama dalam pembelajaran.

Hal ini terlihat dimana anak sudah mampu membilang dan menunjukkan angka 1-10 dengan benar melalui bermain pancing angka tanpa bantuan guru. Peningkatan kemampuan siswa secara keseluruhan juga dapat dilihat dari hasil perolehan, setiap siswa di setiap pertemuan. dimana semua siswa disiklus II (menuliskan angka 1 sampai 10) sudah mencapai nilai ketuntasan belajar. Dimana sebelum dilaksanakan penelitian RN hanya mendapat nilai 23,3. Setelah diberikan tindakan melalui bermain pancing angka kemampuan RN siklus I (membilang dan menunjukkan angka 1 sampai 10) memperoleh nilai 100. Begitu juga siklus II (menuliskan angka 1 sampai 10) RN memperoleh nilai juga 100. Sementara AD yang awalnya hanya memiliki kemampuan 20. Nilai kemampuan mengenal angka pada siklus I (membilang dan menunjukkan angka 1 sampai 10) memperoleh nilai 95. Sedangkan siklus II (menuliskan angka 1 sampai 10) AD memperoleh nilai juga 80.

Dengan ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan dalam mengenal angka 1-10 dapat ditingkatkan melalui bermain pancing angka. Semua siswa sudah mencapai nilai ketuntasan belajar atau minimal mendapat nilai yang sangat baik dan tanpa bantuan sedikitpun. Semua siswa sudah menguasai materi dalam mengenal angka 1-10, sudah peningkatan yang sangat baik.

PENUTUP

Kesimpulan

Pembelajaran mengenal angka 1-10 bagi anak tunagrahita ringan kelas D1/C di SLB Al-Ishlah Padang melalui bermain pancing angka. Sesuai dengan pertanyaan penelitian, maka hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa: pada pelaksanaan pembelajaran mengenal angka 1-10 melalui bermain pancing angka peneliti sudah berusaha menjadi

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

seorang guru yang dapat melaksanakan pembelajaran matematika semaksimal mungkin sesuai dengan langkah-langkah yang telah dilaksanakan bersama yaitu: memberikan latihan dalam menunjukkan angka 1-10 dengan menggunakan pancing angka yang telah disediakan serta menuliskan banyak bilangan. Hasil dari usaha tersebut ternyata sangat bagus sekali dimana berdasarkan analisis tentang kualitas tindakan diketahui bahwa selalu ada peningkatan kualitas tindakan dan hasil belajar dari siklus I dan siklus II. Hal ini jelas karena adanya upaya perbaikan disetiap siklus.

Berdasarkan hasil penelitian selama sepuluh kali pertemuan dan menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan keterampilan mengenal dan menunjukkan angka 1-10 bagi anak tunagrahita ringan kelas D1/C di SLB Al-Ishlah Padang melalui bermain pancing angka. Hal ini terlihat dimana anak sudah mampu mengenal dan menunjukkan angka 1-10 dengan menggunakan media pancing angka yang telah disediakan serta menuliskan banyak bilangan dengan benar tanpa bantuan. Peningkatan kemampuan siswa secara keseluruhan juga dapat dilihat dari nilai hasil perolehan setiap siswa disetiap pertemuan. Dimana semua siswa diakhir siklus II sudah mencapai nilai ketuntasan belajar.

Siswa yang dijadikan subjek penelitian ini walaupun umur mereka berbeda namun kemampuan dalam materi mengenal angka 1-10 tidak jauh berbeda. Ini kelihatan dari tes kemampuan awal yang mereka peroleh. Namun dalam pembelajaran berikutnya RN lebih cepat memahami dalam mengenal dan menunjukkan angka dengan memancing angka 1-10 serta menuliskan banyak bilangan. Sementara AD masih sedikit belum tuntas, karena itu pertemuan berikutnya mereka yang agak lambat ini diberi perhatian khusus dengan memberikan banyak latihan baik secara bersama maupun individu, akhirnya disiklus II nilai mereka tidak jauh berbeda. Semua siswa sudah mencapai nilai ketuntasan belajar atau minimal mendapat nilai yang sangat baik tanpa bantuan. Semua siswa sudah mampu menunjukkan angka 1-10 serta menuliskan banyak bilangan dengan benar tanpa bantuan, sudah mencapai kemandirian dalam belajar dan semua mengalami peningkatan yang sangat baik.

Ini kelihatan dari nilai tes kemampuan awal yang mereka peroleh, dimana pada kemampuan awal RN hanya mendapat nilai 23,3. Setelah diberikan tindakan melalui bermain pancing angka kemampuan RN siklus I (membilang dan menunjukkan angka 1 sampai 10) memperoleh nilai 100. Begitu juga siklus II (menuliskan angka 1 sampai 10) RN

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

memperoleh nilai juga 100. Sementara AD yang awalnya hanya memiliki kemampuan 20. Nilai kemampuan mengenal angka pada siklus I (membilang dan menunjukkan angka 1 sampai 10) memperoleh nilai 95. Sedangkan siklus II (menuliskan angka 1 sampai 10) AD memperoleh nilai juga 80.

SARAN

Dari hasil penelitian diatas maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut: 1) Guru hendaknya dapat menindak lanjuti pemanfaatan penggunaan media pancing angka bagi anak tunagrahita ringan kelas D1/C di SLB Al-Ishlah Padang dalam meningkatkan kemampuan dalam mengenal angka 1-10. Dengan demikian kemampuan matematika mereka yang sudah meningkat dapat ditingkatkan lagi. 2) Orang tua dapat menjadi guru yang baik bagi anak-anaknya dalam membimbing anak dan mengembangkan kreatifitas diri dalam belajar dan dapat menjadi guru bagi anak dalam memahami dan membantu setiap masalah yang dihadapi anak. 3) Bagi calon peneliti berikut yang ingin melakukan penelitian sehubungan dengan penelitian ini disarankan untuk menggunakan media yang lain untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 bagi anak tunagrahita ringan sehingga kemampuan untuk menunjukkan angka serta menuliskan angka 1-10 dalam belajar matematika semakin ditingkatkan lagi.

DAFTAR RUJUKAN

- Azhar Arsyad.2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grafindo Persada
- Moh. Amin. 1995. *Orto pedagogik anak tunagrahita*. Jakarta: depdikbud
- Muhammad, Efendi. 2006. *Pengantar psikopedagogik anak berkelainan*. Jakarta: Bumi aksara
- Nurul Zuriah. 2003. *Penelitian tindakan dalam bidang penididikan dan sosial*. Malang: Bayumedia
- Rika Eliana.2008. *Pembuatan recognition program*. USU
- Sutjihati, Soematri. 2006. *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: Refika Aditama
- Umi Kaivan. 2009. *57 Bermain kreatif untuk mencerdaskan anak*. Jakarta: media kita