

Program Transisi

JURNAL PENDIDIKAN KHUSUS

PERMAINAN *SCRABBLE* MODIFIKASI TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK TUNAGRAHITA RINGAN DI SLB C

**Diajukan kepada Universitas Negeri Surabaya
untuk Memenuhi Persyaratan Penyelesaian
Program Sarjana Pendidikan Luar Biasa**



PERMAINAN SCRABBLE MODIFIKASI TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK TUNAGRAHITA RINGAN DI SLB C

Sunnaturrizkiya dan Edy Rianto

(Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya) Rizkiya_sunnah@yahoo.co.id

Abstract

The mentally retardation children had obstacle in speech i.e. reading ability. This happened because of less interesting learning, less motivating children, and monotone tendency. Therefore, it required learning suitable with the characteristics of mentally retarded children by playing *scrabble* modification. Playing *scrabble* modification was playing activity which gave priority to form words and the activity of reading alphabets, syllables, words, and sentences. Playing *scrabble* modification was also interesting and modern playing activity. The purpose of this research was to prove the influence of *scrabble* modification game toward beginning reading ability to mild mentally retardation children in SLB Al-Chusnaini Sukodono.

This research used quantitative approach with *pre-experimental* kind and *Wilcoxon Match Pairs Test*. The sample in this research was all the second class mentally retardation children in SLB Al-Chusnaini Sukodono whose ability of beginning reading was low. The total sample in this research was seven children. The technique of data collection used the result of observation and documentation.

The research result indicated that the beginning reading ability of mild mentally retardation children in SLB Al-Chusnaini Sukodono before giving *scrabble* modification game was averagely obtained 41,07 and the beginning reading ability of mild mentally retardation children in SLB Al-Chusnaini Sukodono after giving *scrabble* modification game was averagely obtained 71,42. In addition, the research result also indicated $T_{\text{counted}} = 0$ was smaller than $T_{\text{table}} = 2$ with the significant level 5%. If $T_{\text{counted}} < T_{\text{table}}$ ($0 < 2$), so it could be concluded that there was influence of *scrabble* modification game toward the beginning reading ability of mild mentally retardation children in SLB Al-Chusnaini Sukodono.

Key words: scrabble modification, beginning reading

PENDAHULUAN

Kemampuan bahasa merupakan salah satu aspek yang perlu dikembangkan pada anak dalam rangka mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang dilihat, didengar, diraba, dirasa, ataupun dicium melalui panca indera yang dimiliki. Menurut Susanto (2011:5) Membaca permulaan merupakan perkembangan bahasa yang sangat penting diberikan kepada anak, karena membaca juga merupakan aktifitas kompleks yang mencakup fisik dan mental. Kelancaran membaca adalah dasar kesuksesan akademik anak.

Kemampuan membaca permulaan merupakan kebutuhan dasar, karena sebagian informasi disajikan dalam bentuk tertulis dan hanya diperoleh melalui membaca. Kemampuan membaca permulaan sangat penting karena kemampuan ini merupakan prasyarat bagi upaya belajar berbagai bidang studi yang lain. Hal ini sejalan dengan Lerner (dalam Abdurrahman, 2003:200) bahwa kemampuan

membaca merupakan dasar untuk berbagai bidang studi. Jika anak pada usia sekolah permulaan tidak memiliki kemampuan membaca, maka akan mengalami banyak kesulitan dalam mempelajari berbagai bidang studi pada kelas-kelas berikutnya. Hal tersebut diperkuat oleh Tarigan (2008:9) bahwa, "tujuan utama dalam membaca adalah untuk mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, memahami makna bacaan". Oleh karena itu, anak harus belajar membaca agar dapat membaca untuk belajar.

Kenyataan yang ada di lapangan menunjukkan masih banyaknya permasalahan yang merujuk pada ketidakmampuan anak dalam hal membaca. Permasalahan itu ditunjukkan oleh peserta didik terutama anak tunagrahita.

Anak tunagrahita ringan adalah anak yang memiliki kemampuan di bawah rata-rata seperti dikemukakan oleh pendapat Sumantri (1996:86) tunagrahita ringan disebut juga moron debil, memiliki IQ 50-70 dan dapat belajar membaca,

menulis, berhitung sederhana dengan bimbingan dan pendidikan yang baik.

Keterbatasan yang dimiliki oleh anak tunagrahita ringan terutama kemampuan dalam berpikir dan memusatkan perhatian sehingga tidak dipungkiri lagi jika mereka mengalami kesulitan dalam belajar, khususnya di bidang akademik salah satunya adalah membaca. Berdasarkan hasil observasi di SLB C Al-Chusnaini Sukodono pada tanggal 8 dan 10 Desember 2015 diketahui bahwa anak Tunagrahita mengalami kesulitan dalam hal membaca khususnya untuk membaca permulaan. Hal tersebut terlihat dari kesulitan anak dalam mengidentifikasi bunyi huruf, tidak ada kesadaran konsonan, dan pelafalan kata yang tidak sesuai. Hal ini disebabkan alat peraga yang digunakan kurang menarik dan kurang bervariasi bagi anak,

Pemberian pembelajaran membaca permulaan pada anak dapat membantu mereka dalam membaca lanjut dan membantu anak untuk menguasai bidang studi yang lain.

Materi membaca permulaan yang diajarkan meliputi membaca huruf, membaca suku kata, membaca kata,. Penyebab kesulitan membaca yang dialami anak tunagrahita ringan tersebut karena mereka cepat bosan dengan materi yang monoton dari guru dan media yang digunakan kurang menarik dan ketika proses pembelajaran berlangsung anak terlihat kurang antusias dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, anak cenderung asyik sendiri. Metode yang digunakan oleh guru yaitu menggunakan metode ceramah, guru sebagai orang yang aktif dalam pembelajaran sedangkan siswa hanya mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru. Media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran anak biasanya diberikan latihan menebali huruf, kata saja sedangkan untuk membacanya anak belum begitu lancar. Dan ketika dituntun oleh guru untuk membaca anak cenderung malas dan selalu mencari alasan agar tidak disuruh membaca oleh gurunya tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, dalam kemampuan membaca permulaan anak masih kurang sehingga perlu adanya suatu strategi pembelajaran. Penggunaan dan pemilihan strategi pembelajaran yang tepat dan sesuai juga akan membantu anak dalam mengatasi kesulitan yang dihadapi anak. Pada masa anak-anak bermain merupakan strategi pembelajaran yang menarik digunakan untuk belajar membaca dalam penelitian akan digunakan metode bermain *scrabble*.

Bermain sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Para ahli sepakat bahwa

anak-anak harus bermain agar dapat mencapai perkembangan yang optimal. (Asmani, 2010:146) bermain adalah aktivitas yang menyenangkan dan sudah melekat dalam diri setiap anak. Dengan demikian anak dapat belajar berbagai keterampilan dengan gembira, tanpa merasa terpaksa atau dipaksa untuk mempelajarinya (Triharso, 2013: 53). Di dalam bermain terdapat permainan yang akan dilakukan. Agar tujuan dari bermain dapat dicapai secara optimal maka penting untuk memilih permainan sesuai dengan tujuan. Salah satu inovasi yang dapat digunakan untuk mengatasi kesulitan anak tunagrahita dalam hal membaca permulaan adalah dengan menggunakan permainan *scrabble*.

Scrabble adalah permainan papan klasik yang bertujuan untuk mengenalkan huruf dan menyusun kata yang dapat dimainkan oleh 2 atau 4 setiap kelompoknya. Scrabble berupa kepingan huruf minimal 7 buah kepingan huruf yang tersedia dan berusaha menyusun huruf-huruf menjadi kata-kata secara mendatar ataupun menurun seperti mengisi teka-teki. Permainan scrabble telah mencapai tingkat yang sangat besar kepopuleritasnya diseluruh dunia sebagai alat belajar yang luar biasa untuk meningkatkan kemampuan membaca terutama dalam membaca permulaan bagi anak tunagrahita ringan.

Dalam melakukan permainan *Scrabble* untuk kemampuan membaca permulaan pada anak tunagrahita ringan diperlukan modifikasi yang disesuaikan dengan kemampuan serta kebutuhan anak. Penggunaan permainan *Scrabble* ini dapat dijadikan salah satu alternatif untuk mengajarkan anak membaca permulaan karena dengan bermain dapat tercipta aktivitas yang menyenangkan bagi anak dan di dalam permainan *Scrabble* terdapat huruf-huruf yang dapat digunakan untuk pembelajaran membaca sehingga anak dapat belajar membaca dengan cara yang menyenangkan dan materi yang diajarkan dapat dipahami anak dengan mudah.

Modifikasi dalam permainan *Scrabble* bagi anak tunagrahita ini meliputi modifikasi dalam hal aturan bermain dan penggunaan papan *Scrabble*nya. Anak akan bermain sesuai aturan dan arahan yang diberikan oleh guru. Aturan dalam bermainnya yaitu dengan memasukkan aktivitas-aktivitas seperti membaca huruf, membaca suku kata dan membaca kata dengan menggunakan permainan *Scrabble* yang merupakan indikator dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada anak. Jenis huruf yang digunakan semua huruf yang masing-masing huruf terdiri dari 7 huruf, yang menjadi pemenang dari

bermain *Scrabble* modifikasi bagi anak tunagrahita ringan ini adalah semua anak. Tidak ada yang kalah dalam permainan ini.

Berdasarkan latar belakang maka penelitian ini difokuskan pada permasalahan subyek yaitu pada perkembangan bahasa anak tunagrahita ringan dalam hal membaca permulaan seperti membaca huruf, membaca suku kata, membaca kata dan membaca kalimat sederhana dengan menggunakan *scrabble* modifikasi.

Menurut Pratt (dalam Aminah: 2011) *Scrabble* adalah permainan yang dapat dimainkan oleh dua, tiga atau empat orang peserta dalam waktu tertentu. Permainan ini merupakan permainan menyusun kata di atas papan berkotak-kotak sejumlah 15 kolom dan 15 baris dengan menggunakan kepingan huruf sejumlah 100 *tiles*. Pemain menggunakan kepingan huruf untuk membentuk kata, baik secara mendatar maupun menurun, layaknya bermain teka-teki silang.

Permainan *Scrabble* modifikasi adalah permainan *Scrabble* yang telah dimodifikasi dari permainan *Scrabble* pada umumnya. Modifikasi dalam permainan *Scrabble* bagi anak tunagrahita ini meliputi modifikasi dalam hal aturan bermain yang sesuai dengan kemampuan serta kebutuhan anak. Aturan dalam bermainnya yaitu dengan memasukkan aktivitas-aktivitas seperti membaca huruf, membaca kata serta membuat urutan dengan menggunakan biji huruf *Scrabble* yang merupakan indikator dalam pembelajaran membaca permulaan pada anak.

Anak akan bermain sesuai aturan dan arahan yang di berikan oleh guru. Seperti guru mengeluarkan biji huruf *Scrabble* misalnya dengan huruf A maka setiap anak harus mengeluarkan biji huruf *Scrabble* dengan huruf a yang dimiliki. Hal ini terus di lakukan berulang-ulang agar kemampuan membaca anak meningkat.

Hasil penelitian dari Varia Nihayatus. (2013) tentang “Pengaruh Permainan *Scrabble* terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Diseleksia. Dalam penelitian tersebut di simpulkan bahwa kemampuan membaca pada anak diseleksia dapat di tingkatkan permainan *scrabble*

Penelitian ini dilaksanakan dengan mengunakan pendekatan kuantitatif. dengan jenis penelitian pre-eksperimental dengan rancangan one “one grupe pre-tes post test desain.

Data dan Sumber Data Penelitian

a. Lokasi Penelitian

Tempat penelitian merupakan sumber dari segala informasi maupun sumber untuk memperoleh data. Penelitain ini berlokasi di SLB C Al-Chusnaini Sukodono di jalan raya karangnongko pekarungan sukodono sidoarjo.

b. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa tunagrahita ringan kelas II SDLB-C Al-Chusnaini Sukodono.

2. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah :

1. Metode Tes

Salah satu jenis metode dalam pengumpulan data adalah metode tes. “Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh anak” (Arikunto 2006: 150).

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes lisan (membaca) dimulai dengan membaca cerita sederhana sesuai dengan materi yang diberikan secara keseluruhan untuk mengetahui kemampuan awal anak. Kemudian membaca kalimat sederhana sesuai dengan materi serta menyebutkan nama-nama benda yang ada lingkungan sekitar sesuai dengan materi.

2. Dokumentasi

Dokumetasi yaitu mencari data mengenai hal-hal pada variabel-variabel yang berupa catatan, buku dan sebagainya. Dokumentasi dalam penelitian ini di gunakan untuk memperoleh data secara visual berupa identitas anak dan riwayat hidup anak serta foto kegiatan pembelajaran membaca permulaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai Zhitung = 2,3 (nilai (-) tidak diperhitungkan karena harga mutlak lebih besar dari nilai Ztabel dengan nilai kritis 5% (untuk pengujian dua sisi) = 1,96 (Zhitung > Ztabel) sehingga H₀ ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti “ada pengaruh permainan *Scrabble* modifikasi terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak tunagrahita ringan di SLB Al-Chusnaini Sukodono Sidoarjo.

METODE

1. Rancangan Penelitian

Data hasil belajar mengenai kemampuan membaca permulaan anak tunagrahita di SLB Al-Chusnaini berkembang cukup baik, hal ini dapat dilihat dari perbedaan hasil kemampuan anak sebelum menggunakan permainan *scrabble* dan setelah menggunakan permainan *scrabble* modifikasi. Menurut Pratt (dalam Aminah: 2011) *Scrabble* adalah permainan yang dapat dimainkan oleh dua, tiga atau empat orang peserta dalam waktu tertentu. Permainan ini merupakan permainan menyusun kata di atas papan berkotak-kotak sejumlah 15 kolom dan 15 baris dengan menggunakan kepingan huruf sejumlah 100 *tiles*. Sedangkan menurut Tarmizi (2008) membaca permulaan adalah tahap awal anak belajar membaca dengan fokus pada pengenalan simbol-simbol huruf dan aspek-aspek yang mendukung pada kegiatan membaca lanjut.. Perbedaan hasil pada kegiatan sebelum dan setelah menggunakan permainan *scrabble* modifikasi tidak sama untuk setiap anak, dikarenakan masing-masing anak memiliki kemampuan dan karakteristik yang tidak sama.

Menurut tarmizi (2008) manfaat membaca adalah sebagai sarana berkomunikasi dan untuk mempelajari pelajaran-pelajaran sebelumnya.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dijelaskan bahwa melalui permainan *scrabble* modifikasi berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak tunagrahita di SLB Al-Chusnaini Sukodono. Hal ini sejalan dengan pendapat Hinebaugh 2009 *Scrabble* merupakan salah satu jenis permainan papan yang dimanfaatkan beberapa sekolah sebagai kurikulum penunjang kegiatan akademik anak. *Scrabble* digunakan sebagai media dalam mengembangkan *language skill* (kemampuan bahasa). Dalam upaya membantu anak tunagrahita mengembangkan pemahaman dalam membaca permulaan, maka diberikan model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan disertai dukungan visual di dalam kegiatan pengembangan melalui permainan *scrabble* modifikasi. Melalui permainan *scrabble* modifikasi ini anak tunagrahita dirangsang secara aktif untuk melakukan kegiatan bermain sambil belajar dengan disertai dukungan visual. Hal ini diperkuat oleh pendapat Siegel (dalam Nawawi dkk, 2009:12) yang menyatakan bahwa individu dengan berkebutuhan khusus lebih mudah untuk memperoleh informasi secara visual dua atau tiga dimensi daripada stimulus pendengaran.

Berdasarkan hasil penelitian dengan diberikan permainan *scrabble* modifikasi dapat diperoleh $T_{hitung} = 0$ dan $T_{tabel} = 2$ ($0 < 2$). Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh permainan *scrabble* modifikasi terhadap kemampuan membaca

permulaan anak tunagrahita di SLB Al-Chusnaini Sukodono. Selain itu, menunjukkan bahwa melalui permainan *scrabble* modifikasi anak mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan, menemukan hal-hal baru yang dapat meningkatkan perkembangan bahasa termasuk kemampuan dalam membaca permulaannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Hurlock (2010:23) mengenai manfaat yang diperoleh melalui bermain *Scrabble* bagi anak yaitu meningkatkan kreativitas melalui bermain dan meningkatkan daya ingat anak termasuk daya ingan dalam membaca.

Permainan *Scrabble* modifikasi bisa diterapkan pada anak tunagrahita ringan untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan dengan memodifikasi kegiatan. Dalam permainan *scrabble* modifikasi kegiatan-kegiatannya dimodifikasi lebih sederhana yaitu membaca huruf, membaca suku, membaca kata dan membaca kalimat sederhana. Hal tersebut berkaitan dengan karakteristik belajar anak tunagrahita ringan yang lebih mudah menerima informasi secara visual.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah Saadah, Varia Nihayatus (2013) tentang "Pengaruh Permainan Scrabble terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Diseleksia. Dalam penelitian tersebut di simpulkan bahwa kemampuan membaca pada anak diseleksia dapat di tingkatkan permainan *scrabble*. Sedangkan penelitian yang saya lakukan meliputi membaca huruf, membaca suku kata, membaca kata dan membaca kalimat sederhana. Penelitian sebelumnya dapat dijadikan sebagai acuan dan dapat mendukung dalam melakukan penelitian ini karena memberikan kontribusi yang positif dalam mengembangkan kemampuan membaca permulaan.

Implikasi permainan *scrabble* modifikasi selain dapat mengembangkan kemampuan membaca permulaan dalam aspek membaca huruf, membaca suku kata, membaca kata dan membaca kalimat sederhana. Permainan *scrabble* modifikasi juga dapat mengembangkan kemampuan bahasa, sosial-emosional, serta dapat mengembangkan kemampuan motorik. Dengan demikian permainan *scrabble* modifikasi memberikan dampak positif pada kemampuan membaca permulaan anak terkait membaca huruf, membaca suku kata, membaca kata, dan membaca kalimat.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat menjawab rumusan masalah bahwa ada pengaruh permainan *scrabble* modifikasi terhadap kemampuan membaca permulaan anak tunagrahita di SLB Al-Chusnaini Sukodono. Hal ini

dikarenakan melalui permainan scrabble modifikasi yang diberikan pada anak melalui kegiatan yang menyenangkan dan menarik mampu mengembangkan kemampuan bahasa dalam membaca huruf, membaca suku kata, membaca kata dan membaca kalimat.

sebaiknya guru dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik agar anak tidak merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan oleh anak akan lebih mudah dipahami.

2. Bagi Penelitian Selanjutnya

Permainan Scrabble modifikasi memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan membaca permulaan sehingga penelitian ini dapat referensi lebih mendalam dengan menggunakan subjek yang jumlahnya lebih banyak. Peneliti lain jika ingin mengadakan penelitian sejenis atau lanjutan, sebaiknya mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan aspek lain untuk mendapatkan hasil yang berbeda atau bervariasi.

PENUTUP

A. SIMPULAN

Kesimpulan penelitian merupakan jawaban dari rumusan masalah didasarkan atas fakta dan data yang diperoleh. Hasil dari analisis data menunjukkan bahwa $Z_h(2,3) > Z_{tabel\ 5\%}(1,96)$. Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data tentang penerapan *scrabble* modifikasi terhadap kemampuan membaca permulaan anak tunagrahita ringan maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Ada pengaruh yang signifikan dalam penerapan permainan *scrabble* modifikasi terhadap kemampuan membaca permulaan siswa tunagrahita ringan kelas II SLB C Al-Chusnaini Sukodono.
2. Terjadi perbedaan nilai kemampuan membaca permulaan pada siswa tunagrahita ringan kelas II SLB C Al-Chusnaini Sukodono sebelum menggunakan permainan *scrabble* modifikasi 41,09 dan sesudah menggunakan permainan *scrabble* modifikasi yaitu sebesar 71,42.

B. SARAN

Setelah melakukan penelitian tentang permainan scrabble modifikasi terhadap kemampuan membaca permulaan anak tunagrahita di SLB Al-Chusnaini Sukodono, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru
 - a. Permainan Scrabble modifikasi dapat berpengaruh positif terhadap kemampuan membaca permulaan, sebaiknya guru juga dapat menggunakan metode bermain lain yang bervariasi dan menyenangkan seperti permainan scrabble modifikasi yang disesuaikan dengan karakteristik anak didik untuk mengembangkan kemampuan kognitif dan juga aspek lain seperti kemampuan sosial emosional, serta motorik.
 - b. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan bahasa salah satunya yaitu kemampuan membaca permulaan pada anak kelas II SDLB,

DAFTAR PUSTAKA

Abdurrahman, Mulyono. 2003. *Pendidikan membaca Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Abdurrahman, Mulyono. 2010. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Ahmadi, Abu dan Sholeh, Munawar. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Jaya.

Aminah. 2011. Peningkatan Keterampilan Membaca Lancar Melalui Permainan Scrabble Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar. (Online) (<http://journal.unnes.ac.id/10402/1/Skripsi.pdf>, diakses pada 18 Maret 2016)

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta

Bandar Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Sekolah Dasar Luar Biasa Tunagrahita Ringan (SDLB-C)*. Jakarta: Depdiknas dan Direktorat Pembinaan Sekolah Luar Biasa.

Farida, rahim. 2008. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara

Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti.

Hurlock, Ahmad, dan Muryadi. Aplikasi permainan Bagi Anak. *Jurnal Pendidikan Khusus*, (Online), (<http://eprints.uny.ac.id/12567/1/Skripsi.pdf>, diakses pada 20 Maret 2016)

Kosasih, E. 2012. *Cara Bijak Memahami Anak Berkebutuhan Khusus*. Bandung: Yrama Widya.

- Leim, B'ttel, dan Barnett. Bermain merupakan cara tepat dalam proses pembelajaran, (Online), <http://journal.Upi.ac.id/14631/1/pdf>, diakses pada 18 Maret 2016)
- Majid, Abdul. 20014. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya
- Muntolalu, Conny. 2008. *Belajar dan Bermain Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Indeks Permata Puri Media.
- Musodah, Ari. 2014. Peningkatan Kemampuan membaca permulaan Melalui Kartu Kata Bergambar pada anak Kelompok B2 RA Ma'arif NU Karang Tengah Kertanegara Purbalingga. (Online) (<http://eprints.uny.ac.id/13526/1/Skripsi.pdf>, diakses pada 16 Maret 2016).
- Nurlaelawati, Puji. 2014. Pengaruh Media Kartu Kata Fokus Warna Dalam Meningkatkan Kemampuan Belajar Membaca Permulaan Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Fakultas Pendidikan*. (Online). <http://journal.Upi.ac.id/14631/Skripsi/pdf>, diakses pada 18 Maret 2016)
- Olivia, Femi. 2008. *Membantu Anak Punya Ingatan Super*. Jakarta: Gramedia
- Rahardja, Djadja dan Sujarwanto. 2010. *Pengantar Pendidikan Luar Biasa (Orthopedagogik)*. Universitas Negeri Surabaya.
- Rahayu, Sri. 2010. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Resmini, Novi. 2011. *Bahasa dan Sastra dalam prespektif pendidikan*. Bandung: UPI Press
- Saputri, Risma. 2013. Metode Maternal Reflektif Dengan Permainan Scrabble Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Tunarungu. *Jurnal Fakultas pendidikan*. (Online). (<http://ejournal.unesa.ac.id/3716-6077/1/Skripsi.pdf>, diakses pada 20 Maret 2016)
- Saadah, Varia Nihayatus, dan Hidayah, Nurul. 2013. Pengaruh Permainan Scrabble Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Diseleksia. *Jurnal Fakultas Psikologi* Vol 1 No. 1(Online) (<http://Rupublika.ac.id/pdf/3000-5516/Skripsi.pdf>, diakses pada 19 Maret 2016).
- Saleh, Sansubar. 1996. *Statistik Nonparametrik*. Yogyakarta: BPFE Yogyakarta.
- Shofi, Ummu. 2008. *Menjadikan Anak Pintar Membaca dan Menulis di Usia Dini*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Soenitro, Ahmad. 1991. *Bermain Sangat Menyenangkan Untuk Anak*. Jakarta. PT Angkasa Raya.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Edisi Keenam. Bandung: Tarsito
- Sudrajat dan Rosida. 2013. *Memahami Anak Tunagrahita*. Bandung:PT. Refika Aditama.
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: Gramedia
- Sugiyono. 2015a. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2015b. *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Somantri, Sutijihati. 2007. *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung:PT Refika Aditama.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Membaca Sebagai Salah Satu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung
- Tarmizi, Ahmad. 2008. *Perkembangan bahasa anak*. Jakarta:PT Angkasa Raya
- Tim Penyusun. 2014. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Universitas Negeri Surabaya.
- Triharso, Agung. 2013. *Permainan Kreatif Dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta:Andi Offset
- Uno, Hamzah B. 2011. *Model Pembelajaran : Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Efektif dan Kreatif*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Wahyuni, Nur. 2012. *Teori Belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Wiyani, Novan Ardy. 2013. *Desain Pembelajaran Pendidikan: Tata Rancang Pembelajaran Menuju Pencapaian Kompetensi*. Yogyakarta:Ar-Ruzz media.