

JURNAL PENDIDIKAN KHUSUS

**Media Bermain Pancing Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Pada Anak
Tunagrahita Ringan Di SLB**

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



Oleh:
YULIA MUNAWARAH
NIM: 13010044027

**UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA**

2017

Media Bermain Pancing Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Angka Pada Anak Tunagrahita Ringan Di SLB

Yulia Munawarah dan Mahmudah

(Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya)

Yuliamunawarah1995@gmail.com

ABSTRACT

Mild mentally retardation children of class I in SLB Siti Hajar Buduran Sidoarjo could not recognize the number concept yet. When the mild mentally retardation children were taught to recognize number 1 till 10 they could only mention well. The purpose of this research was to know the influence of playing fishing media toward recognizing number concept ability to mild mentally retardation children in SLB Siti Hajar Buduran Sidoarjo.

This research used quantitative approach and pre-experiment kind with research arrangement *One Group Pre test Post test design*. The research result indicated significant influence. It appeared from the children's ability through the aspects of recognizing, mentioning, showing, sequencing, and matching number 1 till 10. This was proved by the result of data analysis which indicated that the value of z counted = 2,20 was greater than the value of z table = 1,96 it meant there was influence of playing fishing media toward recognizing number concept to mild mentally retardation children in SLB Siti Hajar Buduran Sidoarjo.

Keywords: *Playing fishing media, recognizing number concept ability*

PENDAHULUAN

Setiap anak memiliki hak untuk memperoleh pendidikan, baik bagi anak normal maupun anak yang mengalami kelainan atau berkebutuhan khusus. Pelayanan pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus dewasa ini mengalami kemajuan yang baik. Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) memperoleh kesempatan yang lebih luas dalam memperoleh layanan pendidikan (Mulyati,2010:1).

Menurut Bratanata (1979) dalam Efendi (2005:88) mengatakan seseorang dikatakan tunagrahita jika ia memiliki tingkat kecerdasan yang sedemikian rendahnya, sehingga untuk meniti tugas perkembangannya memerlukan bantuan atau layanan secara spesifik, termasuk dalam program pendidikannya.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat dikatakan bahwa anak tunagrahita ringan mengalami kesulitan dalam belajar, yaitu kesulitan dalam bidang pembelajaran akademik, sedangkan untuk bidang studi non akademik anak tunagrahita ringan tidak banyak mengalami kesulitan belajar. Masalah-masalah yang sering dirasakan dalam proses belajar mengajar di antaranya: kesulitan menangkap pelajaran, kesulitan dalam belajar yang baik, mencari metode yang tepat, kemampuan berpikir abstrak yang terbatas dan daya ingat yang lemah. Oleh sebab itu sudah menjadi kewajiban pendidik untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar, salah satunya melalui permainan.

Menurut Piaget permainan sebagai suatu media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak. Permainan memungkinkan anak mempraktikkan kompetensi-kompetensi dan keterampilan-keterampilan yang diperlukan dengan cara yang santai dan menyenangkan. Menurutnya struktur kognitif perlu dilatih, dan permainan memberi *setting* yang sempurna bagi latihan ini. Misalnya anak yang baru saja belajar menjumlahkan atau mengalikan mulai bermain dengan angka melalui cara yang berbeda-beda (Mutiah,2010:138). Sedangkan menurut Herdina Indrijati (2016:65) permainan dapat membuka kesempatan bagi anak untuk mempelajari banyak hal di sela-sela permainan yang beragam.

Menurut pendapat Heruman (2014:3), "Penanaman Konsep Dasar, yaitu pembelajaran suatu konsep baru matematika, ketika siswa belum pernah mempelajari konsep tersebut. Kita dapat mengetahui konsep ini dari isi kurikulum, yang dicirikan dengan kata "mengenal".

Oleh karena itu pembelajaran penanaman konsep dasar merupakan jembatan yang harus dapat menghubungkan kemampuan kognitif siswa yang konkret dengan konsep baru matematika yang abstrak. Dalam kegiatan pembelajaran konsep dasar ini, media atau alat peraga diharapkan dapat digunakan untuk membantu kemampuan pola pikir siswa. Permainan untuk membantu pengembangan kognitif anak, hal ini

merupakan salah satu penyebab kemampuan mengenal konsep anak belum mencapai hasil yang diharapkan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada anak tunagrahita ringan pada kelas kecil di SLB Siti Hajar Buduran Sidoarjo, kenyataannya kemampuan anak tunagrahita ringan dalam mengenal konsep angka masih rendah dilihat dari nilai prestasi belajar dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Mereka masih sering melakukan kesalahan dalam mengidentifikasi angka 1 sampai 10, contohnya ketika guru memberikan tugas untuk mengurutkan angka 1 sampai 10 anak tunagrahita ringan masih sering ragu-ragu dan hanya menebak-nebak dalam menyelesaikannya, hal ini dikarenakan anak tunagrahita ringan belum mengenal konsep angka dengan baik sehingga masih banyak mendapat bantuan verbal maupun non verbal dari guru.

Berdasarkan hasil pengamatan pada anak tunagrahita ringan di SLB Siti Hajar Buduran Sidoarjo bahwa anak tunagrahita ringan sangat senang belajar dengan berbagai kegiatan yang berhubungan dengan permainan, oleh karena itu peneliti memberikan sebuah metode pembelajaran berdasarkan kegiatan yang disukai oleh anak melalui kegiatan bermain menggunakan media dan alat yang mempunyai bentuk dan warna yang menarik.

Berdasarkan permasalahan di atas media bermain pancing merupakan salah satu upaya untuk dapat digunakan dalam mengembangkan kemampuan mengenal konsep angka pada anak tunagrahita ringan. Maka penting dilakukan penelitian tentang "Pengaruh media bermain pancing terhadap kemampuan mengenal konsep angka pada anak tunagrahita ringan di SLB Siti Hajar, Buduran Sidoarjo"..

TUJUAN

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media bermain pancing terhadap kemampuan mengenal konsep angka pada anak tunagrahita ringan di SLB Siti Hajar Buduran Sidoarjo.

METODE

A. Desain penelitian

Desain penelitian yang digunakan ialah "One-group Pretest-Posttest Design" yaitu eksperimen yang menggunakan *pre-test* dan *post-test* untuk membandingkan keadaan sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan (Sugiyono, 2015:110). Penelitian ini menggunakan desain melalui tes sebelum

diberikan perlakuan (O1) dan setelah diberikan perlakuan (O2), sehingga terdapat perbandingan antara O1 dan O2 untuk mengetahui efektifitas perlakuan (X). Rancangan ini dapat digambarkan sebagai berikut:

O1 X O2
(Sugiono, 2015:111)

Keterangan:

- O1 = Tes awal/*Pre-test* untuk mengetahui kemampuan mengenal konsep angka dalam mengenal angka 1-10 sebelum diberikan perlakuan berupa kegiatan bermain pancing. Kegiatan dilakukan 1 kali sebelum diberi perlakuan.
- X = *Treatment* atau perlakuan yang diberikan pada saat proses pengajaran mengenal angka 1-10, menyebutkan angka 1-10, menunjukkan angka 1-10, mengurutkan angka 1-10, dan memasangkan atau menghubungkan angka 1-10 dengan kegiatan bermain pancing sebanyak 8 kali
- O2 = Tes yang dilakukan terhadap anak tunagrahita untuk menilai kemampuan mengenal konsep angka setelah diberikan perlakuan / *treatment*. Tes yang diberikan yaitu memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan kegiatan bermain pancing

Penilaian dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan yakni 1 kali pertemuan sebelum pemberian *treatment* dan 1 kali pertemuan setelah pemberian *treatment* untuk mengetahui kemampuan mengenal konsep angka anak tunagrahita ringan di SLB Siti Hajar Buduran Sidoarjo serta 8 kali pertemuan untuk memberikan *treatment*/perlakuan terhadap subjek. Hasil *pre-test* dan *post-test* akan dianalisis dengan statistik non parametric.

B. Lokasi penelitian

Lokasi yang digunakan dalam penelitian yakni di SLB Siti Hajar Buduran Sidoarjo

C. Variabel dan Definisi Operasional

1. Variabel

- a. Variabel bebas adalah variabel penyebab atau yang menjadi sebab timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu media bermain pancing.
- b. Variabel terikat adalah variabel akibat yang ditimbulkan karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu kemampuan mengenal konsep angka anak tunagrahita ringan.

2. Defini Operasional

- a. Bermain Pancing
Bermain pancing yang dimaksud dalam penelitian ini adalah Bermain pancing modifikasi yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan anak tunagrahita ringan.
- b. Kemampuan Mengenal Konsep Angka
Mengenal konsep angka yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal konsep angka 1-10 pada anak tunagrahita ringan dalam menyebutkan angka 1-10, menunjukkan angka 1-10, mengurutkan angka 1-10, dan memasang angka 1-10 sesuai dengan banyaknya benda.

D. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah tes. Tes yang digunakan terdiri dari:

1. Kisi-kisi pengembangan instrumen
2. Lembar penilai pre tes dan pos tes

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Metode Tes
2. Dokumentasi

F. Teknik Analisis Data

Menurut Arikunto (2006:212) “Analisa data adalah pengolahan data yang diperoleh dengan menggunakan rumus-rumus atau aturan-aturan yang ada, sesuai dengan pendekatan atau desain yang diambil”. Dalam penelitian ini, sampel yang diteliti berjumlah 6 anak dengan data penelitian berupa data kuantitatif yaitu data dalam bentuk bilangan / angka.

Setelah data terkumpul dari pre tes dan pos tes kemudian diolah dengan menggunakan uji statistik non parametrik hal ini sesuai dengan pendapat Sandjaja dan Heriyanto (2011:239) yang menyatakan bahwa uji statististik nonparametrik biasa digunakan untuk menguji sampel dalam jumlah yang kecil. Lebih lanjut menurut Saleh (1996:5) menjelaskan bahwa “untuk mengolah data tersebut menggunakan rumus statistik non parametrik jenis uji tanda (*sign test*)” sebagai berikut:

$$Z = \frac{T - \mu_T}{\sigma_T}$$

3.2 Teknik Analisis Data

Keterangan

- Z : Nilai hasil pengujian statistik Wilcoxon match pairs test
- X : Jumlah jenjang/rangking yang kecil
- μ_T : Mean (nilai rata-rata) = $\frac{n(n+1)}{4}$
- σ_T : Standar deviasi = $\sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}$
- n : Jumlah sampel

Interpretasi hasil analisis data:

1. Jika $Z_h \leq Z$ tabel, Ho Diterima, yang artinya “ tidak ada pengaruh media bermain pancing terhadap kemampuan mengenal konsep angka anak tunagrahita ringan di SLB Siti Hajar Buduran Sidoarjo.
1. Jika $Z_h > Z$ tabel, berarti Ho Ditolak, dan Ha diterima yang artinya “ada pengaruh media bermain pancing terhadap kemampuan mengenal konsep angka anak tunagrahita ringan di SLB Siti Hajar Buduran Sidoarjo.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media bermain pancing mempunyai pengaruh terhadap kemampuan mengenal konsep angka anak tunagrahita ringan. Hal ini terlihat bahwa kemampuan mengenal konsep angka anak tunagrahita ringan mengalami peningkatan, aspek yang dinilai adalah mengenal angka 1-10, menyebutkan angka 1-10, menunjukkan angka 1-0, mengurutkan angka 1-10, dan memasang atau menghubungkan angka 1-10. Untuk mempermudah dan memahami hasil penelitian, maka hasil penelitian disajikan dalam bentuk tabel. Adapun hasil penelitian yang digunakan dalam menganalisis data penelitian adalah sebagai berikut:

1. Hasil Tes Awal/*Pre-Test*

Hasil tes awal/*pre-test* merupakan nilai kemampuan mengenal konsep angka anak tunagrahita ringan sebelum diberikan perlakuan. Tes awal/*pre-test* diberikan pada anak tunagrahita ringan sebanyak 1 kali. Data hasil tes awal/*pre-test* telah direkapitulasi pada tabel 4.1.

Tabel 4.1
Rekapitulasi Data Tes Awal/*Pre Test*
Kemampuan Mengenal Konsep Angka

Nama	Tes Awal/ <i>Pre Test</i>
FS	55

ED	35
AN	40
UB	65
EK	45
BA	30
Jumlah Nilai Rata-Rata Tes Awal/Pre Test	$\frac{270}{6} = 45$

Berdasarkan hasil rekapitulasi tes awal/pre-test yang tertera pada table 4.1 terlihat bahwa nilai rata-rata tes awal/pre-test adalah 45. Dalam hasil tersebut yang meraih nilai tertinggi adalah UB dengan rata-rata 65 dan yang mendapat nilai terendah adalah BA dengan nilai rata-rata 30.

2. Hasil Tes Akhir/Post Test

Hasil tes akhir/post test merupakan nilai kemampuan mengenal konsep angka setelah diberikan perlakuan berupa permainan pancing. Tes akhir/post test dilakukan sebanyak 1 kali, data hasil tes akhir/post test telah direkapitulasi pada tabel 4.2.

Tabel 4.2

Rekapitulasi Data Tes Akhir/Post Test Kemampuan Mengenal Konsep Angka

Nama	Tes Akhir/Post Test
FS	100
ED	75
AN	65
UB	95
EK	80
BA	50
Jumlah Nilai Rata-Rata Tes Awal/Pre Test	$\frac{465}{6} = 77,5$

3. Interpretasi Data

Hasil analisis data di atas menunjukkan $Z_h = 2,20$ (nilai (-) tidak diperhitungkan karena harga mutlak) lebih besar dari nilai Z tabel dengan nilai

krisis 5% (untuk pengujian dua sisi) $= 1,96$ suatu kenyataan bahwa nilai Z yang diperoleh dalam hitungan adalah 2,20 lebih besar dari pada nilai krisis Z tabel 5% yaitu 1,96 ($Z_h > Z_t$) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti "ada pengaruh media bermain pancing terhadap kemampuan mengenal konsep angka pada anak tunagrahita ringan di SLB Siti Hajar Buduran Sidoarjo". Berikut gambar perbandingan kurva pengujian dua sisi dengan nilai tabel dan nilai hitung:



B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan ketika diberikan media bermain pancing, kemampuan anak tunagrahita ringan dalam mengenal konsep angka dalam aspek mengenal, mengenali, menyebutkan, menunjukkan, mengurutkan dan memasang angka 1-10 ditemukan bahwa terdapat beberapa perubahan yang dihasilkan karena adanya pengguna media bermain pancing tersebut.

Pada hasil tes awal/pre-test rata-rata yang didapat adalah 45. Yang berarti anak tunagrahita ringan cenderung tidak mau mengikuti pelajaran ketika diberikan suatu kegiatan bermain. Anak tunagrahita ringan juga kurang memiliki semangat dalam belajar. Kegiatan bermain yang menarik dan kesesuaian dengan karakteristik kemampuan anak tunagrahita ringan menjadi hal penting dalam membantu meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka.

Menurut Frobel dan Prianto (2003:48) (dalam Juita, 2012) Bermain merupakan sarana untuk belajar. Dalam suasana bermain perhatian anak terhadap pelajaran dapat lebih besar. Oleh karena itu, pelajaran yang diberikan akan lebih menarik dan menyenangkan hati anak sehingga hasilnya akan lebih baik.

Pendapat tersebut menunjukkan bahwa dalam kegiatan bermain, guru memerlukan kegiatan yang mampu menarik perhatian anak tunagrahita ringan yang disesuaikan dengan karakteristik kemampuan anak tunagrahita ringan, sehingga anak lebih termotivasi untuk melakukan aktifitas kegiatan yang lainnya. Sehingga peneliti menggunakan kegiatan bermain yang mampu menarik perhatian anak tunagrahita ringan yaitu melalui media bermain pancing. Bermain pancing juga diartikan oleh Umi Kayvan dalam Afnita Usti (2013:480) bermain yang menghubungkan antara anak dengan angka dalam kehidupan sehari-hari untuk mengenal angka-angka

dengan menggunakan alat bermain pancing sebagai media yang akan digunakan.

Berdasarkan hasil tes Akhir/pos-test dengan menggunakan kegiatan bermain pancing menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah anak tunagrahita ringan diberi perlakuan melalui bermain pancing untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka pada anak tunagrahita ringan di SLB Siti Hajar Buduran Sidoarjo, hal tersebut terlihat berdasarkan hasil tes awal/pre-test dengan rata-rata yang didapat 45 meningkat menjadi 77,5 pada saat tes akhir/pre-test sehingga beda yang didapat adalah 32,5. Didapat analisis data $Z_h = 2,20$ lebih besar dari nilai Z tabel, suatu kenyataan bahwa nilai Z yang diperoleh dalam hitungan adalah 2,20 lebih besar dari pada nilai kritis Z tabel 5% (pengujian dua sisi) yaitu 1,96 ($Z_h > Z_t$) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti ada pengaruh signifikan media bermain pancing terhadap kemampuan mengenal konsep angka pada anak tunagrahita ringan di SLB Buduran Sidoarjo.

Kemampuan mengenal konsep anak tunagrahita ringan meningkat dikarenakan, guru mendemonstrasikan kegiatan bermain pancing yang benar mulai awal sampai akhir yang kemudian anak diminta mengikuti kegiatan yang sama seperti yang telah didemonstrasikan sebelumnya.

Kegiatan bermain pancing ini disesuaikan dengan karakteristik kemampuan anak sehingga hasil yang diharapkanpun sesuai dengan harapan yaitu terdapat peningkatan kemampuan mengenal konsep angka. Beberapa anak tunagrahita ringan yang mengalami hambatan dalam perkembangan kognitif khususnya kemampuan mengenal konsep angka, sehingga anak memiliki batasan dalam berhitung. Hal ini diperkuat oleh Messen, Conger, dan Kagan dalam Somantri (2006:110) menjelaskan gangguan perkembangan intelektual yang terjadi pada anak tunagrahita ringan akan tercermin pada satu atau beberapa proses kognitif. Oleh sebab itu anak tunagrahita ringan dengan hambatan dalam mengenal konsep angka memiliki keterbatasan.

Penelitian pengaruh media bermain pancing terhadap kemampuan mengenal konsep angka di SLB Siti Hajar Buduran Sidoarjo berkaitan dengan penelitian sebelumnya oleh Afnita Usti (2013) mengenai meningkatkan kemampuan mengenal angka melalui bermain pancing angka bagi anak tunagrahita ringan kelas D1/C di SLB Al-Ishlah Padang. Hal ini dibuktikan pada hasil penelitian dikatakan bahwa penggunaan permainan pancing untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka dalam mengenal angka Tunagrahita Ringan X meningkat. Sesuai hasil penelitian tersebut dapat dinyatakan bahwa kemampuan mengenal angka anak tunagrahita ringan dapat ditingkatkan melalui teknik bermain pancing. Dengan demikian peneliti

menggunakan permainan pancing untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka pada anak tunagrahita ringan.

Dan penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini adalah peningkatan pemahaman konsep bilangan melalui permainan memancing angka pada anak kelompok A di RA Masyithoh Kalisoka Triwidadi Pajangan Bantul. Hal ini dibuktikan pada hasil penelitian dikatakan bahwa penggunaan permainan memancing angka untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan pada anak kelompok A meningkat. Sesuai hasil penelitian tersebut dapat dinyatakan bahwa pemahaman konsep bilangan dapat ditingkatkan melalui teknik memancing angka.

Penutup

A. Simpulan

Kemampuan mengenal konsep angka anak tunagrahita ringan di SLB Siti Hajar Buduran Sidoarjo mengalami pengaruh yang signifikan. Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan rumus Wilcoxon menunjukkan bahwa $Z_h = 2,20$ lebih besar dari pada nilai kritis Z tabel 5% yaitu 1,96 ($Z_h > Z_t$) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya ada pengaruh media bermain pancing terhadap kemampuan mengenal konsep angka pada anak tunagrahita ringan di SLB Siti Hajar Buduran Sidoarjo.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, diketahui bahwa media bermain pancing dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka pada anak tunagrahita ringan di SLB Siti Hajar Buduran Sidoarjo oleh karena itu disarankan sebaiknya guru menggunakan media untuk bermain yang lain yang lebih bervariasi dan lebih menarik untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak berkebutuhan khusus terutama anak tunagrahita ringan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsini. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsini. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sujiono, Bambang. 2007. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Delphie, Bandi. 2009. *Matematika Untuk Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: PT Intan Sejati Klaten
- Fadlillah, Muhammad dan Khorida, Lilif Muallifatu. 2013. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Jogjakarta: AR-RUZZMEDIA

- Heruman. 2007. *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA
- Irawati, Rosi Meri. 2012. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Memancing Angka di Taman Kanak-Kanak Sangrina Bunda Pasar Tiku*, (Online), (<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/article/viewFile/1658/1427> diakses 10 November 2016).
- Ismail, Andang. 2006. *Education Games*. Yogyakarta: PILAR MEDIA
- Juita, Ratna. 2012. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Menakar Air Di Tk Aisyiyah Koto Kaciak Maninjau*. Padang: Universitas Negeri padang, (jurnal), Pendidikan PAUD Vol. 1 No 1, diakses 20 Februari 2017.
- Kurniawan, Rani Mia. 2015. *Mengembangkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Melalui Metode Bermain Angka Dengan Menggunakan Media Pancing Ikan Pada Anak Kelompok Di TK Kusuma Mulia Ploso-Tiron Kecamatan Banyakan Kabupaten Kediri*. Skripsi tidak diterbitkan. Kediri: PPs Universitas PGRI Kediri
- Kurniawati, Cony. 2016. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-5 Melalui Media Bahan Bekas Pakai Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di KB Al-Ikhlas Jombatan Jombang*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: PPs Universitas Negeri Surabaya
- Lathifah, Hikmatul. 2016. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Edukatif "Pancing Angka" Pada Anak Autis Kelas VII Di SLB Autisma Dian Amanah*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: PPs Universitas Negeri Yogyakarta
- Mahmudah, dkk. 2008. *Terapi Okupasi untuk Anak Tunagrahita dan Tunadaksa*. Surabaya: Unesa University Press
- Meimulyani, Yani. 2013. *Pendidikan Jasmani Adaptif*. Jakarta: PT Luxima Metro Media
- Mulyati. 2010. *Pengantar Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*. Bandung: CV CATUR
- Muti'ah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: KENCANA
- Muzarofah, Riski. 2016. *Permainan Gerak Irama Terhadap Kemampuan Mengenal Arah Anak Tunagrahita Di SLB*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: PPs Universitas Negeri Surabaya
- Setyowati, Sri. 2010. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Menggunakan media Kartu Batang Angka di KB Puspa hati Kecamatan Pungging Kabupaten Mojokerto*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: PPs Universitas Negeri Surabaya
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2010a. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sujarwanto. 2005. *Terapi Okupasi Untuk Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Depdiknas
- Sumantri, Sutjihati. 2006. *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: PT. Refika Aditama
- Sunaryo dan Sunardi. 2007. *Intervensi Dini Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: KENCANA
- Triharso, Agung. 2013. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk anak usia dini*. Yogyakarta: ANDI OFFSET
- Triana, Maulidiah Tanti. 2015. *Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak TK A Yang Menggunakan LKA Dalam Kegiatan Pembelajaran Di TK Muslimat NU 76 "DARUNNAJAH" Kletek Sidoarjo*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: PPs Universitas Negeri Surabaya
- 'Ulum, Irfatul. 2014. *Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan Melalui Permainan Memancing Angka Pada Anak Kelompok A Di RA Masyithoh Kalisoka Triwidadi Pajangan Bantul*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: PPs Universitas Negeri Yogyakarta

Usti, Afrita. 2013. "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Bermain Pancing Angka Bagi Anak Tunagrahita Ringan". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*. Vol.1 (1): 478-488

Yus, Anita. 2011. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media

