**PERMAINAN TEBAK ANGKA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA PADA MURID TUNAGRAHITA RINGAN KELAS**

**DASAR II DI SLBN PEMBINA TINGKAT PROVINSI SULAWESI**

**SELATAN SENTRA PK-PL**

**Juliana sitoresmi, Dra. Hj. St. Murni, M. Hum, Prof. Dr. Abdul Hadis ,M.Pd**

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

[Julianasitoresmi072@gmail.com](mailto:Julianasitoresmi072@gmail.com) [St.murni@gmail.com](mailto:St.murni@gmail.com) [Abdulhadis70@yahoo.co.id](mailto:Abdulhadis70@yahoo.co.id)

*Abstrack*

Masalah dalam penelitian ini yaitu rendahnya hasil belajar matematika murid tunagrahita ringan kelas dasar II di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sulawesi Selatan Sentra PK-PLK. Adapun rumusan masalah adalah Bagaimanakah penggunaan permainan tebak angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada murid tuagrahita ringan kelas dasar II di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sulawesi Selatan Sentra PK-PLK. Tujuannya adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal angka melalui permainan tebak angka pada murid tunagrahita ringan kelas dasar II SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sulawesi Selatan Sentra PK-PLK. Pendekatan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dan jenis deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes. Sabjek dalam penelitian ini adalah empat orang murid tunagrahita ringan kelas dasar II. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengenalan angka murid tunagrahita ringan Kelas Dasar II sebelum penggunaan permainan tebak angka berada dalam kategori kurang. Sedangkan pengenalan permainan tebak angka pada murid tunagrahita ringan Kelas Dasar II di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sulawesi Selatan Sentra PK-PLK berada pada kategori baik. Hasil penelitian disimpulkan bahwa penggunaan permainan tebak angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada murid tunagrahita ringan Kelas Dasar II di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sulawesi Selatan Sentra PK-PLK.

*Keyword: Permainan Tebak Angka, Kemampuan Mengenal Angka, Murid Tunagrahita*

**PENDAHULUAN**

Pendidikan luar biasa merupakan layanan pendidikan yang khusus diperuntukkan kepada anak-anak berkebutuhan khusus dengan tujuan agar mereka dapat melewati proses pertumbuhan dan perkembangan yang optimal terutama dalam melaksanakan kegiatan belajar.

Murid tunagrahita adalah mereka yang kecerdasannya jelas berada di bawah rata-rata yaitu IQ nya di bawah 70. Perhatian dan ingatanya murid tunagrahita lemah, tidak dapat memperhatikan sesuatu hal dengan serius dan lama, sebentar saja perhatian murid tunagrahita akan berpindah pada persoalan lain, apalagi dalam hal memperhatikan pelajaran, anak tunagrahita cepat merasa bosan. Kemampuan intelektual murid tunagrahita yang berada di bawah rata-rata ini mengakibatkan mereka mengalami kesulitan dalan 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 mata pelajaran yang cukup sulit untuk dipahami oleh murid tunagrahita yaitu matematika.

Sebagaimana diketahui, matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang harusdi pelajari oleh semua orang, karena di dalam matematika diajarkan cara mengenal bilangandan angka, berhitung, dan cara pengaplikasiannya. Pelajaran matematika sangat penting dipelajari bagi murid tunagrahita meskipun terbatas padabilangan tertentu, yang berbeda pada murid tunagrahita proses pembelajarannya diberikan pelayanan khusus yang disesuaikan dengan kondisi murid. Pada kompetensi dasar dan kompetensi inti Kurikulum Matematika, pengenalan angka merupakan tahap awal ataudasar pelajaran matematika.

Kenyataan yang ada di lapangan (SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sulawesi Selatan Sentra PK-PLK) murid belum menguasaitahap awal dalam pelajaran matematika ini yaitu anak belum mampu mengenal angka.Hal ini diketahui pada saat peneliti melakukan observasi, pelaksanaan PPL dan wawancara dengan guru Kelas II (17 sampai 19 Maret 2016) yaitu ditemukan murid tunagrahita ringan yang mengerjakan soal matematika membilang angka dari 1 sampai 10 masih rendah nilai rata-ratanya dapat terlihat dari beberapa murid sering salahmenunjukkan angka. Selama observasi di lapangan kondisi murid dalam proses pembelajaran menunjukkan murid mengalami kesulitan memahami materipelajaran yang diterimanya, memerlukan waktu yang lama karena adanya pengulangan-pengulangan dan mudah jenuh.

Murid tunagrahita ringan kelas dasar II di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sulawesi SelatanSentra PK-PLK belum mampu mengenal angka dari angka 1-10 serta belum mampu mengurutkan dengan benar maupun secara acak. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk memberikan pembelajaran yangdapat membantu murid mengenal angka. Salah satunya memberikan pembelajaran yang disertai dengan melakukan permainan tebak angka. Belajar sambil bermain dapat dijadikan salah satu cara untuk memberikan materi pelajaran kepada murid tunagrahita, karena dengan bermain itu membuat suasana kelas menjadi menyenangkan danmenarik bagi murid, sehingga murid tidak bosan dan mudah untuk mengert dengan melakukan permainan murid 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 menja dikonkret, dapat dimengerti dan menyenangkan, membantu ingatan murid terhadap pelajaranyang diberikan, permainan merupakan suatu selingan pemberian atau alat peraga yangsecara rutin berlangsung di kelas dari hari ke hari.

Berdasarkan latar belakang dan berbagai pemikiran di atas, penulis mengadakan penelitian dengan judul “Permainan Tebak Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar II di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK”

Pertanyaan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah pengenalan angka murid tunagrahita ringan Kelas Dasar II sebelum penggunaan permainan tebak angka di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sulawesi Selatan Sentra PK-PLK?
2. Bagaimanakah pengenalan angka murid tunagrahita ringan Kelas Dasar II sesudah penggunaan permainan tebak angkadi SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sulawesi Selatan Sentra PK-PLK?
3. Apakah ada peningkatan pengenalan angka pada murid tunagrahita ringan Kelas Dasar II melalui permainan tebak angkadi SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sulawesi Selatan Sentra PK-PLK?

**KAJIAN TEORI**

Kemampuan merupakan kemampuan belajar adalah “suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan”. Selanjutnya ia menjelaskan bahwa tingkah laku yang baru itu, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pengertian-pengertian baru, perubahan dalam sikap, kebiasaan-kebiasaan, keterampilan, kesanggupan menghargai perkembangan sifat-sifat sosial, emosional, dan pertumbuhan jasmani. Kemampuan adalah hasil perubahan tingkah laku seorang murid setelah memperoleh pelajaran”.Kemampuan biasanya digambarkan dengan nilai angka atau huruf.

Kemampuan mengenal angka sangat baik bila diberikan kepada murid sedini mungkin. Tujuan kemampuan mengenal angka tidak lain agar anak sejak dini dapat berpikir logis dan sistematis melalui  pengamatan terhadap benda-benda konkrit, gambar-gambar ataupun angka-angka yang terdapat di sekitar murid.

Beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan anak dalam belajar matematika termasuk dalam kemampuan dalam membilang angka, yaitu faktor alamiah, faktor perkembangan kognitif, faktor latar belakang sosial, faktor motivasi belajar, faktor kemampuan guru, faktor sarana prasarana.

Permainan tebak angka merupakan salah satu permainan dalam berhitung untuk anak berkebutuhan khusus. Pada permaianan tebak angka anak di ajak untuk berfikir menerka atau menebak angka yang akan ditunjukkan oleh guru. Permainan tebak angka juga 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. 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.

Permainan tebak angka memiliki beberapa kelebihan diantaranya permainan dirancang untuk bisa menjadikan angka abstrak menjadi kokret, dapat dimengerti dan menyenagkan, membantu ingatan anak terhadap pelajaran yang diberikan. Di samping ada kelebihan permainan tebak angka juga memiliki kekurangan yaitu membutuhkan biaya yang lebihkarena dalam metode membutuhkan alat atau media yang harus dipersiapkan terlebih dahulu.

Anak tunagrahita secara peristilahan dikatakan sebagai anak dengan *Intellectual Developmental Disability* (untuk selanjutnya ditulis IDD).*American Association of Mental Retardation* (AAMR) atau yang sekarang berganti nama menjadi *American Assosiation of Intellectual Develompental Disability* (AAIDD).

Keterbatasan kemampuan tunagrahita tersebut berimplikasi terhadap layanan pendidikan yang diberikan. Layanan pendidikan diberikan dalam rangka mengoptimalkan kemampuan mereka supaya mampu mandiri di lingkungan masyarakat. Pendidik tidak hanya mencoba untuk membantu anak menyesuaikan dirinya cacat, mereka juga mencoba untukintervensi awal dalam siklus hidup untuk menjaga kondisi dari menjadi lebih serius. Sebagai pendidik lebih penting berorientasi mengembangkan kemampuan tunagrahita dari pada memperbaiki keterbatasan yang dialami.

Klasifikasi ketunagrahitaan yang dialami murid memiliki perbedaan individual yang bervariasi. Klasifikasi tersebut bermacam-macam sesuai displin ilmu maupun perubahan pandangan terhadap keberadaan murid tunagrahita. Pengklasifikasian pada umumnya berdasarkan pada taraf inteligensi, yang terdiri dari ringan, sedang, dan berat.

Tunagrahita memiliki dua aspek kelemahan, yaitu pada fungsi kecerdasan dan keterampilan adaptif yang rendah. Keterbatasan pada fungsi kecerdasan dan keterampilan adaptif anak tunagrahita ini membentuk suatu karakteristik tersendiri yang membedakan anak tunagrahita dengan anak seusianya. Karakteristik tersebut meliputi kemampuan menerima informasi, mendapatkan dan menggunakan bahasa serta perkembangan emosi.

Langkah-langkah alternatif dalam pembelajaran tebak angka dapat dilakukan dengan cara :

1. Guru menjelaskan aturan dalam menebak.
2. Guru menjelaskan tema kegiatan
3. Guru menunjukkan dan menjelaskan media yang digunakan, misalnya menggunakan media gambar bunga.
4. Guru memberikan arahan banyak media yang digunakan sehingga anak dapat menebak angka yang dimaksudkan guru, contohnya guru menunjukkan gambar dua buah bunga sehingga anak dapat menebak dan menuliskan angka dua.
5. Anak diminta menyebutkan angka yang ditebak terlebih dahulu kemudian anak menuliskan pada tempat yang disediakan.
6. Anak diminta untuk menebak angka pada gambar selanjutnya.
7. Guru melakukan pengamatan selama anak menebak angka.
8. Guru membantu anak yang belum mampu menebak angka dengan benar.

**METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal angkaKelas Dasar II di SLB Negeri Pembina Tingkat Provinsi Sulawesi Selatan Sul-Sel Sentra PK-LK dan Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif yaitu untuk memperoleh gambaran kemampuan mengenal angka sebelum dan sesudah menggunakan permainan tebak angka. Adapun variabel penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas yaitu permainan tebak angka, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal angka.

Kemampuan yang harus dikuasai oleh siswa dalam mengenal angka 1-10 yang nantinya akan membantu siswa dalam mengenal angka. Dalam proses pembelajaran mengenal angka pada murid tunagrahita ringan menggunakan permainan tebak angka dimana bilangan yang diberikan kepada murid yaitu bilangan 1-10 dan meminta murid untuk mungurutkan bilangan secara tepat.

Permainan tebak angka merupakan salah satu permainan yang digunakan dalam mengenal angka. Permainan ini menggunakan kartu yang berisikan gambar buah dan hewan serta gambar angka 1-10 permainan tebak angka ini di gunakan pada pembelajaran mengenal angka. Pada murid tunagrahita ringan di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK dimana penggunaannya yaitu murid diajak untuk menyebutkan angka yang ditunjukkan dan mencocokkan kartu angka dengan jumlah gambar buah dan binatang yang terdapat pada kartu gambar.

Populasi dalam penelitian adalah murid tunagrahita ringan kelas dasar II di SLB Negeri Pembina Tingkat Provinsi Sulawesi Selatan Sentra PK-PLK yang berjumlah empat murid. Mengingat jumlah subjek yang kecil, maka dalam penelitian ini tidak dilakukan penarikan sampel, sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes. Teknik tes yang dimaksud adalah tes tertulis dan lisan ( tes kemampuan mengenal angka), tes ini dimaksud untuk memperoleh data atau informasi tentang hasil belajar matematika murid tunagrahita ringan kelas dasar II di SLB Negeri Pembina Tingkat Provinsi Sulawesi Selatan Sentra PK-LK.

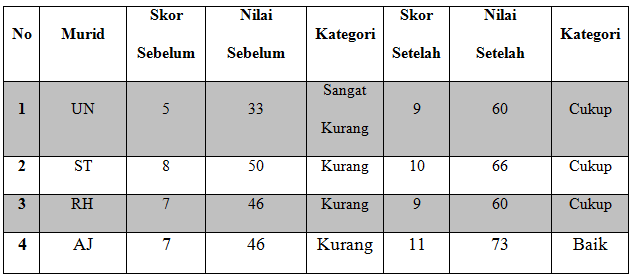
**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini telah dilaksanakan selama satu bulan pada murid tunagrahita ringan Kelas Dasar II di SLB Negeri Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK yang berjumlah 4 (empat) orang. Pengukuran terhadap peningkatan kemampuan mengenal angka dengan permainan tebak angka dilakukan sebanyak dua kali, yakni pertama tes awal, yaitu tes yang di lakukan sebelum menggunakan permainan tebak angka.Kedua tes akhir, yakni tes yang dilakukan setelah menggunakan permainan tebak angka. Berdasarkan jumlah item tes, yakni sepuluh gambar skor tertinggi yang di peroleh adalah 100 ,sedangkan skor terendah yaitu 0. Baik pada tes awal maupun tes akhir.

Data hasil penelitian yang diperoleh dimaksudkan untuk menjawab permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini. Analisis yang digunakan terhadap data hasil penelitian yang diperoleh diolah dengan menggunakan analisis deskriptif kuntitatif, kemudian disajikan dalam bentuk tabel dan diagram.

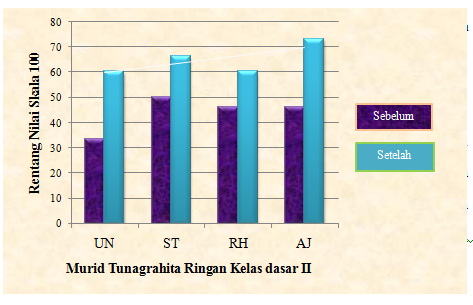
**Tabel 4.3**

**Hasil Mengenal Angka Sebelum dan Setelah permainan tebak angka pada murid tunagrahita ringan kelas dasar II di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sulawesi Selatan Sentra PK-PLK.**



**Grafik 4.3**

**Visualisasi Hasil Mengenal Angka sebelum dan setelah permainan tebak angka pada murid tunagrahita ringan kelas dasar II di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sulawesi Selatan Sentra PK-PLK**

****

Berdasarkan data diatas, dapat dijelaskan bahwa secara umum maupun secara individu kemampuan mengenal angka pada murid tunagrahita ringan kelas dasar II di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sulawesi Selatan Sentra PK-PLK melalui permainan tebak angka mengalami perubahan ke arah yang lebih baik dan diperoleh peningkatan mengenal angka pada murid tunagrahita ringan Kelas Dasar II di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sulawesi Selatan Sentra PK-PLK. Hal tersebut terlihat pada nilai ke empat murid sebelum permainan tebak angka*.* Pada tes awal nilai yang diperoleh masing-masing anak yaitu, UN memperoleh nilai (33), ST memperoleh nilai (50), RH memperoleh nilai (46), AJ memperoleh nilai (46). Kemudian pada tes akhir atau setelah permainan tebak angka nilai yang diperoleh masing-masing murid yaitu, UN memperoleh nilai (60), ST memperoleh nilai (66), RH memperoleh nilai (60), AJ memperoleh nilai (73).

Berdasarkan hasil analisis data tersebut di atas, maka diperoleh gambaran kemampuan mengenal angka pada murid tunagrahita ringan kelas dasar II di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sulawesi Selatan Sentra PK-PLK sebelum penggunaan permainan tebak angka nilai yang diperoleh setiap murid rendah dan di kategorikan kurang.Kemudian setelah penggunaan media permainan tebak angka maka diperoleh gambaran bahwa kemampuan mengenal angka pada murid tunagrahita ringan kelas dasar II di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sulawesi Selatan Sentra PK-PLK terjadi peningkatan setelah diberikan pembelajaran mengenal angka dengan menggunakan permainan tebak angka. Hal tersebut ditunjukkan dengan rata-rata nilai yang diperoleh murid tunagrahita ringan kelas dasar II di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sulawesi Selatan Sentra PK-PLK yaitu (60). Kondisi tersebut merupakan indikator bahwa kemampuan mengenal angka pada murid tunagrahita ringan Kelas Dasar II di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sulawesi SelatanSentra PK-PLK terjadi peningkatan setelah penggunaan permainan tebak angka. Hal tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan permainan tebak angka dapat memberikan konstribusi positif terhadap peningkatan kemampuan mengenal angka pada mata pelajaran matematika khususnya pada murid tunagrahita ringan Kelas Dasar II di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sulawesi Selatan Sentra PK-PLK.

**KESIMPULAN DAN SARAN**

**Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di bahas, maka dapat disimpulkan:

1. Kemampuan mengenal angka murid tunagrahita ringan Kelas Dasar II di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sulawesi Selatan Sentra PK-PLK sebelum penggunaan permainan tebak angka termasuk dalam lategori sangat kurang.
2. Kempuan mengenal angka murid tunagrahita ringan Kelas Dasar II di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sulawesi Selatan Sentra PK-PLK setelah penggunaan permainan tebak angka termasuk dalam kategori cukup.
3. Terdapat peningkatan kemampuan mengenal angka pada murid tunagrahita ringan Kelas Dasar II di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sulawesi Selatan Sentra PK-PLK dari kategori sangat kurang menjadi kategori cukup melalui permainan tebak angka.

**Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, maka peneliti mengemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Mengajarkan mata pelajaran matemtika khususnya dalam aspek mengenal angka sebaiknya menggunakan media pembelajaran yang betul-betul dapat memotivasi dan memacu murid untuk lebih mudah memahami dan mengingat materi pelajaran yang telah diajarkan.
2. Pembelajaran dengan menggunakan permainan tebak angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka, hendaknya diperhatikan setiap tahap-tahap penggunaan permainan tebak angka dengan baik dalam proses pembelajaran, sehingga diperoleh hasil yang maksimal.
3. Pembelajaran mengenal angka dengan menggunakan permainan tebak angka sebaiknya tidak menggunakan metode mengajar yang bersifat monoton untuk menghindari kesan membosankan bagi murid. Materi yang diberikan harus sesuai dengan kebutuhan belajar murid.
4. Bagi sekolah khususnya SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sulawesi Selatan Sentra PK-PLK bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan tebak angka dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka bagi murid tunagrahita ringan kelas II.
5. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan permasalahan penelitian ini dengan baik dan lebih spesifik lagi sehingga benar-benar memberikan sumbangan pengetahuan yang lebih bermanfaat bagi anak berkebutuhan khusus, dalam hal ini, khususnya bagi anak tunagrahita ringan.

**DAFTAR PUSTAKA**

Abdulrahman, M. (Cetakan ke-2). 2003 Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar Jakarta:Penerbit Rineka Cipta

Amin. M ,1995. *Ortopedagogik Anak Tunagrahita*,Jakarta: Depdikbud,Dirjen Pendidikan Tinggi,Proyek Pendidikan tenaga Guru

Arikunto, S. 2004. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineke Cipta

Asep J. 2008. *Pengembangan Kurikulum Matematika*. Yogyakarta: Multi Pressindo

Copley. Dan Juanita,V. (2005). *The Young Child and Mathematics*. NationalAssociation for the Education of Young Children

Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen

Hallahan, D.P.,Kauffman, J.M & Pullen, P.C. 2009. Exceeptional Learnerss. 5 Ed Boston : Pearson Education,Inc

Hamalik*,* O. (2004), *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta Bumi Aksara

Maryati. 2009. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Tebak Angka*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Prima, A. (2016). *Aneka Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak.* Yogyakarta: DIVA Prees.

Russefendi,E.T,1992. *Materi Pokok Pendidikan Matematika 3*, Jakarta: Depdikbud, Dirjen Pendidikan Tinggi, Proyek Pendidikan Tenaga Guru.

Seefeldt, C & Wasik, B. (2008). Pendidikan Anak Usia Dini. Alih Bahasa: Pius Nasar. Jakarta: PT Indeks.

Setejo. (2007). Edukasiana. Depdiknas.

Soemantri, T,S, 1996. *Psikologi Anak Luar Biasa*, Jakarta: Depdikbud,Dirjen Pendidikan Tinggi,Proyek Pendidikan tenaga Guru

Soemartono, dkk. (1983). *Pedoman Umum Matematika.* Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.

Sofyan, S. 2009. “*Analisis Kritis Atas Laporan Keuangan*”. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Kasmir

Sriningsih, N. (2008). Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak berkebutuhan khusus. Bandung: Pustaka Sebelas

Sukayati, 2004. Media Pembelajaran matematika Sekolah Dasar. Yogyakarta: PPPG Matematika.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Jakarta.