

**UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN LAMBANG BILANGAN
MELALUI PERMAINAN POHON ANGKA BAGI SISWA
TUNAGRAHITA RINGAN DI KELAS III C
SDLB NEGERI 51 LENGAYANG**

S K R I P S I

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :

Yetdawati
NIM. 1107807

**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul : Upaya Meningkatkan Pemahaman Lambang Bilangan
melalui Permainan Pohon Angka bagi Siswa Tunagrahita
Ringan di Kelas III C SDLB Negeri 51 Lengayang

N a m a : Yetdawati

BP/NIM : 2011/1107807

Program Studi : Strata 1 (S1)

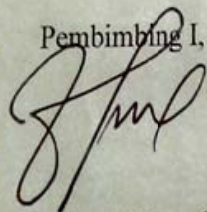
Jurusan : Pendidikan Luar Biasa

Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Padang, 23 Januari 2013

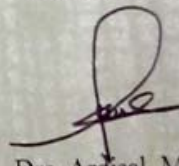
Disetujui oleh :

Pembimbing I,



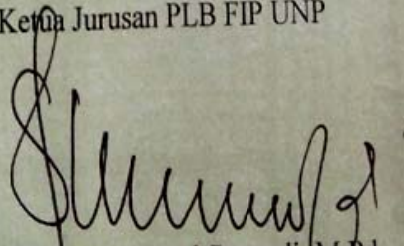
Drs. Ganda Sumekar
Nip. 19600816 1988031 003

Pembimbing II,



Drs. Ardisal, M.Pd
Nip. 19610106 1987101 001

Ketua Jurusan PLB FIP UNP



Drs. H. Asep Ahmad Sopandi, M.Pd
Nip. 19600410198803 1 001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Upaya Meningkatkan Pemahaman Lambang Bilangan
melalui Permainan Pohon Angka bagi Siswa Tunagrahita
Ringan di Kelas III C SDLB Negeri 51 Lengayang
N a m a : Yetdawati
BP/NIM : 2011/1107807
Program Studi : Strata 1 (S1)
Jurusan : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Padang, 23 Januari 2014

Tim Penguji

	N a m a	Tanda Tangan
1. Ketua	Drs. Ganda Sumekar	1.
2. Sekretaris	Drs. Ardisal, M.Pd	2.
3. Anggota	Dra. Irdamurni, M.Pd	3.
4. Anggota	Dra. Zulmiyetri, M.Pd.	4.
5. Anggota	Drs. Tarmansyah, Sp.Th., M.Pd	5.

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

"Seandainya aku boleh memilih biarlah aku menjadi sang Fajar yang gigih
mengusir kelam namun rela menyingkir untuk memberi tempat
bagi sang surya yang lebih cemerlang biarlah aku menjadi
Bintang atau Bulan yang tidak angkuh ketika bertakhta
dan tidak mengeluh ketika terbenam."
(Dari Buku Detik-Detik Terakhir Kehidupan Rasulullah)

Ya Allah... Ya Rabbi...
Hari ini setitik kebahagiaan telah kuraih, sekeping cita dan harapan telah kudapatkan
Namun perjalanan masih panjang dan perjuangan belum selesai
Semoga rahmat ini menjadi awal bagi keberhasilan
Di masa yang akan datang.

Dalam suatu kisah yang panjang, penuh liku ujian cobaan dan hempasan
Saat jiwa telah penuh dengan kasih sayang dan doa, seakan ujian,
cobaan dan hempasan yang merasuk dengan kenikmatan
dan kebahagiaan. Seiring dengan bergulirnya waktu
serentetan kisah masih kujalani Harapanku sangat besar...
Karena ku berharap keridhaan-Mu.

Alhamdulillah ya Allah...
Hanya Engkau muara segala kesyukuran dan tumpahan keluh kesah.
Karena engkaulah yang mengatur dan membuat semuanya
menjadi lebih berarti...

For My Love Family

Kupersembahkan karyaku ini kepada
Suamiku tercinta Boy Of Sudarman, ST
Serta anak-anakku tersayang Bobby, Teguh, dan Fajar dan Cinta
Semoga karyaku ini menjadi motivasi bagi kalian untuk belajar
dalam meraih cita-cita.
Ibunda Tercinta Inar (Alm)
Berat kehidupan yang engkau jalani menjadi penyemangat dalam hidupku.
Bagiku tiada yang lebih berarti dalam hidup ini Selain membuatmu
bahagia dan bangga memiliki aku...

Dan tak terlupakan untuk rekan-rekan seperjuangan,
Semoga persahabatan kita menjadi hubungan silaturahmi
Yang diridhoi oleh-Nya.

By. Yetdawati

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, 23 Januari 2014

Yang menyatakan,



Yetdawati

ABSTRAK

Yetdawati, 1107807. Upaya Meningkatkan Pemahaman Lambang Bilangan melalui Permainan Pohon Angka bagi Siswa Tunagrahita Ringan di Kelas III C SDLB Negeri 51 Lengayang. Skripsi 2013.

Penelitian ini dilatar belakangi masih banyaknya anak tunagrahita ringan yang sulit memahami sesuatu yang bersifat abstrak, seperti pembelajaran matematika mengenai lambang bilangan, sehingga anak perlu adanya pembelajaran yang bersifat konkret. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Proses pelaksanaan pembelajaran serta peningkatan hasil belajar lambang bilangan melalui permainan pohon angka bagi siswa tunagrahita ringan kelas IIIC di SLB Negeri 51 Lengayang.

Jenis penelitian yaitu penelitian tindakan kelas, dengan menggunakan pendekatan kuantitatif kualitatif. Subjek penelitian adalah siswa siswa tunagrahita ringan kelas IIIC di SLB Negeri 51 Lengayang. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan pencatatan lapangan, Observasi, dokumentasi dan tes. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis data Kualitatif dan Kuantitatif.

Berdasarkan data hasil penelitian pembelajaran pemahaman lambang bilangan dengan menggunakan permainan pohon angka kegiatan siswa pada siklus I diperoleh skor 61.66%, pada siklus II diperoleh skor sebesar 75%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan permainan pohon angka siswa terlibat aktif mengikuti pelaksanaan pembelajaran pemahaman lambang bilangan Hasil belajar siswa Tunagrahita Ringan Kelas III C SDLB Negeri 51 Lengayang pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 66,66%. Sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 77,77%. Hal ini membuktikan bahwa dengan menggunakan media gambar pohon angka terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa siswa Tunagrahita Ringan Kelas III C SDLB Negeri 51 Lengayang

UCAPAN TERIMA KASIH



Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah Yang Maha Esa, karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Pemahaman Lambang Bilangan melalui Permainan Pohon Angka bagi Siswa Tunagrahita Ringan di Kelas III C SDLB Negeri 51 Lengayang. Penulisan skripsi ini merupakan sebagian syarat dalam menyelesaikan perkuliahan pada Jurusan Pendidikan Luar Biasa Universitas Negeri Padang.

Dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi, penulis banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, untuk itu ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih semua pihak yang telah ikut membantu terselesainya penulisan skripsi ini. Pada kesempatan ini juga penulis juga mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. H. Asep Ahmad Sopandi, M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah menyediakan sarana dan prasarana serta memberi izin penelitian kepada penulis.
2. Bapak Drs. Ganda Sumekar, dan Bapak Drs. Ardisal, M.Pd, selaku dosen pembimbing I dan II yang telah membimbing penulis dalam menyusun skripsi ini.
3. Ibu Dra. Irdamurni, M.Pd, Ibu Dra. Zulmiyetri, M.Pd. dan Bapak Drs. Tarmansyah, Sp.Th., M.Pd Dra. Irdamurni, M.Pd, selaku dosen penguji yang

telah membantu memberikan saran dan masukan serta pengarahan yang sangat berarti dalam penulisan skripsi ini.

4. Bapak H. Hadis, S.Ag selaku kepala SDLB 51 Lengayang dan anak-anakku tercita siswa dan siswi SDLB Negeri 51 Lengayang khususnya Kelas IIIC yang telah membantu peneliti dalam pelaksanaan penelitian
5. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu disini.

Akhirnya penulis do'akan semoga semua amal yang diberikan mendapat imbalan yang setimpal dari Allah SWT, dan penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua amin.

Padang, 23 Januari 2014

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERSETUJUAN

ABSTRAK	i
UCAPAN TERIMA KASIH	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR LAMPIRAN	vi
BAB I PENDAHULUAN	

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Pertanyaan Penelitian	6
F. Tujuan Penelitian	6
G. Manfaat Penelitian	7

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori	8
1. Anak Tunagrahita Ringan	8
a. Pengertian Tuna Grahita	8
b. Tunagrahita Ringan	9
c. Karakteristik Anak Tunagrahita Ringan	11
2. Pemahaman Lambang Bilangan	14
a. Pengertian Pemahaman	14
b. Pengertian Lambang Bilangan	15
c. Jenis-jenis Bilangan pada Matematika	17
d. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan	20
e. Pengenalan Lambang Bilangan	21
f. Tujuan Pemahaman Konsep Lambang Bilangan	23
3. Permainan Pohon Bilangan	24
a. Pengertian Permainan	24
b. Tujuan dan Manfaat Permainan	25
c. Permainan Pohon Bilangan	26

4. Langkah-langkah Pembelajaran Pemahaman Bilangan melalui Permainan.....	28
B. Penelitian Yang Relevan.....	30
C. Kerangka Konseptual.....	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	32
B. Subjek dan Tempat Penelitian.....	32
C. Prosedur Penelitian.....	33
D. Data dan Sumber Data	38
1. Data penelitian	38
2. Sumber data	38
E. Pengumpulan Data	38
1. Teknik Pengumpulan Data	38
2. Alat Pengumpulan Data	39
F. Analisis Data.....	39
G. Tolok Ukur Keberhasilan Penelitian.....	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data	42
1. Siklus I	44
2. Siklus II	57
B. Analisis Data	70
C. Pembahasan.....	77
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	85
B. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	87
DAFTAR LAMPIRAN	88

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I	80
2. Lembar Tes Siklus I	84
3. Hasil Pengamatan Kegiatan Guru Siklus I.....	86
4. Hasil Pengamatan Kegiatan Siswa Siklus I	88
5. Hasil Belajar Siklus I	90
6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II.....	91
7. Lembar Tes Siklus II.....	95
8. Hasil Pengamatan Kegiatan Guru Siklus II	97
9. Hasil Pengamatan Kegiatan Siswa Siklus II	99
10. Hasil Belajar Siklus II	101
11. Surat Izin Penelitian dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang	102
12. Surat Izin telah Melakukan Penelitian dari SDLB Negeri 51 Lengayang .	103

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hak setiap warga negara, sebagaimana tercantum pada pasal 5 Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional menyatakan, bahwa setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu, demikian pula pada pasal 5 ayat 2 Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 dijelaskan bahwa warga negara yang memiliki kelainan fisik, emosional, mental, intelektual, dan/atau sosial berhak memperoleh pendidikan khusus.

Salah satu anak-anak yang berhak memperoleh pendidikan khusus yaitu anak tunagrahita. Secara internal anak tunagrahita dalam kehidupannya memiliki hambatan dalam perkembangan kognitif (jauh di bawah rata-rata anak pada umunya) dan hambatan dalam perilaku adaptif. Akibat dari kondisi seperti itu, anak tunagrahita mengalami kesulitan belajar secara akademik (bahasa dan aritmatika/matematika) dan kesulitan dalam hubungan interpersonal, kesulitan dalam mengurus diri, kesulitan dalam menilai situasi, ketergantungan kepada orang lain, konflik, dan frustrasi, belum mendapat perhatian yang memadai. Sebagian dari masalah-masalah itu merupakan bidang garapan bimbingan konseling, yang secara faktual belum dilakukan secara sistematis, terencana dan berkesinambungan.

Pendidikan bagi anak tunagrahita pada dasarnya bertujuan untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak agar

dapat lebih optimal, sehingga mereka mampu untuk beradaptasi dengan lingkungan hidupnya. Untuk membantu agar anak dapat mengembangkan potensi dan mengurangi hambatan yang dialami oleh anak tunagrahita, maka dalam program pendidikan diperlukan upaya yang komprehensif dan sistematis dalam pembelajaran. Oleh karena itu diperlukan upaya guru untuk melakukan perubahan dalam pembelajaran pada anak tunagrahita dengan mengembangkan satu model pembelajaran melalui pendekatan pembelajaran dan penggunaan media serta menggunakan benda-benda kongkrit terutama terhadap pembelajaran yang bersifat abstrak seperti matematika, agar anak tunagrahita menjadi efektif dan anak dapat berkembang optimal.

Mengacu pada kurikulum SDLB C pelajaran matematika yang diperuntukkan bagi anak tunagrahita kelas III C, seharusnya anak tunagrahita kelas III C sudah memahami lambang bilangan dengan baik, bahkan mampu melakukan operasi hitung hingga mencapai angka 100. Namun kenyataan di lapangan anak tunagrahita kelas III masih sulit memahami bilangan sampai 1 - 20. Artinya kemampuan anak tunagrahita kelas III sama dengan kemampuan anak yang tidak tunagrahita duduk kelas I.

Hal tersebut di atas juga terjadi pada siswa di SLB Negeri 51 Lengayang. Berdasarkan pengalaman peneliti selama mengajar di SLB Negeri 51 Lengayang, anak tunagrahita kelas III C mengalami kesulitan dalam berhitung dan memahami lambang bilangan dari bilangan 0 - 100, apalagi melakukan penjumlahan dua digit. Artinya pemahaman anak tunagrahita kelas III C SLB Negeri 51 Lengayang terhadap pemahaman mengenal lambang

bilangan masih rendah. Rendahnya pemahaman anak terhadap mengenal lambang bilangan, disebabkan kondisi intelegasi anak yang mudah lupa dengan materi pelajaran yang diterimanya, mereka memerlukan waktu yang lama untuk berfikir karena itu diperlukan adanya pengulangan-pengulangan, mereka juga mudah jenuh. kurang mampu berkonsentrasi dengan baik, perhatian kurang terfokus pada materi yang disampaikan, daya ingat rendah, motivasi belajar kurang, anak kurang tertarik dengan pelajaran matematika terutama berhitung dan mengingat lambang bilangan.

Selain faktor tersebut di atas, yang mempengaruhi kemampuan pemahaman anak terhadap pemahaman lambang bilangan pada anak tunagrahita dalam proses belajar mengajar dikarenakan penggunaan media pembelajaran bagi guru yang belum terencanakan dan terancang secara sistematis, dalam menyampaikan materi pembelajaran guru hanya menggunakan jari tangan, atau dengan membuat garis-garis di papan tulis sehingga proses belajar mengajar kurang menarik perhatian siswa, dan apabila bilangan itu lebih dari 10, siswa akan mengalami hambatan menggunakan jari tangan karena jari anak terbatas hanya 10. Oleh sebab itu dalam pelaksanaan pembelajaran guru perlu mengupayakan metoda, strategi dan penggunaan media yang tepat dan bervariasi guna menarik perhatian siswa dan sekaligus mempermudah penyampaian materi pembelajaran sehingga dapat menghantarkan informasi yang dapat melekat pada ingatan anak.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka melalui penelitian ini penulis bermaksud untuk memberikan solusi guna meningkatkan kemampuan anak tunagrahita ringan agar mampu memahami lambang bilangan

dengan baik, yaitu dengan menggupayakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif, dengan cara mengembangkan satu model pembelajaran melalui pendekatan pembelajaran dan penggunaan media serta menggunakan benda-benda kongkrit, menciptakan suasana belajar yang lebih menarik perhatian, memunculkan motivasi, serta membuat materi pelajaran tidak mudah dilupakan, hal ini dimaksudkan agar kegiatan belajar mengajar menjadi lancar dan kemampuan siswa dapat dioptimalkan, serta dapat meningkatkan daya ingat siswa.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, salah satu media/alat peraga yaitu media pohon bilangan yang merupakan media visual dapat dilakukan melalui sebuah permainan angka. Ruseffendi (2000:312) permainan angka adalah permainan yang digunakan untuk pemahaman bilangan, urutannya dan lambangnya. Adapun kelebihan dari penggunaan media pohon bilangan menurut peneliti yaitu karena pohon bilangan merupakan media dari benda konkret, sehingga mudah dipegang, mudah digunakan serta disesuaikan dengan bilangan yang akan dipelajari, mempermudah pemahaman angka, selain itu juga menarik perhatian anak karena berwarna-warni.

Bertitik tolak dari uraian tersebut di atas maka peneliti memandang perlu untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media pohon angka untuk meningkatkan kemampuan pemahaman mengenal lambang bilangan pada anak tunagrahita ringan yang penulis tuangkan dalam bentuk penulisan skripsi dengan judul : “Upaya Meningkatkan Pemahaman Lambang Bilangan melalui Permainan Pohon Angka bagi Siswa Tunagrahita Ringan di Kelas III C SDLB Negeri 51 Lengayang”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, maka beberapa permasalahan yang teridentifikasi tentang pemahaman lambang bilangan pada siswa Tunagrahita Ringan di Kelas III C SDLB Negeri 51 Lengayang antara lain :

1. Kemampuan anak tunagrahita terhadap materi pelajaran matematika masih berada di bawah rata-rata.
2. Anak lamban dalam belajar, termasuk dalam belajar matematika, khususnya pada memahami lambang bilangan.
3. Anak sulit memahami sesuatu yang bersifat abstrak
4. Anak tunagrahita kelas III masih mengalami kesulitan memahami materi penjumlahan bilangan,
5. Perlu adanya media yang tepat dan menarik agar anak merasa senang dan termotivasi untuk belajar.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka untuk lebih memfokuskan permasalahan dalam penelitian ini, maka penulis membatasi permasalahannya, pada kemampuan anak tunagrahita ringan dalam pemahaman lambang bilangan asli 1 sampai 10 melalui permainan pohon angka.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah seperti telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: Bagaimanakah upaya guru meningkatkan pemahaman lambang

bilangan melalui permainan pohon angka bagi siswa tunagrahita ringan di Kelas III C SDLB Negeri 51 Lengayang?

E. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas maka, pertanyaan yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut mengenal :

1. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran lambang bilangan melalui permainan pohon angka bagi siswa tunagrahita ringan kelas IIIC di SLB Negeri 51 Lengayang ?
2. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar lambang bilangan melalui permainan pohon angka bagi siswa tunagrahita ringan kelas IIIC di SLB Negeri 51 Lengayang ?

F. Tujuan Penelitian

Bertitik tolak dari pertanyaan penelitian yang telah diajukan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan/mengetahui :

1. Pelaksanaan pembelajaran lambang bilangan melalui permainan pohon angka bagi siswa tunagrahita ringan kelas IIIC di SLB Negeri 51 Lengayang.
2. Peningkatan hasil belajar lambang bilangan melalui permainan pohon angka bagi siswa tunagrahita ringan kelas IIIC di SLB Negeri 51 Lengayang.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

2. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memperdalam pengembangan pengembangan ilmu yang berkaitan dengan perkembangan

kognitif anak Tunagrahita melalui permainan pohon angka untuk mengenal bilangan.

3. Manfaat Praktis

- a. Sebagai sumbangan pemikiran terhadap dunia pendidikan dalam rangka peningkatan prestasi belajar matematika pada anak tunagrahita, sehingga anak dapat menyelesaikan program pendidikan dengan lancar.
- b. Sebagai bahan masukan bagi guru dalam pembelajaran matematika, bahwa pentingnya alat peraga dalam pembelajaran sehingga prestasi belajar matematika pada anak dapat ditingkatkan.
- c. Sebagai bahan pertimbangan dan acuan bagi peneliti berikutnya untuk meningkatkan pengetahuan anak dalam pembelajaran matematika.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari paparan data, hasil penelitian, dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran pemahaman lambang bilangan melalui permainan pohon angka bagi siswa tunagrahita ringan kelas III, C di SDLB Negeri 51 Lengayang, dibagi menjadi tiga tahap yaitu, (1) kegiatan awal, (2) kegiatan inti, dan (3) kegiatan akhir. Ketiga tahap kegiatan ini tidak berdiri sendiri, melainkan terkait antara kegiatan satu dengan kegiatan lainnya. Kegiatan pada siklus I diperoleh skor 61.66%, sedangkan pada siklus II diperoleh skor sebesar 75%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan permainan pohon angka siswa terlibat aktif mengikuti pelaksanaan pembelajaran pemahaman lambang bilangan.
2. Peningkatan hasil belajar lambang bilangan melalui permainan pohon angka bagi siswa tunagrahita ringan kelas III, C di SDLB Negeri 51 Lengayang berdasarkan hasil penelitian pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 66,66%. Sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 77,77%. Hal ini membuktikan bahwa dengan menggunakan media gambar pohon angka terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa siswa Tunagrahita Ringan Kelas III, C SDLB Negeri 51 Lengayang.

B. Saran

Berdasarkan simpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini diajukan beberapa saran untuk dipertimbangkan:

1. Agar para pendidik terutama guru SDLB hendaknya dapat meningkatkan semangat dan kreatifitas siswa dalam belajar, yaitu menggunakan media dalam belajar yang bervariasi salah satunya yaitu media gambar yang dilaksanakan pada siklus I dan siklus II.
2. Kepada kepala sekolah dasar luar biasa kiranya dapat memberikan perhatian kepada guru terutama dalam penyediaan media dan alat pembelajaran dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Choirul Anam. 1995. *Pendidikan Anak Tunagrahita*. Jakarta: Depdikbud.
- Delphie, Bandi. 2006. *Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Bandung: Refika Aditama.
- Depdiknas. 2004. *Kurikulum Pendidikan Luar Biasa, Garis-garis Besar Program Pengajaran (GBPP, Paket Keterampilan Kerajinan Menyulam*. Jakarta: Depdiknas.
- Hamalik, Oemar. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Moh. Amin. 1995. *Ortopedagogik Anak Tunagrahita*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdikbud.
- Mulyono Abdurrahman dan Sudjadi S. 1994. *Pendidikan Luar Biasa Umum*. Jakarta: Depdikbud, Dirjen pendidikan Tinggi, Proyek Pendidikan Akademik.
- Mulyono, Abdurrahman. 1999. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Mumpuniarti. 2007. *Pendekatan Pembelajaran bagi Anak Hambatan Mental*. Yogyakarta: Kanwa Publisher.
- Sadiman, dkk. 2007. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan* (edisi pertama, cetakan ke-10). Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sunaryo Kartadinata. 1996. *Psikologi Luar Biasa*. Jakarta: Depdikbud.
- Sutjihati Soemantri. 2007. *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: PT. Rafika Aditama.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Wardani, I.G.A.K. 2007. *Pengantar Pendidikan Luar Biasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.