

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA MELALUI
PERMAINAN TEBAK ANGKA BAGI ANAK TUNAGRAHITA RINGAN**

(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas D I C SDLB N Manggis Ganting Bukittinggi)

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Luar Biasa
Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1)*



Oleh :

PARTINI
58465/2010

JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2012

PENGESAHAN SKRIPSI

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

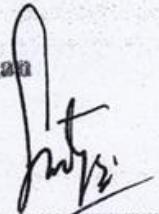
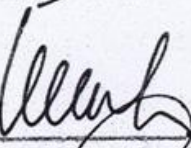
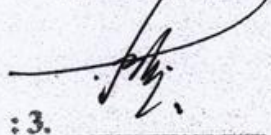
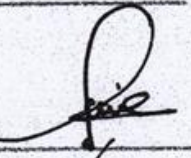
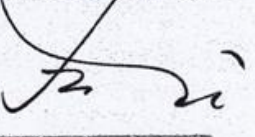
**Judul: Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan
Tebak Angka Bagi Anak Tunagrahita Ringan
(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas D I C Di SDLB N Manggis
Ganting Bukittinggi)**

Nama : Partini

NIM : 58465

Jurusan/Fakultas : Pendidikan Luar Biasa/ Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2012

Tim Penguji		
Nama		Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Fatmawati, M.Pd	: 1. 
2. Sekretaris	: Drs. Tarmaasyah, Sp.Th, M.Pd	: 2. 
3. Anggota	: Drs. Markis Yunus, M.Pd	: 3. 
4. Anggota	: Drs. Ardisal, M.Pd	: 4. 
5. Anggota	: Drs. Yosfan Aswandi	: 5. 

ABSTRAK

Partini (2012): **Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Tebak Angka Bagi Anak Tunagrahita Ringan Di SDLB N Manggis Ganting Bukittinggi(*Penelitian Tindakan Kelas di Kelas D I C*)**

Penelitian ini diawali dengan adanya masalah yakni belum mampunya anak tunagrahita kelas D I C SDLB menguasai pembelajaran matematika khususnya mengenai mengenal angka. Oleh sebab itu pada penelitian ini peneliti menggunakan permainan tebak angka untuk meningkatkan kemampuan anak tunagrahita dalam mengenal angka 1-10.

Jenis penelitian ini adalah tindakan kelas yang dilakukan dalam bentuk kolaborasi dengan teman sejawat atau guru kelas. Subjek penelitian yaitu kelas D I C SDLB, tiga orang anak tunagrahita (Fd, Sv, Pt). Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan dua siklus. Siklus I dilakukan sebanyak empat kali pertemuan dan siklus II dilakukan sebanyak empat kali pertemuan. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 melalui permainan tebak angka dapat meningkatkan kemampuan anak yang mana di dapat hasil akhir dalam hal menyebutkan, menunjukkan, dan menuliskan angka 1-10 sudah mencapai keberhasilan 100%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui permainan tebak angka dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10, maka disarankan kepada guru agar menerapkan permainan tebak angka sebagai salah satu media yang dapat digunakan untuk mengenal angka.

ABSTRAK

Partini (2012): **Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Tebak Angka Bagi Anak Tunagrahita Ringan Di SDLB N Manggis Ganting Bukittinggi(*Penelitian Tindakan Kelas di Kelas D I C*)**

This research begins with the inability of a problem that is not mentally impaired children of class D 1 C SDLB to master the learning of mathematics. Therefore, in this study researcher used a guessing game figures to enhance the ability of mentally impaired children in knowing numbers 1-10.

This type of research is a class act who performed in collaboration with colleagues or classroom teacher. research subjects were Class D I C SDLB , three children Tunagrahita (Fd, Sv, Pt). The research was carried out using two cycles. The first cycle performed four times a second cycle of meetings and performed a total of four meetings. Data collected through observation, testing, and documentation.

The results showed that the learning process increases the ability to know the numbers 1-10 through the game guess numbers can increase the ability of children which can result in the end in terms of states, shows and write numbers 1-10 have achieved 100% success. It can be concluded that through a number guessing game can improve children's ability to recognize numbers 1-10, it is advisable for teachers to apply the guessing game as one of the media figures that can be used to identify the numbers

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Adapun judul dari skripsi ini adalah “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Tebak Angka Bagi Anak Tunagrahita Ringan “(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas D I C SDLB N Manggis Ganting Bukittinggi).

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat melengkapi tugas akhir untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Skripsi ini dipaparkan dalam beberapa Bab, yaitu Bab I berupa pendahuluan yang berisi latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. Bab II terdapat kajian teori mengenai mengenal angka, hakekat anak tunagrahita ringan, permainan tebak angka, dan kerangka konseptual. Bab III berisi mengenai metodologi penelitian yaitu setting penelitian, definisi operasional variable, subjek penelitian, alur kerja, teknik pengumpulan data, criteria penilaian, teknik analisis data dan teknik keabsahan data. Bab IV berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan, yaitu tentang deskripsi setting penelitian, deskripsi pelaksanaan penelitian, deskripsi hasil penelitian, dan pembahasan, dan Bab V berisi tentang penutup yaitu tentang kesimpulan dan saran.

Dalam penulisan skripsi ini penulis banyak mendapat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih setulusnya kepada semua pihak yang telah membantu penulis.

Peneliti telah berupaya membuat skripsi ini dengan sempurna, namun penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang terdapat dalam skripsi ini. Untuk itu penulis mengharapkan kritikan dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan juga pihak yang memerlukan.

Bukittinggi , Juni 2012

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillahhirabbil'amin, segala puji bagi Allah SWT yang senantiasa melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dadapat menyelesaikan sebuah karya kecil ini. Shalawat beriring salam penulis sampaikan kepada Rasulullah junjungan kita Nabi Muhammad SAW sebagai contoh tauladan dan acuan dalam berbuat dan bertindak di kehidupan ini.

Karya tulis ini dapat terwujud dan tersusun berkat bantuan , dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada yang terhormat :

1. Bapak Drs.Tarmansyah,Sp.Th, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang (PLB FIP UNP) dan pembimbing II yang telah memberikan dorongan, motivasi dan bantuan kepada penulis dalam rangka menyelesaika skripsi ini.
2. Ibu Dra. Fatmawati, M.Pd Selaku pembimbing I yang telah memberikan pengorbanan waktu, tenaga, gagasan, petunjuk serta kemurahan hati dalam membimbing penulis sampai selesainya skripsi ini.
3. Bapak dan Ibu Dosen beserta staf karyawan Jurusan PLB yang telah memberikan pelayanan dalam menyediakan fasilitas yang dibutuhkan selama kegiatan perkuliahan , penelitian dan penyusunan skripsi ini.

4. Ibu Bedral Hikmah Jaya, S.Pd sebagai Kepala SDLB N Manggis Ganting Bukittinggi, atas motivasi dan bimbingan kepada penulis dan kepada rekan-rekan di SDLB N Manggis Ganting Bukittinggi beserta staf terima kasih atas motivasi dan kerjasamanya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Kepada rekan-rekan mahasiswa PPKHB Payakumbuh 2010 terimakasih atas dorongannya , pengalaman yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan ini.
6. Akhirnya kepada suamiku tercinta (Riduan) pendamping dikala suka maupun duka, pemberi semangat, dorongan dan nasehat yang tak pernah bosan, dan untuk anak-anaku tersayang (Rudi, Robi dan Tri) terima kasih yang sebesar-besarnya diiringi doa agar kita selalu dalam lindungan Allah SWT, amin.

Semoga Tuhan membalas kebaikan yang telah diberikan kepada

penulis. Amin Ya Rabbal aalamin.

Padang, Juni 2012

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GRAFIK.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Pertanyaan Penelitian.....	6
F. Tujuan Penelitian.....	7
G. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN TEORI.....	9
A. Menenal Angka.....	9
1. Pengertian Angka.....	9
2. Jenis-jenis angka.....	10
B. Hakekat Anak Tunagrahita Ringan	13
1. Pengertian Anak Tunagrahita	13
2. Klasifikasi Anak tunagrahita.....	13
3. Anak Tunagrahita Ringan.....	14

4. Karakteristik Tunagrahita.....	15
C. Permainan Tebak Angka	18
1. Pengertian Tebak Angka.....	18
2. Langkah-langkah Pelaksanaan Tebak Angka.....	21
3. Manfaat Tebak Angka.....	22
4. Penilaian.....	25
D. Kerangka Konseptual.....	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	28
A. Setting Penelitian.....	28
B. Alur Kerja.....	30
C. Subjek Penelitian.....	34
D. Definisi Operasional Variabel.....	34
E. Teknik Pengumpulan Data.....	35
F. Tehnik Keabsahan Data.....	36
G. Teknik Analisis Data.....	37.
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	38
A. Deskripsi Setting Penelitian	38
B. Deskprisi Data.....	39
C. Deskripsi Hasil Penelitian	55
D. Pembahasan	63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	67
A. Kesimpulan.....	67
B. Saran.....	68

DAFTAR PUSTAKA.....	69
Lampiran.....	71

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Format Catatan Lapangan bagi Guru siklus I.....	46
Tabel 4.2 Format Catatan Lapangan bagi Siswa siklus I.....	47
Tabel 4.3 Format Catatan Lapangan bagi Guru siklus II.....	51
Tabel 4.4 Format Catatan Lapangan bagi Siswa siklus II....	53
Tabel 4.5 Hasil Tes Yang diperoleh Siswa Siklus I.....	55
Tabel 4.6 Hasil Tes Yang diperoleh Siswa Siklus II.....	59

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Menyebutkan Angka 1-10.....	58
Grafik 4.2 Menunjukkan Angka 1-10.....	58
Grafik 4.3 Menuliskan angka 1-10.....	59
Grafik 4.4 Menyebutkan angka 1-10.....	62
Grafik 4.5 Menunjukkan angka 1-10.....	63
Grafik 4.6 Menuliskan angka 1-10.....	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-kisi Penelitian.....	71
Lampiran 2 Format Catatan Lapangan bagi Guru.....	72
Lampiran 3 Pedoman Observasi.....	76
Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Penelitian.....	77
Lampiran 5 Catatan Lapangan Siklus I.....	84
Lampiran 6 Catatan Lapangan Siklus II.....	87
Lampiran 7 Jadwal Penelitian.....	89
Lampiran 8. Dokumentasi.....	90

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak tunagrahita merupakan bagian dari anak berkebutuhan khusus. Anak tunagrahita memiliki inteligensi dibawah rata-rata yang menyebabkan ia mengalami kesulitan dalam semua aspek fungsi intelektual, belajar, memori, perhatian, dan bahasa. Anak tunagrahita adalah mereka yang kecerdasannya jelas berada di bawah rata rata yaitu IQ nya di bawah 70. Disamping itu mereka mengalami keterbelakangan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan. mereka kurang cakap dalam memikirkan hal-hal yang abstrak, yang sulit-sulit dan yang berbelit-belit. Mereka kurang atau tidak berhasil bukan untuk sehari dua hari atau sebulan dua bulan, tetapi untuk selama-lamanya, bukan hanya dalam satu dua hal tetapi hampir segala-galanya, lebih-lebih dalam pelajaran seperti mengarang, menyimpulkan isi bacaan, menggunakan symbol-symbol, berhitung dan dalam semua pelajaran yang bersifat teoritis. Perhatian dan ingatan anak tunagrahita lemah, tidak dapat memperhatikan sesuatu hal dengan serius dan lama, sebentar saja perhatian anak tunagrahita akan berpindah pada persoalan lain, apalagi dalam hal memperhatikan pelajaran, anak tunagrahita cepat merasa bosan.

Kemampuan intelektual anak tunagrahita yang berada di bawah rata-rata ini mengakibatkan mereka mengalami kesulitan dalam 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. Tetapi Mereka yang masih mempunyai kemungkinan

untuk memperoleh pendidikan dalam bidang, membaca, menulis dan berhitung suatu tingkat tertentu serta dapat mempelajari ketrampilan atau permainan. Kelemahan yang dimiliki oleh anak tunagahita ini sulit untuk menerima materi pelajaran. Kegiatan belajar mengajar yang berlangsung di sekolah meliputi semua aktivitas yang memberikan materi pelajaran kepada siswa agar siswa mempunyai kecakapan dan pengetahuan memadai yang dapat manfaat bagi perkembangan peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang cukup sulit untuk dipahami oleh anak tunagrahita yaitu matematika. Sebagaimana kita ketahui matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang harus dikuasai oleh semua orang, karena didalam matematika diajarkan cara mengenal bilangan dan angka, berhitung, mengenal mata uang, dan cara pengaplikasiannya. Pelajaran Matematika sangat penting dipelajari bagi anak tunagrahita meskipun terbatas pada bilangan tertentu, yang berbeda pada anak tunagrahita proses pembelajarannya diberikan pelayanan khusus yang disesuaikan dengan kondisi anak.

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan di SDLB N Manggis Ganting. Anak tunagrahita ringan kelas D I C yang berjumlah tiga orang memiliki hambatan pada mata pelajaran matematika. Terutama dalam pengenalan angka satu sampai sepuluh. Sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Kurikulum Matematika, pengenalan angka merupakan tahap awal atau dasar pelajaran matematika. Namun pada kenyataan dilapangan, anak belum menguasai tahap awal dalam pelajaran matematika ini yaitu anak belum mengenal bentuk dan penulisan dari angka satu sampai sepuluh. Hal ini peneliti simpulkan setelah

peneliti melakukan asesmen kepada ketiga anak tersebut. Pada kegiatan asesmen peneliti meminta masing-masing anak untuk membilang angka satu sampai sepuluh, Semua anak belum dapat membilang dengan baik angka satu sampai sepuluh, sering terbolak-balik . Peneliti menuliskan satu angka saja, dan meminta anak untuk menyebutkan angka apa itu. Anak salah menyebutkan angka, dan peneliti melanjutkan dengan menulis angka yang lain, ketika menunjuk angka Fd juga mengalami kesulitan sering menunjuk angka yang salah yaitu ketika diminta menunjuk angka 4 Fd menunjuk angka 5, dan juga menuliskan angka Fd juga masih belum bisa . Untuk Sv juga mengalami kesulitan dalam menyebutkan angka satu sepuluh, angka 2 disebut angka 3 dan juga disaat menunjuk angka anak banyak melakukan kesalahan yaitu angka 3 ditunjuk sebagai angka 5. Untuk Pt, juga sama dengan kedua temannya mengalami kesulitan dalam menyebutkan angka satu sampai sepuluh. Kemudian Peneliti menuliskan angka satu sampai sepuluh, dan meminta masing-masing anak untuk menyebutkan angka yang peneliti tulis, anak menyebutkan angka tersebut dengan banyak kesalahan. Peneliti lalu meminta masing-masing anak untuk menuliskan angka yang peneliti bacakan, tetapi anak menuliskan angka yang salah. Peneliti juga meminta anak untuk menunjuk angka yang peneliti sebutkan, dan anak selalu menunjuk angka yang salah. Berdasarkan hasil asesmen yang telah peneliti lakukan dengan tiga orang anak, maka peneliti mendapatkan hasil untuk anak Fd menyebutkan angka masih belum bisa, anak sering terbolak-balik dalam menyebutkan angka satu sampai sepuluh, hampir semua angka anak mengucapkannya terbalik, Setelah beberapa kali melakukan asesmen, peneliti menyimpulkan anak kurang mengenal bentuk

dari angka satu sampai sepuluh. Selama observasi di lapangan kondisi anak dalam proses pembelajaran menunjukkan anak mengalami kesulitan memahami materi pelajaran yang diterimanya, memerlukan waktu yang lama karena adanya pengulangan-pengulangan dan mudah jenuh. Selama ini guru mengajarkan matematika dengan menggunakan metode penugasan, tanya jawab, demonstrasi namun hasilnya masih kurang ini dilihat dari menunjukkan rata-rata nilai kurang dari 40, sedangkan KKM yang diminta diatas dari nilai 50. Pemberian tugas untuk pekerjaan rumah materi pengenalan bentuk angka satu sampai sepuluh juga menunjukkan hasil rata-rata kurang dari 40, Fd menunjukkan KKM 40, Pt KKMnya 30 dan Sv KKM nya 40. Berarti penguasaan bentuk angka satu sampai sepuluh pada siswa tunagrahita kelas 1 masih dibawah nilai KKM.

Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk memberikan pembelajaran yang dapat membantu anak mengenal angka satu sampai sepuluh. Salah satunya memberikan pembelajaran yang disertai dengan melakukan Permainan Tebak Angka. 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 siswa 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 menjadi konkret, dapat dimengerti dan menyenangkan, membantu ingatan anak terhadap

pelajaran yang diberikan, permainan merupakan suatu selingan pemberian atau alat peraga yang secara rutin berlangsung di kelas dari hari ke hari.

Banyak permainan yang dapat dilakukan untuk menarik perhatian anak dalam belajar. Berdasarkan diskusi dengan guru salah satu permainan yang cocok untuk diberikan kepada anak dalam belajar matematika terutama pengenalan bentuk atau angka yaitu permainan tebak angka. Permainan dimulai anak dapat menebak angka apa yang disebutkan oleh guru. Sebelum permainan guru terlebih dahulu menjelaskan ciri-ciri atau bentuk dari angka yang akan ditebak anak, misalnya guru menyebutkan angka apa yang menyerupai bebek didalam air. Anak lalu diminta untuk menebak angka tersebut dengan menunjuk tangan. Permainan tebak angka ini membuat guru lebih kreatif untuk mencari bentuk khas dari sebuah angka, sehingga anak dapat membayangkan angka apa yang akan disebutkan oleh guru. Setelah menebak angka anak diminta untuk langsung mencari kartu angka yang telah disediakan oleh guru dan juga anak diminta untuk menuliskan angka tersebut. Melalui permainan tebak angka ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka satu sampai sepuluh.

Berdasarkan latar belakang dan berbagai pemikiran di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dengan masalah Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Tebak Angka Bagi Anak Tunagrahita Ringan di SDLB N Manggis Ganting Bukittinggi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, didapat identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Anak tunagrahita ringan memiliki kesulitan dalam mengenal angka dari satu sampai sepuluh baik itu menyebutkan, menunjukkan, dan menuliskan.
2. Metode pembelajaran yang diberikan guru belum optimal.
3. Permainan tebak angka belum pernah diberikan kepada anak tunagrahita dalam mengenal angka

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka batasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

“ Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1 – 10 (Menyebutkan, Menunjuk, dan Menuliskan) Melalui Permainan Tebak Angka Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas D I C di SDLB N Manggis Ganting Bukittinggi“

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah maka rumusan masalahnya yaitu: Bagaimanakah proses pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 (Menyebutkan, Menunjuk, dan Menuliskan) pada anak tunagrahita ringan kelas D I C melalui permainan tebak angka .

E. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian yang peneliti ajukan adalah:

1. Bagaimanakah proses pelaksanaan permainan tebak angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 (Menyebutkan,

Menunjuk, dan Menuliskan) pada anak tunagrahita ringan kelas D I C di SDLB N Manggis Ganting Bukittinggi?

2. Apakah permainan tebak angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 (Menyebutkan, Menunjuk, dan Menuliskan) pada anak tunagrahita ringan kelas D I C di SDLB N Manggis Ganting Bukittinggi?

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini, yaitu :

1. Untuk mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan tebak angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 (Menyebutkan, Menunjuk, dan Menuliskan) pada anak tunagrahita ringan kelas D I C di SDLB N Manggis Ganting Bukittinggi
2. Untuk membuktikan apakah permainan tebak angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 (Menyebutkan, Menunjuk, dan Menuliskan) pada anak tunagrahita ringan kelas D I C di SDLB N Manggis Ganting Bukittinggi

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat untuk :

1. Bagi peneliti, menambahkan pengetahuan dan wawasan mengenai anak tunagrahita ringan dan penggunaan permainan tebak angka
2. Bagi guru, memberi masukan kepada guru mengenai penggunaan permainan tebak angka .

3. Bagi sekolah, sebagai kajian bagi sekolah untuk meningkatkan kemampuan guru dalam memberikan materi pembelajaran.
4. Bagi Anak, membantu anak dalam mengenal angka satu sampai sepuluh, dan meningkatkan kemauan anak dalam belajar, dan memberikan penanaman bahwa belajar tidak selalu tegang tapi dapat dilakukan dengan bermain.