

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN
MELALUI PERMAINAN Mencari Jejak
ANAK TUNAGRAHITA RINGAN KELAS III**

JURNAL

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Rahmat Amin
NIM 08103244020

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN LUAR BIASA
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
OKTOBER 2014**

PERSETUJUAN

Artikel jurnal yang berjudul “PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN MELALUI PERMAINAN Mencari Jejak Anak Tunagrahita Ringan Kelas III” yang disusun oleh Rahmat Amin, NIM. 08103244020 ini telah disetujui pembimbing untuk dipublikasikan.

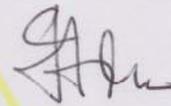
Yogyakarta, Oktober 2014

Pembimbing I

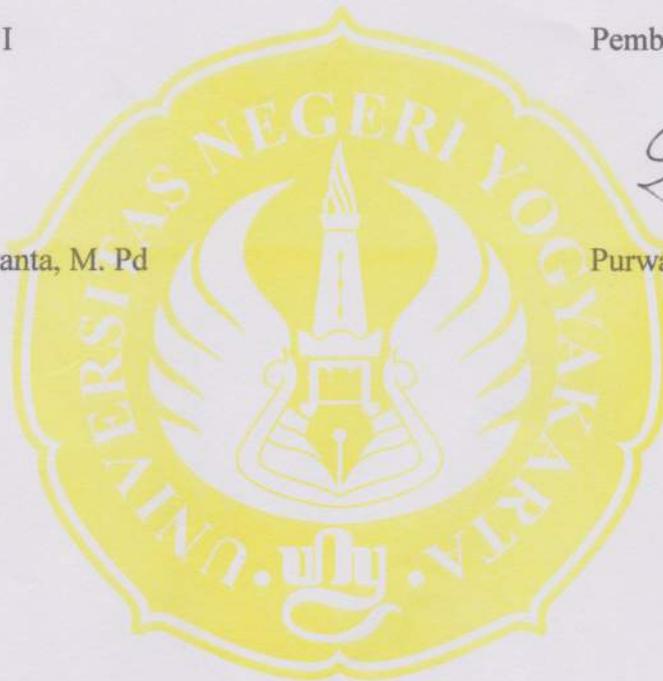


Dr. Edi Purwanta, M. Pd

Pembimbing II



Purwandari, M. Si



**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN MELALUI PERMAINAN
MENCARI JEJAK ANAK TUNAGRAHITA RINGAN KELAS III**

***IMPROVED READING COMPREHENSION ABILITIES THROUGH
SPOORING GAMES CHILD WITH INTELLECTUAL DISABILITY IN
CLASS III***

Oleh:

Rahmat Amin

08103244020

Pendidikan Luar Biasa

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman melalui permainan mencari jejak anak tunagrahita ringan. Jenis Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif. Subjek penelitian ini adalah anak tunagrahita ringan kelas III di SLB N 1 Bantul yang berjumlah 4 orang. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi dan tes. Instrumen penelitian menggunakan pedoman observasi dan tes. Analisis data yang digunakan diskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan mencari jejak dalam pembelajaran membaca pemahaman dapat meningkatkan kemampuan membaca anak tunagrahita kelas III di SLB N 1 Bantul. Hal ini dapat dilihat dari nilai *post test* yang telah mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditentukan yaitu mencapai skor 65.

Deskripsi peningkatan kemampuan memahami bacaan subyek adalah pada aspek kata tempat, kalimat perintah dan kalimat tanya dengan 5W dan 1K. Peningkatan kemampuan membaca pemahaman melalui permainan mencari jejak berjalan dalam 2 siklus dengan penambahan beberapa metode seperti pemberian *reward*, metode gambar, dan bimbingan individual sehingga dapat mencapai kriteria keberhasilan yang ditentukan yaitu mencapai skor 65

Kata kunci : *permainan mencari jejak, kemampuan membaca pemahaman, anak tunagrahita*

ABSTRACT

This study aims to improved reading comprehension abilities through spooring games of child with intellectual disability in class III. Research type used is action research undertaken collaboratively. The subjects is child with intellectual disability in class III in the SLB N 1 Bantul, amount to 4 people. Data collection methods used in this study is the method of observation and tests. The research instrument using the observation and tests. Data analysis used descriptive quantitative.

The results showed spooring games in learning reading comprehension can improved reading abilities for children with intellectual disability class III at SLB N 1 Bantul. It can be seen from the post-test that has reached the predetermined criteria of success of achieving a score of 65.

Description improved reading comprehension abilities subject on aspects of adverbs, imperative sentence, question sentence with 5W and 1K. Improved reading comprehension abilities through spooring games run in 2 cycles with the addition of several methods such as the reward system, the method of images, and individual guidance in order to achieve the defined success criteria that achieve a score of 65.

Keywords: spoor games, reading comprehension abilities, children child with intellectual disability

PENDAHULUAN

Tunagrahita merupakan anak yang memiliki kemampuan intelektual di bawah rata-rata sehingga mengalami keterlambatan dalam perkembangan akademiknya, oleh karena itu anak tunagrahita mengalami keterlambatan dalam aspek perkembangan bahasa. Menurut Amin (1995 : 11) anak tunagrahita adalah mereka yang kecerdasannya jelas dibawah rata-rata. Mereka mengalami

keterbelakangan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan, kurang cakup dalam memikirkan hal-hal yang abstrak, sulit, dan berbelit-belit. Anak tunagrahita dengan kategori ringan masih memiliki potensi untuk mengembangkan kemampuan bahasa melalui latihan dan cara belajar yang memudahkan anak untuk memahami tentang berbahasa.

Pelajaran bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam

perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik. Pelajaran bahasa Indonesia merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi, karena semua pelajaran menggunakan bahasa Indonesia dalam penyampaian.

Pembelajaran bahasa Indonesia untuk anak tunagrahita diharapkan membantu peserta didik untuk mengenal dirinya, lingkungan sekitar, dan juga membantu proses belajar pada mata pelajaran yang lainnya. Ada empat keterampilan berbahasa yang disajikan dalam pengajaran bahasa Indonesia di sekolah-sekolah yang meliputi menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis.

Keterampilan membaca sangat perlu dikuasai dalam penyelesaian studi bagi setiap siswa, keterampilan membaca sangat diperlukan dalam mempelajari setiap mata pelajaran. Setiap mata pelajaran disajikan dalam buku teks yang harus dicerna oleh siswa, oleh sebab itu di kelas rendah peserta didik sudah harus diperkenalkan

dengan pelajaran membaca. Membaca memerlukan proses pemahaman mengenai maksud dari apa yang telah ia baca, sehingga dapat mengetahui arah dan tujuan dari bacaan tersebut. Kemampuan membaca untuk memahami suatu bacaan dalam dunia pendidikan sering disebut dengan membaca pemahaman

Kemampuan membaca pemahaman merupakan sarana bagi siswa untuk memperoleh informasi. Pemerolehan informasi sangat penting bagi siswa untuk dapat mengikuti kegiatan yang bersifat akademik. Hal ini dapat dilihat dalam hal memahami bacaan dan kalimat sederhana yang kompleks. Membaca pemahaman dapat meningkatkan kemampuan memahami pesan yang terdapat dalam bacaan, dengan memahami pesan yang ada dalam bacaan anak akan mudah untuk memahami mendapatkan informasi-informasi yang ada di dalam buku atau bacaan.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dengan guru dan tes yang dilakukan kepada anak selama

peneliti melakukan KKN dan PPL di SLB N 1 BANTUL, ditemukan permasalahan yang berhubungan dengan kemampuan membaca pemahaman. Anak kelas III SDLB sudah dapat membaca dengan baik, namun belum dapat memahami isi dari bacaan sederhana, hal ini dapat dilihat ketika murid diberi pertanyaan yang berhubungan dengan bacaan anak masih kebingungan. Selain itu saat anak diberi soal dengan bacaan anak hanya asal menjawab saja. Dalam proses pembelajaran guru hanya mengacu pada buku paket yang seharusnya digunakan untuk anak tingkat sekolah dasar. Keinginan anak untuk membaca masih sangat rendah karena anak merasa tidak tertarik untuk membaca. Dalam wawancara dengan guru, guru merasa anak kurang berkembang dengan cara pembelajaran yang hanya monoton. Anak memerlukan cara belajar yang sesuaisehingga membuat anak tertarik untuk membaca, sehingga peneliti menyarankan penggunaan metode permainan mencari jejak sebagai sarana untuk meningkatkan

kemampuan membaca pemahaman pada siswa.

NAEYC (*National Association for the Education of Young Children*) dan ACEI (*Association for Childhood Education International*) dalam Tadkiroatun Musfiroh (2005 : 13) menegaskan bahwa bermain memungkinkan anak mengeksplorasi dunianya, mengembangkan pemahaman sosial dan kultural, membantu anak-anak mengekspresikan apa yang mereka rasakan dan mereka pikirkan, memberi kesempatan bagi anak untuk menemukan dan menyelesaikan masalah, serta mengembangkan bahasa dan keterampilan serta konsep beraksara (Isenberg & Jalongo, 1993). Dengan bermain, anak dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik potensi fisik, mental, intelektual, dan spiritual. Kegiatan bermain dalam bidang akademik harus dibuat dan disesuaikan dengan arah tujuannya, sehingga kegiatan bermain dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada anak. Salah satu bentuk kegiatan bermain

yang dapat dibuat untuk meningkatkan kemampuan membaca adalah kegiatan bermain dalam bentuk permainan mencari jejak

Permainan mencari jejak merupakan sebuah permainan menjelajah alam dengan menggunakan petunjuk yang berupa tanda panah untuk sampai ke tempat tujuan, sebagai cara untuk mengenal lingkungan sekitar dalam kegiatan kepramukaan. Penelitian ini akan sedikit memodifikasi permainan mencari jejak dengan memasukan unsur membaca. Caranya dengan mengubah petunjuk-petunjuk yang biasanya menggunakan tanda panah diganti dengan menggunakan kata-kata atau kalimat yang dapat menunjukkan arah tujuan dalam permainan mencari jejak tersebut. Permainan ini mengharuskan anak untuk dapat memahami bacaan guna menyelesaikan tugas dari permainan.

Permainan ini bertujuan untuk menemukan suatu harta karun dengan cara mengikuti petunjuk-petunjuk yang ada, petunjuk berupa tulisan yang menunjukkan lokasi,

sebagai bentuk penunjang pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman permainan mencari jejak dibuat menjadi bacaan sederhana yang berisikan tentang kondisi dan situasi saat permainan itu berlangsung. Hal itu akan memudahkan siswa dalam memahami isi dari bacaan, karena mengalami kejadiannya secara langsung. Hadfield (1996: 5) dalam Nur Fatimah (2007:12) menegaskan bahwa permainan sebagai bagian integral dalam pembelajaran bahasa yang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mempraktikkan bahasa secara intensif. Permainan juga menawarkan konteks yang memungkinkan dipakainya bahasa secara bermakna, dan sebagai sarana untuk mencapai tujuan, serta menjadi alat diagnostik bagi guru untuk melihat adanya kesulitan yang dialami siswa. Atas dasar itulah peneliti memilih permainan sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman untuk anak tunagrahita.

Permainan mencari jejak dipilih karena permainan mencari jejak didalam prosesnya dapat

digunakan untuk dapat meningkatkan kemampuan membaca. Permainan ini membuat anak melakukan kegiatan membaca yang secara tidak sengaja dapat meningkatkan pemahaman anak akan kalimat ataupun bacaan sederhana. Subjek dalam penelitian ini adalah anak tunagrahita ringan yang belum dapat memahami isi dari sebuah bacaan sederhana, sehingga didalam penelitian ini lebih difokuskan pembelajaran membaca kalimat dan bacaan sederhana melalui permainan mencari jejak untuk anak tunagrahita ringan

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas. Satria, Nina, Hamzah (2011 : 41) mengartikan penelitian tindakan kelas sebagai suatu penelitian yang dilakukan oleh guru terhadap kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja sebagai guru, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, dan hasil belajar siswa meningkat.

Wina Sanjaya (2009 : 25) mengungkapkan penelitian tindakan kelas sebagai berikut:

1. Penelitian adalah suatu proses pemecahan masalah yang dilakukan secara sistematis, empiris, dan terkontrol.
2. Tindakan dapat diartikan sebagai perlakuan tertentu yang dilakukan oleh peneliti (guru).
3. Kelas menunjukkan pada tempat proses pembelajaran berlangsung

Dilihat dari penjelasan diatas, maka penelitian tindakan kelas dapat diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan caramelakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dalam pelaksanaannya berkolaborasi dengan guru kelas dan mencakup kegiatan merencanakan pembelajaran, tindakan, observasi dan refleksi. Kegiatan

merencanakan mencakup perencanaan kegiatan yang dilakukan oleh siswa, guru, dan peneliti. Setelah melakukan rencana, maka melaksanakan tindakan yaitu pembelajaran bahasa dengan menggunakan permainan mencari jejak. Kegiatan observasi dilakukan selama tindakan berlangsung yaitu mengamati jalannya pembelajaran yang mencakup kegiatan siswa, guru, dan peneliti. Kegiatan siklus berakhir di refleksi yaitu mengadakan evaluasi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan dari hasil tabel di atas skor terendah diperoleh oleh Zoro yaitu dengan skor 30. Berdasarkan pengamatan guru dan peneliti, siswa dalam mengerjakan soal tes tentang memahami bacaan sederhana (*pre tes*) kurang serius dan antusias. Hal ini terbukti ketika mengerjakan soal, mereka sambil mengobrol dan kurangnya keseriusan dalam membaca pertanyaan. Subyek dalam mengerjakan soal juga sangat cepat sekali dan terlihat tergesa-gesa

dalam mengerjakan soal. Skor tersebut juga menunjukkan bahwa hasil kemampuan memahami bacaan belum sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 65%

Hasil *post test* setelah tindakan siklus I dapat diketahui pencapaian nilai kemampuan memahami bacaan setelah diberikan tindakan siklus I, subyek 1 menunjukkan peningkatan sebesar 37,5%, dibandingkan dengan hasil sebelum tindakan yaitu skor yang dicapai 40 menjadi 55. Subyek 2 sebelum diberi tindakan mencapai skor 30, setelah diberikan tindakan dengan metode mencari jejak menunjukkan peningkatan sebesar 33,3% menjadi 40. Subyek 3, sebelum diberikan tindakan memperoleh skor pencapaian 50. Setelah diberikan tindakan menunjukkan peningkatan sebesar 30% yaitu skor yang dicapai dari skor 50 menjadi 60. Sedangkan subyek 4 sebelum diberi tindakan skor pencapaian 35 setelah diberi tindakan menunjukkan peningkatan sebesar 28,6% menjadi 45

Pencapaian skor di atas juga menunjukkan adanya peningkatan

dari keempat subyek, meskipun dari keempat subyek tersebut hanya satu yang dapat mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditentukan yaitu mencapai skor 65. Sedangkan ketiga siswa belum berhasil mencapai skor yang telah ditentukan.

Peningkatan kemampuan memahami bacaan dalam penelitian ini tidak terlepas dari beberapa perbaikan yang telah dilakukan dari tindakan siklus I ke tindakan selanjutnya yaitu siklus II. Beberapa perbaikan yang dilakukan yaitu memberi gambar pada kertas petunjuk untuk memudahkan siswa dalam membaca petunjuk dan mengerti maksud dari bacaan tersebut. Selain itu guru memberikan bimbingan individual pada siswa yang kurang lancar membaca sehingga kemampuan membacanya menjadi lebih baik dan dapat memahami bacaan

Pada tindakan siklus II tentang kemampuan memahami bacaan dengan menerapkan metode permainan mencari jejak keempat subyek menunjukkan adanya peningkatan yang cukup maksimal apabila dibandingkan dengan

tindakan pada siklus I. Hal itu dapat diketahui dari nilai subyek 1 yang pada *pos test* siklus I mencapai skor 55 meningkat menjadi 75. Sedangkan untuk subyek 2 juga menunjukkan adanya peningkatan yaitu dari 40 meningkat menjadi 65. Subyek 3 yang menunjukkan adanya peningkatan yaitu dari skor yang dicapai sebesar 65 meningkat menjadi 85. Hal tersebut juga tidak berbeda dengan Subyek 4 yang menunjukkan adanya peningkatan yaitu dari skor yang dicapai sebesar 45 meningkat menjadi 70. Setelah diberikan tindakan siklus II, pencapaian skor keempat subyek menunjukkan peningkatan dan memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditentukan yaitu mencapai skor 65. Hal ini terbukti, dengan nilai yang dicapai siswa telah mencapai batas ketuntasan minimal yaitu 65. Ini sesuai dengan beberapa penelitian yang relevan dengan kemampuan membaca dan menulis dapat ditingkatkan melalui kegiatan yang menyenangkan dan dalam suasana yang disukai anak yang dilakukan magfirotn (2012) dalam penelitian Muniroh

(2013:45). Santrock (2002) dalam Pertiwi & Sugiyanto (2007 : 5) mengemukakan bahwa permainan konstruktif dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran ketrampilan akademik, ketrampilan berpikir, dan pemecahan masalah pada anak di usia sekolah dasar. Penelitian Levin dkk. (2004) menggunakan mainan untuk merefleksikan apa yang mereka baca dapat meningkatkan pemahaman membaca dalam Pertiwi & Sugiyanto (2007 : 5). Penerapan metode permainan mencari jejak dalam pembelajaran memahami bacaan pada siswa tunagrahita kelas III memperoleh respon dan tanggapan yang positif dari guru maupun siswa.

UJI HIPOTESIS

Pengujian hipotesis yang dapat digunakan untuk penelitian ini adalah pengujian hipotesis terhadap 2 sampel berpasangan dengan uji wilcoxon. Pada pengujian hipotesis ini dilakukan dengan SPSS melalui *wilcoxon signed ranks test*

H₀ : permainan mencari jejak tidak dapat meningkatkan kemampuan membaca

pemahaman pada anak tunagrahita ringan kelas III di SLB N 1 Bantul.

H_a : permainan mencari jejak dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada anak tunagrahita ringan kelas III di SLB N 1 Bantul.

H₀ diterima jika nilai α hitung > nilai α , sebaliknya H₀ ditolak jika nilai asymp sig < nilai α

Berdasarkan uji statistik wilcoxon dengan SPSS 11.5 didapatkan nilai Z = 2 dan α hitung = 0,046, karena nilai α hitung lebih kecil dari nilai α maka H₀ ditolak dan haditerima sehingga pada tingkat kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$) bisa disimpulkan terdapat perbedaan sebelum dan sesudah digunakannya permainan mencari jejak untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada anak tunagrahita ringan kelas III di SLB N 1 Bantul.

KESIMPULAN

Permainan mencari jejak dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman anak tunagrahita kelas III di SLB N 1 Bantul. Peningkatan subyek tentang

kemampuan memahami bacaan dapat dilihat dari nilai *post test* yang telah mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditentukan yaitu mencapai skor 65. Deskripsi peningkatan kemampuan memahami bacaan subyek adalah pada aspek kata tempat, kalimat perintah dan kalimat tanya dengan 5W dan 1K. Peningkatan kemampuan membaca pemahaman melalui permainan mencari jejak berjalan dalam 2 siklus dengan penambahan beberapa metode seperti pemberian *reward*, metode gambar, dan bimbingan individual sehingga dapat mencapai kriteria keberhasilan yang ditentukan yaitu mencapai skor 65

SARAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Hendaknya guru memberikan motivasi kepada siswa supaya memiliki rasa percaya diri dan antusias dalam mengikuti pembelajaran yang lebih baik. Guru memberikan

pelajaran tambahan terhadap siswa yang belum mencapai standar KKM yang telah ditentukan dan penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi.

2. Bagi Siswa

Dalam mengikuti pembelajaran sebaiknya siswa memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh. Apabila terdapat materi yang kurang jelas atau belum paham sebaiknya bertanya kepada guru sehingga kesulitan yang dialami dapat teratasi dengan cepat.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa metode permainan mencari jejak dapat meningkatkan kemampuan memahami bacaan siswa tunagrahita. Sebaiknya sekolah memberikan saran terhadap guru untuk mempelajari metode permainan mencari jejak sebagai salah satu sarana dalam pembelajaran memahami bacaan

DAFTAR PUSTAKA

- Amin. (1995). *Ortopedagogik Anak Tunagrahita*. Bandung: Proyek Pendidikan Tenaga Guru, Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Andri Bob Sunardi. (2009). *Boyman Ragam Latih Pramuka*. Bandung: Nusa Muda
- Baden Powell. (1907). *Scouting For Boys*. Diakses dari <http://www.thedump.scoutscan.com> pada tanggal 14 Juni 2013 jam 21.00
- Dadan Djuanda. (2006). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Komunikatif Dan Menyenangkan*. Jakarta: Direktorat Ketenagaan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Ensiklopedia Pramuka. (2013). *Wide Game sebagai Media Pendidikan Kepramukaan*. Diakses dari <http://www.ensiklopediapramuka.com/2013/06/wide-game-sebaga-mediapendidikan.html?> pada tanggal 12 mei 2014 jam 21.00
- Endang Rochyadi Dan Zaenal Alimin. (2005). *Pengembangan Program Pembelajaran Individual Bagi Anak Tunagrahita*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional.
- Farida Rahim. (2005). *Pengajaran Membaca Di Sekolah Dasar*. Padang: Bumi Aksara
- Hamzah B. Uno, Nina Lamatenggo, Dan Satria M.A. Koni. (2011). *Menjadi Peneliti PTK Yang Professional*. Jakarta: Bumi Aksara
- Jos. Daniel Parera. (1993). *Leksikon Istilah Pembelajaran Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Komang Agus Aryanta, Wayan Wendra, Gede Artawan. (2014). "[PENGUNAAN TEKNIK 5W+1H UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMAHAMI UNSUR INTRINSIK CERPEN MELALUI MEMBACA KRITIS DI KELAS VII C SMP NEGERI 3 SINGARAJA](http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS/article/download/2496/2156)". Diakses dari <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS/article/download/2496/2156> pada tanggal 12 mei 2014 jam 21.00
- Maria J. Wantah. (2007) *Pengembangan Kemandirian Anak Tunagrahita Mampu Latih*. Jakarta: Direktorat Ketenagaan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Muniroh. 2013. "[UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK MELALUI](http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS/article/download/2496/2156)

- Permainan Menjepit Kartu Kata Pada Kelompok B TK Muslimat NU 08 Trompo Kabupaten Kendal Tahun 2012/2013*". Diakses dari library.ikipgrisng.ac.id/.../93d07a039ff5ede6.pdf pada tanggal 12 mei 2014, jam 21.00
- Nur Fatimah. (2007). *Fun Games In Eit*. Yogyakarta: Grafindo Litera Media
- PengKheng Sun. (2011). *Menikmati Belajar Secara Kreatif*. Yogyakarta: Samudra Biru
- Pradytia P. Pertiwi dan Sugiyanto. "Efektivitas Permainan Konstruktif-Aktif untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar". Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada. Jurnal Psikologi. Volume 34, No. 2, 151 – 163. Diakses dari <http://jurnal.psikologi.ugm.ac.id/index.php/fpsi/article/view/73/64> pada tanggal 12 mei 2014, jam 21.00
- Sunaryo Kartadinata. (1996). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: Proyek Pendidikan Tenaga Guru, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Saleh Abbas. (2006) *Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Efektif Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Ketenagaan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Tadkiroatun Musfiroh. (2005). *Bermain Sambil Belajar Dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional
- Wina Sanjaya. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Kencana Prenada Media Group.