

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN KONSEP BILANGAN SATU SAMPAI LIMA MELALUI PERMAINAN CONGKLAK BAGI ANAK TUNAGRAHITA SEDANG

Oleh:

Wahyu Dini Pangestu¹, Zulmiyetri², Yarmis Hasan³

ABSTRACT

The research was motivated by the problems of children being tunagrahita (x) is difficult to know the concept of numbers one to five in the DIV class in Manggis SDLB Ganting Bukittinggi. I like to have the ability of children to know the concept of numbers can be fulfilled through congklak game. This research uses experimental approach in the form of Single Subject Research (SSR). Assessment in this study, is to carry out tests deeds to the children, the extent to which children's ability to recognize numbers are mentioned beilangan, showing numbers, counting, and a pair of objects to numbers one to five. the ability of children at baseline conditions ranged from 13% -26%. Once in the intervention, using the game congklak children increased to 33% -86%, so the hypothesis can be accepted, so by using congklak games can be applied so that children can recognize the concept of numbers one through five for child mental retardation (x)

Keyword: Permainan Congklak; Konsep Bilangan; Anak Tunagrahita Sedang

PENDAHULUAN

Pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang wajib diikuti setiap anak. Tidak hanya anak normal, anak berkebutuhan khusus pun juga perlu mempelajarinya. Ruang lingkup dari dasar matematika itu sendiri tidak akan terlepas dari pengenalan bilangan, operasi tambah (+), kurang (-), perkalian (x), pembagian (:), dan matematika nantinya akan diterapkan anak dalam kehidupan sehari-hari. Sebelum anak bisa mengoperasikan tanda perhitungan diatas, terlebih dahulu anak harus memahami konsep bilangan.

Tunagrahita merupakan kata lain dari retardasi mental yang mana tuna berarti merugi sedangkan grahita berarti pikiran,

¹Wahyu Dini Pangestu (1), Mahasiswa Jurusan Pendidikan Luar Biasa, FIP UNP,

²Zulmiyetri (2), Dosen Jurusan Pendidikan Luar Biasa, FIP UNP,

³Yarmis Hasan (3), Dosen Jurusan Pendidikan Luar Biasa, FIP UNP,

jadi anak tunagrahita adalah anak yang secara nyata mengalami hambatan dan keterbelakangan perkembangan mental intelektual jauh dibawah rata-rata sedemikian rupa sehingga mengalami kesulitan dalam tugas-tugas akademik, komunikasi, maupun sosial dan karenanya memerlukan layanan pendidikan khusus (Maria J. Wantah:2007)

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di SDBN 1Ganting Bukittinggi, terdapat permasalahan dikelas IV/C1 pada pelajaran matematika, peneliti melakukan wawancara dan asesmen pada hari sabtu, 12-11-2012, hari pertama peneliti melakukan asesmen di kelas IV/C1 terdapat empat orang anak tunagrahita yang berinisial A,F,W,D. Disini peneliti memberikan tes berupa menyebutkan bilangan satu sampai lima, membilang satu sampai lima, dan mencocokkan benda pada bilangan kepada empat anak tersebut.

Pada tes pertama yaitu menyebutkan bilangan satu sampai lima, anak berinisial A,W,D sudah dapat menyebutkan dengan baik, sementara anak berinisial F masih salah menyebutkan bilangan satu sampai lima, lalu tes kedua yang penulis berikan yaitu membilang satu sampai lima menggunakan kelereng, tiga anak berinisial A,W,D mampu membilang dengan benar. Sedangkan anak berinisial F hanya mampu membilang satu benda, ketika membilang dua benda anak anak tidak mampu, contohnya ketika penulis menyuruh si anak mengambil dua buah kelereng yang diambil si anak hanya satu buah kelereng saja. Begitu juga pada tes selanjutnya yaitu memasang benda dengan lambang bilangan anak berinisial F ini tidak dapat memasang benda dengan lambang bilangan, ketika anak disuruh memasang benda sesuai dengan bilangan satu sampai lima anak hanya mampu memasang benda pada bilangan satu.

Menurut kurikulum KTSP Standar Nasional Pendidikan tahun 2006, anak tunagrahita sedang kelas 4 semester 1 dengan standar kompetensi memahami dan menggunakan sifat-sifat operasi hitung bilangan dalam pemecahan masalah dan kompetensi dasar mengenal bilangan satu sampai lima, bertujuan agar setiap peserta didik mampu mengenal bilangan satu sampai lima dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Agar anak tidak bosan dalam mata pelajaran matematika materi pembelajaran diselingi dengan permainan yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Permainan adalah hal yang menyenangkan.

Permainan merupakan suatu pengalaman yang penting bagi perkembangan mental anak sepenuhnya. Permainan yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep

bilangan satu sampai lima yaitu permainan congklak, karena dalam permainan congklak anak harus memasukkan kerang satu persatu kedalam lubang yang ada dan situ anak disuruh menghitung berapa banyak kerang yang ada disetiap lubang.

Congklak merupakan permainan tradisional masyarakat indonesia yang terkenal, permainan congklak menggunakan papan congklak dan biji-biji congklak berupa kerang kecil atau kelereng. Menurut Yusep Nur Jatmika (2012:71) congklak adalah “permainan yang biasa dimainkan oleh dua orang anak, dalam permainan ini setiap anak dituntut menghitung jumlah biji congklak”.

Setelah mengamati kegiatan proses belajar mengajar yang ada dikelas, peneliti berkeinginan untuk memberikan suatu alternative dalam menanamkan konsep bilangan satu sampai lima melalui permainan congklak. Congklak yang akan digunakan terbuat dari tempat telur yang telah dimodifikasi dengan lima lubang yang nantinya dalam setiap lubang 1, 2, 3, 4, 5 yang tujuannya melambangkan jumlah biji congklak yang akan dimasukkan kedalam lubang congklak. Prosesnya yaitu, siswa diminta memasukkan biji congklak kedalam lubang congklak dan disesuaikan dengan lambang bilangan yang tertera dilubang congklak. Biji congklaknya berupa cangkang kerang yang cukup besar sehingga anak lebih mudah untuk menggenggamnya.

Berdasarkan uraian diatas bahwa konsep bilangan satu sampai lima pada anak masih sangat rendah. Jika ini tidak ditindaklanjuti maka anak akan terus ketinggalan dalam pelajaran matematika. Oleh karena itu peneliti dan guru kelas berkeinginan menggunakan permainan congklak dalam meningkatkan pemahaman konsep bilangan satu sampai lima, karena dalam permainan congklak anak dilibatkan secara langsung dalam bagaimana memahami konsep bilangan satu sampai lima, anak bisa mengenal berapa jumlah bilangan satu sampai lima. Maka dengan adanya permasalahan yang peneliti temukan, peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana meningkatkan pemahaman konsep bilangan satu sampai lima melalui permainan congklak bagi anak tunagrahita sedang kelas IV di SLBN 1 Ganting Bukittinggi.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan yang diteliti yaitu: “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Satu Sampai Lima Melalui Permainan Congklak Bagi Anak Tunagrahita Sedang di SDLB Manggis Ganting Bukittinggi”. Maka peneliti memilih jenis penelitian eksperimen yang berbentuk *Single Subject Research* (SSR)

Pada penelitian subjek tunggal ini, desain yang digunakan adalah desain A-B, dimana (A) merupakan *phase baseline* sebelum diberikan *intervensi*, B merupakan *phase treatment* pemberian intervensi. Langkah pertama yang peneliti lakukan adalah: memilih subjek untuk eksperimen, kemudian diadakan observasi atau mengukur perilaku secara berulang-ulang sampai diperoleh hasil yang stabil dan konsisten dalam kondisi *baseline* (A), selanjutnya peneliti memberikan perlakuan eksperimen kepada subjek dan dilakukan evaluasi terhadap hasilnya, sehingga diperoleh data pengamatan untuk kondisi *intervensi* (B)

Data dikumpulkan oleh penulis melalui tes perbuatan. Penulis menggunakan tes perbuatan dalam mengenalkan konsep bilangan pada anak, yaitu menyebutkan, menunjukkan, membilang benda satu sampai lima pada *phase baseline* (A) dan menggunakan permainan congklak pada *phase intervensi* (B).

Subjek dalam penelitian adalah seorang anak tunagrahita yang berinisial X, berjenis kelamin perempuan dan berusia 15 tahun yang berada di kelas IV. Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah melalui tes dimana anak di berikan tes langsung kemampuannya dalam mengenal konsep bilangan. Data dikumpul langsung oleh peneliti sebelum dan sesudah anak diberikan intervensi. Peneliti mengukur langsung kemampuan awal (*baseline*) anak dalam mengenal konsep bilangan satu sampai lima. Kemudian pada kondisi *intervensi* mengamati setiap perlakuan yang bisa, dan tidak bisa dalam mengenal konsep bilangan yaitu menyebutkan bilangan satu sampai lima, membilang benda satu sampai lima, dan memasangkan benda pada lambang bilangan menggunakan permainan congklak . Kemudian, data dianalisis menggunakan teknik analisis visual grafik (*visual analisis of grafik data*) yaitu dengan cara memplotkan data-data ke dalam grafik. Kemudian data tersebut di analisis berdasarkan komponen-komponen pada setiap *phase baseline* (A) dan *intervensi* (B).

HASIL PENELITIAN

1. Kondisi *Baseline* (A)

Kondisi *baseline* (A) merupakan kondisi awal pada anak sebelum diberikan perlakuan. Pengamatan pada kondisi A dilakukan sebanyak tujuh kali. Pada pengukurannya anak disuruh menyebutkan bilangan satu sampai lima, membilang benda satu sampai lima, memasangkan benda dengan bilangan satu sampai lima. Pengambilan data ini dilakukan diruangan kelas IV pada jam istirahat selama 20 menit.

kemampuan yang diperoleh anak dari hari pertama pengamatan sampai pada hari pengamatan yang ke tujuh dalam mengenal konsep bilangan satu sampai lima adalah 20%, 13%, 13%, 20%, 26%, 26%, 26%. Maka dari itu, peneliti menghentikan pengamatan karena data yang diperoleh sudah menunjukkan kestabilan dan dilanjutkan dengan memberikan *intervensi* melalui permainan congklak.

2. Kondisi *Intervensi* (B)

Kondisi *intervensi* merupakan kondisi pemberian perlakuan dengan menggunakan permainan congklak. Kondisi *intervensi* diberikan sebanyak empat belas kali pertemuan. Dalam kegiatan *intervensi* ini perlakuan yang diberikan pada anak adalah upaya untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan satu sampai lima melalui permainan congklak. Kemampuan yang diperoleh anak dari hari pertama *intervensi* sampai hari keempat belas berkisar antar 33%-93%

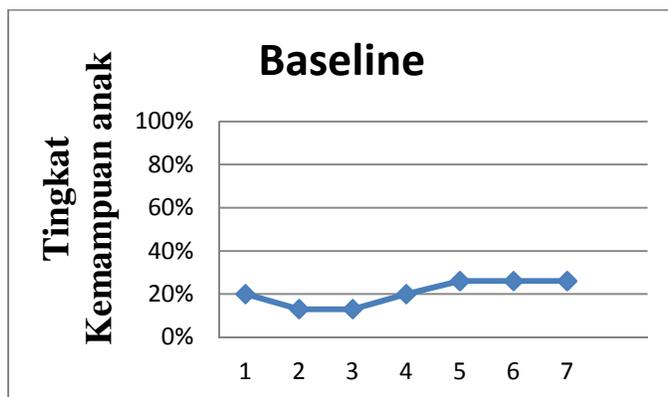
Analisis data pada penelitian ini terbagi dua, yaitu:

1. Analisis dalam kondisi

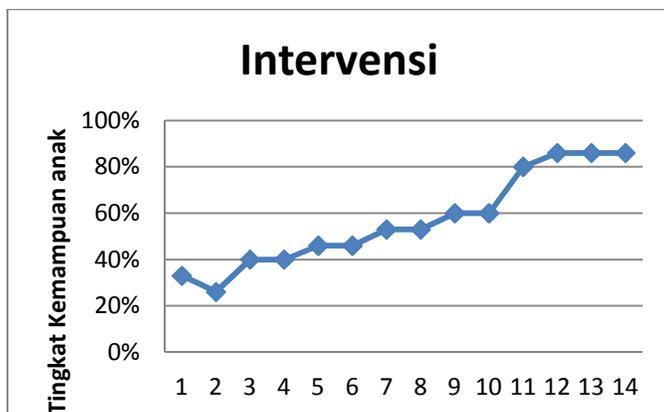
Kondisi yang akan di analisis yaitu kondisi *baseline* (A) dan kondisi *intervensi* (B). Komponen analisis dalam kondisi ini adalah sebagai berikut:

a. Panjang kondisi

1. Kondisi *Baseline* (A)

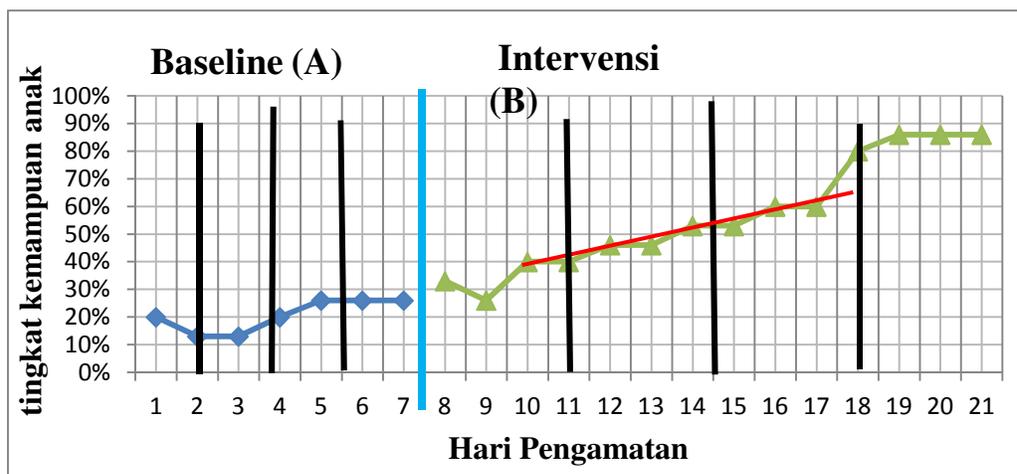


2. Kondisi *intervensi* (B)



b. Kecenderungan Arah

Kecenderungan arah data dalam mengenal konsep bilangan satu sampai lima pada kondisi *baseline* tidak menunjukkan sedikit peningkatan, Pada kondisi *intervensi* (B) kecenderungan arah data menunjukkan perubahan yang baik atau kenaikan yang berarti dalam mengenal konsep bilangan melalui permainan congklak. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat grafik sebagai berikut:



Grafik 4.4 arah kecenderungan data

- Batas kondisi
- Mide date
- Mide rate

c. Kecenderungan kestabilan (*trend stabilitas*)

Dapat dijelaskan bahwa persentase stabilitas pada kondisi sebelum diberikan intervensi dan kondisi setelah diberikan intervensi tidak stabil, karena persentase stabilitas kondisi A adalah 0,28% dan kondisi B adalah 28%.

Tabel .8. Persentase Stabilitas Data

Kondisi	<u>A</u>	<u>B</u>
	0	2
Kecenderungan	Tidak Stabil	Tidak stabil
Stabilitas	(0,28%)	(28%)

d. Kecenderungan jejak data

Kecenderungan jejak data pada kondisi *baseline* (A) adalah sedikit mengalami peningkatan. Sedangkan kecenderungan jejak data pada kondisi intervensi meningkat/naik.

e. Level stabilitas dan rentang

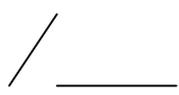
Berdasarkan data kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan dapat terlihat bahwa kondisi baseline (A) datanya tidak stabil, yaitu 13%, 20%, 26%, dan mendatar . Pada kondisi intervensi (B) data juga bervariasi dengan rentang 33% hingga 86%. Adapun rentang peningkatan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan pada kondisi A (13%-26%) dan kondisi B (33% - 86%).

f. Level perubahan

Level perubahan pada kondisi A selisihnya menunjukkan arah yang membaik (+). Sedangkan Level perubahan pada kondisi B selisihnya menunjukkan arah yang membaik (+).

Tabel 8. Rangkuman analisis dalam kondisi

Kondisi	A	B
1. Panjang Kondisi	7	14
2. Estimasi Kecenderungan arah	/	/

	(+)	(+)
3. Kecenderungan Stabilitas	0,28 % (tidak stabil)	28% (tidak stabil)
4. Jejak Data	 (+)	 (+) (=)
1. Level Stabilitas dan Rentang	Tidak Stabil 13% - 26%	Tidak Stabil 33% - 86%
6.Level Perubahan	26 - 13= 13 (+)	86-33=53 (+)

2. Analisis antar kondisi

a. Banyak variabel yang berubah

Jumlah variabel yang dirubah dalam penelitian ini adalah satu variabel terikat yaitu meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan satu sampai lima pada anak tunagrahita sedang berinisial X

b. Perubahan kecenderungan arah

Kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan satu sampai lima mengalami perubahan. Pada kondisi A perubahan kecenderungan arahnya meningkat (+). Pada kondisi B perubahan kecenderungan arahnya juga meningkat (+) lebih tinggi dari pada kondisi A, yaitu persentase tingkat kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan satu sampai lima meningkat.

c. Perubahan kecenderungan stabilitas

Pada kondisi A (*baseline*) kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan masih rendah. Pada kondisi B (*intervensi*) kemampuan anak dalam menjawab pertanyaan dengan benar tentang konsep bilangan memperlihatkan adanya perubahan

kecenderungan secara positif, artinya tingkat kemampuan mengenal konsep bilangan satu sampai lima pada anak tunagraita sedang x bertambah meningkat.

d. Level perubahan

Hasil akhir menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan satu sampai lima mengalami peningkatan sebanyak 7%

e. Persentase *overlap*

Jumlah data poin pada kondisi *intervensi* yang berada pada rentang kondisi *baseline* yaitu 0, dibagi dengan banyaknya data poin pada kondisi *intervensi* yaitu 14, jadi $0 : 14 = 0$ dan hasil tersebut dikalikan 100% maka hasilnya 0%. Semakin kecil persentase *overlap* maka semakin baik pengaruh *intervensi* terhadap target *behavior*.

Table .15. Rangkuman Analisi Antar Kondisi

Kondisi	B : A (2 : 1)
1. Jumlah variabel yang berubah	1
2. Perubahan kecenderungan arah	 (+) (+) Positif
3. Perubahan kecenderungan stabilitas	Tidak stabil Variabel ke Variabel
4. Level perubahan	$33\% - 26\% = 7\%$
5. Persentase <i>overlap</i>	0%

Berdasarkan hasil analisis data, analisis dalam kondisi dan antar kondisi pada tabel diatas dapat dijelaskan bahwa kondisi *baseline* (A) kecenderungan arah kemampuan anak mengenal konsep bilangan sedikit meningkat (+). Sedangkan kondisi *intervensi*,(B) kecenderungan arah kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan satu sampai lima

meningkat (+). *Overlap* data pada kondisi *baseline* (A) dan *intervensi* (B) adalah 0%. Maka dapat dinyatakan hipotesis (H_a) penelitian diterima yaitu permainan congklak dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan satu sampai lima pada anak tunagrahita sedang di kelas DIV/CI

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di sekolah pada jam istirahat, kegiatan penelitian dilakukan dalam dua sesi yaitu sesi *baseline* dan sesi *intervensi*. Pada sesi *baseline* penelitian dilakukan sebanyak tujuh kali pertemuan, pada hari pertama sampai hari kedua pengamatan anak belum bisa menyebutkan, menghitung benda dan memasangkan benda pada lambang bilangan dengan benar. Pada hari ketiga dan keempat anak sudah mengalami peningkatan, dan pada pertemuan keenam dan ketujuh kemampuan anak mendarat berarti data sudah stabil dan peneliti menghentikan penelitian pada sesi *baseline*. Pada sesi *baseline* ini kemampuan anak berkisar dari 13% sampai 26%. Pada sesi *intervensi* penelitian dilakukan dalam empat belas kali pertemuan, pada pertemuan kedelapan dan kesembilan kemampuan anak stabil berkisar 33%, sedangkan pada pertemuan ke sepuluh dan sebelas kemampuan anak meningkat dari sebelumnya berkisar 40% dan pada pertemuan kedua belas kemampuan anak stabil tidak mengalami peningkatan, pertemuan ke tiga belas sampai keenam belas data yang diperoleh oleh peneliti mengalami kemajuan ke tujuh belas sampai ke dua puluh dua data telah stabil dan mengalami peningkatan dan penelitian diberhentikan. Kegiatan yang dilakukan selama penelitian baik sesi *baseline* dan sesi *intervensi* di kumpulkan dalam bentuk format yang bertujuan untuk memperjelas dari setiap kegiatan yang dilakukan oleh peneliti selama penelitian.

Anak tunagrahita merupakan anak yang mengalami hambatan dalam intelektualnya seperti pada kegiatan akademiknya, hal ini disebabkan karena keterbatasan IQ pada anak. Tunagrahita adalah anak-anak dalam kelompok dibawah normal atau lebih lamban dari anak normal baik perkembangan sosial maupun perkembangan kecerdasan.

Menurut Sutjihati Somantri (1996:90), menyatakan bahwa “anak tunagrahita sedang bahkan tidak dapat belajar secara akademik seperti belajar menulis, membaca dan berhitung, walaupun mereka masih dapat menulis secara sosial, misalnya namanya sendiri, alamat rumahnya dan lain-lain”.

Menurut Moh. Amin (1995:39) karakteristik anak tunagrahita sedang hampir tidak bisa mempelajari pelajaran-pelajaran akademik. Mereka pada umumnya belajar secara membeo. Perkembangan bahasanya lebih terbatas daripada anak tunagrahita ringan. Mereka hampir selalu bergantung pada perlindungan orang lain, tetapi dapat membedakan bahaya dan bukan bahaya. Mereka masih mempunyai potensi untuk belajar memelihara diri dan menyesuaikan diri terhadap lingkungan, dan dapat mempelajari beberapa pekerjaan yang mempunyai arti ekonomi.

Sedangkan menurut Djaja Rahardja (2006:52) mengemukakan bahwa anak tunagrahita sedang merupakan kelainan yang ditandai dengan adanya keterbatasan yang signifikan dalam aspek fungsi intelektual dan perilaku adaptif yang dalam bentuk konseptual, sosial, emosi dan kemampuan dalam berbicara. Dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya anak tunagrahita sedang adalah anak yang memiliki intelegensi dibawah rata-rata berkisar diantara 30-50 akan tetapi masih bisa belajar keterampilan dasar disekolah dan mampu mengurus diri sendiri dengan bimbingan yang diberikan pada mereka.

Konsep bilangan merupakan ide atau rancangan pengetahuan dalam memahami kumpulan angka-angka dan menyatakan nilai atau banyak anggota suatu benda dalam matematika. Mengenal konsep bilangan dalam kehidupan sehari-hari merupakan suatu hal penting. Tanpa mengenal konsep bilangan anak tidak akan mampu memahami materi matematika lainnya. Menurut Tadkiroatun Musfiroh (2005) mengemukakan guru dapat menstimulasikan kecerdasan logika matematika anak dengan memberikan materi kongkrit yang dapat dijadikan percobaan seperti permainan congklak karena bermain sambil belajar dapat mengasah kecerdasan.

Teori belajar menurut Syaiful Bahri Djamarah (2011:25) mengemukakan bahwa belajar adalah pembentukan hubungan antara stimulus dan respon. Antara stimulus dan respon ini akan terjadi suatu hubungan yang erat bila sering dilatih. Berkat latihan yang menerus, hubungan antar stimulus dan respon itu akan menjadi terbiasa atau otomatis.

Permainan congklak merupakan permainan tradisional Indonesia yang dimainkan oleh dua orang, congklak terdiri dari papan congklak dan biji congklak, congklak sering juga disebut dengan dakon. Menurut A. Husna (2009:101) congklak adalah suatu permainan tradisional yang dikenal diseluruh Indonesia. Wadah congklak terdiri dari setengah lingkaran yang

berjumlah 16 buah. Dua buah cekungan besar terletak di ujung kanan dan kiri. Sisanya berjajar diantara dua cekungan yang besar masing-masing tujuh buah.

Intervensi yang diberikan pada anak tunagrahita sedang x dalam mengenal konsep bilangan adalah melalui permainan congklak. yang mana congklak ini terbuat dari kertas telur yang telah dimodifikasi dimana setiap sisi kertas telur diberi angka satu sampai lima. Lalu anak disuruh memasukkan benda kedalam lobang kertas telur sesuai dengan angka yang tersedia.

Menurut Helyatini Soetopo (2009:15) langkah-langkah permainan congklak yang terbuat dari kertas telur adalah sebagai berikut:

- a. Menyediakan alat (papan congklak yang terbuat dari kertas telur dan kerang kecil) yang terdiri dari lima lobang horizontal dan lima lobang vertikal.
- b. Pada setiap cekungan di wadah telur ditemplei kertas kecil bertuliskan angka 1-5
- c. Perlihatkan pada siswa, congklak wadah telur yang sudah anda buat
- d. Siswa duduk berhadapan, berada pada sisi masing-masing papan congklak
- e. Siswa memasukkan kerang satu persatu sesuai angka yang ada pada lobang congklak sambil menghitungnya.
- f. Siswa memeriksa isi masing-masing lobang sesuai dengan apa yang diharapkan.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas maka diperoleh hasil bahwa permainan congklak efektif terhadap anak tunagrahita sedang dalam mengenal konsep bilangan satu sampai lima di SDLB Manggis Ganting Bukittinggi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan pada bab IV, yang dilaksanakan di SDLBN Manggis Ganting Bukittinggi yang bertujuan untuk mengetahui apakah pengenalan konsep bilangan bagi anak tunagrahita sedang X kelas DIV/C1 meningkat melalui intervensi yang diberikan dengan menggunakan permainan congklak. Peneliti ini dilakukan dalam dua tahapan kondisi, yaitu kondisi *baseline* (A) dan kondisi *intervensi* (B). Pada kondisi *baseline* (A) dilakukan sebanyak tujuh kali pengamatan sedangkan pada kondisi *intervensi* (B) dilakukan sebanyak empat belas kali pengamatan.

Congklak adalah permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh dua orang anak, dalam permainan ini setiap anak dituntut menghitung jumlah biji, alat untuk bermain congklak yaitu papan congklak dan biji congklak. Permainan congklak yang digunakan untuk

meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan satu sampai lima pada anak tunagrahita sedang. Ini terbukti dengan penggunaan permainan congklak dapat meningkatkan kemampuan anak tunagrahita sedang x dalam mengenal konsep bilangan satu sampai lima. Hal ini dapat dilihat pada kondisi baseline (A) tingkat kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan sekitar 26%, namun setelah diberikan intervensi (B) dengan menggunakan permainan congklak kemampuan dalam mengenal konsep bilangan satu sampai lima terus meningkat, terlihat dari persentase yang diperoleh berkisar antara 33% sampai 86%

Berdasarkan uraian hasil pengamatan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan satu sampai lima bagi anak tunagrahita sedang kelas DIV/C1 di SDLB Manggis Ganting dapat meningkat melalui permainan congklak.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Kepada orang tua diharapkan agar dapat membimbing dan mengajarkan anak di rumah agar anak lebih paham mengenal konsep bilangan satu sampai lima
2. Kepada guru diharapkan agar dapat lebih memperhatikan perkembangan akademik anak dan menggunakan media yang menarik untuk anak agar anak semangat dan mengerti dengan pelajaran yang diberikan. Khususnya dalam pelajaran mengenal konsep bilangan.

DAFTAR RUJUKAN

- A.Husnah.2009.[http://blog-100permainan tradisional indonesia.blogspot.com/2012/14/permainan-congklak.html](http://blog-100permainan_tradisional_indonesia.blogspot.com/2012/14/permainan-congklak.html)
- Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jakarta: Javalitera
- Amin, Moh. 1995. *Ortopedagogik Anak Tunagrahita*. Jakarta: Depdikbud
- Jatmika, yusep Nur. 2012. *Ragam Aktivitas Harian Untuk Playgroup*. Jakarta: Diva Press
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar Dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdikbud
- Rahardja Djadja. 2006. *Pengantar Pendidikan Luar Biasa*. University Of Tsukuba
- Soetopo, Helyatini. 2009. *Pintar Memakai Alat Bantu Ajar*. Jakarta: Erlangga
- Somantri, Sutjihati. 2006. *Psikologi Anak Luar Biasa*. Jakarta: Refika Adhitama.