

EFEKTIFITAS PERMAINAN BONEKA JARI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGURANGAN BILANGAN BULAT BAGI ANAK TUNAGRAHITA X

Oleh:

Oki Yosastra¹, Yosfan Azwandi², Asep Ahmad Sopandi³

Abstract:

The research was motivated by problems that occur mentally retarded DVI class C in SLB Bina Bangsa Padang with difficulties in completing operations reduce the number 1 to 10. This study aims to prove the effectiveness of finger puppets games to enhance operational capabilities integer reduction for mentally retarded. Research using methods Single Subject Research (SSR) with ABA design and data analysis techniques using graphic visual analysis. The results showed that, the capabilities of the mentally retarded integer operations increased reduction.

Kata-kata kunci: Boneka Jari; Kemampuan; Pengurangan; Tunagrahita

Pendahuluan

Pelaksanaan pendidikan di sekolah dilakukan melalui proses belajar mengajar, dimana sistem dan kurikulumnya diatur dengan sesuai jalur, jenis, dan jenjang yang ada, begitu juga beban dari suatu mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran yang diberikan adalah matematika, yang berperan sebagai alat komunikasi, alat berfikir, dan berguna menganalisis berbagai bidang ilmu dan teknologi, sekaligus untuk kehidupan sehari-hari. Matematika adalah pembelajaran yang tidak terlepas dari konsep pengurangan. Pengurangan adalah kegiatan mengurangi suatu bilangan. Menurut Fajar Aulia (2012:8) “pengurangan artinya berkurang atau menjadi lebih sedikit, yang operasi bilangannya dilambangkan dengan tanda minus (-)”. Operasi pengurangan akan membantu seorang siswa untuk bisa memahami materi lanjutan atau kemateri yang lebih tinggi. Untuk itu operasi pengurangan sangat perlu diajarkan pada tingkat dasar bagi setiap anak, termasuk anak tunagrahita ringan.

Anak tunagrahita ringan merupakan anak yang mengalami gangguan intelektual, dimana anak memiliki IQ di bawah rata-rata yaitu 70 sampai 50,

¹Oki Yosastra (1), Mahasiswa Jurusan Pendidikan Luar Biasa, FIP UNP,

²Yosfan Azwandi (2), Dosen Jurusan Pendidikan Luar Biasa, FIP UNP,

³Asep Ahmad Sopandi (3), Dosen Jurusan Pendidikan Luar Biasa, FIP UNP,

sehingga mereka membutuhkan layanan khusus dalam pembelajarannya salah satunya belajar operasi pengurangan. Hal ini sejalan dengan pendapat Sumantri (1996:86) tunagrahita ringan disebut juga moron debil, memiliki IQ 50-70 dan dapat belajar membaca, menulis, berhitung sederhana dengan bimbingan dan pendidikan yang baik. Bagi anak tunagrahita ringan operasi pengurangan akan membantu anak dalam kehidupan sehari-hari. Kata-kata pengurangan yang bermakna dalam kehidupan sehari-hari adalah kurang, diambil, rusak, dimakan, dipinjam. Salah satu contohnya anak mempunyai dua kue, diberikan kepada adik satu kue, maka kue yang tersisa adalah satu kue.

Sesuai dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan terutama kurikulum anak tunagrahita (kurikulum KTSP anak tunagrahita) pengurangan bilangan 1-10 terdapat di kelas DII.C semester 2. Standar kompetensinya adalah melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 20, dan Kompetensi Dasarnya adalah melakukan pengurangan sampai 10.

Kegiatan pembelajaran operasi pengurangan harus diajarkan kepada anak dengan kreatif dan menyenangkan, agar anak termotivasi untuk belajar. Motivasi dalam belajar akan menentukan keberhasilan anak dalam menerima informasi yang diberikan. Dalam hal ini guru perlu menciptakan kegiatan belajar yang beragam dan menyenangkan sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan anak. Dengan suasana belajar-mengajar yang menyenangkan diharapkan anak memusatkan perhatiannya secara penuh pada pembelajaran operasi pengurangan.

Berdasarkan hasil *grand tuor* yang penulis lakukan di SLB Bina Bangsa penulis menemukan seorang siswa tunagrahita ringan kelas DVI. C yang telah belajar operasi pengurangan tiga angka dengan deret kebawah, dimana siswa tersebut belum juga bisa untuk menyelesaikan soal-soal pengurangan seperti ($475-232=.....?$). Jadi kemampuan anak untuk menyelesaikan operasi pengurangan tiga angka menggunakan deret kebawah masih sangat rendah.

Kemampuan anak yang belum bisa untuk menyelesaikan pengurangan tiga angka, maka penulis melakukan asesmen dari soal operasi pengurangan bilangan 1 sampai 10 dengan deret kesamping. Dari tiga kali asesmen yang penulis lakukan terlihat kemampuan anak masih sangat rendah, yaitu persentase yang diperoleh oleh anak adalah 20%. Hal ini dapat dilihat dari

hasil pemberian 30 item soal pengurangan dalam 3 sesi anak hanya mampu menjawab 6 soal dengan benar. Contoh soal yang mampu dijawab anak adalah $5-2 = 3$, selanjutnya contoh soal yang tidak dapat di jawab oleh anak adalah $4-3 = 2$.

Dalam mengerjakan soal seperti ini anak membutuhkan waktu yang lama karena anak selalu mengulang pengurangannya karena lupa dengan jumlah bilangannya. Selain itu hasil jawaban yang diberikan oleh anak sebagian besar masih salah. Penulis melihat pengerjaan soal operasi pengurangan bilangan oleh anak dengan cara menghitung jarinya sampai 4 untuk bilangan pertama, kemudia menekuk jarinya sampai 3 untuk hitungan bilangan kedua tapi hasil pengurangannya tetap salah. Kesalahan anak dalam menyelesaikannya adalah anak selalu lupa banyak jumlah bilangan pertama.

Saat mengajarkan operasi pengurangan kepada anak, guru menggunakan metode ceramah dan Tanya jawab. Guru menerangkan di papan tulis bagaimana cara menyelesaikan soal pengurangan tersebut, sehingga pembelajarannya kurang menarik bagi anak tunagrahita. Pembelajaran yang kurang menarik akan membuat motivasi anak kurang dalam belajar.

Pengelolaan kelas yang kurang membuat pembelajaran menjadi monoton. Hal ini karena strategi guru dalam belajar belum bisa menarik perhatian dan meningkatkan keaktifan anak dalam belajar. Pembelajaran yang menarik adalah proses aktif dari siswa dalam membangun pengetahuannya, dan mampu menimbulkan komunikasi dua arah, yaitu guru ke siswa dan siswa ke guru.

Salah satu alternatif belajar operasi pengurangan yang peneliti gunakan adalah boneka jari. Boneka jari menurut Emi Risna (2009:62) adalah “moskot mungil yang di pasang pada jari untuk dimainkan saat mendongeng atau bercerita”. Permainan boneka jari akan sangat menyenangkan dan menarik perhatian anak dalam belajar operasi pengurangan. Penggunaan permainan boneka jari dperkirakan cocok digunakan untuk mengajarkan anak dalam operasi pengurangan bilangan 1 sampai 10, karena anak bisa menggunakan kesepuluh jarinya untuk melakukan operasi pengurangan. Dengan demikian permainan boneka jari akan membuat anak lebih semangat dalam belajar karena menggunakan prinsip belajar sambil bermain. Berdasarkan permasalahan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang

“Efektifitas permainan boneka jari untuk meningkatkan kemampuan pengurangan bilangan bulat bagi anak Tunagrahita X Kelas DVI. C di SLB Bina Bangsa Padang”.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah *Quasy Eksperimen* dalam bentuk *Single Subject Research* (SSR). Eksperimen adalah suatu kegiatan percobaan yang dilakukan untuk meneliti suatu gejala atau perilaku yang muncul terhadap suatu kondisi tertentu. Sedangkan SSR adalah penelitian yang menggunakan subjek tunggal. Penelitian ini menggunakan bentuk desain A-B-A, menurut Juang Sunanto (2005:59) (A1) merupakan kemampuan awal atau *baseline*, dan B adalah fase *intervensi*, Selanjutnya dilakukan pengukuran *baseline* kedua setelah tidak lagi diberikan *intervensi* (A2).

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa tunagrahita ringan di SLB Bina Bangsa kelas DVI. C dengan inisial X. Penguasaan kemampuan akademik X sudah bisa untuk menuliskan lambang bilangan sesuai dengan instruksi. Sedangkan untuk operasi pengurangan bilangan 1 sampai 10, X masih belum mampu untuk menyelesaikannya. Dalam menyelesaikan operasi pengurangan bilangan 1 sampai 10, X membutuhkan waktu yang lama dalam pengerjaannya, hasil akhir dari pengurangan juga salah.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah pencatatan data dengan produk permanen, yaitu melihat hasil lembar jawaban dari soal operasi hitung pengurangan bilangan 1 sampai 10 yang diberikan kepada siswa. Selanjutnya menghitung persentase kemampuan anak dalam menyelesaikan soal operasi pengurangan. Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *percent correct response* yaitu dengan cara mencatat data atau menghitung jumlah persentase soal yang dijawab benar dari lembar jawaban yang telah disediakan. Selanjutnya dapat diketahui sejauh mana kemampuan anak dapat menjawab soal operasi pengurangan bilangan 1 sampai 10.

Selanjutnya data dianalisis dengan menggunakan teknik analisis visual grafik, yaitu dengan cara memplotkan data-data ke dalam grafik. Kemudian data tersebut dianalisis berdasarkan komponen-komponen pada setiap fase fase *baseline* kondisi awal (A1), kemudian pada kondisi *intervensi* menggunakan permainan boneka jari (B), dan pengukuran pada kondisi *baseline* kedua (A2) setelah tidak menggunakan permainan boneka jari.

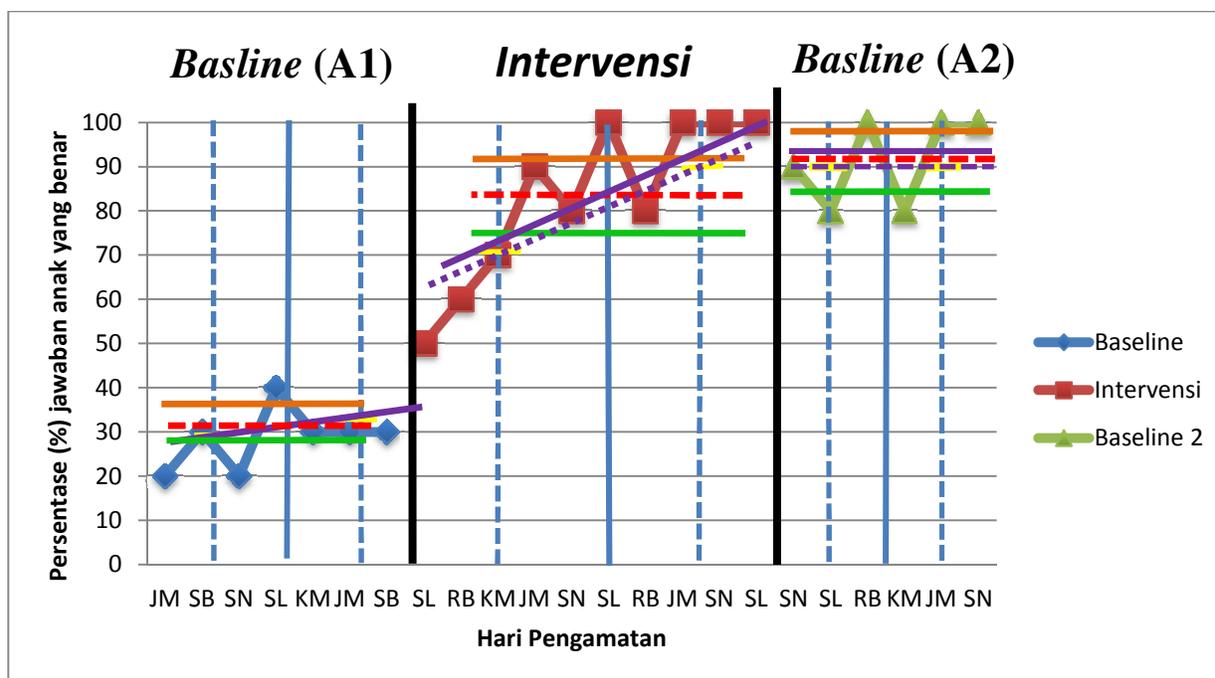
Hasil

Penelitian ini dilakukan sebanyak 23 kali pertemuan yaitu dari tanggal 19 April 2013 sampai 27 Mei 2013. Berikut adalah deskripsi data hasil analisis visual grafik yang didapat selama pengamatan pada kondisi *baseline* (A1) yaitu kemampuan awal anak tunagrahita kelas DVI. C dalam menyelesaikan soal operasi pengurangan bilangan 1 sampai 10, selanjutnya kondisi *intervensi* dengan menggunakan permainan boneka jari untuk soal operasi pengurangan bilangan 1 sampai 10. Dan terakhir melihat kemampuan *baseline* (A2) dalam mengerjakan operasi pengurangan bilangan 1 sampai 10 tanpa menggunakan menggunakan permainan boneka jari.

Kondisi *baseline* (A1) merupakan kemampuan awal dalam menyelesaikan operasi pengurangan bilangan. Persentase jumlah jawaban yang benar pada operasi pengurangan bilangan 1 sampai 10 dengan jumlah 10 soal yang telah diberikan, dapat dilihat persentase anak 20% pada pengamatan pertama, 30% pengamatan kedua, 20% pengamatan ketiga, 40% pengamatan keempat, dan untuk pengamatan ke 5, 6, 7 yaitu 30%.

Pada kondisi *intervensi* anak di suruh untuk menyelesaikan 10 soal operasi pengurangan bilangan 1 sampai 10. Kemampuan penyelesaian operasi pengurangan bilangan 1 sampai 10 setelah diberikan perlakuan permainan boneka jari dengan jumlah 10 soal yang telah diberikan, dapat dilihat persentase jumlah jawaban yang benar yaitu 50% pada pengamatan kedelapan, 60% pengamatan kesembilan, 70% pengamatan kesepuluh, 90% pengamatan kesebelas, 80% pengamatan keduabelas, 100% pengamatan ketigabelas, 80% pengamatan keempatbelas, dan untuk pengamatan ke 15, 16, 17, yaitu 100%.

Kondisi tahap *baseline* (A2) merupakan kondisi awal anak setelah perlakuan dihentikan. Pengamatan pada kondisi A2 dilakukan sebanyak enam kali, persentase jumlah jawaban yang benar adalah, 90% pada pertemuan kedelapan belas, 80% pada pengamatan kesembilan belas, 100% pada pengamatan keduapuluh, 80% pada pengamatan keduapuluh satu, dan untuk pengamatan ke 22, 23 persentase yang diperoleh yaitu 100%.. Untuk lebih jelasnya data dapat dilihat pada grafik berikut:



Grafik 1. Analisis kondisi baseline (A1), intervensi (B), baseline (A2)

Keterangan:

- : Garis batas antar kondisi
- : membagi jumlah titik data menjadi dua bagian yang sama (1)
- : Membagi jumlah titik data menjadi dua bagian (2a)
- : titik median (2b)
- : Absis yaitu garis yang menghubungkan titik temu antara (2a) dan (2b)
- : Garis yang membagi titik data menjadi dua bagian
- : Mean level
- : Batas atas mean level
- : Batas bawah mean level

Berdasarkan grafik di atas dapat dilihat persentase jumlah jawaban yang benar pada kondisi *baseline* (A1) paling tinggi yaitu 40%, ini membuktikan bahwa kemampuan anak masih sangat rendah dalam menyelesaikan operasi pengurangan bilangan. Selanjutnya pada kondisi *intevensi* persentase jumlah jawaban yang benar jenuh pada 100%. Ini membuktikan bahwa anak mampu menjawab semua soal pengurangan dengan benar. Dan terakhir fase *baseline* dapat dilihat kemampuan penyelesaian operasi pengurangan bilangan setelah tidak menggunakan boneka jari persentase jumlah jawaban yang benar stabil yaitu dengan data anak jenuh pada persentase 100%.

Hasil analisis dalam kondisi pada setiap komponennya dapat dijabarkan sebagai berikut: panjang kondisi penelitian ini adalah pada kondisi *baseline* (A1) 7, pada kondisi *intervensi* 10, dan pada kondisi *baseline* (A2) 6. Estimasi kecenderungan arah pada kondisi *baseline* (A1) garis meningkat dengan keterjalan yang rendah (+), pada kondisi *intervensi* estimasi kecenderungan arah meningkat dengan keterjalan sedang (+), pada kondisi *baseline* (A2) menunjukkan arah kecenderungan mendatar (=). Kecenderungan stabilitas pada kondisi *baseline* (A1) 57,14%, kondisi *intervensi* 30%, dan kondisi *baseline* (A2) kecenderungan stabilitasnya 16,67%. Jejak data pada kondisi *baseline* (A1) meningkat, kondisi *Intervensi* data yang diperoleh meningkat, selanjutnya kondisi *baseline* (A2) mendatar. Level stabilitas dan rentang pada kondisi *baseline* (A1) 20% - 40%, pada kondisi *intervensi* 50% - 100%, dan pada kondisi *baseline* (A2) 80% - 100% . Perubahan level pada kondisi *baseline* (A1) 30% - 20% = 10% (+), pada kondisi *intervensi* 100% - 50% = 50% (+), dan pada kondisi *baseline* (A2) 100% - 90% = 10%. Adapun rangkuman dari komponen analisis visual dalam kondisi dapat di lihat pada tabel di bawah ini :

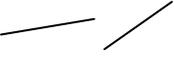
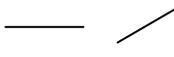
Tabel 1. Rangkuman Hasil Analisis Visual Dalam Kondisi

No.	Kondisi	A1	B	A2
1.	Panjang kondisi	7	10	6
2.	Estimasi kecenderungan arah	 (+)	 (+)	 (=)
3.	Kecenderungan stabilitas	57,14% (tidak stabil)	30% (tidak stabil)	16,67% (tidak stabil)
4.	Jejak data	 (+)	 (+)	 (=)
5.	Level stabilitas dan rentang	Variabel (20% – 40%)	Variabel (50% – 100%)	Variabel (80% – 100%)
6.	Level perubahan	30%-20%= 10% (+)	100%-50%= 50% (+)	100%-90%= 10% (+)

Hasil analisis visual grafik antar kondisi yaitu jumlah variabel 1, perubahan kecenderungan arah pada *baseline* (A1) arah datanya meningkat dengan keterjalan yang rendah, pada kondisi *intervensi* (B) kecenderungan arah meningkat dengan keterjalan yang sedang, dan pada kondisi *baseline* (A2) kecenderungan arahnya mendatar. Perubahan kecenderungan stabilitas yaitu dari tidak

stabil ke tidak stabil ke tidak stabil. Perubahan level antar kondisi A1/B adalah $50\% - 30\% = 20\%$, selanjutnya antar kondisi A2/B adalah $100\% - 50\% = 50\%$. Persentase *overlap* antar kondisi A1/B adalah 0% , selanjutnya antar kondisi A2/B adalah 10% . Adapun rangkuman dari komponen analisis visual antar kondisi dapat di lihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Rangkuman Hasil Analisis Antar Kondisi

No.	Kondisi	A1:B	A2:B
1.	Jumlah variabel yang diubah	1	1
2.	Perubahan arah kecenderungan dan efeknya	 (+) (+)	 (=) (+)
3.	Perubahan kecenderungan stabilitas	Variabel ke variabel	Variabel ke variabel
4.	Perubahan level	$50\% - 30\% = +20\%$	$100\% - 50\% = +50\%$
5.	Persentase overlap	0%	10%

Berdasarkan hasil analisis data data, analisis dalam kondisii dan analisis antar kondisi menunjukkan estimasi kecenderungan arah, kecenderungan kestabilan, jejak data dan tingkat perubahan yang meningkat secara positif. Maka dapat dinyatakan bahwa kemampuan operasi pengurangan bilangan 1 sampai 10 bagi anak tunagrahita ringan X dapat ditingkatkan dengan menggunakan permainan boneka jari.

Pembahasan

Anak tunagrahita ringan adalah anak yang mengalami gangguan pada intelegensi atau IQ dibawah rata-rata sehingga menyebabkan terganggu dalam berbagai perkembangan termasuk akademik. Dalam kegiatan akademik anak hanya mampu untuk membaca dan berhitung secara sederhana. Dengan IQ dibawah rata-rata membuat daya ingat anak sangat rendah sehingga perlu penyajian kongkrit dalam pembelajarannya.

Menurut Moh. Amin (1995:22) “anak tunagrahita ringan adalah anak yang mengalami hambatan dalam kecerdasan dan adaptasi sosialnya, namun mereka mempunyai kemampuan

untuk berkembang dalam bidang pelajaran akademik, penyesuaian sosial, dan kemampuan dalam bekerja” Dari pengertian di atas dapat kita ketahui bahwa anak tunagrahita ringan mampu untuk berhitung sederhana, salah satunya adalah pengurangan.

Pengurangan adalah suatu bagian dari operasi matematika yang mengurangi satu bilangan tertentu dengan bilangan lainnya. Mardiah, dkk (1999:52) menjelaskan “operasi pengurangan adalah suatu operasi pengurangan yang menggunakan tanda (-)”. Banyak cara yang bisa kita lakukan dalam melakukan pengurangan bilangan diantaranya menggunakan pengajaran yang dapat menarik perhatian anak saat pembelajaran. Sehingga pembelajaran anak jadi lebih menyenangkan.

Pembelajaran yang menyenangkan sesuai dengan prinsip pembelajaran anak tunagrahita yaitu dalam mengajar guru menerangkan pembelajaran secara jelas dan mampu untuk memusatkan perhatian anak dalam belajar. Guru mengajar harus menggunakan kasih sayang sehingga ada kedekatan emosional antara peserta didik dan pendidik, Menerangkan materi guru harus mulai dari tahap kongkrit atau benda nyata, kemudian semi kongkrit, dan baru materi tersebut menuju abstrak. Salah satu pembelajaran operasi pengurangan yang mengajarkan tahap kongkrit terlebih dahulu adalah permainan boneka jari.

Permainan boneka jari adalah permainan yang menggunakan jari-jari tangan yang dipasangkan boneka berukuran mini dengan karakter tertentu. Boneka jari adalah boneka yang dipasangkan pada jari-jari dengan karakter tertentu. Contoh Penggunaan boneka jari dalam belajar pengurangan anak harus dilihatkan tahap kongkrit dari pengurangan seperti ada 5 boneka jari, kemudian diambil 2 boneka jari sehingga tinggal 3 boneka jari.

Permasalahan yang dialami oleh anak tunagrahita ringan dalam operasi pengurangan bilangan 1 sampai 10. Disebabkan oleh anak yang belum paham dengan konsep pengurangan. Anak mampu untuk menghitung banyak jumlah bilangan pertama menggunakan jari, tapi anak selalu lupa banyak bilangan tersebut setelah dikurangkan dengan jumlah bilangan lain. Berdasarkan permasalahan ini maka permainan boneka jari akan sangat cocok untuk mengajarkan operasi pengurangan bilangan bagi anak tunagrahita. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Teuku Kemal (2005:35) permainan boneka jari dapat melatih kemampuan berbahasa, berhitung, dan kecakapan motorik halus.

Dalam penelitian ini peneliti meningkatkan kemampuan operasi pengurangan bilangan bagi anak tunagrahita ringan melalui permainan boneka jari. penelitian ini dilakukan dengan tiga fase, yaitu fase *baseline* (A1) sebelum di berikan perlakuan, fase *intervensi* yaitu memberikan perlakuan, dan terakhir fase *baseline* (A2) setelah diberikan perlakuan. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dapat dijelaskan bahwa sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan permainan boneka jari, kemampuan anak dapat dikatakan rendah, persentase tertinggi anak hanya mencapai 40%. Tapi setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan permainan boneka jari, kemampuan anak dalam menyelesaikan operasi pengurangan dapat meningkat, dan persentase tertinggi yang diperoleh adalah 100%. Dan setelah perlakuan (permainan boneka jari) dihentikan kemampuan anak dalam menyelesaikan operasi pengurangan masih baik karena persentase kemampuan anak terakhir mencapai 100%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam operasi pengurangan bilangan dapat ditingkatkan melalui permainan boneka jari. Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa, permainan boneka jari efektif untuk meningkatkan kemampuan operasi pengurangan bilangan bagi anak tuna grahita (X) di SLB Bina Bangsa Padang.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Penelitian *single subject research* (SSR) dilakukan dengan menerapkan permainan boneka jari untuk meningkatkan kemampuan operasi pengurangan bilangan bulat bagi anak tunagrahita ringan kelas DVI. C di SLB Binan Bangsa Padang. Menyelesaikan operasi pengurangan bilangan dengan menggunakan permainan boneka jari adalah pembelajaran yang menyenangkan bagi anak, karena anak dapat belajar sambil bermain. Boneka jari adalah mascot mungil yang dipasangkan pada ujung-ujung jari dengan karakter tertentu.

Data hasil penelitian pada kondisi *baseline* sebelum diberikan *intervensi* (A1), menunjukkan kemampuan anak dalam menyelesaikan operasi pengurangan bilangan masih rendah. Pada kondisi ini kemampuan anak jenuh dalam menyelesaikan soal pengurangan dengan persentase yang diperoleh 30% dengan kecendrungan arah data mendatar (=). Setelah diberikan perlakuan permainan boneka jari kemampuan anak dalam menyelesaikan operasi pengurangan semakin membaik, nilai tertinggi anak mampu untuk menyelesaikan semua soal

operasi pengurangan dengan perolehan persentase 100%, dan kecenderungan arah data juga meningkat (+). Dan setelah perlakuan boneka jari dihentikan kemampuan anak masih tetap, nilai tertinggi anak yaitu dengan menjawab semua soal dengan persentase yang diperoleh 100%, dan arah kecendrungan data yang meningkat (+).

Setelah penelitian ini dilaksanakan dengan pengolahan datanya, maka dapat diambil kesimpulan, permainan boneka jari dapat meningkatkan kemampuan operasi pengurangan bilangan 1 sampai 10 bagi anak tunagrahita ringan kelas D.VIC di SLB Bina Bangsa Padang.

Saran

Berdasarkan data hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti ingin memberikan saran-saran sebagai berikut: Guru hendaknya memperhatikan berbagai media yang bisa digunakan untuk menunjang pembelajaran operasi pengurangan bilangan. Permainan boneka jari dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk menarik perhatian anak dalam belajar pengurangan, karena boneka jari menggunakan prinsip pembelajaran yang menyenangkan

Kepada sekolah diharapkan agar dapat menyediakan media boneka jari untuk pengajaran operasi matematika bagi peserta didik. Namun, boneka jari tidak menutup kemungkinan untuk digunakan dalam pembelajaran lain seperti pengembangan kemampuan bahasa anak. Kepada peneliti selanjutnya Peneliti menyarankan agar dapat melanjutkan penelitian ini dengan memberikan berbagai variasi dalam menggunakan media, metode untuk pengajaran operasi matematika, atau memberikan variasi mengajar menggunakan boneka jari.

Daftar Rujukan

- Auliya, Fajar, (2012). *Matematika Dahsyat: Tambah, Kurang, Dan Perkalian*. Yogyakarta: Pustaka Widyatama.
- Imawati, Emi Risna. (2009). *Kreasi Tokoh Fantasi Dari Kain Felt*. Jakarta: Gramedia
- Harun, Mardiah, dkk. (1991). *Pendidikan Matematika 1*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Husein, Teuku Kemal. (2006). *Aktifitas Tematik Untuk Anak*. Jakarta: Erlangga
- Moh. Amin. (1995). *Ortopedagogik Anak Tunagrahita*. Bandung: DEPDIKBUD.
- Sunanto, Juang. (2005). *Pengantar Penelitian Dengan Subjek Tunggal*. University of Tsukuba.
- Patmonodewo, Soemantri. (2000). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka cipta.