

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BILANGAN ASLI 1-5 MELALUI PERMAINAN KERETA ANGKA PADA ANAK TUNAGRAHITA SEDANG

Oleh : Reni Andriyani

Abstract: *This research of background overshadow by problems which is researcher find in SLB Country Five clan of Batusangkar, a child of tunagrahita which is not yet recognized number. From result of perception of the child have spelled out members, but asked which/such number 1 until five child cannot answer him. this research aim to to increase ability recognize number specially original number 1until 5 by using game of number cart. Research type the used is Single Subject Research (SSR) with A-B desain. Analysis Data show length of is condition of baseline is 10 times perception, during 10 day, while condition of intervention is 11 times perception, during 11 day. At condition of baseline on first until sixth day of child get 0%, and on seventh until day the tenth child get 20 . while at condition of intervention on eleventh until child compassion day get percentage 40%, fourteenth day until child compassion day get 60%, compassion day and eighteenth day of child get 80% and on compassion until day of keduapuluhstu got by percentage is child 100%. Thereby raised hypothesis previously can be accepted, its meaning through game of number cart can improve ability recognize original number 1-5 at child of tunagrahita is. From result of this research is expected can be of benefit to researcher and teacher here in after.*

Kata kunci : Anak tunagahita sedang; pengenalan bilangan asli; penggunaan permainan kereta angka.

PENDAHULUAN

Interaksi belajar mengajar merupakan suatu kegiatan yang bersifat interaktif dari berbagai komponen untuk mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam perencanaan pembelajaran. Untuk sampai kearah itu terlebih dahulu perlu dipahami tentang arti dari istilah belajar yang mana secara umum dapat diartikan sebagai perubahan perilaku akibat interaksi individu dengan lingkungan. Proses perubahan perilaku ini tidak terjadi dengan sendirinya, tetapi ada yang sengaja direncanakandan ada yang dengan sendirinya terjadi karena proses kematangan. Proses yang sengaja direncanakan agar terjadi perubahan perilaku ini disebut dengan proses belajar. Proses ini merupakan suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan yang relative konstan dan berbekas, hal ini tidak terlepas juga bagi anak tungrahita sedang.

Anak berkebutuhan khusus mengalami kelaianan / penyimpangan fisik,mental-intelektual, social atau emosional secara signifikan (bermakna) dalam proses pertumbuhan /

perkembangan dibandingkan dengan anak-anak lain seusianya. Salah satu yang masuk dalam klasifikasi anak berkebutuhan khusus adalah tunagrahita . Anak tunagrahita adalah anak yang memiliki kemampuan di bawah rata-rata, mereka juga mengalami keterbelakangan dalam bersosialisasi dengan lingkungannya, merekapun tidak mampu untuk berfikir abstrak, logis dan sukar dalam memusatkan perhatian dan mengungkapkan kembali suatu ingatan yang sudah didapatkan oleh anak tunagrahita tersebut.

Salah satu kendala keterampilan akademik yang sering menjadi kendala bagi tunagrahita sedang adalah keterampilan mengenal bilangan. Dimana disekolah pembelajaran matematika pada umumnya diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik, agar dapat belajar matematika dengan baik, diantaranya :mengetahui bilangan, berhitung, menjumlah, membagi, atau mengoperasikan pembelajaran matematika yang lainnya.

Berdasarkan fakta saat penulis melaksanakan studi pendahuluan di SLB Negeri Lima Kaum Batusangkar, Peneliti dapat seorang siswa Tunagrahita sedang kelas IV/C1, dimana guru mengalami masalah dalam pembelajaran matematika, saat peneliti menanyakan kepada guru, guru mengatakan anak tidak mengenal bilangan 1-5, peneliti mencoba menanyakan “ini angka berapa?”, anak tidak bisa menjawab pertanyaan peneliti mana yang bilangan asli 1, mana yang bilangan 2, mana yang bilangan asli 3, mana yang bilangan asli 4 dan mana yang bilangan asli 5. Peneliti juga memberikan pertanyaan “coba tunjukkan bilangan 1 sampai 5 anak banyak meninggalkan bilangan yang lain atau melangkauinya. Setelah menanyakan pada guru peneliti melakukan asesmen pengenalan angka 1 sampai 5 anak tidak bisa menjawabnya secara benar dan berurut, anak bisa membilang tapi tidak bisa menyebutkan dan menunjukkan bilangan tersebut dengan benar.

Dengan melihat kesulitan mengenal bilangan asli pada anak tersebut. peneliti ingin membantu anak untuk dapat mengenal bilangan asli Satu sampai Lima agar anak dapat mengenal bilangan asli dengan baik dan menuliskan bilangan dengan benar, melalui permainan kereta angka. Yang mana permainan kereta angka adalah sebuah permainan kereta kayu yang gerbongnya terdapat angka-angka satu sampai lima dimana kereta angka ini menggunakan cat dan bahan dasar air serta finishing yang halus sehingga aman untuk anak.

Dengan diperkenalkannya Bilangan Asli ini melalui Permainan Kereta Angka pada anak tunagrahita sedang diharapkan anak bisa mengenal bilangan-bilangan asli 1 sampai 5.

Bertitik tolak dari uraian diatas, maka peneliti ingin mengangkatnya kedalam sebuah judul penelitian dengan judul “Upaya meningkatkan kemampuan Mengenal Bilangan Asli satu sampai lima Melalui Permainan Kereta Angka Pada Anak Tunagrahita Sedang”.

Berdasarkan uraian diatas, permasalahan yang ditemui yaitu:

1. Anak tidak bisa menyebutkan bilangan asli 1 sampai 5
2. Anak tidak bisa menunjukkan bilangan asli 1 sampai 5
3. Anak tidak mengenal bilangan asli 1 sampai 5
4. Anak tidak memahami konsep bilangan asli 1 sampai 5
5. Guru belum menggunakan permainan kereta angka dalam pembelajaran

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuktikan Apakah Permainan Kereta Angka Dapat Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Asli 1 sampai 5 pada anak tunagrahita sedang kelas dasar IV/CI di SLB Negeri Lima Kaum Batusangkar.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan eksperimen dengan single subject research (SSR) eksperimen merupakan suatu kegiatan percobaan yang dilakukan untuk melihat adanya pengaruh yang muncul akibat pemberian tindakan terhadap variable pada kondisi tertentu, penelitian ini menggunakan bentuk desain A-B.

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek adalah Anak tunagrahita sedang beridentitas X di SLB Negeri Lima Kaum Batusangkar, Jenis kelamin laki-laki, dari assesmen yang peneliti lakukan terhadap anak tunagrahita X tersebut yaitu anak disuruh berhitung mulai dari menghitung anak bisa melakukannya, anak disuruh membilang angka 1-10 anak juga bisa melakukannya, tapi setelah diperkenalkan bilangan asli yang mana peneliti menyuruh anak menyebutkan dan menunjukkan bilangan anak tidak bisa melakukannya dengan benar.

Dalam penelitian ini Data dikumpulkan oleh peneliti melalui format pengumpulan data untuk mengetahui kemampuan anak dalam mengenal bilangan sebelum diadakannya intervensi dan melakukan evaluasi setelah intervensi dilaksanakan. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan tes dalam bentuk lisan yaitu anak disuruh menyebutkan bilangan asli 1 sampai 5, dan menunjukkan bilangan asli 1 sampai 5, dan terakhir data yang didapatkan dimasukkan kedalam format pengumpulan data.

Data analisis

Pengumpulan data diperlukan untuk memperoleh data dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2006:137) pengumpulan data merupakan langkah dalam penelitian untuk mendapatkan data, tanpa mengetahui teknik pengumpulan data yang memenuhi standar data yang sesuai.

Analisis dalam kondisi

Analisis yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perubahan data dalam suatu kondisi misalnya : kondisi baseline atau intervensi, sedangkan komponen yang akan dianalisis meliputi tingkat stabilitas kecenderungan arah pada tingkat perubahan. Analisis yang dimaksud dalam penelitian ini adalah data grafik masing-masing kondisi dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menentukan panjang kondisi
- b. Menentukan estimasi kecenderungan arah
- c. Menentukan kecenderungan kestabilan
- d. Menentukan jejak data
- e. Menentukan level stabilitas dan rentang
- f. Menentukan level perubahan

Analisis antar kondisi

Juang sunanto (2005:117) mengatakan untuk Memulai menganalisa perubahan data antar kondisi, data yang stabil harus mendahului kondisi yang akan dianalisa. Karena jika data bervariasi (tidak stabil) maka akan mengalami kesulitan untuk menginterpretasi.

Adapun komponen dalam analisis dalam analisis antar kondisi adalah:

- a. Menentukan banyak variable yang berubah
- b. Menentukan perubahan kecenderungan arah
- c. Menemukan perubahan kecenderungan stabilitas
- d. Menentukan level perubahan
- e. Menentukan persentase overlap data kondisi baseline dan intervensi.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan bilangan asli 1-5 bagi anak tunagrahita sedang di kelas IV melalui permainan kereta angka yang dilaksanakan dengan menggunakan metode SSR. Adapun data yang diperoleh dari

hasil pengamatan pada kondisim baseline (A) dan Intervensi (B) dapat dilihat sebagai berikut:

1. Kondisi baseline (A)

Data diperoleh melalui tes lisan dalam menyebutkan bilangan asli yang di berikan guru pada anak sebelum diberi tindakan. Pengambilan data dilakukan setiap kali pengamatan. Secara konsisten pengukuran yang dilakukan adalah dengan cara peneliti menugaskan anak menyebutkan, dan menunjukkan bilangan asli tersebut yaitu angka 1,2,3,4,5 yang akan dijawab dengan benar. Pengembalin data dilakukan menggunakan jenis ukuran target behavior persentase, berapa persen anak dapat menjawab soal yang diberikan peneliti dengan benar. Jika anak bisa menjawab 5 soal yang diberikan peneliti maka nilai anak sepuluh, jika anak menjawab empat soal dengan benar, maka nilai anak delapan, dan begitu seterusnya.pengamatan ini dilakukan sebanyak 10 kali pertemuan yaitu sebagai berikut:

Table 1. Kemampuan Anak Dalam Mengenal Bilangan Asli 1-5 Pada Kondisi *Baseline*

Pengamatan	Hari/ tanggal	Persentase jawaban yang benar
1	Senin / 7 Mei 2012	0%
2	Selasa / 8 Mei 2012	0%
3	Rabu / 9 Mei 2012	0%
4	Kamis / 10 Mei 2012	0%
5	Senin / 14 Mei 2012	0%
6	Selasa / 15 Mei 2012	0%
7	Rabu / 16 Mei 2012	20%
8	Kamis / 17 Mei 2012	20%
9	Senin / 21 Mei 2012	20%
10	Selasa / 22 Mei 2012	20%

2. Kondisi intervensi

Pada kondisi intervensi peneliti memberikan perlakuan kepada anak dengan cara menggunakan permainan kereta angka. Pada kondisi B(intervensi) peneliti memberikan perlakuan dengan menggunakan permainan kereta angka, data ini

dilakukan setiap kali pengamatan dengan tes lisan .pengukurannya dilakukan dengan mengitung berapa angka anak bisa menyebutkan dan menunjukkan bilangan asli dengan benar.intervensi ini peneliti lakuka sebanyak 11 kali pengamatan.

Tabel 2. Kemampuan Anak mengenal bilangan asli 1-5 Pada Kondisi Intervensi (B)

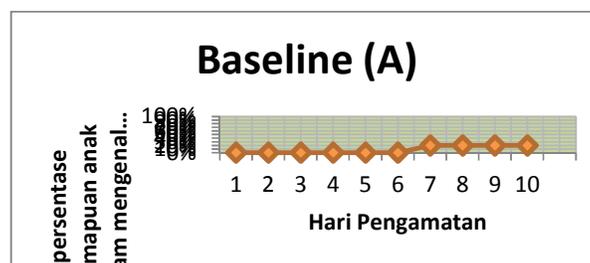
Pengamatan	Hari/ tanggal	Persentase jawaban yang benar
1	Senin / 28 Mei 2012	40%
2	Selasa / 29 Mei 2012	40%
3	Rabu / 30 Mei 2012	40%
4	Senin / 4 Juni 2012	60%
5	Selasa / 5 Juni 2012	60%
6	Rabu / 6 Juni 2012	60%
7	Kamis / 7 Juni 2012	80%
8	Senin / 11 Juni 2012	80%
9	Selasa / 12 Juni 2012	100%
10	Rabu / 13 Juni2012	100%
11	Kamis / 14 Juni 2012	100%

Peneliti menghentikan pengamatan karena data yang diperoleh dari pertemuan kesebelas sampai pada hari keduapuluhsatu sudah menunjukkan kestabilan yaitu anak sudah mampu menyebutkan dan menunjukkan bilangan asli dengan melalui permainan kereta angka.

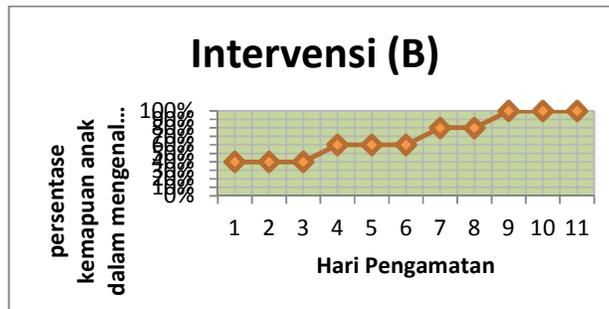
Analisis data

1. Analisis dalam kondisi

Menentukan panjang kondisi



Grafik 1. Kondisi baseline

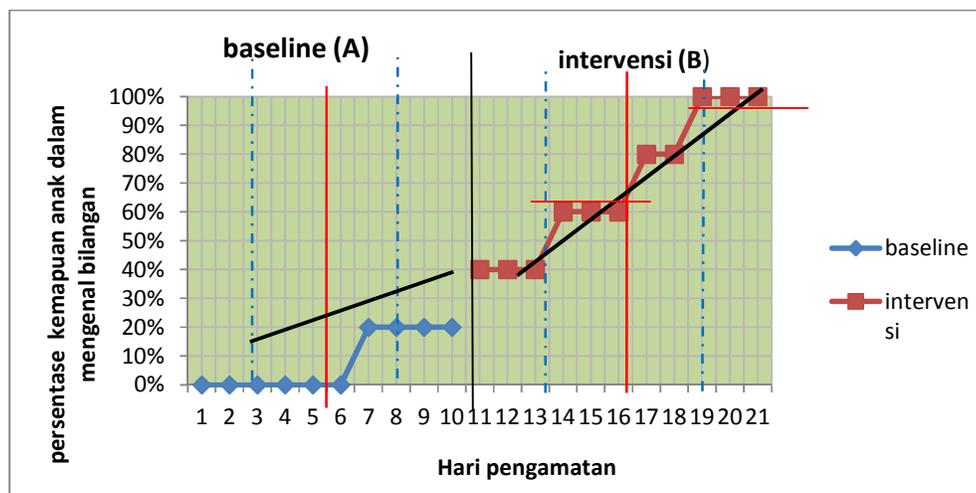


Grafik 2. Kondisi intervensi

Menentukan estimasi kecenderungan arah

Adapun langkah – langkah dalam menggunakan metode *split middle* yaitu:

- Membagi jumlah titik data menjadi dua bagian yang sama kiri dan kanan, misalnya dilambangkan dengan (1).
- Data yang dua bagian kanan dan kiri juga dibagi menjadi dua bagian, misalnya dilambangkan dengan (2a).
- Tentukan posisi median dari masing-masing belahan, misalnya dilambangkan dengan (2b)
- Menarik garis sejajar dengan absis yang menghubungkan titik temu antara (2a) dan (2b).
- Membuat garis sejajar dengan garis putus-putus pada langkah dan membagi jumlah titik tersebut menjadi belahan yang sama.



Grafik 3. Kecenderungan arah data fase baseline dan intervensi

maka berdasarkan grafik 3 terlihat arah kecenderungan data pada kondisi A dan B. pada kondisi A arah kecenderungan hanya satu kali mengalami kenaikan yaitu pada pengamatan ketujuh sampai kesepuluh pada phase *baseline* (A) yaitu 20% pada grafik dibaca garis sejajar (=). Sedangkan pada kondisi *intervensi* (B), arah kecenderungan data meningkat sehingga artinya positif(+). Yaitu pada hari kesebelas sampai hari ketigabelas meningkat 40%, pada hari keempatbelas sampai hari keenambelas kemampuan anak meningkat lagi menjadi 60%, pada hari ketujuhbelas sampai hari kedelapanbelas kemampuan anak meningkat menjadi 80%, dan pada hari kesembilanbelas sampai hari keduapuluhsatu kemampuan anak yaitu 100%.

Menentukan kecenderungan kestabilan(Trend stabilitas)

a. Kecenderungan kestabilan fase baseline(A)

Kecenderungan kestabilan fase baseline (A) dapat dihitung dengan langkah sebagai berikut:

1. Menentukan kecenderungan stabilitas (*trend stability*), yaitu dengan menggunakan kriteria stabilitas 15%

$$\begin{aligned} \text{Rentang stabilitas} &= 20 \times 0,15 \\ &= 3,00 \end{aligned}$$

2. Menghitung *Mean level* dengan cara menjumlahkan semua skor dan dibagi dengan banyak data point pada kondisi A.

$$\text{Mean level} = 80:10 = 8$$

3. Menentukan batas atas, yaitu dengan cara *mean level* + $\frac{1}{2}$ Rentang stabilitas

$$\text{Batas atas} = 8 + 0,75 = 8,75$$

4. Menentukan batas bawah, yaitu dengan cara *Mean level* - $\frac{1}{2}$ Rentang stabilitas

$$\text{Batas bawah} = 8 - 0,75 = 7,25$$

5. Menentukan persentase stabilitas yang berada dalam Rentang stabilitas

$$\text{Persentase stabilitas} = 0:10 = 0\%$$

b. Kecenderungan kestabilan fase intervensi(B)

Kecenderungan kestabilan fase intervensi dapat dihitung dengan langkah sebagai berikut:

1. Menentukan kecenderungan stabilitas (*trend stability*), yaitu dengan menggunakan kriteria stabilitas 15%

<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>

$$\begin{aligned} \text{Rentang stabilitas} &= 100 \times 0,15 \\ &= 15 \end{aligned}$$

2. Menghitung *Mean level* dengan cara menjumlahkan semua skor dan dibagi dengan banyak data point pada kondisi A.

$$\text{Mean level} = 760 : 10 = 76$$

3. Menentukan batas atas, yaitu dengan cara *mean level* + $\frac{1}{2}$ Rentang stabilitas

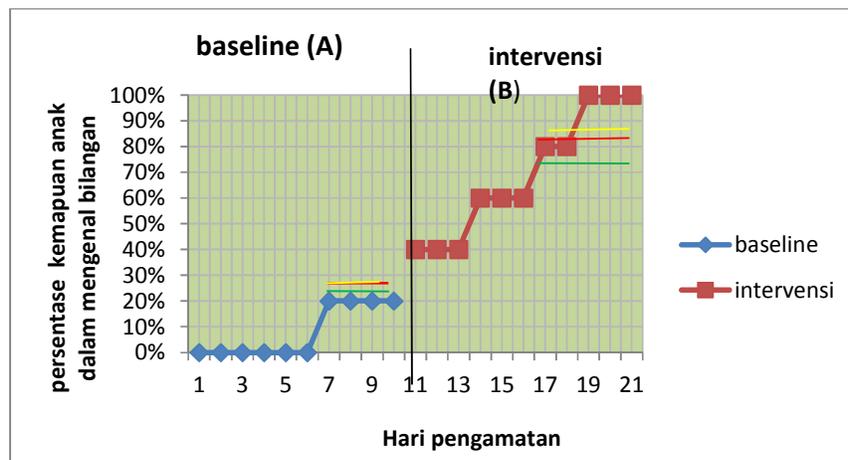
$$\text{Batas atas} = 76 + 7,5 = 83,5$$

4. Menentukan batas bawah, yaitu dengan cara *Mean level* - $\frac{1}{2}$ Rentang stabilitas

$$\text{Batas bawah} = 76 - 7,5 = 68,5$$

5. Menentukan persentase stabilitas yang berada dalam Rentang stabilitas

$$\text{Persentase stabilitas} = 0 : 11 = 0\%$$



Grafik 4. Kecenderungan stabilitas fase baseline dan intervensi

Menentukan kecenderungan jejak data

Pada fase baseline (A) pada pengamatan pertama sampai pengamatan kesepuluh anak hanya dapat mengenal satu bilangan asli saja. Pada data *Intervensi* (B) kemampuan anak anak mengenal bilangan asli bisa dilakukan dengan benar oleh anak, pengamatan kesebelas sampai pengamatan ke duapuluh satu meningkat.

Menentukan level stabilitas dan rentang.

Berdasarkan data kemampuan anak mengenal bilangan asli dapat terlihat bahwa kondisi baseline(A) datanya tidak stabil yaitu nol dan mendatar. Pada kondisi intervensi (B) datanya bervariasi dengan rentang satu sampai sepuluh.

Adapun rentangnya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal bilangan pada kondisi baseline(A) (0 – 20%) dan B (40 – 100%).

Menentukan tingkat perubahan

Level perubahan untuk kondisi *baseline*

- a. Data point (Skor) pertama 0%
- b. Kurangi data yang besar dengan data yang kecil $20\% - 0\% = 20\%$
- c. Tentukan apakah selisihnya menunjukkan arah yang membaik atau memburuk sesuai dengan tujuan *intervensi*

Level perubahan untuk kondisi *intervensi*

- a. Data point (Skor) 40%
- b. Kurangi data yang besar dengan data yang kecil $100\% - 40\% = 60\%$
- c. Tentukan apakah selisihnya menunjukkan arah yang membaik atau memburuk sesuai dengan tujuan *intervensi*

2. Analisis antar kondisi

Adapun komponen analisis antar kondisi baseline dan intervensi dalam rangka meningkatkan kemampuan mengenal bilangan asli melalui permainan kereta angka adalah:

a. Menentukan Banyaknya Variable Yang Berubah

Variable yang diubah dalam penelitian ini yaitu kemampuan mengenal bilangan asli pada anak tunagrahita sedang (X) yang memiliki masalah dalam mengenal bilangan asli.

b. Menentukan perubahan kecenderungan arah

Kemampuan anak dalam mengenal bilangan asli selama *baseline* (A) perubahan kecenderungan arahnya mendatar (=), pada kondisi *intervensi* (B) kemampuan anak dalam mengenal bilangan asli terus meningkat(+) kecenderungan arahnya. sehingga pemberian intervensi berpengaruh positif terhadap variable yang dirubah.

c. Menentukan perubahan kecenderungan stabilitas

kondisi *baseline* (A) yaitu kemampuan mengenal bilangan asli masih rendah. Pada kondisi *intervensi* (B) bisa dijelaskan bahwa kemampuan mengenal bilangan adanya peningkatan. Dapat dijelaskan bahwa pada kondisi B kemampuan anak dalam mengenal

bilangan asli dapat dilihat ada perubahan kecenderungan dari tidak stabil ketidak stabil secara positif, artinya bilangan yang dikenal anak bertambah meningkat

d. Menentukan level perubahan

Dalam menentukan level perubahan, terlebih dahulu tentukan data point pada kondisi *baseline* (A) pada sesi terakhir (20) ,dan sesi pertama (40) pada kondisi *intervensi* (B). kemudian hitung selisih antara keduanya dengan cara mengurangi point data terbesar dengan data point terendah yaitu $40 - 0$. Maka kemampuan anak dalam mengenal bilangan asli meningkat atau bertambah maka diberi tanda(+).

e. Menentukan overlape data

Jumlah data poin kondisi *intervensi* yang berada pada rentang kondisi *baseline* (A) yaitu nol. Nol dibagi dengan banyak data poin yang ada pada rentang kondisi *intervensi* (B) yaitu 11. Jadi $0:11 = 0$. Hasil tersebut dikalikan seratus, maka hasilnya 0% .semakin kecil persentase overlape maka semakin baik pengaruh *intervensi* terhadap target behavior.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan disekolah selama 21 kali pengamatan yang dilakukan pada dua kondisi yaitu sesi *baseline* dan sesi *intervensi*. Pada sesi *baseline*, penelitian ini dilakukan sebanyak 10 kali pertemuan. Pada hari pertama sampai hari keenam anak tidak bisa menyebutkan dan menunjukkan bilangan asli, pada pertemuan ketujuh sampai pertemuan kesepuluh anak bisa menyebutkan dan menunjukkan salah satu bilangan asli yaitu bilangan angka satu. Ini terlihat ketika anak disuruh menunjukkan angka satu anak bisa melakukan dan menyuruh anak untuk memasukkan kedalam lobang gerbong kereta angka. Peneliti pun melanjutkan penelitian pada sesi *intervensi*.

Dalam sesi *intervensi* ini peneliti melakukan pengamatan sebanyak sebelas kali pengamatan. Pada pengamatan kesebelas sampai ketigabelas anak sudah bisa mengenal dua bilangan asli yaitu bilangan angka 1, 2. Dan pada pertemuan keempatbelas sampai keenambelas anak sudah bisa mengenal 3 bilangan yaitu bilangan asli angka 1,2,3, pada pertemuan ketujuhbelas sampai pertemuan ke delapan belas anak sudah bisa mengenal 4 bilangan asli yaitu bilangan angka 1,2,3,4. Dan pada pertemuan kesembilanbelas sampai pada pertemuan keduapuluhsatu, anak sudah bisa mengenal lima bilangan asli yaitu

bilangan angka 1,2,3,4, dan 5. peneliti menghentikan pengetesan karena data yang diperoleh sudah stabil.

Intervensi yang diberikan pada anak tungrahita sedang dalam mengenal bilangan asli adalah dengan menggunakan permainan kereta angka, karena permainan kereta angka ini bisa menarik minat anak dalam belajar. Selain itu pada permainan kereta angka ini anak bisa melakukan bongkar pasang setelah dibuka kemudian bisa dipasang kembali keatas lobang kereta sesuai dengan urutan angkanya. bilangan asli yang dikenalkan peneliti dalam penelitian ini adalah angka 1, 2, 3, 4, dan 5. Menurut Moh Amin (1995:40) “ bahwa anak tungrahita sedang adalah Mereka yang mampu memperoleh keterampilan mengurus diri (*self help*) seperti berpakaian, mandi, menggunakan WC dan makan, melindungi diri dari bahaya umum, dapat belajar keterampilan dasar akademis(membaca tanda) berhitung sederhana dan bekerja dalam tempat kerja yang terlindung (*sheltered workshop*) atau pekerjaan umum dibawah pengawasan. IQ-nya berkisar antara 30-50. Berdasarkan pendapat tersebut berarti anak tungrahita masih memiliki kemampuan untuk mengingat dibidang akademis.

Keterbatasan intelektual yang dimiliki anak tungrahita sedang mengakibatkan anak mengalami gangguan dalam keterampilan akademiknya. menurut Menurut Joula (1998) Bilangan asli adalah bilangan-bilangan alam yang meliputi bilangan-bilangan 1,2,3,4,5,6,7,8,... dan seterusnya yang mana bagi anak tungrahita sedang pengenalan bilangan asli ini sangat penting dalam persiapan belajar matematika. intervensi yang diberikan pada anak tungrahita sedang X yaitu dengan permainan kereta angka. Menurut Preud dan Erikson dalam Jhon W.Santrok(2002:273) mengatakan permainan adalah suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna, menolong anak menguasai kecemasan dan konflik karena tekanan-tekanan terlepaskan dalam permainan, anak dapat mengatasi masalah kehidupan. Permainan memungkinkan anak melepaskan energy fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan yang terpendam

Dalam ([http://Rumah mainan.com](http://Rumah%20mainan.com)) dikatakan bahwa Kereta Angka adalah kereta kayu yang tiap gerbongnya terdapat angka-angka 1-5, yang mana kereta angka ini terbuat dari kayu dan menggunakan cat berbahan dasar air serta finishing yang halus sehingga aman untuk anak. Joko gendis (Wikipedia) mengatakan bahwa kereta angka ini sangat bermanfaat bagi anak dalam proses pembelajaran diantaranya dalam mengenal bilangan. Anak dapat menyebutkan dan menunjukkan bilangan asli 1-5. Terbukti dengan perlakuan yang diberikan tersebut kemampuan anak yang tadinya tidak tau dengan bilangan 1-5 dapat

meningkat setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan permainan kereta angka. Kemampuan anak diukur dengan berapa persentase anak dapat menjawab pertanyaan peneliti dengan benar.

Berdasarkan analisis data yang telah dipaparkan diatas dapat dibuktikan bahwa pengaruh *intervensi* menggunakan permainan kereta angka efektif dalam mengenalkan bilangan asli 1, 2, 3, 4, dan 5. Bagi anak tunagrahita sedang kelas IV/ C1 di SLB N Lima Kaum Batusangkar.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan dan telah dilaksanakan di SLB Negeri Lima Kaum Batusangkar yang bertujuan untuk mengetahui apakah dengan permainan kereta angka dapat mengenalkan bilangan asli 1 sampai 5 pada anak tunagrahita sedang. Adapun banyak kegiatan yang dilakukan terhadap anak dalam kondisi awal (*baseline*) adalah sebanyak 10 kali pertemuan, dan pada pemberian *intervensi* layanan yang dilakukan sebanyak 11 kali pertemuan. Setelah penelitian dilaksanakan dengan pengolahan serta analisis datanya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa terbukti H_a diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian diatas, maka dapat dinyatakan bahwa permainan kereta angka dapat Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Asli 1 sampai 5 Pada Anak Tunagrahita Sedang Kelas IV/C1 Di SLB Negeri Lima Kaum Batusangkar.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disajikan di atas, disarankan kepada guru yang akan mengajar tentang mengenal bilangan pada muridnya diharapkan untuk mencoba alternative permainan kereta angka ini dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan asli, tidak saja bagi anak tunagrahita sedang, pada ABK lain dan anak normal sekalipun media ini bisa diterapkan, karena permainan kereta angka ini merupakan media kongkrit, dapat diraba, dan bentuknya yang menarik, sehingga dapat meningkatkan minat dan motifasi belajar anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Alexander.(2007).matematika.(<http://www.sigmetris.com>).di akses tanggal 3 Januari 2012
- Endang Rochyadi, (2005) *Pengembangan Program Pembelajaran Individual Bagi Anak Tunagrrahita*. Jakarta : DEPDIKNAS

<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>

Juang Sunanto. (2005). *Pengantar Penelitian dengan Subjek Tunggal*. Otsuka : University of Tsukuba

Moh amin. 1995. *Ortopedagogik Anak Tunagrahita*. Jakarta: Depdikbud

Sutjarti soemantri. (2006). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung. PT Refika Aditama.

Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung Alfabeta

Tombakan Runtukahu. (1996). *Pengajaran Matematika Bagi Anak Berkesulitan Belajar*.
DEPDIKBUD

Joko Gendis. 2012. *Manfaat kereta angka* (online) tersedia ([Rumahmainan.com/kereta angka tarik.47-0-html](http://Rumahmainan.com/kereta-angka-tarik.47-0-html)) diakses tanggal 3 maret 2012

Wikipedia. (2012). Pengertian bilangan asli (online) tersedia ([http://id.wikipedia.org/wiki/bilangan asli](http://id.wikipedia.org/wiki/bilangan_asli)) diakses tanggal 28 maret 2012