

# PENINGKATAN KEMAMPUAN OPERASI PENJUMLAHAN MELALUI PENGUNAAN PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK PADA MURID TUNAGRAHITA RINGAN KELAS IV DI SLB NEGERI 1 GOWA

*Improved the ability of summation operations through the use of traditional Congklak games  
on Light mentally retarded students of Class IV in SLB Negeri 1 Gowa*

Nurhidayat Dermawan<sup>1</sup>, Abdul Hadis<sup>2</sup>, Mustafa<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Jurusan Pendidikan Khusus, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

<sup>2</sup> Jurusan Pendidikan Khusus, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

<sup>3</sup> Jurusan Pendidikan Khusus, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

\*Penulis Koresponden: aatdr23@gmail.com

## Abstrak

Penelitian ini mengkaji tentang kemampuan operasi hitung penjumlahan siswa Tunagrahita Ringan. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana kemampuan operasi penjumlahan dasar bilangan satuan pada murid tunagrhitanya ringan kelas IV di SLB Negeri 1 Gowa melalui penggunaan media congklak?". Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) Kemampuan operasi penjumlahan dasar bilangan satuan pada murid tunagrhitanya ringan kelas IV di SLB Negeri 1 Gowa sebelum penggunaan media congklak. 2) Kemampuan operasi penjumlahan dasar bilangan satuan pada murid tunagrhitanya ringan kelas IV di SLB Negeri 1 Gowa saat penggunaan media congklak. 3) Kemampuan operasi penjumlahan dasar bilangan satuan pada murid tunagrhitanya ringan kelas IV di SLB Negeri 1 Gowa setelah penggunaan media congklak. 4) Peningkatan kemampuan operasi penjumlahan dasar bilangan satuan pada murid tunagrahita berdasarkan hasil analisis antar kondisi. Teknik pengumpulan data adalah tes tertulis. Subjek penelitian ini adalah seorang siswa tunagrahita ringan berinisial MM. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan subjek tunggal (Single subject research/SSR) dengan desain A-B-A. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan: 1) kemampuan operasi hitung penjumlahan subjek MM sebelum diberikan perlakuan sangat rendah berdasarkan pada kondisi baseline 1 (A1), 2) kemampuan operasi hitung penjumlahan subjek MM selama diberikan perlakuan meningkat ke kategori sangat tinggi dilihat dari analisis dalam kondisi Intervensi (B), 3) kemampuan operasi hitung penjumlahan subjek MM setelah diberikan perlakuan meningkat ke kategori tinggi dapat dilihat dari kondisi baseline 2 (A2), 4) peningkatan kemampuan operasi penjumlahan subjek MM berdasarkan hasil analisis antar kondisi yaitu pada kondisi sebelum diberikan perlakuan kemampuan siswa sangat rendah, meningkat ke kategori sangat tinggi selama diberikan perlakuan, dan dari kategori sangat tinggi pada kondisi selama diberikan perlakuan menurun ke kategori tinggi setelah diberikan perlakuan, akan tetapi nilai yang diperoleh subjek MM lebih tinggi dibandingkan sebelum diberikan perlakuan. Dengan demikian kemampuan operasi hitung penjumlahan siswa setelah diberikan intervensi tetap meningkat karena adanya pengaruh dari pemberian intervensi.

Kata kunci: Permainan Tradisional Congklak, Operasi Hitung Penjumlahan, Tunagrahita.

## Abstract

This study examines the ability to calculate the sum operations of light mentally retarded students. The formulation of the problem in this study is "how is the ability of basic sum operations of unit numbers in light tunagrhitanya students of Class IV in SLB Negeri 1 Gowa through the use of congklak media?". The purpose of this study was to find out: 1) the ability of basic sum operations of unit numbers on light tunagrhitanya students of Class IV in SLB Negeri 1 Gowa before the use of congklak media. 2) the ability of basic sum operations of unit numbers on light tunagrhitanya students of Class IV in SLB Negeri 1 Gowa when using congklak media. 3) the ability of basic sum operations of unit numbers on light tunagrhitanya students of Class IV in SLB Negeri 1 Gowa after the use of congklak media. 4) increase the ability of basic sum operations of unit numbers in mentally retarded students based on the results of inter-condition analysis. The data collection technique is a written test. The subject of this study was a mild mentally retarded student with the initials MM. This study uses experimental method with single subject (SSR) with A-B-A Design. The results of this study can be concluded: 1) the ability of the operation calculate the sum of subjects MM before given very low treatment based on baseline conditions 1 (A1), 2) the ability of the operation calculate the sum of subjects MM during given treatment increased to a very high Category seen from the analysis in intervention conditions (B), 3) the ability, 4) increase in the ability of the summation operation of MM subjects based on the results of analysis between conditions, namely in the conditions before being given the treatment the

ability of students is very low, increased to a very high category during the given treatment, and from a very high category in the conditions during the given treatment decreased to a high category after being given treatment, but the value obtained by MM subjects is higher than before being given treatment. Thus, the ability to calculate the sum of the students after the intervention is still increased due to the influence of the intervention.

Keywords: Congklak traditional game, sum counting operation, Tunagrahita.

## 1. PENDAHULUAN

Kebutuhan pendidikan tidak hanya untuk anak pada umumnya saja, mereka juga yang memiliki kebutuhan khusus berhak merasakan pendidikan. Sesuai dengan sesuai yang tercantum dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 5 Ayat 1 dan 2 yaitu "setiap warga Negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu. Warga Negara yang mempunyai kelainan fisik, emosional, mental, intelektual dan social berhak memperoleh pendidikan khusus".

Menurut American Association on Intellectual and Developmental Disabilities atau AAIDD tentang ketidakmampuan intelektual, mendefinisikan anak tunagrahita (intellectual disability) sebagai individu yang memiliki dua keterbatasan selama priode perkembangan, yaitu keterbatasan yang signifikan dalam fungsi intelektual dan keterbatasan signifikan dalam perilaku adaptif yang telah bermanifestasi sebelum usia 22 tahun. Peserta didik berkebutuhan khusus (PDBK) tunagrahita memiliki beberapa klasifikasi, yaitu: (mild mental retardation) dengan IQ 50-55 to -70, tunagrahita sedang (moderate mental retardation) dengan IQ 35-40 to 50-55, tunagrahita berat (severe mental retardation) dengan IQ 20-25 to 35-40 dan tunagrahita sangat berat (profound mental retardation) dengan IQ kurang dari 20-25.

Anak tunagrahita ringan (mild) adalah mereka yang mengalami/memiliki keterbatasan intelegensi (IQ) yaitu berada pada rentang antara 50 sampai 70. Anak tunagrahita ringan mengalami gangguan dalam perkembangan intelektual, penyesuaian atau adaptasi tingkahlaku dan kepribadiannya.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Namun kenyataannya matematika merupakan mata pelajaran yang sebagian besar kurang diminati oleh

murid. Hal ini disebabkan banyaknya symbol yang menuntut anak berpikir secara abstrak, terlebih lagi untuk murid tunagrahita ringan yang memiliki kecerdasan yang secara signifikan jauh dibawah rata-rata, dampaknya murid lebih mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran matematika. Meskipun demikian, murid tunagrahita harus mempelajarinya karena merupakan sarana untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Proses penjumlahan merupakan kejadian yang selalu terjadi setiap saat dalam hidup sehari-hari. Operasi penjumlahan bilangan asli merupakan salah satu materi dalam mata pelajaran matematika yang diajarkan untuk murid tunagrahita kelas IV. Menurut Wulyono (Widjaya, 2013: 113) "penjumlahan merupakan suatu proses penggabungan atau penyatuan dua buah bilangan atau lebih menjadi sebuah bilangan yang disebut jumlah". Kecerdasan jauh di bawah rata-rata yang dialami murid tunagrahita ringan mengakibatkan murid mengalami kesulitan dalam memahami konsep operasi penjumlahan bilangan asli, karena murid tidak dapat berpikir abstrak. Upaya untuk meningkatkan kemampuan murid tunagrahita ringan khususnya dalam belajar matematika tentang operasi penjumlahan bilangan asli diperlukan media pembelajaran yang konkrit, agar murid lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas pada tanggal 23 Agustus 2021 diperoleh informasi bahwa MM sudah mengenal angka tidak lebih dari 10, tapi untuk masalah penjumlahannya pun belum mampu menyelesaikan penjumlahan yang hasil maksimalnya 10. Hal ini terlihat dari kemampuan MM yang tidak sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013, kelas 4 SD dimana seorang murid harus mampu mengerjakan operasi penjumlahan bilangan asli yang hasil penjumlahannya maksimal 30, namun kemampuan yang ditunjukkan MM masih sebatas

mengetahui angka 1 sampai 10 itupun masih dengan bantuan dan belum mampu mengoperasikan penjumlahan bilangan asli yang hasil penjumlahannya maksimal 10. Pada tanggal tersebut, peneliti juga melakukan tes untuk melihat langsung kemampuan awal murid dalam hal kemampuan operasi penjumlahan. Tes ini peneliti lakukan dengan cara memberikan tes penjumlahan yang berisi sepuluh butir soal. Hasil tes menunjukkan bahwa anak belum mampu menjawab soal penjumlahan dengan benar, yang ditunjukkan oleh hasil penjumlahan yang dituliskan oleh anak salah, seperti saat MM mengerjakan soal  $3 + 1 = \dots$ , murid menuliskan hasil penjumlahan tersebut adalah 31, murid hanya menyalin angka 3 dan 1.

Selanjutnya, pada tanggal 24 Agustus 2021 peneliti melakukan kunjungan ke rumah murid dan melakukan wawancara kepada orang tua murid. Berdasarkan hasil wawancara pada orang tua murid, diperoleh informasi bahwa murid berinisial MM, berusia 10 tahun, berjenis kelamin Laki-laki, menunjukkan kurang mampu dalam memahami operasi penjumlahan bilangan asli satuan dengan satuan yang hasil penjumlahannya maksimal 10, orangtua murid mengatakan bahwa MM belum mampu mengerjakan soal penjumlahan secara mandiri, setiap MM diberi soal penjumlahan MM harus didampingi dan dibantu sepenuhnya sampai selesai mengerjakan soal tersebut agar hasil penjumlahan yang diperoleh tepat, bila MM tidak dibantu untuk menyelesaikan soal maka MM hanya akan menyalin angka soal tersebut atau bahkan MM menulis angka yang berbeda dari soal. Hal tersebut nampak ketika peneliti meminta MM untuk mengerjakan penjumlahan bilangan asli yang hasil penjumlahannya maksimal 10, murid hanya mampu mengucapkan angka yang terdapat pada soal tersebut dan mengalami kesulitan dan hasil penjumlahan yang didapatkan salah dan terkadang anak mengatakan tidak tahu atau hanya menyalin angka dari soal tersebut. Kemudian pada hari tersebut peneliti memberi murid 10 butir soal penjumlahan dengan proses pengerjaan menggunakan jari-jari tangan murid, hasilnya hampir tepat semua walaupun memerlukan bantuan dan proses yang lama karena

perlu pengulangan agar hasil penjumlahan yang diperoleh tepat.

Masalah kurang mampu berhitung yang dialami salah seorang murid tunagrahita ringan kelas IV di SLB Negeri 1 Gowa merupakan suatu masalah yang memerlukan alternatif pemecahan yaitu menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik PDBK tunagrahita.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut menurut peneliti adalah dengan menggunakan permainan tradisional congklak, karena dapat memudahkan anak memahami konsep-konsep penjumlahan yang abstrak, melalui media yang konkrit dan menarik. Congklak merupakan permainan tradisional yang dimainkan oleh dua orang. Permainan ini menggunakan papan atau plastik yang memiliki 14 lubang kecil dan 2 lubang besar, serta biji, batu krikil, atau kerang. Setiap lubang kecil diisi 7 biji.

Mengingat karakteristik murid tunagrahita ringan yang sulit untuk berpikir abstrak dan mudah beralih konsentrasinya, maka peneliti memodifikasi penggunaan congklak yang disesuaikan dengan karakteristik masalah yang dialami oleh murid atau berdasarkan kebutuhan murid. Bentuk modifikasi dari permainan congklak ini adalah membuat papan congklak berjumlah sebanyak 12 lubang, lubang induk atau lubang paling kiri dan paling kanan lebih besar dari 10 lubang lainnya. Fungsi lubang yang besar sebagai tempat untuk mengisi biji-bijian, lubang besar disebelah kiri anak berisi biji berwarna biru yang berfungsi sebagai yang dijumlahkan dan lubang besar disebelah kanan anak berisi biji berwarna hijau yang berfungsi sebagai penjumlah. 10 lubang yang lebih kecil diberi angka 1-10 pada bagian atas lubang yang berfungsi untuk memudahkan murid mengetahui hasil dari penjumlahan dengan melihat angka tersebut.

Dengan demikian media ini dapat dijadikan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan operasi penjumlahan bilangan asli yang hasil maksimalnya 10 pada murid tunagrahita ringan.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang ada, maka salah satu bentuk kajian yang

direncanakan, yaitu penelitian tentang kemampuan operasi penjumlahan bilangan asli yang hasil penjumlahannya maksimal 10, oleh karena itu penelitian ini diberi judul "Peningkatan Kemampuan Operasi Penjumlahan Melalui Penggunaan Permainan Tradisional Congklak Pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas IV di SLB Negeri 1 Gowa".

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Tinjauan Pustaka

#### 1. operasi penjumlahan

Pengajaran penjumlahan merupakan bagian dari pengajaran matematika. Menurut Runtukahu & Kandou (2014: 105) "Operasi bilangan merupakan keterampilan yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari". Sebelum masuk sekolah, murid secara tidak langsung telah belajar tentang penjumlahan sederhana. Konsep penjumlahan di SD harus dikembangkan dari pengalaman nyata murid. Dengan cara ini, mereka memanipulasi obyek-obyek dan menggunakan bahasanya yang akan diasosiasikan dengan simbol penjumlahan. Setelah anak-anak berpengalaman dengan obyek-obyek konkrit menyangkut kegiatan bahasa tidak formal, maka simbol penjumlahan formal (+) dapat diperkenalkan.

Pembelajaran matematika yang biasa dipelajari murid di SD terdiri dari tiga (3) cabang, yaitu: aritmatika, aljabar, dan geometri. Menurut Naga (Abdurrahman, 2012: 203) mengemukakan bahwa:

Aritmatika atau berhitung adalah cabang matematika yang berkenaan dengan sifat hubungan-hubungan bilangan-bilangan nyata dengan perhitungan mereka terutama menyangkut penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Secara singkat aritmatika atau berhitung adalah pengetahuan tentang bilangan.

Pembelajaran operasi hitung (aritmatika) pada murid tunagrahita merupakan salah satu pembelajaran yang mendasar. Hal ini dapat dipahami, karena dalam kehidupan sehari-hari tidak ada permasalahan yang tidak menggunakan perhitungan, oleh karena itu operasi hitung terutama penjumlahan memiliki nilai fungsional bagi murid

tunagrahita baik di lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat.

Menurut Wah yono (Widjaya. 2013: 113) mengemukakan bahwa "penjumlahan merupakan suatu proses penggabungan atau penyatuan dua buah bilangan atau lebih menjadi sebuah bilangan yang disebut jumlah". Selanjutnya menurut Glover (Wahyuni. 2017: 139) mengemukakan bahwa "penjumlahan adalah cara menemukan jumlah total dua bilangan atau lebih, tanda "+" dalam penjumlahan menunjukkan bahwa bilangan-bilangan tersebut dijumlahkan".

Priatna & Yuliadri (2018: 32) mengemukakan bahwa:

Operasi penjumlahan (addition) dilambangkan dengan tanda "+". Tanda "+" biasanya disebut "tambah" atau "plus". Misalnya  $2+1$  dibaca "dua tambah satu" atau "dua ditambah satu", atau "dua plus satu". Berapakah hasil dari  $2+1$ ? hasil dari  $2+1$  dinyatakan dengan tanda "=" yang dibaca "sama dengan". Tanda "=" digunakan untuk menyatakan kesetaraan atau kesamaan nilai.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa penjumlahan adalah bagian dari operasi hitung (Aritmatika) yang proses pengerjaannya dengan cara menggabungkan atau menyatukan dua buah bilangan atau lebih untuk mendapatkan jumlah. Dalam proses pengerjaan disertai dengan simbol "+" yang biasanya disebut tambah.

#### 2. Tunagrahita

Anak tunagrahita adalah individu yang secara signifikan memiliki intelegensi dibawah intelegensi anak pada umumnya dengan skor IQ sama atau lebih rendah dari 70. Intelegensi yang dibawah rata-rata anak pada umumnya ini jelas menghambat segala aktivitas kehidupan sehari-hari, bersosialisasi, komunikasi dan yang lebih menonjol adalah kemampuannya dalam menerima pelajaran yang bersifat akademik sebagaimana anak-anak sebayanya.

Menurut American Association on Intellectual and Developmental Disabilities atau AAIDD tentang ketidakmampuan intelektual, mendefinisikan anak tunagrahita (intellectual disability) sebagai individu yang memiliki dua keterbatasan selama periode perkembangan, yaitu keterbatasan yang signifikan dalam fungsi intelektual dan keterbatasan signifikan

dalam perilaku adaptif yang telah bermanifestasi sebelum usia 22 tahun.

Selanjutnya, menurut American Psychiatric Association (APA, 2013:33) adalah:

Hambatan intelektual (gangguan perkembangan intelektual) merupakan gangguan yang terjadi selama periode perkembangan, yang meliputi terganggunya fungsi intelektual dan fungsi adaptif pada ranah konsep social dan praktik bina diri yang rendah.

The Individuals with Disabilities Education Act (IDEA) mendefinisikan gangguan intelektual sebagai fungsi intelektual umum di bawah rata-rata, secara bersamaan dengan kekurangan dalam kelakuan beradaptasi dan terwujud selama masa perkembangan, itu berdampak buruk pada perkembangan pendidikan anak.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa anak tunagrahita adalah anak yang memiliki IQ sama atau lebih rendah dari 70 yang meliputi terganggunya fungsi intelektual bersamaan dengan perilaku adaptif yang jauh di bawah rata-rata, yang berlangsung pada masa perkembangan

Klasifikasi yang dialami murid tunagrahita pun memiliki perbedaan individual yang bervariasi. Klasifikasi tersebut bermacam-macam sesuai dengan disiplin ilmu maupun perubahan pandangan terhadap keberadaan murid tunagrahita.

Selanjutnya, American Association on Intellectual and Developmental Disabilities edisi ke-12 atau AAIDD mendefinisikan anak tunagrahita (intellectual disability) sebagai individu yang memiliki dua keterbatasan selama periode perkembangan, yaitu keterbatasan yang signifikan dalam fungsi intelektual dan keterbatasan signifikan dalam perilaku adaptif yang telah bermanifestasi sebelum usia 22 tahun.

Sementara klasifikasi yang digunakan di Indonesia saat ini sesuai dengan PP 72 Tahun 1991 yaitu tunagrahita ringan IQ-nya 50-70, tunagrahita sedang IQ-nya 30-50, tunagrahita berat dan sangat berat IQ-nya kurang 30.

Sementara itu, menurut Kemis & Ati Rosnawati (2013: 11-12) penggolongan anak tunagrahita untuk keperluan pembelajaran sebagai berikut:

1. Educable, anak pada kelompok ini masih mempunyai kemampuan dalam akademik, setara dengan anak reguler pada kelas 5 Sekolah Dasar.

2. Trainable, anak pada kelompok ini mempunyai kemampuan dalam mengurus diri sendiri, pertahanan diri, dan penyesuaian sosial sangat terbatas kemampuannya untuk mendapat pendidikan secara akademik.

3. Custodia, anak pada kelompok ini diberikan latihan yang terus-menerus dan khusus. Dapat melatih anak tentang dasar-dasar cara menolong diri sendiri dan kemampuan yang bersikap komunikatif.

Berdasarkan pengklasifikasian para ahli tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa klasifikasi tunagrahita diklasifikasikan menjadi beberapa jenis sesuai dengan disiplin ilmu maupun perubahan pandangan terhadap keberadaan murid tunagrahita. Dari segi klinis dibagi menjadi lima, yaitu: Down Syndrome (Mongoloid), Kretin (cebol), hydrocephal, microcephala, macrocephaly. berdasarkan tingkat ketidakmampuan intelektualnya yaitu ringan (50-55 to 70), sedang (35-40 to 50-55), berat (20-35 to 35-40), dan mendalam (dibawah 20-25). Dari keperluan pembelajarannya dibagi menjadi tiga, yaitu: Educable, Trainable, Custodio.

Menurut Wardani, dkk (Apriyanto, 2014) karakteristik Tunagrahita Ringan yaitu: Mereka masih dapat belajar membaca, menulis, dan berhitung sederhana. Kecerdasannya berkembang dengan kecepatan antara setengah dan tiga perempat anak pada umumnya dan berhenti pada usia muda. Mereka dapat bergaul dan mempelajari pekerjaan yang hanya memerlukan semi skilled. Kecerdasannya hanya mencapai tingkat usia normal 9 dan 12 tahun.

Mumpuniarti (2007: 41) mengemukakan bahwa: Karakteristik anak tunagrahita ringan dapat ditinjau secara fisik, psikis, dan sosial ang uraian sebagai berikut:

a) Karakteristik fisik nampak seperti anak normal, hanya sedikit mengalami kelambatan dalam kemampuan sensorikmotorik.

b) Karakteristik psikis sukar berfikir abstrak dan logis, kurang memiliki kemampuan analisis, asosiasi lemah, fantasi lemah, kurang mampu mengendalikan perasaan, mudah dipengaruhi, kepribadian kurang harmonis karena tidak mampu menilai baik buruk.

c) Karakteristik sosial mereka mampu bergaul, menyesuaikan di lingkungan yang tidak terbatas pada keluarga saja, namun ada yang mampu mandiri dalam masyarakat, mampu melakukan pekerjaan yang

sederhana dan melakukannya secara penuh sebagai orang dewasa.

Murid tunagrahita ringan meskipun lancar dalam berbicara, namun mengalami kesukaran dalam berpikir secara abstrak. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Amin (1995:37) berdasarkan karakteristik anak tunagrahita ringan, adalah sebagai berikut:

Anak tunagrahita ringan banyak yang lancar berbicara tetapi kurang perbendaharaan kata-katanya. Mereka mengalami kesulitan berpikir abstrak, tetapi mereka masih dapat mengikuti pelajaran akademik baik di sekolah biasa maupun di sekolah khusus. Pada umur 16 tahun baru mencapai umur kecerdasan yang sama dengan anak umur 12 tahun, tetapi itupun hanya sebagian dari mereka. Sebagian tidak dapat mencapai umur kecerdasan setinggi itu.

Sebagaimana tertulis dalam *The New American Webster* (Amin. 1995:37) bahwa kecerdasan berpikir tunagrahita ringan paling tinggi sama dengan kecerdasan anak pada umumnya usia 12 tahun.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa karakteristik tunagrahita ringan. Masih dapat dididik untuk belajar bidang akademik membaca, menulis dan berhitung dasar.

### 3. Congklak

Permainan tradisional merupakan kekayaan budaya lokal yang harus dimanfaatkan dalam pembelajaran. Permainan tradisional mengandung nilai yang diwariskan turun-temurun. Menurut Kurniawati (Irwan. 2019: 46) mengatakan "permainan tradisional tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan turun-temurun".

Permainan congklak merupakan alat permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun temurun. Di Indonesia congklak dikenal dengan nama yang berbeda disetiap daerah, seperti di Jawa congklak dikenal dengan nama dakon, di Lampung dikenal dengan nama dentuman atau lamban, sedangkan di Sulawesi dikenal dengan nama mokaoton, maggaleceng, aggalacang, dan nogarat. Permainan tradisional memuat nilai-nilai pendidikan dan memberikan rasa senang, ceria, aktif dan gembira

bagi anak yang memainkannya. Salah satu dari berbagai permainan tradisional adalah Congklak.

Menurut Kurniati (2006: 123) mengemukakan pengertian congklak adalah:

Suatu media pembelajaran yang menitik beratkan pada penguasaan berhitung. Media pembelajaran ini memiliki beberapa peranan, diantaranya adalah untuk melatih keterampilan berhitung anak dan motorik halus. Dengan media pembelajaran congklak, anak dapat bermain sambil belajar berhitung dengan menghitung biji-biji congklak, selain itu juga ketika anak meletakkan biji-biji congklak satu persatu di papan congklak hal ini dapat melatih motorik halus anak. Melatih kemampuan manipulasi motorik halus sehingga anak siap menulis.

Hal ini sejalan dengan pendapat Heruman (Sekarani dan Hastuti, 2015: 321) yang mengemukakan bahwa "penanaman konsep dasar diberikan melalui media atau alat peraga supaya dapat digunakan untuk membantu kemampuan pola pikir siswa.

Menurut Heryanti (2014) menjelaskan permainan congklak merupakan alat bermain yang sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun-temurun. Permainan-permainan tradisional memiliki nilai positif, misalnya anak menjadi banyak bergerak sehingga terhindar dari masalah obesitas anak.

Pada umumnya papan congklak terbuat dari kayu atau plastik, dan biji congklak terbuat dari cangkang kerang, biji-bijian, batu-batuan, kelereng atau plastik.

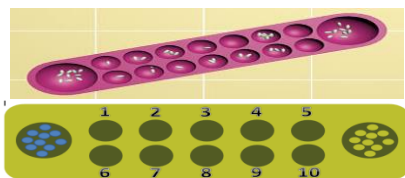
Menurut Larasati (2020: 40) menjelaskan bahwa: Permainan congklak atau dakon merupakan permainan rakyat yang terdapat di seluruh Jawa Timur. Permainan dakon di Desa Tunggul sama seperti permainan dakon di daerah lain, yaitu menggunakan dua deret lubang yang jumlahnya bervariasi, antara 5, 7, atau 9. Pada bagian ujungnya terdapat lubang yang lebih besar dan disebut lumbang. Permainan dakon dilakukan oleh dua anak, biasanya anak-anak perempuan.

Sedangkan menurut Rahmawati (2016: 25) congklak merupakan suatu permainan yang membutuhkan kecerdasan berhitung seperti pada saat dimasukkan biji congklak ke papan congklak maupun

saat menghitung biji-biji congklak. Hal ini sejalan dengan pendapat Miftah (2013: 100) yang mengemukakan bahwa “Peranan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran”.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan congklak di Jawa Timur dikenal sebagai dakon, permainan congklak merupakan suatu permainan yang dapat digunakan dalam suatu pembelajaran matematika, khususnya pada kemampuan berhitung anak, misal saat biji congklak dimasukkan ke papan congklak maupun saat menghitung biji-biji congklak.

Berdasarkan teori yang telah dikemukakan berkaitan dengan permainan congklak, maka pada penelitian ini peneliti memodifikasi bentuk dan penggunaan congklak yang disesuaikan dengan karakteristik masalah yang dialami oleh murid atau berdasarkan kebutuhan murid. Bentuk modifikasi dari permainan congklak ini adalah membuat papan congklak berjumlah sebanyak 12 lubang, lubang induk atau lubang paling kiri dan paling kanan lebih besar dari 10 lubang lainnya. Fungsi lubang yang besar sebagai tempat untuk mengisi biji-bijian, lubang besar disebelah kiri anak berisi biji berwarna biru yang berfungsi sebagai yang dijumlahkan dan lubang besar disebelah kanan anak berisi biji berwarna hijau yang berfungsi sebagai penjumlah. 10 lubang yang lebih kecil diberi angka 1-10 pada bagian atas lubang yang berfungsi untuk memudahkan murid mengetahui hasil dari penjumlahan dengan melihat angka tersebut.



**Gambar 2.1 Media Congklak**

Pada gambar pertama adalah bentuk asli dari permainan congklak dengan jumlah lubang kecil sebanyak 14 dan jumlah lubang besar atau lubang sebanyak 2, dengan biji-bijian hanya 1 warna, adapun pada gambar ke dua adalah gambar media congklak untuk mengerjakan soal penjumlahan yang hasil

maksimalnya 10, dengan jumlah lubang kecil sebanyak 10 dan lubang besar sebanyak 2, dengan biji-bijian 2 warna kemudian lubang kecil berfungsi untuk mengerjakan soal penjumlahan dengan masing-masing diatas lubang kecil terdapat angka. Lubang besar disamping angka 1 dan 6 diisi biji berwarna biru sebagai yang dijumlahkan dan lubang besar disamping angka 5 dan 10 diisi biji berwarna hijau sebagai penjumlah

Adapun langkah-langkah penggunaan permainan congklak setelah dimodifikasi sebagai berikut:

1) Memperkenalkan kepada murid media congklak sebagai alat bantu operasi penjumlahan, kemudian menjelaskan dan mempraktekkan cara penggunaan media congklak.

2) Posisi awal biji berwarna biru berada dilubang besar sebelah kiri murid dan posisi biji berwarna hijau berada dilubang besar sebelah kanan murid.

3) Menjelaskan kepada murid bahwa lubang besar sebagai wadah biji-bijian berwarna biru dan hijau, biji berwarna biru sebagai yang dijumlahkan dan biji berwarna hijau sebagai penjumlah, dan lubang kecil yang terdapat angka berurutan 1-10 berfungsi sebagai wadah untuk menyelesaikan soal penjumlahan.

4) Mengajak murid menyelesaikan soal penjumlahan secara langsung agar murid paham menggunakan media congklak.

5) Murid membaca soal yang diberikan guru. Misalnya  $1+3 =$

6) Kemudian sambil diarahkan, murid mengambil 1 biji berwarna biru di lubang besar sebelah kiri murid, kemudian diletakkan di lubang yang lebih kecil yang terdapat angka 1 di atas lubang tersebut, lalu murid diarahkan lagi mengambil 3 biji berwarna hijau di lubang besar sebelah kanan murid, kemudian satu persatu biji diletakkan di lubang yang lebih kecil tepat disebelah lubang kecil yang terdapat biji berwarna biru (lubang yang terdapat angka 2, 3, dan 4).

7) Murid diarahkan untuk menggeser biji di lubang nomor 1 ke lubang nomor 4 untuk mengetahui hasilnya dengan melihat jumlah biji yang terisi di lubang nomor 4, kemudian murid menyebutkan hasil penjumlahan sesuai jumlah biji yang mengisi lubang yaitu 4.

8) Murid menuliskan angka 4 pada buku tulisnya.

## 2.2. Fungsi Tinjauan Pustaka

Fungsi tinjauan pustaka dalam penelitian ini untuk mengetahui teori-teori yang terkait dengan skema penelitian mengenai Kemampuan operasi penjumlahan pada Anak Tunagrahita.

## 3. METODE PENELITIAN

### 3.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Kasiram (Sujarweni, 2014) mendefinisikan pendekatan kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin diketahui. Pendekatan ini digunakan untuk mengetahui kemampuan operasi hitung penjumlahan siswa Tunagrahita Ringan kelas IV di SLB Negeri 1 Gowa melalui media permainan Tradisional congklak yang telah dimodifikasi.

### 3.2 Variabel Penelitian

Variabel penelitian ini adalah "kemampuan operasi penjumlahan" melalui penggunaan permainan congklak.

### 3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini berupa tes operasi penjumlahan. Bentuk tes yang dikonstruksi oleh peneliti sendiri dan diberikan pada kondisi *baseline* dan intervensi.

### 3.4 Analisis Data

Analisis data dalam penelitian subjek tunggal terfokus pada data individu. Analisis data dilakukan untuk melihat ada tidaknya efek variabel bebas atau intervensi terhadap variabel terikat atau perilaku sasaran. Dalam penelitian dengan subjek tunggal disamping berdasarkan analisis statistik juga dipengaruhi oleh desain penelitian yang digunakan.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada seorang anak tunagrahita kelas II di SLB Negeri 1 Gowa. Penelitian ini telah dilaksanakan mulai pada tanggal 10 Januari 2022- 10 februari 2022. Penelitian ini bertujuan untuk

mengetahui kemampuan operasi hitung penjumlahan pada murid Tunagrahita ringan kelas IV di SLB Negeri 1 Gowa melalui penggunaan permainan tradisional congklak.

**Analisis dalam kondisi Baseline 1 (A1)** merupakan analisis yang dilakukan untuk melihat perubahan data dalam satu kondisi yaitu kondisi baseline 1 (A1). Kondisi baseline 1 (A1) ini dilakukan sebanyak 4 sesi. Hal ini dilakukan karena peneliti ingin memastikan kemampuan awal yang dimiliki oleh MM ketika mengerjakan soal-soal penjumlahan yang diberikan. Oleh karena itu data yang diperoleh dari sesi pertama sampai sesi keempat sudah stabil dan menyatakan bahwa kemampuan awal yang dimiliki oleh MM tidak ada perubahan yaitu tetap 30, sehingga pemberian tes peneliti hentikan pada sesi keempat. Adapun data hasil kemampuan operasi penjumlahan pada kondisi baseline 1 (A1) dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut ini:

Sesi	Skor Maksimal	Skor	Nilai
<i>Baseline 1 (A1)</i>			
1	20	6	30
2	20	6	30
3	20	6	30
4	20	6	30

Tabel 4.1 Data Hasil Baseline 1 (A1) Kemampuan Operasi Hitung Penjumlahan

**Analisis dalam kondisi Intervensi (B)** merupakan analisis yang dilakukan untuk melihat perubahan data dalam satu kondisi yaitu kondisi Intervensi (B). Adapun data hasil kemampuan operasi penjumlahan pada kondisi Intervensi (B) dilakukan sebanyak 8 sesi, dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut ini:

Sesi	Skor Maksimal	Skor	Nilai
<i>Intervensi (B)</i>			
5	20	12	60
6	20	14	70
7	20	14	70
8	20	15	75
9	20	16	80
10	20	17	85
11	20	17	85
12	20	19	95

Tabel 4.2 Menentukan Perubahan Level Data Kemampuan Operasi Penjumlahan kondisi Intervensi (B)

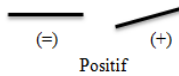
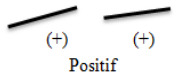


**Analisis dalam kondisi Baseline 2 (A2)** merupakan analisis yang dilakukan untuk melihat perubahan data dalam satu kondisi yaitu kondisi Baseline 2 (A2). Adapun data hasil kemampuan operasi hitung penjumlahan pada kondisi Baseline 2 (A2) dilakukan sebanyak 4 sesi, dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut ini:

Sesi	Skor Maksimal	Skor	Nilai
<i>Baseline 2 (A2)</i>			
13	20	14	70
14	20	14	70
15	20	16	80
16	20	16	80

Tabel 4.3 Data hasil Baseline 2 (A2) Kemampuan Operasi Hitung Penjumlahan

Untuk melakukan analisis antar kondisi pertama-tama masukkan kode kondisi pada baris pertama. Adapun komponen-komponen analisis antar kondisi meliputi 1) jumlah variabel, 2) perubahan kecenderungan arah dan efeknya, 3) perubahan kecenderungan arah dan stabilitas, 4) perubahan level, dan 5) persentase overlap.

Perbandingan Kondisi	A1/B	B/A2
Jumlah variable	1	1
Perubahan kecenderungan arah dan efeknya		
Perubahan Kecenderungan Stabilitas	Stabil ke variabel	Variabel ke stabil
Perubahan level	(30-60) (+30)	(95-70) (-25)
Persentase Overlap (Percentage of Overlap)	0%	50%

Tabel 4.4 Rangkuman Hasil Analisis Antar Kondisi Kemampuan Operasi Hitung Penjumlahan

Penjelasan rangkuman hasil analisis visual antar kondisi adalah sebagai berikut:

- Jumlah variabel yang diubah adalah satu variabel dari kondisi Baseline 1 (A1) ke Intervensi (B)
- Perubahan kecenderungan arah antar kondisi Baseline 1 (A1) dengan kondisi Intervensi (B) mendatar ke menaik. Hal ini berarti kondisi bisa menjadi lebih baik atau menjadi lebih positif setelah dilakukannya Intervensi (B). Pada kondisi Intervensi

(B) dengan Baseline 2 (A) kecenderungan arahnya menaik secara stabil.

c. Perubahan kecenderungan stabilitas antar kondisi Baseline 1 (A1) dengan Intervensi (B) yakni stabil ke variabel. Sedangkan pada kondisi Intervensi (B) ke Baseline 2 (A2) variabel ke stabil. Hal tersebut terjadi dikarenakan pada kondisi Intervensi (B) kemampuan subjek MM memperoleh nilai yang bervariasi.

d. Perubahan level antara kondisi Baseline 1 (A1) dengan Intervensi (B) naik atau membaik (+) sebanyak 30. Sedangkan antar kondisi Intervensi (B) dengan Baseline 2 (A2) mengalami penurunan sehingga terjadi perubahan level (-) sebanyak 25

e. Data yang tumpang tindih antar kondisi Baseline 1 (A1) dengan Intervensi (B) adalah 0%, sedangkan antar kondisi Intervensi (B) dengan Baseline 2 (A2) 50%. Pemberian Intervensi (B) tetap berpengaruh terhadap target behavior yaitu kemampuan operasi penjumlahan, hal ini terlihat dari hasil peningkatan pada grafik. Artinya semakin kecil persentase overlap, maka semakin baik pengaruh Intervensi (B) terhadap perilaku sasaran (target behavior).

#### 4.2. Pembahasan Penelitian

Kemampuan operasi penjumlahan merupakan bagian yang semestinya sudah dikuasai oleh setiap murid kelas IV. Namun berdasarkan fakta yang di dapat di lapangan masih ditemukan murid kelas IV di SLB Negeri 1 Gowa mengalami hambatan dalam berhitung, khususnya dalam mengoperasikan penjumlahan, khususnya pada materi penjumlahan bilangan asli yang hasil penjumlahannya maksimal 10. Guru berusaha memahami dengan menggunakan media pembelajaran yaitu menggunakan jari tangannya, akan tetapi siswa juga masih kesulitan menghitung operasi penjumlahan yang hasil maksimal 10. Kondisi inilah yang ditemukan di Lapangan sehingga Peneliti mengambil permasalahan ini. Penelitian ini menggunakan permainan tradisional congklak sebagai salah satu cara yang dapat memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan kemampuan operasi hitung penjumlahan murid Tunagrahita Ringan, karena Murid Tunagrahita Ringan lebih memahami dengan

media visual yang memiliki warna yang menarik dan konkrit bagi murid.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SLB Negeri 1 Gowa, diperoleh data yang menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan operasi penjumlahan murid setelah penggunaan permainan tradisional congklak. Hal ini sejalan dengan pendapat Heruman (Sekarani dan Hastuti, 2015: 321) yang mengemukakan bahwa “penanaman konsep dasar diberikan melalui media atau alat peraga supaya dapat digunakan untuk membantu kemampuan pola pikir siswa.

Penggunaan permainan tradisional congklak sangat tepat diberikan kepada siswa tunagrahita ringan karena dapat memberikan pemahaman yang konkrit terhadap materi yang diberikan. Penelitian ini dilakukan selama satu bulan dengan jumlah pertemuan enam belas pertemuan atau enam belas sesi yang dibagi ke dalam tiga kondisi yakni empat sesi untuk kondisi Baseline 1 (A1), delapan sesi untuk kondisi Intervensi (B), dan empat sesi untuk kondisi Baseline 2 (A2). Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pemberian Intervensi (B) dapat meningkatkan kemampuan operasi hitung penjumlahan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan operasi penjumlahan sebelum dan setelah pemberian perlakuan, dilihat dari Baseline 1 (A1) terdiri dari empat sesi dengan rata-rata nilai 30, karena data yang diperoleh sudah stabil, sehingga pemberian tes peneliti hentikan pada sesi keempat, karena peneliti berkeyakinan bahwa dengan kestabilan data Subjek MM tersebut menunjukkan bahwa Intervensi sudah layak dilakukan pada fase berikutnya (B). Sesi pertama sampai sesi keempat memiliki nilai yang rendah dan sama. Hal ini disebabkan oleh karena subjek MM mengerjakan soal-soal operasi hitung penjumlahan tersebut tanpa media pembelajaran, yang mengakibatkan nilai yang diperoleh murid sangat rendah, karena peranan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat menentukan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Miftah (2013: 100) yang mengemukakan bahwa “Peranan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang

sangat menentukan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran”. Tidak hanya itu, media pembelajaran sangat penting bagi murid karena dapat memberikan kejelasan mengenai materi pembelajaran khususnya bagi murid tunagrahita ringan yang sukar berpikir abstrak. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran murid tunagrahita ringan membutuhkan penanganan yang khusus, salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran.

Pada kondisi Intervensi (B) Peneliti memberikan perlakuan dengan delapan sesi, kemampuan operasi penjumlahan subjek MM pada kondisi Intervensi (B) dari sesi kelima sampai sesi kedua belas mengalami peningkatan dengan rata-rata nilai 77,5. Hal ini dapat terjadi karena diberikan permainan tradisional congklak, sehingga kemampuan operasi penjumlahan subjek MM mengalami peningkatan, jika dibandingkan dengan baseline A1 (sebelum diberikan perlakuan). Nilai yang diperoleh subjek MM mengalami peningkatan, hal ini dikarenakan adanya pengaruh dari pemberian permainan tradisional congklak tersebut. Penggunaan media permainan tradisional congklak baik digunakan dalam menyampaikan materi dan membantu merangsang pikiran murid sehingga memudahkan murid dalam menjumlahkan. Selain itu juga dapat tercipta suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi murid.

Pada kondisi baseline A2 (setelah diberikan perlakuan) jumlah sesi yang diberikan sebanyak 4 sesi dengan rata-rata nilai 75, data yang diperoleh sudah stabil. Nilai yang diperoleh murid tampak menurun jika dibandingkan dengan kondisi Intervensi (B), hal ini disebabkan oleh karena pada baseline A2 siswa mengerjakan soal penjumlahan tanpa media pembelajaran yaitu permainan tradisional congklak.

Berdasarkan hasil analisis dari pengolahan data yang telah dilakukan dan disajikan dalam bentuk grafik garis, dengan menggunakan desain A-B-A untuk target behavior dapat meningkatkan kemampuan operasi hitung penjumlahan murid, maka penggunaan permainan tradisional congklak ini telah memberikan efek yang positif terhadap peningkatan kemampuan operasi penjumlahan murid tunagrahita ringan. Dengan demikian secara empiris

dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan tradisional congklak dapat meningkatkan kemampuan operasi hitung penjumlahan murid tunagrahita ringan kelas IV di SLB Negeri 1 Gowa.

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, disimpulkan bahwa:

1. Kemampuan operasi hitung penjumlahan murid tunagrahita ringan kelas IV di SLB Negeri 1 Gowa sebelum diberikan perlakuan sangat rendah berdasarkan hasil analisis dalam Baseline 1 (A1) (sebelum diberikan perlakuan).

2. Kemampuan operasi hitung penjumlahan murid tunagrahita ringan kelas IV di SLB Negeri 1 Gowa selama diberikan perlakuan mengalami peningkatan ke kategori tinggi dilihat dari hasil analisis dalam kondisi pada kondisi Intervensi (B) (selama diberikan perlakuan).

3. Kemampuan operasi hitung penjumlahan murid tunagrahita ringan kelas IV di SLB Negeri 1 Gowa setelah diberikan perlakuan meningkat ke kategori tinggi dilihat dari hasil analisis dalam kondisi pada Baseline 2 (A2) (setelah diberikan perlakuan).

4. Peningkatan kemampuan operasi hitung penjumlahan murid tunagrahita ringan kelas IV di SLB Negeri 1 Gowa berdasarkan hasil antar kondisi yaitu pada kondisi sebelum diberikan perlakuan (Baseline 1 (A1)) kemampuan operasi penjumlahan Murid tunagrahita ringan sangat rendah menjadi meningkat ke kategori sangat tinggi pada kondisi selama diberikan perlakuan (Intervensi (B)) dan pada kondisi selama diberikan perlakuan (Intervensi (B))

kemampuan operasi penjumlahan setelah diberikan perlakuan (Baseline 2 (A2)) siswa menurun ke kategori tinggi, akan tetapi nilai yang diperoleh subjek MM lebih tinggi dibandingkan sebelum diberikan perlakuan (Baseline 1 (A1)).

## DAFTAR PUSTAKA

Abdurrahman, Mulyono. 2012. Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar. Jakarta: Rineka Cipta

American Psychiatric Association. 2013. Diagnostic and Statistical Manual Of Medial Disorder Edition "DSM-5". Washington DC: American Psychiatric Association

Amin, Moh. 1995. Ortopedagogik Anak Tunagrahita. Jakarta: Ditjen Dikti

Askalin. 2013. 100 Permainan dan Perlombaan Rakyat, Yogyakarta: Penerbit Andi

Cahyani, Ni Putu Dian. 2014. Permainan Tradisional: Media Pembelajaran di Dalam Kelas BIPA. Makalah. ASLIE 2014 CONFERENCE di IALF Bali, 29-30 September 2014 (<https://adoc.tips/download/permainan-tradisional-media-pembelajaran-di-dalam-kelas-bipa.html>)

Heryanti, Vera. 2014. Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional (Congklak). Skripsi. Bengkulu: program Sarjana Universitas Bengkulu (Skripsi Vera Heryanti tahun 2014. Meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui permainan tradisional (congklak). Bengkulu: program sarjana universitas negeri Bengkulu. Diakses di laman: (<http://repository.unib.ac.id/8495/1/I%2CII%2CII%2CI-14-ver-FK.pdf>)

Heward, W, Morgan, A & Konrad, Moria. 2017. Exceptional Children An Introduction to Special Education. Jepang: The Oiho State University

Kemis & Rosnawati, Ati. 2013. Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita. Jakarta: PT Luxima Metro Media

Kurniati, Elis. 2019. Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak. Jakarta: Prenada Media Group

Larasati. 2020. Pemanfaatan Permainan Tradisional dalam Pembentukan Karakter Anak. Yogyakarta: BPNB

Mulyani, Sri. 2016. Permainan Tradisional Anak Indonesia. Yogyakarta: Langen Sari Publishing

Lacksana, I. (2017). Kearifan Lokal Permainan Congklak Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Melalui Layanan Bimbingan Konseling Disekolah. *Satya Widya*, 33(2), 109-116 (Lacksana. 2017. Kearifan lokal permainan congklak sebagai penguatan karakter peserta didik melalui layanan bimbingan konseling di sekolah Satya Widya Diakses di laman (<https://ejournal.uksw.edu/satyawidya/article/view/1403> )

Mumpuniarti, (2007). Pembelajaran Akademik Bagi Tunagrahita. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan UNY

Priatna, N & Yuliardi, R. 2018. Pembelajaran Matematika untuk Guru SD dan Calon Guru SD. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Rahmawati, Diah. 2016. Aku Pintar Dengan Bermain. Solo: PT. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri

Runtukahu, Tombokan & Selpius, Kandu. 2014. Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media

Wardani, I.G.A.K. 2011. Pengantar Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus. Jakarta: Universitas Terbuka

Wahyuni, Sri. 2017. Peningkatan Hasil Belajar Matematika Penjumlahan Sampai 10 Melalui Metode Jarimatika Siswa Kelas II Tunagrahita Ringan Di SLB Negeri Surakarta Semester 1 Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Empirisme*, Vol. 6: 139 (<https://books.google.co.id/books?id=qHqIDwAAQBAJ&pg=PA137&lpg=PA137&dq=Jurnal+sri+wahyuni+peningkatan+hasil+belajar+matematika+penjumlahan+sampai+10+melalui+metode+jarimatika+siswa+kelas+II+Tunagrahita+Ringan+di+SLB+Negeri+Surakarta&source=bl&ots=cfs2VFCz3n&sig=ACfU3U2fUNmGMfZJ359zJMP2ANoeUZBMmw&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwiU6dijatv72AhXiRmwGHZXeDa0Q6AF6BAGOEAI>)

Widjaya, Ardhi. 2013. Teknik Mengajar Siswa Tunagrahita. Yogyakarta: Imperium

## Referensi Lain

<https://www.aaid.org/intellectual-disability/definition/faqs-on-intellectual-disability>