

**EFEKTIFITAS PERMAINAN BONEKA JARI UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN PENGURANGAN BILANGAN BULAT BAGI
ANAK TUNAGRAHITA X**
(Single Subject Research kelas DVI. C di Slb Bina Bangsa Padang)

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Luar Biasa
Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S1)*



Oleh:

Oki Yosastra

95912/2009

**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

PERSETUJUAN SKRIPSI

EFEKTIFITAS PERMAIANAN BONEKA JARI
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGURANGAN
BILANGAN BULAT BAGI ANAK TUNAGRAHITA X
(*Single Subject Research* kelas DVLC di SLB Bina Bangsa Padang)

Nama : Oki Yosastra
NIM/BP : 95912/2009
Jurusan : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2013

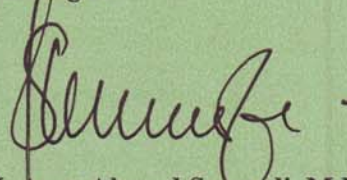
Disetujui Oleh:

Pembimbing I



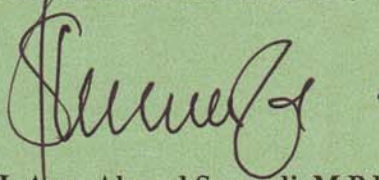
Drs. Yosfan Azwandi
NIP. 19601201 198803 1 001

Pembimbing II



Drs. H. Asep Ahmad Sopandi, M.Pd
NIP. 19600410 198803 1 001

Diketahui
Ketua Jurusan PLB FIP UNP



Drs. H. Asep Ahmad Sopandi, M.Pd
NIP. 19600410 198803 1 001

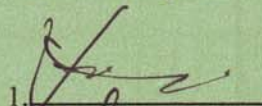
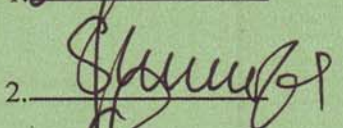
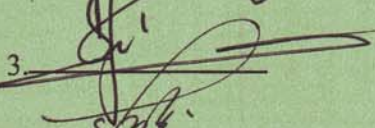
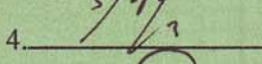
PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Efektifitas Permainan Boneka Jari Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengurangan Bilangan Bulat Bagi Anak Tunagrahita X
(*Single Subject Research* kelas DVI.C di SLB Bina Bangsa Padang)
Nama : Oki Yosastra
NIM/BP : 95912/2009
Jurusan : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2013

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Yosfan Azwandi	1. 
2. Sekretaris	: Drs. H. Asep Ahmad Sopandi, M.Pd	2. 
3. Anggota	: Drs. Damri, M.Pd	3. 
4. Anggota	: Drs. Markis Yunus, M.Pd	4. 
5. Anggota	: Drs. Ardisal, M.Pd	5. 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Juli 2013

Yang Menyatakan



Orki Yosastra

ABSTRACT

Oki Yosastra (2013): *Effectiveness Finger Puppet Games To Improve Ability Integer Reduction for Child with Mental Retardation X*.
minithesis: PLB FIP Padang State University.

The research was motivated by the problems that researchers found in SLB Bina Bangsa Padang, a child class DVI mental retardation is having problems in the operation of subtraction number. The ability of the child is still very low, children are not able to complete the reduction operation numbers 1 until 10. Under these conditions, this study aims to prove the effectiveness of finger puppets games to improve integer reduction surgery for children mental retardation X.

This research uses the methods of experimental research Single Subject Research (SSR), the ABA design and data analysis techniques using visual analysis chart. Subjects were mild mental retardation children DVI class. C. Assessment in this study is by recording data about the number answered correctly by the child. Measurement variables using percent, and then divide the answer score with total score times 100%.

These results indicate that, in the child's ability X mental retardation integer subtraction operations increased. At the beginning of the baseline condition (A1) observations were made as much as 7 times the mean level of 28.6%, in the intervention condition of observation performed 10 times with a mean level of 83%, and in the baseline condition (A2) observations were made as much as 6 times the mean level gained 91.7%. Results of data analysis, the data showed a trend toward improvement in the ability to solve subtraction number the better. Changes in the level of baseline data on the condition (A1) is 10%, in the intervention condition (B) is 50%, and in the baseline condition (A2) is 10%. Overlap of data that occurs in the baseline condition (A1) and the intervention was 0%, and overlap of data on baseline phase (A2) and the intervention was 10%. Based on these results we can conclude finger puppet games effectively to improve the reduction of numbers 1 until 10 for children DVI class X mental retardation. C in SLB Bina Bangsa Padang. Researchers suggested the teachers should be able to use the game to learn finger puppets reduction surgery number 1 until 10.

ABSTRAK

Oki Yosastra (2013): **Efektifitas Permainan Boneka Jari Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengurangan Bilangan Bulat Bagi Anak Tunagrahita X**. Skripsi: PLB FIP Universitas Negeri Padang

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan yang peneliti temukan di SLB Bina Bangsa Padang, seorang anak tunagrahita ringan kelas DVI. C yang mengalami masalah dalam operasi pengurangan bilangan. Kemampuan anak masih sangat rendah, anak belum bisa untuk menyelesaikan operasi pengurangan bilangan 1 sampai 10. Berdasarkan hal tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk membuktikan efektifitas permainan boneka jari untuk meningkatkan kemampuan operasi pengurangan bilangan bulat bagi anak tunagrahita X.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan metode *Single Subject Research* (SSR), dengan disain A-B-A dan teknik analisis datanya menggunakan analisis visual grafik. Subjek penelitian adalah anak tunagrahita ringan kelas DVI. C. Penilaian dalam penelitian ini yaitu dengan pencatatan data jumlah soal yang dijawab benar oleh anak. Pengukuran variabelnya dengan menggunakan persentase, yaitu membagi skor jawaban benar dengan skor total soal, kemudian dikali 100%.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, kemampuan anak tunagrahita X dalam operasi pengurangan bilangan bulat meningkat. Pada awal kondisi *baseline* (A1) pengamatan dilakukan sebanyak 7 kali dengan mean level 28,6%, pada kondisi *intervensi* pengamatan dilakukan sebanyak 10 kali dengan mean level 83%, dan pada kondisi *baseline* (A2) pengamatan dilakukan sebanyak 6 kali dengan mean level yang diperoleh 91,7%. Hasil analisis data diperoleh arah kecendrungan data menunjukkan adanya peningkatan pada kemampuan menyelesaikan operasi pengurangan bilangan yang lebih baik. Perubahan level data pada kondisi *baseline* (A1) adalah 10%, pada kondisi *intervensi* (B) adalah 50%, dan pada kondisi *baseline* (A2) adalah 10%. *Overlap* data yang terjadi pada kondisi *baseline* (A1) dan *intervensi* adalah 0%, dan *overlap* data pada fase *baseline* (A2) dan *intervensi* adalah 10%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan permainan boneka jari efektif untuk meningkatkan kemampuan pengurangan bilangan 1 sampai 10 bagi anak tunagrahita X kelas DVI. C di SLB Bina Bangsa Padang. Peneliti menyarankan pada guru hendaknya dapat menggunakan permainan boneka jari untuk belajar operasi pengurangan bilangan 1 sampai 10.

KATA PENGANTAR

Puji syukur Peneliti ucapkan kepada Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nyalah Peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Efektifitas Permainan Boneka Jari Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengurangan Bilangan Bulat Bagi Anak Tunagrahita X (*Single Subject Research* kelas DVI. C di Slb Bina Bangsa Padang)”.

Penelitian ini dilatar belakangi permasalahan yang terjadi pada seorang anak tunagrahita X di SLB Bina Bangsa Padang yang mengalami masalah dalam menyelesaikan operasi pengurangan. Maka dari itu peneliti berupaya membantu meningkatkan kemampuan anak dalam menyelesaikan operasi pengurangan melalui permainan boneka jari. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah permainan boneka jari efektif untuk meningkatkan kemampuan operasi pengurangan bilangan bulat bagi anak tunagrahita X.

Skripsi ini dipaparkan ke dalam lima bab, yaitu Bab. I berupa pendahuluan, yang berisi latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian. Bab. II berisi kajian teori tentang hakekat anak tunagrahita ringan, pengurangan bilangan bulat, hakekat permainan, permainan boneka jari, , penelitian yang relevan, kerangka konseptual, dan hipotesis. Bab. III berisi metodologi Penelitian yaitu jenis, variable penelitian, definisi operasional variable, teknik dan alat pengumpul Data dan teknik analisis data. Bab IV berisi

tentang hasil penelitian yang terdiri dari setting penelitian, hasil analisis data berdasarkan yang terdapat pada bab III dan pembahasan hasil penelitian serta jawaban dari Hipotesis Penelitian, dan Bab V penutup yaitu tentang Kesimpulan dan Saran. Diakhir skripsi ini terdapat daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti mendapat banyak bimbingan, arahan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu peneliti mengucapkan terima kasih pada semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penulisan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu Peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi dan hasil yang lebih baik nantinya.

Padang, Juli 2013

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillahirabbila'lamin, segala puji bagi Allah SWT, yang senantiasa memberikan ampun, petunjuk dan pertolongan kepada penulis dalam setiap langkah dan nafasnya hingga kini, Sholawat beriring salam penulis kirimkan kepada Baginda Rasulullah SAW yang telah membawa kita dari zaman jahiliyah ke zaman yang kaya ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat ini. Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana Strata Satu (S1) jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Keberhasilan dan kesuksesan penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari, cinta, kasih sayang, pengorbanan, motivasi bantuan dan doa yang diberikan kepada penulis. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Papa (Y. Dt. Bungku) yang telah bersusah payah untuk menyekolahkan Oki, mengajarkan berbagai pengalaman dan pembelajaran hidup yang takkan pernah Oki lupakan. Terima kasih pa, berkat dukungan dan do'a yang diberikan akhirnya Oki bisa untuk meraih gelar S1. Inilah yang bisa Oki berikan kepada papa, untuk membuat papa bahagia, membuat papa bangga.
2. Mama (Nur'aili) cahaya dalam gelap ku, motivator terhebat yang pernah ada, yang slalu menyejukkan hati disaat luka, menentramkan jiwa dikala gundah, selalu menjadi sahabat saat Oki kesepian. Ma akhirnya Oki bisa

menyelesaikan kuliah Oki, berkat do'a dan motivasi yang tak pernah henti mama berikan kepada Oki. Terimakasih atas apa yang telah mama berikan,

3. Kakak-kakak (ni Del, kak Eni, Anya, da Al, da Anton, Aan) yang tak pernah henti memberikan motivasi dan slalu mengingatkan untuk belajar sungguh-sungguh kepada Oki. Yang salalu memberikan dukungan kepada Oki untuk menjadi lebih baik
4. Selanjutnya kepada keponkan-keponakan mektek yang slalu mektek rindukan (Bayu, Ketrin, Shindi, Fadli, Devan, Dafa, Silva, Yovan, Naura, Luthfi, Anggun), terimakasih yang slalu merindukan kepulangan mektek. Smoga keponakan mektek semuanya bisa menjadi lebih baik dan bisa menggapai apa yang dicita-citakan,amin.
5. Bapak Drs. H. Asep Ahmad Sopandi, M.Pd selaku ketua jurusan PLB FIP UNP dan juga selaku pembimbing II, terima kasih saya ucapkan atas bimbingan dan arahan yang bapak berikan akhirnya saya dapat mnyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Drs. Yosfan Azwandi. Selaku pembimbing I, dan orangtua saya di jurusan PLB, FIB, UNP. Terima kasih atas waktu yang bapak berikan untuk membimbing saya dalam berbagai hal, termasuk dalam penyelesaian skripsi ini. Berkat bimbingan yang bapak berikan akhirnya penulisan skripsi ini dapat saya selesaikan.
7. Seluruh staf dosen jurusan PLB, FIB, UNP yang telah memberikan berbagai pengetahuan, menambah wawasan saya. Semoga apa yang telah bapak dan

ibuk berikan bisa menjadi ilmu yang berguna dan bermanfaat bagi saya dan orang lain. Amin.

8. Buk Neng yang telah banyak memberikan motivasi arahan, dan meminjamkan buku-buku dalam penyelesaian skripsi ini. Trimakasih Buk atas nasihat-nasihat yang telah ibuk berikan, semoga dengan nasehat-nasehat itu menjadikan Oki lebih baik untuk kedepannya. Oki akan sangat merindukan suasana pustaka dengan traktiran yang ibuk berikan.
9. Buat kepala SLB Bina Bangsa Padang ibu Marlina, S.Pd atas kesempatan melaksanakan penelitian di sekolah yang ibu pimpin. Selanjutnya kepada ibu Mimi selaku wali kelas yang telah banyak memberikan bantuan dan informasi sehingga penelilit dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
10. Buat Aidil terima kasih atas kebersamaannya yang telah banyak memberikan bantuan dan mengajarkan Oki untuk menjadi lebih baik di bidang agama. Selanjutnya kepada Reni yang telah banyak membantu Oki dalam penyelesaian skripsi ini, meskipun semua bantuan yang diberikan harus ada imbalan baliknya (bercanda). Untuk Beta makasih atas motivasi yang diberikan, oki takkan pernah lupa dengan ungkapan “sepupu sahabat”.
11. Buat teman teman kelas C (Gen, Al, Galan, Yanda, Safar, Ozila, Iwat, Dwik, Rida, Eja, Puput, Eci, Lia, dll) makasih ya atas bantuan dan kebersamaan kita selama ini. Semoga kita bisa meraih kesuksesan seperti yang dicita-citakan.
12. Buat teman seperjuangan PL dan bimbingan (Luqman, Inel, Putri, Mala, Chori, Lisa, Hilda, Sari, Tila). Makasih ya kebersamaan kita selama ini.

13. Terima kasih juga oki ucapkan kepada semua teman-teman satu angkatan 2009 lainnya yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu. Begitu banyak kenangan yang tidak bisa dilupakan. Begitu banyak kebahagiaan yang harus dikenang, Oki akan slalu merindukan kalian semua.

Padang, Juli 2013

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	v
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR BAGAN.....	xi
DAFTAR GRAFIK.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Hakikat Anak Tunagrahita Ringan	9
B. Pengurangan Bilangan Bulat.....	14
C. Hakikat Permainan.....	19
D. Permainan Boneka Jari	26

E. Penelitian Yang Relevan.....	31
F. Kerangka Konseptual.....	32
G. Hipotesis	33
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis penelitian.....	34
B. Variabel Penelitian.....	35
C. Defenisi Operasional Variabel.....	36
D. Subjek Penelitian	37
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	38
F. Teknik Analisa Data	39
G. Kriteria Pengujian Hipotesis	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Setting penelitian	47
B. Hasil Analisis Data	47
C. Pembuktian Hipotesis	83
D. Pembahasan Hasil Penelitian	84
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	88
B. Saran	90
DAFTAR PUSTAKA.....	91
LAMPIRAN	

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.1 Kerangka Konseptual	32
Bagan 3.1 Prosedur Desain A-B-A	34

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 4.1 Kondisi <i>Baseline</i> (A1)	51
Grafik 4.2 kondisi <i>Intervensi</i> (B)	56
Grafik 4.3 Kondisi <i>Baseline</i> (A2)	59
Grafik 4.4 Panjang Kondisi A1, B, A2	60
Grafik 4.5 Arah Kecendrungan Data.....	63
Grafik 5.6 Stabilitas Kecendrungan.....	72

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Contoh Format Pengumpulan Data.....	39
3.2 Level Perubahan Data	43
3.3 Format Rangkuman Analisis Dalam Kondisi	43
3.4 Variabel Yang Berubah.....	44
3.5 Format Rangkuman Komponen Analisis Antar Kondisi	46
4.1 Persentase Jawaban Anak Pada Kondisi <i>Baseline</i> (A1).....	50
4.2 Persentase Jawaban Anak Pada Kondisi Intervensi	55
4.3 Persentase Jawaban Anak Pada Kondisi <i>Baseline</i> (A2).....	59
4.4 Panjang Kondisi <i>Baseline</i> dan <i>Intervensi</i>	61
4.5 Arah Kecendrungan Data.....	64
4.6 Persentase Stabilitas Data	70
4.7 Kecendrungan Jejak Data.....	73
4.8 Level Stabilitas dan Rentang.....	75
4.9 Analisis Visual Tingkat Perubahan.....	76
4.10 Rangkuman Hasil Analisis Visual Dalam Kondisi	76
4.11 Variabel yang Diubah	77
4.12 Perubahan Kecendrungan Arah.....	78
4.13 Perubahan Kecendrungan Stabilitas.....	79
4.14 Level Perubahan.....	80
4.15 Persentase Overlap	82
4.16 Rangkuman Hasil Analisis Antar Kondisi	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
I. Kisi-Kisi Penelitian	93
II. PPI.....	94
III. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	96
IV. Rekapitulasi Asesmen	101
V. Hasil Asesmen	103
VI. Format Instrument Soal.....	104
VII. Rekapitulasi Instrumen Penelitian kondisi <i>baseline</i> (A1).....	105
VIII. Rekapitulasi Instrumen Penelitian kondisi <i>intervensi</i> (B).....	106
IX. Rekapitulasi Instrumen Penelitian kondisi <i>baseline</i> (A2).....	107
X. Pencatatan Data Kondisi <i>Baseline</i> (A1).....	108
XI. Pencatatan Data Kondisi <i>Intervensi</i> (B).....	109
XII. Pencatatan Data Kondisi <i>Baseline</i> (A2).....	110
XIII. Hasil Kerja Anak.....	111
XIV. Dokumentasi	112

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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 untuk menganalisis berbagai bidang ilmu dan teknologi, sekaligus untuk kehidupan sehari-hari.

Mata pelajaran matematika akan saling berhubungan dengan mata pelajaran lain. Misalnya pada mata pelajaran IPS yang juga menggunakan operasi matematika. Saat belajar anggota keluarga kita pasti akan menggunakan matematika, seperti berapa jumlah anggota keluarga. Selain itu Matematika juga tidak akan terlepas dari kehidupan sehari-hari. Hampir dalam setiap aktivitas sehari-hari kita pasti menggunakan Matematika. Salah satu contohnya adalah penggunaan uang untuk belanja bagi anak. Dalam hal ini anak akan menggunakan operasi matematika.

Matematika adalah pembelajaran yang tidak terlepas dari konsep pengurangan. Pengurangan adalah kegiatan mengurangi suatu bilangan. 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.

Anak tunagrahita merupakan anak yang mengalami gangguan intelektual, dimana anak memiliki IQ di bawah rata-rata yaitu 70 sampai 55, sehingga mereka memiliki kemampuan yang rendah bila dibandingkan dengan anak-anak normal, sehingga mereka membutuhkan layanan khusus dalam pembelajarannya salah satunya belajar operasi pengurangan.

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. Dari contoh di atas terlihat pentingnya operasi pengurangan supaya anak tahu kuenya berkurang karena diberikan kepada adik.

Sesuai dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan terutama kurikulum anak tunagrahita (kurikulum KTSP anak tunagrahita) pengurangan bilangan 1 sampai 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 bisa untuk menyelesaikan soal-soal pengurangan yang diberikan guru dibuku latihan 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 anangka, maka penulis melakukan asesmen dari soal operasi pengurangan bilangan 1 sampai 10 dengan deret kesamping. Dari tiga kali asesmen yang penulis lakukan persentase yang diperoleh oleh anak dalam menjawab soal operasi pengurangan bilangan adalah 20%.

Hal ini dapat dilihat dari hasil pemberian 30 item soal pengurangan dalam 3 sesi, anak hanya mampu menjawab 6 soal dari 30 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, kemudian 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.

Supaya terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dalam belajar pengurangan maka perlu dilakukan pelayanan dan pemberian bantuan kepada anak tunagrahita dengan menggunakan pembelajaran yang meningkatkan perhatian anak dalam pengajaran operasi pengurangan. Pembelajaran operasi pengurangan akan sangat menyenangkan jika diaplikasikan dalam sebuah bentuk permainan

Permainan adalah situasi atau kondisi tertentu pada saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui aktivitas yang dapat memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Salah satu bentuk permainan yang menyenangkan dalam pembelajaran operasi pengurangan bilangan adalah permainan boneka jari.

Boneka jari merupakan permainan boneka yang dipasangkan pada jari-jari dengan bentuk wajah atau karakter tertentu. Permainan boneka jari akan sangat menyenangkan dan menarik perhatian anak dalam belajar operasi pengurangan. Pembelajaran boneka jari menggunakan prinsip belajar semi kongkrit dimana anak langsung dapat melihat jumlah boneka yang ada di 10 jarinya.

Penggunaan permainan boneka jari diperkirakan 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.

Untuk mengetahui sejauh mana kemampuan anak dalam operasi pengurangan bilangan, peneliti menggunakan jenis target *behavior* persentase jawaban yang benar. Cara yang dilakukan adalah dengan menyuruh anak untuk menjawab 10 soal yang diberikan oleh peneliti, kemudian menghitung jumlah soal yang dijawab benar. Selanjutnya peneliti mencari persentase kemampuan anak dengan cara skor yang diperoleh dibagi skor total dan dikali 100%.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektifitas permainan boneka jari untuk meningkatkan kemampuan pengurangan bilangan bulat bagi anak Tunagrahita X Kelas DVI. C di SLB Bina Bangsa Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Anak tunagrahita X mengalami hambatan dalam operasi pengurangan bilangan 1 sampai 10, dimana anak masih salah dalam penyelesaian operasi pengurangan tersebut.
2. Anak membutuhkan waktu yang lama dalam menyelesaikan operasi pengurangan bilangan 1 sampai 10. Hal ini disebabkan anak mengulang

pengerjaan soal yang sama karena lupa dengan banyak jumlah bilangan yang dikurangkan.

3. Motivasi anak yang kurang dalam belajar operasi pengurangan bilangan karenan pembelajarannya hanya menjelaskan dipapan tulis menggunakan metode ceramah dan Tanya jawab.
4. Guru memiliki keterbatasan menggunakan media salah satunya boneka jari.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi permasalahan ini yaitu “mengatasi kesulitan dan meningkatkan kemampuan operasi pengurangan bilangan 1 sampai 10 bagi anak tunagrahita ringan kelas DVI. C di SLB Bina Bangsa Padang”. Kemampuan operasi pengurangan yang dibatasi dalam penelitian ini adalah anak menyelesaikan operasi pengurangan dengan penyelesaian menggunakan permainan boneka jari. Sedangkan item soal yang akan diselesaikan oleh anak adalah: (3-2, 4-2, 5-4, 6-3, 7-4, 7-6, 8-4, 8-6, 9-8, 10-7).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah Permainan Boneka Jari Efektif Untuk Meningkatkan Kemampuan Anak Tunagrahita Ringan Dalam

Pengoperasian Pengurangan Bilangan 1 Sampai 10 Bagi Anak Tunagrahita X Kelas DVI.C di SLB Bina Bangsa Padang?”.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan apakah permainan boneka jari efektif untuk meningkatkan kemampuan pengurangan bilangan 1 sampai 10 bagi anak tunagrahita X kelas DVI.C di SLB Bina Bangsa Padang.

F. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi semua pihak yang terkait, diantaranya:

1. Bagi guru

Sebagai masukan atau media alternatif yang dapat digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran mengajarkan operasi pengurangan bilangan 1 sampai 10.

2. Bagi pengambil kebijakan (Kepala Sekolah)

Sebagai bahan masukan dan bahan pertimbangan untuk menyediakan media atau alat bantu dalam belajar operasi pengurangan.

3. Bagi peneliti

Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan tentang alat bantu pengajaran operasi pengurangan, sehingga nantinya dapat diaplikasikan dalam pembelajaran saat menjadi seorang pendidik.