LEMBAR KONSULTASI

Nama Mahasiswa : Nita Pratiwi

Judul Proposal : Pengaruh Bermain Congklak Terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Pada Anak Retardasi Mental Ringan di SDLB/C Yayasan Pendidikan Luar Biasa Alpha Kumara Wardana II Surabaya.

Nama Pembimbing 1 : Mundakir S.Kep, Ns. M.Kep

No	Hari, Tanggal	Hasil Konsultasi	Tanda Tangan
	10-10-2014	Konsul Judul	
	13-10-2014	Konsul Judul	
	31-10-2014	ACC Judul	
	10-11-2014	Konsul Bab 1	
	12-11-2014	Revisi Bab 1	
	26-11-2014	Revisi Bab 1	
	28-11-2014	ACC Bab 1	
	03-12-2014	Konsul Bab 2 dan 3	
	10-12-2014	Revisi Bab 2 dan 3	
	16-12-2014	Revisi Kerangka Konsep dan Bab 3	
	26-12-2014	Revisi Bab 3 (indikator)	
	16-01-2015	ACC Bab 3	
	24-04-2015	Konsul BAB 4, 5, 6	
	28-04-2015	Revisi Bab 4,5,6	
	20-05-2015	Revisi Bab 4	
	25-05-2015	Revisi Bab 5	

	03-06-2015 09-06-2015 15-06-2015 29-06-2015	Revisi Bab 5 Konsul Abstrak ACC Abstrak ACC	

LEMBAR KONSULTASI

Nama Mahasiswa : Nita Pratiwi

Judul Proposal : Pengaruh Bermain Congklak Terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Pada Anak Retardasi Mental Ringan di SDLB/C Yayasan Pendidikan Luar Biasa Alpha Kumara Wardana II Surabaya.

Nama Pembimbing 2 : Latifiyan. N. Aminoto S.Kep, Ns. M.Kep

No	Hari, Tanggal	Hasil Konsultasi	Tanda Tangan
	30-10-2014	ACC Judul	
	10-11-2014	Kansul Bab 1	
	12-11-2014	Revisi Bab 1	
	26-11-2014	Revisi Bab 1	
	28-11-2014	ACC Bab 1	
	03-12-2014	Konsul Bab 2 dan 3	
	10-12-2014	Revisi Bab 2 dan 3	
	16-12-2014	Revisi Kerangka Konsep dan Bab 3	
	26-12-2014	Revisi Bab 3	
	05-01-2015	Revisi Bab 3 (indikator)	
	13-01-2015	Revisi Bab 3	
	16-01-2015	ACC Bab 3	
	11-06-2015	Konsul Bab 4, 5, 6	
	15-06-2015	Revisi Bab 4, 5, 6	
	18-06-2015	Revisi Bab 5	

	22-06-2015 25-06-2015 29-06-2015	Revisi Bab 5 Revisi Bab 5 dan Konsul Abstrak ACC	

Lembar Observasi

Kemampuan Berhitung

Nama responden :

Jenis Kelamin :

A. Petunjuk

Berilah tanda check (√) pada jawaban "ya" dengan skor (1) atau pada jawaban "tidak" dengan skor (0)

No	Indikator	Evaluasi
Pertemuan ke 2		
1	Anak dapat menunjukkan angka 1-10	
	a. Menunjukkan angka 1	
	b. Menunjukkan angka 2	
	c. Menunjukkan angka 3	
	d. Menunjukkan angka 4	
	e. Menunjukkan angka 5	
	f. Menunjukkan angka 6	
	g. Menunjukkan angka 7	
	h. Menunjukkan angka 8	
	i. Menunjukkan angka 9	
	j. Menunjukkan angka 10	
Pertemuan ke 3		
2	Anak dapat menyebutkan angka 1-10	
	a. Menyebutkan angka 1	
	b. Menyebutkan angka 2	
	c. Menyebutkan angka 3	
	d. Menyebutkan angka 4	
	e. Menyebutkan angka 5	
	f. Menyebutkan angka 6	
	g. Menyebutkan angka 7	
	h. Menyebutkan angka 8	
	i. Menyebutkan angka 9	
	j. Menyebutkan angka 10	
Pertemuan ke 4		
3	Anak dapat melakukan penjumlahan 1-10	

	a. 1+1	
	b. 1+2	
	c. 1+3	
	d. 1+4	
Pertemuan ke 5		
	e. 1+5	
	f. 1+6	
	g. 1+7	
Pertemuan ke 6		
	h. 1+8	
	i. 1+9	
	j. 1+10	
Pertemuan ke 7		
5	Anak dapat melakukan pengurangan 1-10	
	a. 1-1	
	b. 2-1	
	c. 3-1	
	d. 4-1	
Pertemuan ke 8		
	e. 5-1	
	f. 6-1	
	g. 7-1	
Pertemuan ke 9		
	h. 8-1	
	i. 9-1	
	j. 10-1	

LEMBAR PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN

Kepada Yth.
Bapak / Ibu Wali Murid
Di tempat

Sebagai syarat tugas akhir mahasiswa Program Studi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surabaya, saya Nita Pratiwi akan melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Terapi Bermain Congklak Terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Pada Anak Retardasi Mental Ringan di SDLB/C Yayasan Pendidikan Luar Biasa Alpha Kumara Wardana Surabaya"

Tujuan penelitian ini adalah menjelaskan Pengaruh Terapi Bermain Congklak Terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Pada Anak Retardasi Mental Ringan di SDLB/C Yayasan Pendidikan Luar Biasa Alpha Kumara Wardana Surabaya. Untuk kepentingan tersebut, saya mohon kesediaan Bapak / Ibu untuk berkenan menjadikan putra / putri anda sebagai responden. Partisipasi putra / putri anda dalam penelitian ini bersifat bebas untuk ikut ataupun tidak tanpa adanya sanksi apapun.

Kami mengharap tanggapan atau jawaban yang sesuai dengan pendapat Bapak / Ibu sendiri tanpa dipengaruhi oleh orang lain. Kami menjamin kerahasiaan identitas dan informasi Bapak / Ibu dan Putra / Putri anda. Sebagai bukti ketersediaan menjadi menjadi ressponden ini, dimohon kesediaan Bapak / Ibu untuk menandatangani persetujuan yang telah disiapkan dan saya ucapkan terima kasih atas partisipasinya.

Surabaya, 2015

Hormat Saya

Nita Pratiwi

LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan mengijinkan anak saya untuk turut berpartisipasi dalam penelitian "Pengaruh Terapi Bermain Congklak Terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Pada Anak Retardasi Mental Ringan di SDLB/C Yayasan Pendidikan Luar Biasa Alpha Kumara Wardana Surabaya" yang dilakukan oleh Nita Pratiwi, Mahasiswa Program Studi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Saya telah mendapat penjelasan tentang tujuan penelitian, kerahasiaan, identitas, dan informasi yang saya berikan serta hak saya untuk ikut dalam penelitian ini.

Tanda tangan saya di bawah ini merupakan tanda kesediaan saya mengizinkan putra / putri saya sebagai responden dalam penelitian ini.

Surabaya, 2015

Responden

( )

Kode Responden:

ABSTRAK

PENGARUH BERMAIN CONGKLAK TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG PADA ANAK RETARDASI MENTAL RINGAN DI SDLB/C YAYASAN PENDIDIKAN LUAR BIASA ALPHA KUMARA WARDANA II SURABAYA

Oleh : Nita Pratiwi

Nita Pratiwi*, Mundakir S.Kep.,Ns.M.Kep**, Latifiyan N. Aminoto S.Kep.,Ns. M.Kep***

Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surabaya

Program Studi S1 Keperawatan

nitapratiwi9316@gmail.com

Anak retardasi mental mengalami keterlambatan, antara lain dalam hal menangkap pelajaran, ketrampilan merawat diri, ketrampilan motorik, pengembangan pemahaman dan penggunaan bahasa. Salah satu kejadian yang dialami oleh anak dengan retardasi mental adalah ketidakmampuan atau kesulitan dalam pelajaran akademik khususnya berhitung. Oleh karena itu tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh bermain congklak terhadap peningkatan kemampuan berhitung pada anak retardasi mental di SDLB/C Yayasan Alpha Kumara Wardana II Surabaya.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre experimental design one group pre post test design*. Variabel *independen* yaitu bermain congklak dan variabel *dependen* yaitu kemampuan berhitung. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling* sehingga didapat sampel sebanyak 30 anak. Analisis menggunakan uji statistik *wilcoxon signed rank test* dengan $\alpha < 0,05$.

Hasil penelitian didapatkan ada peningkatan kemampuan berhitung. Sebelum diberi intervensi yang tergolong kategori kurang 67%, kategori cukup 33% meningkat menjadi kategori kurang 50%, kategori cukup 37%, dan kategori baik 13% sesudah diberi intervensi bermain congklak selama 3 minggu dengan 9 kali intervensi. Dari hasil analisis statistik menyatakan ada perbedaan sebelum dan sesudah diberi bermain congklak terhadap peningkatan kemampuan berhitung pada anak retardasi mental di SDLB/C Yayasan Alpha Kumara Wardana II Surabaya.

Dari hasil analisa disimpulkan bahwa bermain congklak dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak retardasi mental ringan.

Kata Kunci *: Bermain Congklak, Berhitung, Retardasi Mental*

PENDAHULUAN

Tuna grahita atau biasa disebut juga retardasi mental adalah kelainan atau kelemahan jiwa dengan intelegensi yang kurang. Terdapat perkembangan mental yang kurang secara keseluruhan, gejala yang utama ialah intelegensi yang terbelakang (Maramis, 2005). Intelegensi yang kurang menyebabkan anak retardasi mental mulai mengalami keterlambatan berbagai hal, antara lain dalam hal menangkap pelajaran, ketrampilan merawat diri, ketrampilan motorik, pengembangan pemahaman dan penggunaan bahasa (Sunjaya, 2002). Salah satu kejadian yang dialami oleh anak dengan retardasi mental adalah ketidakmampuan atau kesulitan dalam pelajaran akademik khususnya berhitung (Ariyani, 2013).

Menurut penelitian World Health Organization tahun 2009, jumlah anak retardasi mental seluruh dunia adalah 3% dari total populasi. Tahun 2006-2007 terdapat 80.000 lebih penderita retardasi mental di Indonesia. Jumlah ini mengalami kenaikan pesat sekitar 25% pada tahun 2009, dimana terdapat 100.000 penderita. (Depkes RI 2009).

Penelitian yang dilakukan oleh (Kemmery & Jimenez, 2011) dari *University of North Carolina at Greensboro* Amerika Serikat pada siswa dengan kecacatan intelektual di tujuh negara bagian didapatkan data bahwa siswa mempunyai masalah kemampuan berhitung awal. Diperoleh data sebanyak 31% dari siswa dapat menghitung dengan berurutan 10, 12% dapat menghitung sampai 5, dan hanya 4% dapat melakukan perhitungan dengan prosedur komputasi. Penelitian yang dilakukan Ariyani (2013) pada 30 siswa di sekolah dasar luar biasa tipe C Demak menunjukkan bahwa mata pelajaran matematika mendapat nilai paling rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lain, karena siswa yang mendapat nilai $\geq$ 70 berjumlah 26,6%.

Berdasarkan hasil wawancara guru pengajar di sekolah dasar luar biasa tipe C Alpha Kumara Wardana II Surabaya pada bulan oktober 2014 didapatkan data 32 anak yang mengalami retardasi mental ringan yang duduk di kelas 1 sampai kelas 6 hanya mampu mengenal bilangan 1 sampai 5.

Anak dengan retardasi mental mengalami hambatan dalam intelegensi secara keseluruhan. Faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya retardasi mental meliputi: infeksi atau intoksinasi, terjadinya ruda paksa atau sebab fisik lain, gangguan metabolisme, pertumbuhan, gizi, penyakit otak yang nyata, penyakit atau pengaruh prenatal, kelainan kromosom, prematuritas, akibat gangguan jiwa yang berat, dan deprivasi psikososial (Maramis, 2005).

Karena hal itu, anak retardasi mental akan mengalami kelemahan dalam banyak hal seperti rendahnya kemampuan akademik, kemampuan personal, kemampuan vokasional, dan mengalami gangguan motorik. Anak retardasi mental mengalami kesulitan dalam pelajaran yang bersifat akademik, diantaranya berhitung. Berhitung merupakan salah satu pelajaran di sekolah yang perlu mendapatkan perhatian lebih, baik dari kalangan guru, orang tua maupun anak (Ariyani, 2013). Pengetahuan matematika penting

bagi kehidupan anak retardasi mental agar dapat berintegrasi menyesuaikan diri dengan lingkungan (Usti, 2013).

Anak retardasi mental memerlukan bentuk pembelajaran yang mudah dimengerti dan dipahami. Pembelajaran tersebut harus sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak. Salah satu alternatif pembelajaran yang dapat digunakan untuk anak tunagrahita yaitu dengan belajar sambil bermain (Ariyani, 2013). Thobroni & Mumtaz (2011) mengemukakan bahwa, belajar sambil bermain dimaksudkan untuk memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Hal ini dapat dilakukan dengan memasukkan materi belajar kedalam permainan.

Permainan merupakan suatu pengalaman yang penting bagi perkembangan mental anak sepenuhnya. Salah satu permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak retardasi mental yaitu permainan congklak, karena dalam permainan congklak anak harus memasukkan kerang satu persatu kedalam lubang yang ada dan situ anak disuruh menghitung berapa banyak kerang yang ada disetiap lubang (Pangestu, 2013). Congklak erupakan permainan tradisional masyarakat indonesia yang terkenal, permainan congklak menggunakan papan congklak dan biji-biji congklak berupa kerang kecil atau kelereng (Pangestu, 2013). Congklak adalah permainan yang biasa dimainkan oleh dua orang anak, dalam permainan ini setiap anak dituntut menghitung jumlah biji congklak (Jatmika, 2012).

Dari uraian diatas, bermain congklak tepat untuk diterapkan sebagai alternatif permainan dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak retardasi mental. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh bermain congklak terhadap peningkatan kemampuan berhitung pada anak retardasi mental.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan *pre experimental design* dengan salah satu jenis dari penelitian ini yaitu *one group pre test-post test design*. Penelitian ini dilakukan dengan cara memberikan *pretest* terlebih dahulu sebelum melakukan intervensi, setelah itu diberikan intervensi, kemudian dilakukan *posttest* (pengamatan akhir).

Populasi dalam penelitian ini adalah semua anak retardasi mental ringan yang bersekolah di SDLB/C Yayasan Pendidikan Luar Biasa Alpha Kumara Wardana II Surabaya berjumlah 32 anak dengan jumlah sampel sebanyak 30 anak yang diambil dengan teknik purposive sampling.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan lembar observasi untuk mengetahui tingkat kemampuan berhitung setelah dilakukan bermain congklak. Penelitian ini dilakukan tanggal selama 9 kali pertemuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1 Analisis tingkat kemampuan berhitung pada anak retardasi mental ringan sebelum dan sesudah diberi intervensi bermain congklak di SDLB/C Yayasan Pendidikan Luar

Biasa Alpha Kumara Wardana II Surabaya Maret-April 2015.

Kategori	Sebelum		Sesudah	
	n	%	n	%
Kurang	20	67%	15	50%
Cukup	10	33%	11	37%
Baik	0	0%	4	13%
Wilcoxon Sign Rank test =0,003 α=< 0,05				

Berdasarkan hasil uji statistik observasi kemampuan berhitung pada anak retradasi mental ringan sebelum diberi intervensi bermain congklak dari total keseluruhan anak retardasi mental ringan yang berjumlah 30 anak terdapat 20 (67%) anak berada dalam klasifikasi kurang, 10 (33%) anak berada dalam klasifikasi cukup. Sedangkan hasil observasi kemampuan berhitung setelah diberi intervensi bermain congklak dari total 30 anak retardasi mental terdapat 11 (37%) anak dalam klasifikasi cukup, 15 (50%) anak dalam klasifikasi kurang dan 4 (13%) anak dalam klasifikasi baik, oleh karena itu terjadi peningkatan kemampuan berhitung setelah dilakukan bermain congklak.

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa menurut uji Wilcoxon Sign Rank Test menunjukkan $\rho = 0{,}003 < \alpha = 0{,}05$. Berarti bahwa H0 ditolak dan H1 diterima, artinya ada perbedaan kemampuan berhitung sebelum dan sesudah diberi intervensi bermain congklak.

Kemampuan Berhitung Anak Retardasi Mental Ringan Sebelum Diberi Intervensi Bermain Congklak

Hasil pengukuran dan pengamatan peningkatan kemampuan berhitung sebelum diberi intervensi bermain congklak pada anak retardasi mental ringan menggunakan lembar observasi penilaian kemampuan berhitung dengan cara observasi didapatkan hasil yaitu sebagaian besar sebanyak 20 anak (67%) berada dalam klasifikasi kurang.

Menurut Maramis (2006) latihan untuk anak retardasi mental lebih sukar daripada anak normal karena perhatian mereka mudah sekali tertarik pada hal-hal lain, sehingga diperlukan usaha untuk menarik perhatian mereka dengan merangsang panca indera. Misalnya dengan alat permainan yang berwarna, berbunyi, dan semuanya harus konkrit yang artinya dapat dilihat.

Menurut Hidayat (2009) bermain merupakan suatu aktivitas dimana anak dapat melakukan atau mempraktekkan keterampilan, memberikan ekspresi terhadap pemikiran, dan menjadi kreatif. Sebagai suatu aktivitas yang memberikan stimulasi dalam kemampuan ketrampilan, kognitif, dan afektif maka sepatutnya diperlukan suatu bimbingan mengingat bermain bagi anak merupakan suatu kebutuhan bagi dirinnya sebagaimana kebutuhan lainnya seperti kebutuhan makan, kebutuhan rasa aman, kebutuhan rasa kasih sayang, dan lain-lain.

Kategori kemampuan berhitung kurang pada anak retardasi

mental sebagian besar pada kelas 1-4, karena pada jenjang tersebut baru diajarkan perhitungan 1-10. Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fadillah Putri mahasiswa FIP UNP Padang (2013), yang menyatakan bahwa anak retardasi mental kelas 3 mengalami kesulitan untuk berhitung angka 1-10. Hal ini disebabkan beberapa faktor yaitu, anak mengalami masalah dalam intelektual, sehingga kelas 3 yang seharusnya bisa berhitung 1-10, namun pada anak retardasi mental mengalami kesulitan untuk berhitung angka 1-10.

Penelitian yang serupa juga dilakukan oleh Cintami (2010) mahasiswi psikologi IAIN Sunan Ampel menyatakan hasil yang sama bahwa anak retardasi mental di SDLB/C AKW Kumara II Surabaya mengalami kesulitan berhitung, pada kelas 1-6, yang seharusnya pada kelas 1 mereka sudah bisa berhitung angka 1-10 sesuai standard kompetensi belajar berhitung.

Berdasarkan observasi, teori, dan beberapa hasil penelitian sebelumnya menghasilkan asumsi bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kurangnya kemampuan berhitung anak retardasi mental yaitu masalah dalam intelektual yang menyebabkan kecerdasannya terbatas, dimana mayoritas anak retardasi mental yang termasuk dalam kategori kurang memiliki IQ 52-60, hal ini mempengaruhi kemampuan akademik khususnya dalam hal berhitung.

Metode yang digunakan guru saat mengajar hanya menggunakan metode ceramah, dimana metode ceramah mempunyai kelemahan yaitu: 1) Materi yang dikuasai siswa dari hasil ceramah akan terbatas pada yang dikuasai guru. 2) Ceramah yang tidak disertai peragaan dapat mengakibatkan terjadinya verbalisme. 3) Guru yang tidak memiliki tutur ceramah yang baik, ceramah sering dianggap sebagai metode yang membosankan. 4) Dan sangat sulit untuk mengetahui apakah seluruh siswa sudah mengerti apa belum tentang apa yang dijelaskan oleh guru. (Sanjaya, 2006).

Pada saat belajar berhitung guru hanya menggunakan media jari dan lidi, sehingga pembelajaran kurang menarik bagi siswa karena pada dasarnya anak retardasi mental cenderung cepat bosan sehingga tingkat perhatian pada pelajarannya juga sangat rendah.

Kemampuan Berhitung Anak Retardasi Mental Sesudah Diberi Intervensi Bermain Congklak.

Hasil pengukuran dan pengamatan terhadap kemampuan berhitung sesudah diberi intervensi bermain congklak pada anak retardasi mental ringan menggunakan lembar observasi penilaian kemampuan berhitung dengan cara observasi didapatkan hasil yaitu 15 anak (50%) berada dalam klasifikasi kurang, 11 anak (37%) berada dalam klasifikasi cukup, dan 4 anak (13%) berada dalam klasifikasi baik.

Karakteristik anak retardasi mental dalam menerima pembelajaran matematika menurut Sedlak & Sedlak, (1985) dalam penelitian Leonardi, Subiantoro (2013) yaitu : 1). Ketidaksesuaian

antara kemampuan komputasional dan penalaran, 2). Keterbatasan dalam kemampuan menyelesaikan masalah, dan 3). Belum matang dalam strategi komputasional. Karakteristik-karakteristik tersebut dapat diminimalisasi apabila metode pembelajaran yang dipakai sesuai dan tepat untuk anak yang mengalami gangguan retardasi mental tersebut dan diajarkan secara terus-menerus.

Menurut hasil penelitian Cintami (2010) menyatakan bahwa permainan congklak dapat mengembangkan aspek kognitif, tentunya dalam kemampuan berhitung dan permainan congklak juga dapat membantu anak retardasi mental untuk lebih mengenal dasar-dasar berhitung seperti bilangan, penjumlahan, maupun pengurangan. Ketika seorang pendidik mengajarkan berhitung, anak dapat membuat analogi dan visualisai dengan permainan congklak. Dimana ini akan lebih mengena kepada anak, dengan demikian proses belajar mengajar menjadi lebih hidup karena diangkat dari pengalaman nyata anak.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Li'anah (2012) yang menyatakan bahwa permainan congklak dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan melalui kegiatan menghitung jumlah biji-bijian yang kemudian dialihkan pada permainan congklak agar lebih menarik dan mempermudah penerapannya. Kegiatan ini sangat menarik karena mempunyai beberapa kelebihan yaitu, anak dapat menghitung menggunakan benda yaitu biji-biji congklak lewat sebuah permainan sehingga anak tidak belajar menghitung menggunakan jari seperti biasanya ataupun menghitung menggunakan hafalan, lewat permainan congklak anak belajar mengelompokkan biji-biji berdasarkan jumlahnya yaitu 1-10, anak akan lebih paham dan berkesan apabila sebuah pembelajaran itu dilakukan dalam sebuah permainan.

Faktor yang mempengaruhi peningkatan kemampuan berhitung anak retardasi mental yaitu selain media yang digunakan untuk belajar berhitung IQ juga dapat mempengaruhi kemampuan belajar anak, dimana anak yang mengalami peningkatan dari kategori cukup menjadi kategori baik memiliki IQ 60-65, 2 anak dengan IQ 60 kemungkinan dapat dipengaruhi oleh dukungan keluarga dalam membimbing anak belajar dirumah. Hal ini sependapat dengan pendapat Adi Tan (2009) yang menyebutkan bahwa bahwa orang tua merupakan faktor paling berpengaruh terhadap perilaku sosial dan prestasi belajar anak dan status pekerjaan anak di kemudian hari.

Menurut Galinsky (Grant & Ray, 2010) bahwa untuk menunjang perkembangan dan prestasi sekolah anak, ada beberapa hal yang harus diketahui oleh orang tua, yaitu bahwa anak ingin merasa dianggap penting dan dicintai, anak ingin keluarga mereka ikut serta atau terlibat langsung dalam pendidikan anak, anak ingin orang tua mereka ada untuk mereka.

Berdasarkan observasi, teori, dan hasil penelitian sebelumnya menghasilkan asumsi bahwa alat permainan congklak yang telah dimodifikasi peneliti dengan bentuk

dan warna dapat menarik perhatian anak, sehingga anak tidak mudah bosan saat belajar. Pelaksanaan belajar dengan menggunakan permainan congklak dilakukan selama 9x pertemuan, pertemuan pertama adalah perkenalan, pertemuan kedua menunjukkan angka 1-10, pertemuan ketiga menyebutkan angka 1-10, pertemuan keempat penjumlahan 1-5, pertemuan kelima dan keenam penjumlahan 6-10, pertemuan ke tujuh pengurangan 1-5, pertemuan ke delapan dan sembilan pengurangan 6-10. Intervensi diberikan selama 3 minggu dimana dalam satu minggu dilakukan 3 kali pertemuan. Pencapaian keberhasilan dengan belajar menggunakan media permainan congklak ini dapat memperlihatkan peningkatan kemampuan anak dalam menyebutkan urutan bilangan 1-10, menunjukkan lambang bilangan 1-10, berhitung (penjumlahan dan pengurangan) bilangan 1-10.

Perbandingan Kemampuan Berhitung Anak Retardasi Mental Ringan Sebelum Dan Sesudah Diberi Intervensi Bermain Congklak.

Berdasarkan hasil uji statistic *Wilcoxon Signed Rank Test* untuk mengetahui perbandingan tingkat kemampuan berhitung anak retardasi mental ringan sebelum dan sesudah diberi intervensi bermain congklak di dapatkan hasil signifikan menunjukkan $\rho = 0{,}003 < \alpha = 0{,}05$, sehinngga H0 ditolak dan H1 diterima, artinya ada pengaruh bermain congklak terhadap peningkatan kemampuan berhitung pada anak retardasi mental ringan di SDLB/C Yayasan Pendidikan Luar Biasa Alpha Kumara Wardana II Surabaya.

Menurut Agustiar (2010) congklak sebagai salah satu alternatif alat permainan edukatif (APE). Sebuah alat dinamakan sebagai APE ketika ia memiliki nilai manfaat yakni untuk menstimulasi potensi anak. Misalnya saja yang terstimulasi dalam congklak adalah kemampuan motorik halus, kemampuan numerik, dan melatih daya konsentrasi anak. Kemampuan motorik halus dapat ditingkatkan dengan menggenggam biji congklak, memindahkan dari tangannya dan dimasukkan dalam lubang.

Kemampuan numerik pada anak yang belum dapat berhitung kemampuan numerik dapat distimulasi dengan memancingnya dengan sebutan angka yang tidak utuh. Optimalisasi daya konsentrasi ada di 15 menit pertama, setelah itu konsentrasi akan split dengan perhatian ke berbagai hal.

Perbandingan kemampuan berhitung responden sebelum dan sesudah diberi perlakuan dapat dilihat pada tabel 4.1 sebelum diberikan intervensi bermain congklak kemampuan berhitung sebagian besar responden berada dalam klasifikasi kurang. Sedangkan setelah diberi intervensi bermain congklak kemampuan responden mengalami peningkatan 11 anak berada dalam klasifikasi cukup dan 4 anak berada dalam klasifikasi baik. Kemampuan berhitung responden dalam kurun waktu 1 bulan meningkat setelah diberi intervensi bermain congklak yang dapat menstimulasi kemampuan anak.

Perbedaan ini disebabkan karena sebelum diberi intervensi bermain congklak anak kurang tertarik terhadap media belajar yang dipakai oleh guru saat mengajar.

Berdasarkan data umum hampir seluruh anak retardasi mental memiliki IQ rata-rata 60. Hal ini juga menjadi faktor kurangnya kemampuan intelektual anak yang menyebabkan kecerdasan mereka terbatas sehingga kemampuan anak dalam menangkap pelajaran juga kurang.

Faktor lingkungan sekolah pun dapat mempengaruhi konsentrasi belajar anak, dimana lingkungan sekitar sekolah yang seringkali ramai menyebabkan konsentrasi anak terganggu. Selain itu faktor dukungan keluarga juga berpengaruh pada minat belajar anak, beberapa orang tua anak merupakan pekerja sehingga jarang mendampingi dan mengawasi anak saat belajar dirumah.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini diuraikan tentang simpulan dan hasil dan pembahasan telah dilakukan untuk menjawab pernyataan dan saran-saran yang sesuai dengan simpulan yang diambil, sehingga peneliti dapat menarik kesimpulan dan saran sebagai berikut :

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka simpulan sebagai berikut :

1. Tingkat kemampuan berhitung anak retardasi mental ringan sebelum diberikan intervensi bermain congklak berada dalam kategori kurang.
2. Tingkat kemampuan berhitung anak retardasi mental ringan sesudah diberikan intervensi bermain congklak menunjukkan peningkatan dengan kategori cukup 11 anak (37%), baik 4 anak (13%).
3. Ada pengaruh bermain congklak terhadap peningkatan kemampuan berhitung pada anak retardasi mental ringan di SDLB/C Yayasan Pendidikan Luar Biasa Alpha Kumara Wardana II Surabaya.

Saran

1. Orang Tua

Bagi orangtua dan masyarakat umum, dapat menggunakan media permainan congklak untuk melatih kemampuan kognitif, terutama tentang berhitung untuk anak.

2. Pihak Sekolah

Peran sekolah terutama guru diharapkan dapat mengawasi dan mendukung perkembangan anak, selalu menstimulasi dan meningkatkan kemampuan berhitung anak, salah satunya dengan menggunakan permainan yang bisa menarik perhatian anak, misalnya dengan bermain congklak yang dilakukan peneliti.

3. Penelitian selanjutnya

Peneliti lebih lanjut diharapkan dapat mengembangkan variable yang lain seperti perkembangan berhitung perkalian, pembagian, serta dapat menggunakan permainan lain yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung seperti ular tangga, puzzle.

DAFTAR PUSTAKA

Achroni, Keen. 2012. Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui. Permainan Tradisional. Jakarta : Javalitera.

Aisyah, Nyimas. 2007. Pengembangan Pembelajaran Matematika SD. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Nasional.

Alwi, Hasan. 2003. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka

Arikunto, S. 2006. Prosedur Penelitian: Suatu Kegiatan Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.

Ariyani. I. N. Meningkatkan Kemampuan Menjumlah Bagi Anak Tunagrahita Ringan Di SDLB-C Demak Melalui Media Game Edukasi Matematika. Diposting oleh: eprints.dinus.ac.id diunduh pada tanggal 20 Oktober 2014

Fad, Aisyah. 2014. Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia. Jakarta: KDT.

Hidayat, A, A, A. 2012. Pengantar Ilmu Keperawatan Anak 1. Jakarta: Salemba Medika.

Hidayat, A. A. A. 2010. Metode Penelitian Kesehatan Paradigma Kuantitatif. Surabaya: Health Books Publishing.

Hidayat, A. A. A. 2014. Metode Penelitian Keperawatan dan Teknis Analisis Data. Jakarta: Salemba Medika.

Kemmery & Jimenez. 2011. Building the Early Numeracy Skills of Students with Moderate Intellectual Disability. Diposting oleh: connection.ebscohost.com diunduh pada tanggal 30 oktober 2014.

Leonardi, subiantoro. 2013. Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Dengan Teknik Team Accelerated Instruction (TAI) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Anak Retardasi Mental Di SMPLB-C AKW Kumara I I Surabaya. Diposting oleh: www.journal.unair.ac.id diunduh pada tanggal 20 juli 2015.

Li'anah. 2012. Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada Kelompok B TK Sabilas Salamah Surabaya. Diposting oleh: www.ejournal.unesa.ac.id diunduh pada tanggal 20 juli 2015.

Lumbantobing, SM. 2006. Anak dengan Mental Terbelakang. Jakarta: Balai Penerbit FKUI.

M. Thobroni, & Mumtaz, F. 2011. Mendongkrak Kecerdasan Anak Melalui Bermain dan Permainan. Jogjakarta: Kata Hati.

Mansjoer Dkk. 2000. Kapita Selekta Kedokteran. Jakarta: Media Aesculapius.

Maramis. W. F. 2005. Catatan Ilmu Kedokteran Jiwa. Jakarta: EGC.

Mutiatin, A. 2010. Bermain Congklak. Diposting oleh: www.scribd.com diunduh pada tanggal 26 april 2015.

Nelson, 2000. Ilmu Kesehatan Anak Bagian I. Jakarta: EGC.

Nursalam, 2008, Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan. Jakarta: Salemba Medika.

Pangestu, dkk. 2013. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Konsep Satu sampai Lima Melalui Permainan Congklak Bagi Anak Tunagrahita Sedang. Diposting oleh: eprints.dinus.ac.id diunduh pada tanggal 30 Oktober 2014.

Sugeng & Rahayu. 2014. Pengaruh Menonton Acara Berbahasa Inggris, Lingkungan Tempat Tinggal, dan Dukungan Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa. Diposting oleh: *journal.uny.ac.id diunduh pada tanggal 31 Juli 2015.*

Supartini Y. 2004. Buku Ajar Konsep Dasar Keperawatan Anak. Jakarta: EGC.

Susanto, Ahmad. 2011. Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya. Jakarta: Prenada Media Group.

Suyanto, S. 2003. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Usti, A. 2013. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Bermain Pancing Angka Bagi Anak Tunagrahita Ringan, Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus, 478-488. Diposting oleh: eprints.dinus.ac.id diunduh pada tanggal 20 Oktober 2014.

SATUAN ACARA KEGIATAN (SAK)

BERMAIN CONGKLAK

1. Definisi

Bermain congklak adalah metode belajar dengan bermain yang menggunakan media permainan congklak yang merupakan permainan tradisional dengan menggunakan bidang panjang dengan tujuh cekungan pada masing-masing sisi dan dua cekungan yang lebih besar di bagian tengah ujung kiri dan kanan yang disebut sebagai lumbung. Cekungan pada sisi diisi dengan biji-bijian (bisa biji sirsak atau biji sawo) atau batu kerikil. Permainan ini berguna untuk mengasah kemampuan berhitung (Fad, 2014).

2. Tujuan

A. Tujuan Umum

Setelah diberikan bermain congklak kemampuan berhitung anak semakin meningkat.

B. Tujuan Khusus

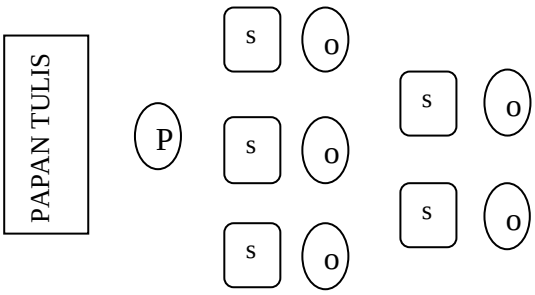
a. Anak mampu mengenal konsep bilangan 1-10
b. Anak mampu menjumlahkan 1-10
c. Anak mampu mengurangkan 1-10

3. Materi

Berhitung (konsep bilangan, penjumlahan, pengurangan) menggunakan permainan congklak

4. Media: Alat permainan congklak, lembar observasi, bulpoin, pensil, papan tulis

5. Setting lokasi kegiatan



Keterangan:

P: Peneliti

S: Siswa

O: Observer

6. Langkah Kegiatan

1. Pertemuan Pertama

No	Waktu	Kegiatan	Kegiatan Responden
1	10 menit	Fase Pra interaksi 1. Menyiapkan keperluan dan alat yang diperlukan selama memberikan intervensi.	1. Anak berkumpul dalam ruangan.
2	10 menit	Fase Orientasi 1. Memberikan salam pembuka 2. Memperkenalkan diri 3. Menjelaskan tujuan dan prosedur tindakan pada anak, keluarga dan guru menggunakan bahasa yang mudah dimengerti 4. Mengkontrak waktu 5. Menanyakan kesiapan pada anak sebelum kegiatan dilakukan	1. Menjawab salam pembuka 2. Menyetujui kontrak waktu yang ditentukan 3. Anak siap mengikuti kegiatan
3	30 menit	Fase Kerja 1. Mengajarkan, melatih, dan mempraktekkan bermain congklak untuk mengenal konsep bilangan. 2. Meminta anak untuk	1. Anak melihat, mendengar, dan mempraktek

		mempraktekannya 3. Melakukan pengambilan gambar anak dalam mempraktekkan bermain congklak untuk mengenal konsep bilangan	kan kegiatan bermain congklak untuk mengenal konsep bilangan
4	10 menit	Fase Terminasi 1. Melakukan kontrak waktu untuk pertemuan selanjutnnya. 2. Berpamitan dengan anak 3. Mengucapkan salam penutup 4. Membersihkan alat-alat	1. Menyetujui kontrak waktu untuk pertemuan selanjutnya 2. Menjawab salam penutup

2. Pertemuan Kedua

No	Waktu	Kegiatan	Kegiatan Responden
1	10 menit	Fase Pra interaksi 1. Menyiapkan keperluan dan alat yang diperlukan selama memberikan intervensi.	1. Anak berkumpul dalam ruangan.
2	10 menit	Fase Orientasi 1. Memberikan salam pembuka 2. Mengevaluasi dari pertemuan sebelumnya 3. Menanyakan kesiapan pada anak sebelum kegiatan dilakukan	1. Menjawab salam pembuka 2. Anak siap mengikuti kegiatan
3	30 menit	Fase Kerja 1. Mengajarkan, melatih, dan mempraktekkan bermain congklak untuk mengenal penjumlahan. 2. Meminta anak untuk mempraktekannya	1. Anak melihat, mendengar, dan mempraktekkan kegiatan bermain congklak untuk mengenal penjumlahan
4	10 menit	Fase Terminasi 1. Melakukan penilaian perkembangan kemampuan berhitung 2. Melakukan kontrak waktu untuk pertemuan selanjutnnya. 3. Berpamitan dengan anak	1. Menyetujui kontrak waktu untuk pertemuan selanjutnya 2. Menjawab salam penutup

		4. Mengucapkan salam penutup 5. Membersihkan alat-alat	

3. Pertemuan Ketiga

No	Waktu	Kegiatan	Kegiatan Responden
1	10 menit	Fase Pra interaksi 1. Menyiapkan keperluan dan alat yang diperlukan selama memberikan intervensi.	1. Anak berkumpul dalam ruangan.
2	10 menit	Fase Orientasi 1. Memberikan salam pembuka 2. Mengevaluasi dari pertemuan sebelumnya 3. Menanyakan kesiapan pada anak sebelum kegiatan dilakukan	1. Menjawab salam pembuka 2. Anak siap mengikuti kegiatan
3	30 menit	Fase Kerja 1. Mengajarkan, melatih, dan mempraktekkan bermain congklak untuk mengenal pengurangan. 2. Meminta anak untuk mempraktekannya	1. Anak melihat, mendengar, dan mempraktekkan kegiatan bermain congklak untuk mengenal pengurangan
4	10 menit	Fase Terminasi 1. Melakukan penilaian perkembangan kemampuan berhitung 2. Mengucapkan terima kasih pada anak dan orang tua 3. Berpamitan dengan anak 4. Mengucapkan salam penutup 5. Membersihkan alat-alat	1. Menjawab salam penutup

DATA UMUM

Frequencies

Statistics

		Pre	Post	Umur	Jenis kelamin	Kelas
N	Valid	30	30	30	30	30
	Missing	0	0	0	0	0

Frequency Table

Pre

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	kurang	20	66.7	66.7	66.7
	cukup	10	33.3	33.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Post

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	kurang	15	50.0	50.0	50.0
	cukup	11	36.7	36.7	86.7
	baik	4	13.3	13.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Umur

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	umur 7-11 tahun	7	23.3	23.3	23.3
	umur 12-16 tahun	23	76.7	76.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Jenis Kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	laki-laki	20	66.7	66.7	66.7
	perempuan	10	33.3	33.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Kelas

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	4	13.3	13.3	13.3
	2	2	6.7	6.7	20.0
	3	4	13.3	13.3	33.3
	4	4	13.3	13.3	46.7
	5	7	23.3	23.3	70.0
	6	9	30.0	30.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Crosstabs

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
sebelum * sesudah	30	100.0%	0	.0%	30	100.0%

sebelum * sesudah Crosstabulation

		sesudah			Total
		kurang	cukup	baik	
sebelum	kurang	15	5	0	20
	cukup	0	6	4	10
Total		15	11	4	30

NPar Tests
Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
sesudah - sebelum	Negative Ranks	0[a]	.00	.00
	Positive Ranks	9[b]	5.00	45.00
	Ties	21[c]		
	Total	30		

a. sesudah < sebelum

b. sesudah > sebelum

c. sesudah = sebelum

Test Statistics[b]

	sesudah - sebelum
Z	-3.000[a]
Asymp. Sig. (2-tailed)	.003

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

TABULASI KARAKTERISTIK RESPONDEN PENELITIAN DI SDLB/C YAYASAN PENDIDIKAN LUAR BIASA ALPHA KUMARA WARDANA II SURABAYA

No Responden	Nilai		Umur	Jenis kelamin	Kelas	IQ
	Pre	Post				
1	25	25	7	L	1	65
2	15	21	15	L	1	60
3	17	18	10	L	1	60
4	19	20	8	L	1	60
5	19	20	9	L	2	60
6	17	20	9	P	2	60
7	24	24	11	P	3	65
8	15	21	12	P	3	60
9	24	25	10	L	3	67
10	20	24	13	P	3	60
11	19	24	12	L	4	60
12	24	27	14	L	4	65
13	21	21	13	L	4	56
14	20	22	12	L	4	55
15	24	32	14	L	5	65
16	24	32	14	L	5	65
17	15	22	15	L	5	52
18	24	32	13	P	5	60
19	24	32	14	L	5	60
20	19	19	13	L	5	60
21	20	25	14	P	5	60
22	20	25	13	P	6	60
23	20	21	13	L	6	60
24	20	23	16	L	6	60
25	25	29	15	L	6	65
26	21	28	14	L	6	60
27	27	28	14	P	6	67
28	19	20	16	L	6	60
29	19	21	15	P	6	60
30	21	22	14	P	6	60

TABULASI TINGKAT KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK RETARDASI MENTAL RINGAN PRE-EKSPERIMEN

No	TINGKAT KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK RETARDASI MENTAL RINGAN																																									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40		
1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0		
2	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0		
3	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0		
4	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0		
5	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0		
6	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0		
7	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0		
8	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0		
9	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0		
10	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0		
11	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0		
12	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0		
13	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0		
14	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0		
15	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0		
16	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0		
17	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0		
18	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0		
19	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0		
20	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0		
21	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0		
22	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0		
23	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0		
24	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0		
25	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0		
26	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0		
27	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0		
28	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0		
29	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0		
30	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0		

TABULASI TINGKAT KEMAMPUAN ANAK RETARDASI MENTAL RINGAN POST-EKSPERIMEN

No	TINGKAT KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK RETARDASI MENTAL RINGAN																																									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0
2	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0
3	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0
4	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0
5	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0
6	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0
7	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0
8	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0
9	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0
10	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0
11	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0
12	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0
13	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0
14	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0
17	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0
20	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0
21	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0
23	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0
24	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0
26	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0
27	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0
28	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0
29	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0
30	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0