

Meningkatkan Kemampuan Menjumlah Anak Diskalkulia dengan Media Stamp Game

¹Zauhar Latifah

¹Pendidikan Khusus, Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia
Email: zauharlatifah1306@gmail.com

INFORMASI ARTIKEL

Terkirim 19-Mei-2020
Revisi 04-Feb-2021
Diterima 07-April-2021

KATA KUNCI:

*Kemampuan Menjumlah;
Diskalkulia; Media Stamp
Game*

ABSTRAK

Tidak semua orang menyukai dan memiliki kemampuan di bidang matematika, hal ini bisa jadi disebabkan karena salah satu gangguan belajar yaitu diskalkulia. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan anak diskalkulia dalam berhitung penjumlahan dengan menggunakan media *Stamp Game*. Penelitian ini menggunakan jenis desain eksperimen kasus tunggal. Subjek yang diteliti meliputi tiga orang anak diskalkulia yang dipilih menggunakan *Tektik Purposive Sampling*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media *Stamp Game* dapat meningkatkan kemampuan berhitung (penjumlahan) pada siswa sekolah dasar yang diskalkulia.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License. This license lets others remix, tweak, and build upon your work even for commercial purposes, as long as they credit you and license their new creations under the identical terms ©2018 by author and Universitas Negeri Padang.

Pendahuluan

Pada dasarnya semua anak harus mempelajari matematika baik ia menyukainya atau tidak. Belajar matematika adalah membaca aktivitas dari realitas di kehidupan sehari-hari, Manfaat, 2010:9 dalam (Reafani et al., 2018). Oleh sebab itu matematika merupakan sarana mengembangkan pemikiran seseorang (Kusumawardani, 2016). Namun faktanya tidak semua orang menyukai dan memiliki kemampuan di bidang matematika, hal ini bisa jadi disebabkan karena salah satu gangguan belajar yaitu diskalkulia. Diskalkulia dapat dikatakan dengan istilah “math difficulty” karena menyangkut gangguan pada kemampuan kalkulasi secara matematis, Utomo, P. (2019). Penyebab kesulitan belajar bisa dikarenakan oleh faktor eksternal, faktor internal, dan faktor pembelajaran. Faktor internal meliputi faktor fisik dan jiwa, faktor eksternal meliputi sekolah, masyarakat, dan keluarga, dan yang terakhir faktor pembelajaran meliputi pendekatan guru dalam proses pembelajaran, model pembelajaran, dan penilaian, Subuni, N. (2012). Shalev, Manor & Gross-Tsur tahun 2005 dalam (Reafani et al., 2018) menjelaskan bahwa diskalkulia merupakan kondisi kesulitan belajar yang berlangsung lama dan terus menerus pada anak. Selanjutnya, Murtadlo, 2013 dalam (Judha Baswara Adhim dan Yuliati, 2019) mengatakan diskalkulia merupakan kesulitan pada sektor penerimaan, memahami, atau memproduksi informasi yang bersifat kuantitatif dan spasial. Anak yang mengalami hambatan tersebut mengalami permasalahan dalam pemahaman konsep bilangan sederhana, kesulitan berhitung, dan kurangnya pemahaman terhadap persepsi angka.

Aktivitas belajar pada siswa masih memerlukan alat bantu yang konkrit, mereka akan lebih mudah memahami pembelajaran apabila mereka terlibat langsung atau melakukan sendiri (Baiquni, 2016). Menurut (Paramita, 2009) cara belajar yang mudah bagi anak adalah menggunakan alat peraga atau media pembelajaran yang dapat di ekspor oleh indra anak, sehingga dalam proses pembelajaran

anak dapat memahami sesuatu dengan menggunakan berbagai indranya. Begitu pula dengan pernyataan Rantukahu dan kandou, (2014) bahwa didalam pengajaran oprasi hitung penjumlahan harus diperkenalkan dengan pengenalan konkret. Pengenalan konkret dalam psikologi desebut sebagai rangsangan atau stimulus, sehingga media Satamp Game dapat digunakan sebagai stimulus, (Gutex, 2013).

Stamp Game merupakan alat peraga/media untuk mengajarkan anak dalam berhitung salah satunya penjumlahan. Adapun karakteristik Stamp Game yaitu: 1) Stamp Game didesain dengan menyediakan stamp angka dan warnanya berbeda-beda sesuai dengan tingkatan angka. Anak akan merasa tertarik untuk menyentuh, melihat, meraba, dan memegangnya sehingga alat ini dapat mengembangkan panca indra anak. 2) Stamp Game ini bergradasi, terkait warna, bentuk, dan usia anak, dapat digunakan pada siswa sekolah dasar untuk pembentukan konsep berhitung penjumlahan. 3) Autocorrection atau pengendali kesalahan (kunci jawaban). 4) Autoeducation, membantu mengembangkan kemampuan anak untuk belajar mandiri. 5) kontekstual, dikhususkan untuk memenuhi kebutuhan anak dalam berlatih kemampuan berhitung salah satunya penjumlahan.

Hakim (2017) menyatakan bahwa buku teks yang ada sekarang belum memenuhi kebutuhan rill peserta didik, sehingga dengan adanya penggunaan game ini menjadi pengembangan konsep pembelajaran yang modern dalam belarar matematika di zaman sekarang. Pengaruh yang timbul pada anak dari penggunaan game dalam meningkatkan kemampuan menghitung matematis siswa, salahsatunya pembelajaran ini lebih membangkitkan motivasi belajar siswa, Hakim, D. L., & sari R. M. M. (2019).

Stamp Game dapat membantu anak dalam memahami nilai tempat, Irving, (2017). Penggunaan Stamp Game dapat menjadi metode yang digunakan dalam membantu anak menghitung penjumlahan serta menarik perhatian anak, Mariah, Aprinastusi & Anggadewi, (2017). Menurut (Wulandari, S. & Prasetyaningrum, 2018) memalui media Stamp Game anak akan mudah menguasai keterampilan berhitung penjumlahan dengan tahap perkembangan kognitif.

Stamp Game sendiri memiliki kelebihan, yaitu dapat diguakan dalam pembelajaran sebagai pendukung, berbentuk media konkret dan sederhana, dapat digunakan secara berulang, dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung penjumlahan mulai dari angka satuan sampai ribuan sesuai dengan kebutuhan anak. Stamp game berbentuk sebuah kotak yang didalamnya berisi Stamp yaitu kartu angka berbentuk kepingan persegi berukuran 1 cm x 1 cm. Stamp terdiri dari dua warna, stamp merah dengan tanda 1 dimaknai sebagai angka satuan sedangkan Stamp kuning dengan tanda 10 dimaknai sebagai angka puluhan.

Hal ini dapat disimpulkan bahwa media Stamp Game merupakan media pembelajaran konkrit yang dapat digunakan anak melalui pancaindranya dan menarik perhatian untuk menstimulus dalam memahami oprasi hitung. Berdasarkan penjelasan diatas, rumusan masalah yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah apakah media Stamp Game dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan oprasi hitung khususnya dalam penjumlahan pada siswa yang mengalami kesulitan dalam berhitung (diskalkulia)? Tujuan dalam penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan anak diskalkulia dalam berhitung penjumlahan dengan menggunakan media Stamp Game.

Metode

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen khusus tunggal atau *Single-case Experimental Design*. Menurut Kazdin dalam Latipun (2015) sebuah desain penelitian untuk mengevaluasi intervensi dengan kasus tunggal adalah desain eksperimen kasus tunggal. Kasus tersebut dapat berupa subjek tunggal maupun kelompok.

Desain eksperimen kasus tunggal pada penelitian ini adalah desain A-B-A withdrawal. Desain ini melibatkan (A) fase baseline dan (B) fase perlakuan. Withdrawal artinya menghentikan perlakuan dan kembali pada baseline (Latipun, 2015). Desain ABA terdiri dari tiga fase, pertama baseline A1 yang mana kondisi pengukuran target perlakuan dilakukan dalam keadaan natural sebelum diberikan perlakuan/intervensi apapun. Kedua, perlakuan (B) yaitu kondisi dimana pemberian intervensi dengan menggunakan media “Stamp Game”. Dan ketiga, fase baseline A2 atau pasca intervensi, ini merupakan suatu kondisi dimana dilakukan pengukuran terhadap target perlakuan setelah tidak lagi diberi intervensi. Apabila selama fase perlakuan hasil pengukuran perlakuan menunjukkan perbedaan dibandingkan dengan selama fase baseline A1, maka dipandang sebagai efek dari suatu perlakuan yang diberikan Latipun, (2015).

Fase A1 atau baseline A1 adalah kondisi pengukuran perlakuan target yang dilakukan dalam keadaan natural sebelum diberikan perlakuan/intervensi apapun. Fase B (perlakuan) merupakan kondisi dilakukannya pemberian perlakuan/intervensi dengan menggunakan media “Stamp Game”, setelah intervensi diberikan maka dilakukan pengukuran pada target perlakuan untuk mengukur keberhasilan dari intervensi yang baru saja diberikan. Fase A2 (baseline A2 atau pasca intervensi) merupakan kondisi dimana kembali dilakukan pengukuran terhadap target perlakuan setelah tidak lagi diberikan intervensi.

Kali ini peneliti memilih Subjek menggunakan teknik purposive sampling atau pemilihan sampel sesuai dengan yang dikehendaki peneliti, Latipun, (2015). Subjek penelitian ini adalah tiga siswa kelas 2 (dua) SDN Teluk Dalam I Banjarmasin (sekolah inklusi) dengan kriteria 1. Anak memiliki usia antara 7-10 tahun; 2. Anak memiliki kemampuan berhitung penjumlahan yang rendah dengan hasil di bawah 50 yang diketahui berdasarkan pemberian tes berhitung (penjumlahan) pada subjek; 3. Anak memiliki IQ dengan kisaran 70-89 yang diketahui berdasarkan tes intelegensi Biner; 4. Teridentifikasi slow learner berdasarkan asesmen yang dilakukan melalui wawancara dan observasi.

Hasil Penelitian

Variabel dan Instrumen Penelitian

Penelitian ini terdapat dua variabel yakni variabel X (bebas) atau *independent* dan variabel Y (terikat) atau *dependent*. Pada penelitian eksperimen kasus tunggal variabel bebas dikenal dengan istilah intervensi atau perlakuan, sedangkan variabel terikat dikenal dengan nama perilaku sasaran atau target perlakuan. Yang menjadi variabel bebas (X) disini adalah media *Stamp Game*, media ini memiliki konsep untuk mengajarkan anak dalam mengerjakan operasi hitung penjumlahan. Media hanya menggunakan angka satuan dan puluhan dengan hasil penjumlahan sampai angka 99. Variabel terikat (Y) adalah kemampuan berhitung penjumlahan anak dalam menjumlah bilangan untuk menentukan hasil penjumlahan dari dua bilangan. Pada siswa diskalkulia tentunya dalam bergitung

penjumlahan masih dibawah standar.

Pengambilan data ini dilakukan dengan menggunakan tes objektif penjumlahan. Data penilaian diperoleh dari instrumen penelitian menggunakan model pengukuran dengan memberikan tes objektif kepada anak yang berupa soal penjumlahan. Soal tersebut disusun oleh peneliti dan disesuaikan dengan materi pembelajaran dikelas. Pada penelitian ini, jenis penilaian objektif yang digunakan adalah tes objektif jawaban singkat, yaitu dengan menuliskan angka dari hasil penghitungan penjumlahan. Pengukuran dilakukan dengan mengumpulkan skor hasil pengerjaan soal penjumlahan subjek pada saat baseline A1, pemberian intervensi (B) dan saat pasca intervensi. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan observasi lapangan, dimana peneliti melakukan pengamatan dan mencatat perilaku apa saja yang muncul selama penelitian berlangsung.

Prosedur dan Analisis Data

Tiga prosedur utama yang dilakukan pada penelitian ini, diantaranya persiapan, pelaksanaan, dan analisa data. Tahap persiapan, dimulai dengan pembuatan rancangan penelitian seperti menyusun kisi-kisi penelitian, instrumen penelitian, dan tes objektif penjumlahan. Soal penjumlahan yang disusun telah dilakukan penyesuaian agar sesuai dengan karakteristik dan kemampuan yang ingin ditingkatkan pada anak diskalkulia yaitu penjumlahan dari angka satuan hingga puluhan, sehingga nantinya tes objektif tersebut dapat digunakan sebagai alat ukur yang tepat dan sesuai dengan anak diskalkulia untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan kemampuan berhitung penjumlahan sebelum dan sesudah intervensi. Selanjutnya peneliti memilih tempat dan menentukan subjek penelitian dengan melakukan asesmen empat langkah, diantaranya wawancara terhadap pihak sekolah yaitu guru kelas atau guru pendamping khusus untuk mengetahui adanya siswa sekolah dasar yang mengalami kesulitan berhitung.

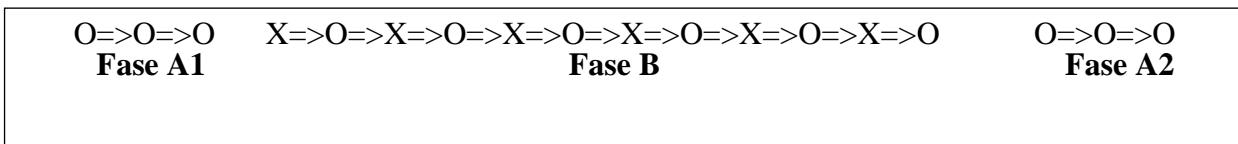
Peneliti melakukan asesmen dengan memberikan tes penjumlahan pada siswa terpilih dari hasil asesmen wawancara dengan memberikan tes yang terdiri 10 soal dengan hasil penjumlahan di bawah 50. Tes objektif dilakukan untuk mengetahui bagaimana kemampuan berhitung penjumlahan pada subjek. Tes dilakukan sebanyak dua kali pertemuan di waktu yang berbeda sebagai penguat tes yang pertama. Apabila dari dua kali pengerjaan tes subjek memperoleh skor sama dengan 4 atau dibawahnya, maka siswa tersebut dikategorikan sebagai anak dengan kemampuan berhitung penjumlahan yang rendah.

Kemudian peneliti melakukan observasi pada siswa terpilih dari hasil asesmen tes dengan mencocokkan karakteristik siswa dengan karakteristik anak diskalkulia. Peneliti melakukan tes kecerdasan menggunakan tes Binet pada siswa terpilih dan telah sesuai dengan kriteria subjek penelitian. Selanjutnya peneliti menyusun jadwal kegiatan dan menyiapkan alat instrumen penelitian yang berupa media *Stamp Game*. Peneliti menyiapkan peralatan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian. Sebelum memberikan perlakuan yang sesungguhnya, peneliti melakukan percobaan pada subjek yang berbeda dengan karakteristik yang sama dengan subjek penelitian untuk mengetahui kelayakan dari instrumen penelitian.

Tahap pelaksanaan dimulai dengan peneliti meminta subjek mengerjakan tes objektif penjumlahan untuk mengetahui data awal (baseline) masing-masing subjek. Pelaksanaan baseline A1

dilakukan sebanyak tiga pertemuan dengan durasi 60 menit pertemuan agar peneliti mendapatkan data baseline yang stabil. Apabila data awal diketahui, kemudian peneliti melaksanakan intervensi sesuai dengan jadwal kegiatan yang disusun. Pada tahap intervensi, peneliti memberikan suatu perlakuan dengan cara mengajarkan penjumlahan menggunakan media *Stamp Game* untuk meningkatkan kemampuan subjek dalam berhitung penjumlahan. Pemberian intervensi dilakukan secara individu, tiap sunjek diberikan perlakuan dengan 80 menit pertemuan (20 menit untuk intervensi dan 60 menit untuk pemberian tes objektif) yang dilakukan selama enam kali. Langkah pertama yang dilakukan pada saat implementasi media *Stamp Game* adalah mengajarkan ubjek bagaimana cara penggunaan media tersebut, selanjutnya subjek diminta belajar menggunakan media *Stamp Game*. Selama intervensi berlangsung peneliti akan membingbing subjek jika terdapat kesalahan penggunaan media maupun kesalahan dalam menjumlahkan. Setelah intervensi selesai dan dirasa subjek telah mampu menggunakan media *Stamp Game* dengan benar, mka subjek diberikan tes objektif untuk mengukur keberhasilan dari intervensi yang baru saja dilakukan. Proses intervensi berakhir pada pasca intervensi yaitu melakukan pengukuran kembali pada masing-masing subjek sebanyak tiga pertemuan dengan memberikan tes objektif yang sama dengan baseline A1 setelah keseluruhan intervensi selesai dilakukan.

Tahap selanjutnya data dianalisis dan dipresentasikan dalam grafik garis yang bertujuan untuk mempermudah dan memperjelas gambaran dari pelaksanaan eksperimen pada saat baseline A1, intevensi dan pasca intervensi. Berdasarkan hasil data dalam bentuk grafik khususnya grafik garis, dengan menampilkan grafik peneliti akan lebih mudah untuk menjelaskan perilaku subjek secara efisien dan detail. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif sederhana dengan melakukan observasi atau mengamati secara langsung terhadap data yang ditampilkan dalam grafik. Analisis data dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan kemampuan subjek dalam berhitung penjumlahan seblum dan sesudah intervensi serta membuktikan hipotesis yang ada. Pengaruh dari perlakuan yang telah diberikan akan diketahui dengan menggunakan perbandingan dari hasil baseline A1 dengan pada saat intervensi (B) dan pasca intervensi, sehingga akan terlihat perbedaan sebelum dan sesudah diberiokan intervensi. Jika pada saat intervensi (B) dan pasca intervensi subjek mendapatkan skor lebih tinggi dibandingkan pada saat baseline (A1), maka dapat dinyatakan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berhitung penjumlahan pada subjek. Hasil analisis data akan dideskripsikan menggunakan bahasa yang sederhna, jelas, dan mudah dimengerti, Latipun, (2015).



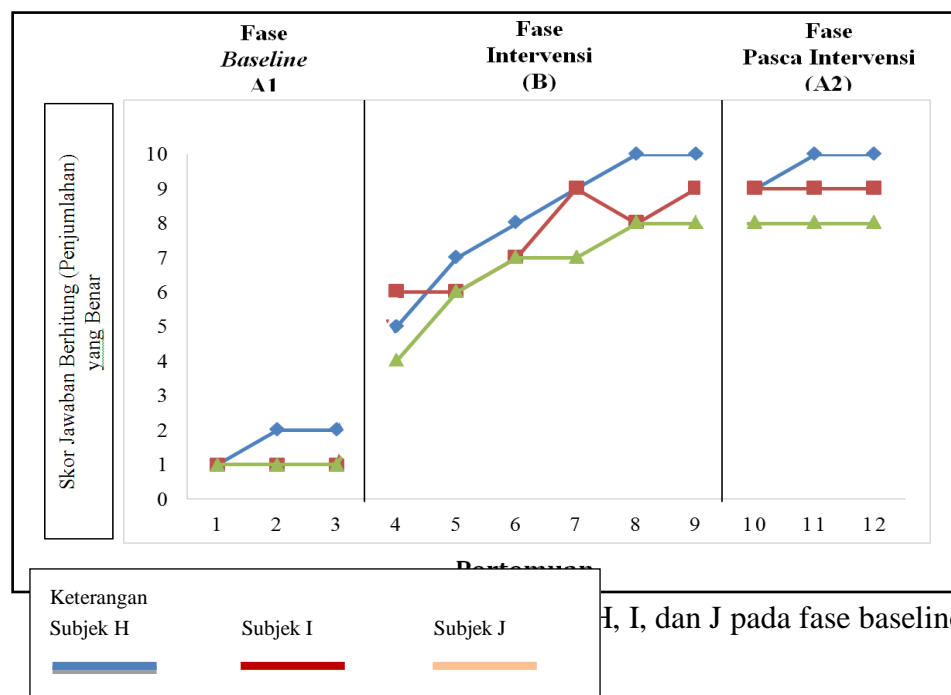
Keterangan:

- O : pengukuran targer perlakuan.
- X : perlakuan atau intervensi menggunakan media *Stamp Game*.

Karakteristik subjek yang terlibat dalam penelitian dengan media *Stamp Game* dapat dilihat pada tabel 1.1 yang mana diketahui bahwa ketiga subjek penelitian yakni, H, I, J berdasarkan asesmen telah memenuhi kriteria subjek penelitian berdasarkan kriteria jenis kelamin, pendidikan, usia, skor IQ dan tingkat kemampuan berhitung subjek.

Tabel 1.1
Karakteristik Subjek Penelitian

Nama	Jenis Kelamin	Pendidikan	Usia	Skor IQ	Tingkat Kemampuan Berhitung
H	Laki-laki	SD TLD 1	9	75	Rendah
I	Perempuan	SD TLD 1	8	77	Rendah
J	Laki-laki	SD TLD 1	10	71	Rendah



Gambar 1.2. Hasil kemampuan berhitung penjumlahan subjek H, I, dan J pada fase baseline A1, intervensi, dan

Pembahasan

Hasil Intervensi Subjek H, I, dan J

Hasil intervensi subjek H,I, dan J mengenai kemampuan berhitung penjumlahan yang ditingkatkan melalui media stamp game dapat dilihat pada gambar 1.2. Berdasarkan gambar diatas diketahui terdapat peningkatan pemrolehan skor kemampuan berhitung penjumlahan pada ketiga subjek sebelum intervensi baseline A1 dan pasca intervensi menggunakan media stamp game.

Beerdasarkan nalisis dapat diketahui hasil kata-rata perolehan skor dari fase baseline A1 dan pasca intervensi pada ketiga subjek. Subjek H pada baseline A1 memperoleh skor 1.67 dan pada pasca

intervensi memperoleh skor 9,67, sehingga terjadi peningkatan sebesar 8. Subjek I pada baseline A1 memperoleh skor 1 dan pada pasca intervensi memperoleh skor 9, sehingga terjadi peningkatan sebesar 8. Subjek J pada baseline A1 memperoleh skor 1 dan pada pasca intervensi memperoleh skor 8, sehingga terjadi peningkatan sebesar 7.

Pada fase baseline A1 atau sebelum dilakukan perlakuan pertemuan ke 1, ke 2, dan ke 3, hasil uji dengan soal berhitung penjumlahan diketahui bahwa ketiga subjek memiliki perolehan skor yang rendah atau dibawah standar nilai 4. Pada subjek H pertemuan ke 1 memperoleh skor 1, lalu pada pertemuan ke 2 dan ke 3 subjek memperoleh skor yang sama yakni dalam waktu dua kali berturut-turut memperoleh skor 2 dimasing-masing pertemuan, Subjek I dan J, pada pertemuan ke 1, ke 2, dan ke 3 diperoleh hasil yang sama, yakni selama tiga kali pertemuan secara berturut-turut. Subjek I memperoleh skor 1 di masing-masing pertemuan dan subjek J juga tiga kali dalam pertemuan secara berturut-turut memperoleh skor 1 di masing-masing pertemuan.

Pada fase intervensi subjek diberikan perlakuan dengan media stamp game, terlihat peningkatan kemampuan berhitung penjumlahan dari fase baseline A1 dan fase intervensi. Pada fase intervensi pertemuan ke 4 ketiga subjek mengalami peningkatan dari pertemuan sebelumnya, peningkatan terbesar ada pada subjek I dengan skor 6, lalu urutan ke dua ada pada subjek H dengan skor 5, dan urutan ketiga ada pada subjek J dengan skor 4. Pada pertemuan ke 5 terdapat dua subjek yang mengalami peningkatan dari pertemuan sebelumnya, yakni H dengan skor 7 dan subjek J dengan skor 6, dan subjek I memperoleh hasil yang sama dengan pertemuan sebelumnya yakni dengan skor 6. Pada pertemuan ke 6 ketiga subjek mengalami peningkatan dari pertemuan sebelumnya, subjek H dengan perolehan skor 8, subjek I dengan skor 7, dan subjek J dengan skor 7. Pada pertemuan ke 7 terdapat dua subjek yang mengalami peningkatan dari pertemuan sebelumnya, yakni H dan I dengan skor 9 dan 9, sedangkan pada subjek J memiliki skor 7.

Pada pertemuan ke 8 terdapat dua subjek yang mengalami peningkatan sebelumnya, yakni subjek H dengan skor 10 dan J mendapat skor 8, namun subjek I mengalami penurunan dengan skor 8. Pada pertemuan ke 9, subjek I mengalami peningkatan yakni dengan skor 9, dan pada subjek H dan J diperoleh hasil yang sama dengan yang sebelumnya yakni 10 dan 9.

Pada fase pasca intervensi subjek mengerjakan soal penjumlahan tanpa menggunakan media stamp game, pada pertemuan ke 10 subjek H mengalami penurunan dengan skor 9, hal ini dapat terjadi karena subjek lupa tidak menambahkan simpanan pada saat mengerjakan soal penjumlahan. Kemudian pada subjek I dan J diperoleh hasil yang sama dengan skor 9 dan 8. Pada pertemuan ke 11, subjek H mengalami peningkatan dengan skor 10, pada subjek I dan J memperoleh hasil yang sama dengan pertemuan sebelumnya yakni 9 dan 8. Pada pertemuan ke 12, ketiga subjek memperoleh hasil yang sama dengan pertemuan sebelumnya, yakni H memperoleh skor 10, I memperoleh skor 9, dan J memperoleh skor 8.

Hasil intervensi yang dipaparkan melalui grafik menunjukkan bahwa subjek H, I dan J mengalami peningkatan dalam kemampuan berhitung penjumlahan sebelum diberikan intervensi dan pasca diberikan intervensi menggunakan media stamp game. Berdasarkan hasil rata-rata perolehan skor dari fase baseline A1 dan Asca intervensi diketahui bahwa peningkatan terbesar ada pada subjek H dan I dengan masing-masing subjek sebesar 8, dan pada subjek J dengan peningkatan sebesar 7.

Berdasarkan hasil yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima, yaitu stamp game dapat meningkatkan kemampuan berhitung penjumlahan ada anak diskalkulia. Hal ini ditunjukkan dari skor kemampuan berhitung penjumlahan yang telah diberikan intervensi melalui media stamp game yakni fase pasca intervensi lebih tinggi dari pada skor kemampuan berhitung penjumlahan sebelum diberikan intervensi atau pada baseline A1. Peningkatan ini dapat diketahui berdasarkan analisa grafik yang menunjukkan adanya perbedaan pada saat sebelum dan sesudah diberikan intervensi.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media stamp game dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak sekolah dasar yang diskalkulia. Ini ditunjukkan dari skor kemampuan ketiga subjek setelah diberikan intervensi melalui media stamp game yakni pada fase pasca intervensi lebih tinggi dari pada skor kemampuan berhitung sebelum diberikan intervensi. Pada fase baseline A1 perolehan skor yang dimiliki ketiga subjek ada pada rentang 1 hingga 2 sedangkan pada fase pasca intervensi, perolehan skor yang dimiliki ketiga subjek ada pada rentang 8 hingga 10.

Saran dari peneliti bagi guru pendamping khusus adalah gunakan media stamp game untuk meningkatkan kemampuan berhitung penjumlahan media stamp game untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak, karena media ini berbentuk media konkret yang sederhana, dapat dilakukan secara berulang dan mudah dipahami oleh anak. Bagi orang tua yang memiliki anak dengan diskalkulia disarankan dapat menerapkan media stamp game untuk membantu anak memberikan pemahaman mengenai berhitung penjumlahan. Cara penggunaan media stamp game ini cukup sederhana, sehingga orang tua dapat dengan mudah menerapkan kepada anak dan membimbing anak saat belajar. Bagi peneliti selanjutnya disarankan membuat media stamp game dengan bahan yang lebih kuat agar selama proses intervensi tidak mengalami kerusakan.

Daftar Pustaka

- Baiquni, I. (2016). Penggunaan Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Metematika. *Jkpm*, 01(02), 193–203.
- Judha Baswara Adhim dan Yuliati. (2019). *JURNAL PENDIDIKAN KHUSUS IDENTIFIKASI ANAK KESULITAN BELAJAR MATEMATIKA (DISKALKULIA) DI SEKOLAH DASAR Diajukan kepada Universitas Negeri Surabaya Untuk memenuhi Persyaratan Penyelesaian Program Sarjana Pendidikan Luar Biasa Oleh : JUDHA BASWARA ADHIM U.*
- Kusumawardani, Z. (2016). *Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (Iain) Purwokerto.* 1–25.
- Reafani, S. L., Fatmawati, & Irdamurni. (2018). Media Puzzle Kartu Angka Meningkatkan Kemampuan Operasi Pengurangan bagi Anak Diskalkulia. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 1(1), 13–18. <https://doi.org/10.24036/jpkk.v1i1>.
- Wulandari, S dan Prasetyaningrum, S. (2018). Media Stamp Game untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Slow Learner di Sekolah Dasar. (*Jurnal Ilmiah Psikologi*), 131-148

- Irving, S. C. (2017). Montessori Parent Education: An Action Research Report Master of Arts in Education Action Research Papers, 208,1-36
- Mariah, Aprinastuti, & Anggadewi. (2017). *Pengembangan Alat peraga untuk meningkatkan kemampuan belajar matematika pada anak dengan ADHD*. Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia dengan tema peran psikologi perkembangan dalam pembunuhan humanitas pada era digital. 240-250
- Runtukuhu, J. Tombokan & Slpinus Kandou. (2014). *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan belajar*. Yogyakarta: AR Ruzz Media
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Gutex, G. L. (2013). *Metode Montessori. (Terj. Lazuardi. AL.)*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Paramita, V. D. (2017). *Jatuh Hati Pada Montessori*. Yogyakarta: PT Bentang Pustaka.
- Achyar. (2014). *Konsep Pengembangan Presepsi Visual, Auditori, Kinestetik dan Taktil Bagi anak Berkesulitan Belajar*, Kementrian P dan K, P4TK dan PLB. Bandung.
- Raysia, T. (2016). *Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Tunas Melati Bandar Lampung. 2016*.
- Joni. (2016). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak dalam Kegiatan Berhitung dengan Permainan Dadu. *Jurnal PAUD Tambusai*, 2(1), 1–10.
- Romlah, M. (2016). *Peningkatan Kemampuan Berhitun Anak Melalui Kegiatan Bermain Sempoa*. 72-77.
- Tarigan, Datin. (2006). *Pembelajaran Matematika Realistik*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi
- Fatmawati, N (2014). Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Pendekatan Realistic Mathematic Education. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(2), 324-336
- Azlin, R., & Iswari, M. (2020). *Efektifitas Media Mesin Hitung Untuk Meningkatkan Kemampuan Hasil Penjumlahan Pada Anak Kesulitan Belajar*. Ranag reaserch: *Journal of Multidisciplinary Reaserch dan Development*, 2 (2), 29-37
- Lestari, N. (2014). *Pengaruh Penggunaan Benda Realita Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar Negeri Setia Darma 03 Tambun Selatan*. *Pedagogik*, Vol.2/2:1-8.
- Nasution, A. S., & Wulan, D. S. A. (2017). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Benda Realita. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, 2(1), 123-129
- Mukarromah, O. H., & Budihari, S. S. (2017). Pengembangan Alat Peraga Montessori untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas Iii
- Amir, A. (2014). Pembelajaran Matematika SD dengan menggunakan media manipulatif In *Forum Paedagogik* (Vol. 6, No. 01)
- Annisah, S. (2017). Alat peraga pembelajaran matematika. *Tarbawiyah Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(01), 1-15
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8(1)
- Mariyah, M. Aprinastuti C., & Anggadewi, B. E. T. (2017). Pengembangan Alat Peraga untuk

Meningkatkan Kemampuan Belajar MAtematika Pada Anak Dengan ADHD. Prosiding Temu Ilmiah Nasional X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia, I.

Setyosari, P., & Sihkabuden. (2005). *Media pembelajaran*. Malang: Elang Emas

Nataliya, P. (2015). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar*

Jannah, R. (2011). *Membuat Anak Cinta Matematika dan Eksak Lainnya*. Yogyakarta: Diva Press.

Endyah Murniati. 2012. *Mengajarkan Matematika Dengan Fun*. Yogyakarta: Mentari Pustaka.

Yuwono, I., Kamil, M., Rahardia, D., & Abdu, W. J. (2017). The Effect of Guidance and Counseling Programs on the Lear Processes of Visually Impaired High School Students. *International Journal of Special Education*, 32(4), 877-887.

Ariyanti, A., & Mislimin, Z. I. (2015). Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Kelas 2 di SDN 2 Wonotirto Bulu Temanggung. *Jurnal Psikologi Tabularasa*, 10(1).

Suwardi, S., Firmiana, M. E., & Rohayati, R. (2016). Pengaruh Penggunaan ALat Peraga terhadap hasil Pembelajaran Matematika pada anak Usia DIni. *Jurnal AL-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 2(4), 297-305.

Subini, N. (2012). *Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Jogjakarta:Javalitera*

Iftayani, I. & Ratnaningsih, A. (2018). Profil Kesulitan Belajar Matematika dan Kecenderungan Diskalkulia Pada Siswa Sekolah Dasardi Purworejo. In *SemNasPsi (Seminar Nasional Psikologi)* (Vol. 1, No. 1, pp. 41-52)

Utomo, P. (2019). *IMPLEMENTASI METODE REHEARSAL PADA GAME UNTUK ANAK PENDERITA DISKALKULIA* (Doctoral dissertation, University of Technology Yogyakarta).

Latipun. (2015). *Psikologi Eksperimen*. Malang: UMM Press.

Fahrudin, A. G., Zuliana, E., & Bintoro, H. S. (2018). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika melalui Realistic Mathematic Education Berbantu Alat Peraga Bongpas. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(1), 14-20

Hakim, D. L. (2017). Penerapan Permainan Saldermath Algebra Dalam Pelajaran Matematika Siswa Kelas Vii Smp di Karawang

Hakim, D. L., & Sari, R. M. M. (2019). *Aplikasi Game Matematika Dalam Meningkatkan Kemampuan Menghitung Matematis*. *JPPM (Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika)*, 12(1), 129-141

Yovelia, N., & Efendi, J. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Operasi Pengurangan Deret Kebawah Anak Diskalkulia Menggunakan Gelas Bilangan. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 2(1), 35-42

Suzana, Y., & Maulida, I. (2019). Mengatasi Dampak Negatif Diskalkulia Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika. *Logaritma: Jurnal Ilmu-ilmu Pendidikan dan Sains*, 7(01), 15-26. Suzana, Y., & Maulida, I. (2019). Mengatasi Dampak Negatif Diskalkulia Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika. *Logaritma: Jurnal Ilmu-ilmu Pendidikan dan Sains*, 7(01), 15-26.

Setiawan, A. (2018). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Media

Pembelajaran Matematika di ra ma'arif 1 kota metro. Seling: Jurnal Program Studi PGRA, 4(2), 181-188