

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan dengan perannya membantu siswa untuk menghadapi berbagai tantangan yang kompleks dalam dunia pendidikan. Dalam upaya mempersiapkan siswa, pendidikan harus mampu menjangkau dan mengakomodasi kebutuhan beragam siswa, termasuk bagi siswa yang memiliki kesulitan belajar operasi penjumlahan dan pengurangan akibat hambatan kognitif yang dialami siswa dengan pemerolehan hasil *Intelligence Quotient (IQ)* yang berada jauh di bawah rata-rata. Pendidikan yang inklusif dan responsif terhadap kebutuhan siswa menjadi langkah dalam mewujudkan pemerataan kesempatan belajar tanpa kecuali dan dapat berkembang sesuai potensinya. Hal ini sejalan dengan penjelasan Arini *et al.* (Arini et al., 2024) bahwa paradigma pendidikan inklusif mengakui adanya keberagaman siswa, menekankan bahwa siswa yang berbeda tidak hanya harus diterima, tetapi juga diberikan kesempatan dan dorongan untuk menyesuaikan kebutuhan siswa seperti hambatan spesifik kesulitan dalam operasi penjumlahan dan pengurangan.

Setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berkembang termasuk bagi siswa dengan *IQ* jauh di bawah rata-rata. Hal ini sejalan dengan tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs) nomor 4 serta didukung dari OECD dalam *Education at a Glance* (OECD report, 2024) yaitu menekankan bahwa pemerataan dan kualitas pendidikan yang setara bagi siswa dengan hambatan intelektual dapat tercapai jika pendidikan mampu memberikan dukungan yang tepat bagi siswa dengan *IQ* jauh di bawah rata-rata. Hal ini, menunjukkan bagi siswa dengan *IQ* jauh di bawah rata-rata perlu diberikan adanya kesetaraan, kesempatan, empati, sehingga memastikan tidak ada yang tertinggal termasuk diberikannya dukungan berupa strategi atau intervensi dorongan khusus bagi siswa yang memiliki kesulitan dalam operasi penjumlahan dan pengurangan (Unicef, 2022). Berdasarkan Survei Kesehatan Indonesia (SKI) (2023) prevalensi anak usia sekolah (5-17) yang mengalami disabilitas yang fokus pada disabilitas intelektual di Indonesia mencapai 1% secara nasional maka diperkirakan 650.000 anak dan berdasarkan Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa barat (BPS) terdapat 11.835 anak yang termasuk dalam fokus pada kecerdasan intelektual (*IQ*) (Badan Pus. Stat. Indones.

Provinsi Jawa Barat, 2022). Dengan demikian untuk mencegah prevalensi hal tersebut menunjukkan urgensi yang membutuhkan strategi khusus dan mendalam dalam bentuk intervensi yang terarah.

Sebagai ilmu yang sangat urgen dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam dunia pendidikan, matematika menjadi ilmu yang mempunyai sifat dan karakteristik yang berbeda dengan disiplin ilmu lainnya. Hal ini karena matematika terletak pada pola pikir yang sistematis, tingkat abstraksi yang tinggi sehingga dibutuhkan keterampilan dasar yang kuat, khususnya keterampilan dasar operasi penjumlahan dan pengurangan yang penting sebagai bekal utama dalam memahami konsep matematika berkelanjutan. Dengan demikian, tanpa menguasai keterampilan dasar operasi penjumlahan dan pengurangan, sulit rasanya untuk dapat mengembangkan kemampuan matematikanya dengan baik. Sejalan dengan penjelasan Siregar *et al.* (2023) operasi penjumlahan dan pengurangan adalah konsep penting yang harus dikuasai untuk mendukung memahami konsep matematika berkelanjutan.

Penguasaan keterampilan dasar operasi penjumlahan dan pengurangan menjadi bekal fondasi yang penting dikuasai. Menurut Gusteti & Neviyarni (2022) matematika berperan dalam mengembangkan keterampilan dasar, khususnya keterampilan operasi penjumlahan dan pengurangan. Hal tersebut dalam artian siswa yang mengalami kesulitan operasi penjumlahan dan pengurangan akan menjadi tantangan tersendiri, karena proses matematika dilakukan untuk membangkitkan inisiatif dan melibatkan keikutsertaan siswa. Namun, bagi siswa dengan *IQ* jauh di bawah rata-rata, siswa memiliki hambatan tersendiri akibat dari tidak terkuasainya operasi penjumlahan dan pengurangan dimulai dari yang dasar mengalami kesulitan. Keberagaman seperti hal tersebut kerap menuntut mengharuskan memberikan strategi yang dirancang seperti alat bantu untuk meningkatkan keterampilan operasi dasar penjumlahan dan pengurangan, sehingga memastikan tidak ada satu pun siswa yang tertinggal, terutama bagi siswa yang *IQ* jauh di bawah rata-rata dengan kesulitan operasi penjumlahan dan pengurangan.

Menyadari akan pentingnya penguasaan keterampilan aritmetika dasar, bagi siswa dengan *IQ* jauh di bawah rata-rata sering kali menghadapi tantangan yang sulit umumnya dalam menguasai konsep matematika abstrak dan prosedural, termasuk operasi dasar penjumlahan dan pengurangan (Schnepel & Aunio 2022). Hal tersebut membutuhkan pendekatan strategi yang disesuaikan dengan kebutuhannya serta

dukungan dorongan guna membantu siswa dalam menghadapi kesulitan dalam memahami operasi penjumlahan dan pengurangan, dengan demikian menyangkut keterampilan fungsional seperti keterampilan operasi penjumlahan dan pengurangan hal ini menjadi penting untuk memastikan bahwa siswa dapat berfungsi secara mandiri di lingkungan yang ditempati secara optimal.

Peneliti telah melakukan studi pendahuluan, pada salah satu siswa kelas VIII disalah satu SMP Negeri di Kota Tasikmalaya. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas dan guru matematika, diperoleh informasi bahwa siswa yang menjadi subjek dalam penelitian memang mengalami kesulitan dalam berhitung, khususnya kesulitan pada operasi penjumlahan dan pengurangan. Siswa tersebut cenderung menunjukkan kesulitan dalam melakukan menjumlahkan dan mengurangkan. Selanjutnya setelah dilakukan wawancara dengan siswa yang dimaksud dengan pendampingan oleh wali kelas dan diberikan 10 soal untuk melihat atau mengukur bahwa siswa tersebut memang kesulitan dalam operasi dasar penjumlahan dan pengurangan, setelah diberikan beberapa soal dengan contoh: $5 + 5$ siswa tersebut tidak mengetahui jumlahnya 10, soal lainnya $6 + 4$ dan $10 - 7$ hasil perhitungan jumlahnya belum benar. Adapun berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua siswa, yang saat itu diwawancarai adalah walinya, sudah mengetahui bahwa anak mengalami kesulitan dalam operasi penjumlahan dan pengurangan. Lebih lanjut, dilakukan pemeriksaan kecerdasan intelektual dengan menggunakan tes intelegensi *Wechsler* di salah satu biro psikologi Kota Tasikmalaya diperoleh hasil *IQ* dengan skor *IQ* 50, dari hasil tersebut siswa tersebut dalam indikasi *IQ Mental Retarded* yang menunjukkan *IQ* jauh di bawah rata-rata. Setelah mendapatkan pemerolehan hasil, dilakukan kembali konsultasi dengan ahli biro psikologi dijelaskan bahwa keterampilan *arithmetic-reasoning* operasi penjumlahan dan pengurangan dasar siswa tersebut berada pada taraf di bawah rerata usia sebayanya. Dari hasil studi pendahuluan yang diperoleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa siswa memiliki kesulitan dalam aritmetika dasar (operasi penjumlahan dan pengurangan), serta dengan hasil *IQ* dalam kategori jauh di bawah rata-rata dengan indikasi *IQ Mental Retarded* (<70) yang secara resmi menurut *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder* edisi 5, *American Psychiatric Association* (2022) diindikasikan sebagai *Specific Learning Disabilities (SLD)* yang divalidasi oleh ahli dan informasi yang diperoleh dari lapangan melalui wawancara tidak terstruktur.

Siswa yang memiliki kesulitan dalam operasi penjumlahan dan pengurangan memiliki hambatan terkait dengan intelektualnya. *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder DSM-5-TR*; American Psychiatric Association (First et al., 2022) meskipun IQ bukan satu-satunya cara untuk mengevaluasi kapasitas mental dalam penalaran, pembelajaran dan pemecahan masalah, IQ merupakan deskripsi kemampuan kognitif umum. Bagi siswa dengan *IQ Mental Retarded* yang mengalami kesulitan operasi penjumlahan dan pengurangan siswa lebih cenderung kebingungan jika dihadapkan untuk menjawab atau mengisi persoalan matematika, maka sesuai dengan hasil dinamika psikologis diperlukan tipe belajar berupa alat bantu yang sesuai dengan potensi yang dimilikinya, mengutamakan pembelajaran dengan pengalaman langsung melalui aktivitas visual untuk mengembangkan keterampilan dalam menguasai aritmetika operasi penjumlahan dan pengurangan, serta diperlukannya pendampingan khusus untuk menunjang proses untuk meningkatkan keterampilan operasi penjumlahan dan pengurangan. Secara komprehensif, alat bantu memiliki peranan krusial, menurut Bone et al. (2023) yang menggambarkan alat konkret sebagai objek fisik yang dirancang untuk merepresentasikan konsep matematika abstrak secara eksplisit bagi siswa *IQ Mental Retarded*. Dengan demikian, penggunaan alat bantu yang sifatnya manipulatif menjadi peranan penting yang menjadi fokus kebutuhan bagi siswa dengan indikasi *IQ Mental Retarded* dalam memahami operasi penjumlahan dan pengurangan. Sejalan dengan pernyataan diperlukannya alat bantu di atas, pernyataan lain menurut Akbiyik & Tavil (2024) alat bantu berfungsi untuk membantu siswa dalam keterampilan abstrak, yang dapat membantu siswa untuk belajar operasi penjumlahan dan pengurangan melalui penglihatan, pendengaran, dan tindakan.

Melalui intervensi visual, penggunaan alat bantu atau alat peraga bersifat konkret. Menurut Bartoloni & Martignone (2020) menganggap bahwa manipulatif adalah artefak matematika yang digunakan untuk mengeksplorasi dan dimanipulasi oleh siswa, mempelajari, atau memahami secara mendalam untuk mengatasi kesulitan operasi penjumlahan dan pengurangan. Sebuah kajian Meta Analisis Carbonneau et al. (2024) menyatakan dampak positif manipulatif konkret jika dikhususkan dan di pandu dengan tepat pada kelompok siswa yang berkebutuhan atau dalam penelitian ini siswa dengan indikasi *IQ Mental Retarded*. Dengan demikian, alat bantu atau alat peraga dapat memungkinkan siswa untuk melihat dan meraba secara nyata, sehingga siswa dapat

memahami konsep abstrak dengan lebih mudah melalui transisi dari alat peraga yang bersifat konkret dan menjembatani kesulitan operasi penjumlahan dan pengurangan.

Alat bantu yang konkret, seperti *Stamp Game* berperan penting dalam mengatasi hambatan atau kesulitan yang dialami oleh siswa dengan indikasi *IQ Mental Retarded* dalam operasi penjumlahan dan pengurangan. Oleh karena itu, penggunaan alat bantu konkret berupa intervensi penggunaan *Stamp Game* menjadi solusi yang tepat dalam upaya menjembatani ketimpangan lemahnya aritmetika dasar (operasi penjumlahan dan pengurangan). Dengan pengalaman nyata, penglihatan secara visual dan dirasakan langsung oleh siswa dengan indikasi *IQ Mental Retarded*. Penggunaan *Stamp Game* juga merupakan alat bantu kinestetik sesuai dengan yang disarankan oleh ahli biro psikologi saat dilakukan konsultasi. Penggunaan alat bantu yang kinestetik seperti *Stamp Game* memiliki ciri yaitu gemar menyentuh secara langsung. Menurut Alberto *et al.* (2022) alat bantu yang kinestetik merupakan alat belajar untuk siswa yang memanfaatkan gerak fisiknya sebagai alat bantu belajar yang optimal. Oleh karena itu diperlukan intervensi yang memadukan strategi visual, konkret dan kinestetik sesuai dengan yang dianjurkan ahli yaitu penggunaan *Stamp Game* bagi siswa dengan indikasi *IQ Mental Retarded*.

Penelitian ini menawarkan kebaruan dengan menyajikan kontribusi inovasi baru mengeksplorasi serta mengintegrasikan pendekatan dengan menggunakan *Stamp Game* secara khusus sebagai intervensi guna sebagai alat bantu dalam meningkatkan keterampilan operasi penjumlahan dan pengurangan pada siswa dengan indikasi *IQ Mental Retarded*. Unsur kebaruannya terletak pada penekanan yang jelas terhadap siswa dengan indikasi *IQ Mental Retarded* yang belum menjadi penelitian dengan topik serupa di SMP Negeri Kota Tasikmalaya. Penelitian ini mencangkup kebutuhan yang menjadi tantangan bagi siswa dengan indikasi *IQ Mental Retarded* dengan intervensi penggunaan *Stamp Game* dapat meningkatkan keterampilan operasi penjumlahan dan pengurangan. Penelitian terdahulu menurut Hastiani & Utami (Florentina Nining Hastiani, 2024) menunjukkan *Stamp Game* dapat membantu anak dalam memahami nilai tempat, penggunaan *Stamp Game* dapat menjadi metode yang digunakan dalam membantu anak berhitung penjumlahan. Menurut Pradipta & Ummah (2023) bahwa melalui penggunaan *Stamp Game*, akan memudahkan siswa dengan disabilitas tertentu dapat menguasai keterampilan operasi penjumlahan. Selanjutnya, menurut Ranti Novianti (Novianti, 2021) *Stamp Game* merupakan alat yang efektif dalam mengajarkan aritmetika yaitu

penjumlahan dan pengurangan untuk siswa yang memiliki kesulitan dalam aritmetika dasar. Alat peraga yang sifatnya konkret, *Stamp Game* menjadi alternatif yang memungkinkan untuk dapat mengatasi kesulitan operasi penjumlahan dan pengurangan. Penggunaan *Stamp Game* sebagai intervensi khusus masih terbatas. Dengan fokus penggunaan *Stamp Game* memberikan dampak positif kemanfaatan langsung bagi siswa dengan indikasi *IQ Mental Retarded*.

Berdasarkan uraian yang telah di paparkan dengan menerapkan metodologi *Single Subject Research (SSR)* atau penelitian dengan subjek tunggal, penelitian ini akan memberikan penguatan motivasi dan dorongan khusus yang dapat diadaptasi dalam strategi intervensi yang lebih mendalam dan adaptif, serta bermakna dalam mengatasi tantangan tersendiri bagi siswa dengan hambatan kecerdasan intelektual (*IQ*) yang jauh di bawah rata-rata dengan indikasi *IQ Mental Retarded*. Dengan demikian, pendidikan yang inklusif dapat mampu menjembatani tantangan nyata yang dihadapi oleh siswa dengan *IQ Mental Retarded*. Maka dari uraian di atas yang telah dipaparkan peneliti melakukan penelitian berjudul “Penggunaan *Stamp Game* Untuk Meningkatkan Keterampilan Operasi Penjumlahan dan Pengurangan pada siswa dengan *IQ Mental Retarded: Single Subject Research*”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan dalam penelitian ini yaitu “Apakah intervensi penggunaan *Stamp Game* efektif untuk meningkatkan keterampilan operasi penjumlahan dan pengurangan pada siswa dengan *IQ Mental Retarded*”?

1.3 Definisi Operasional

Untuk mendapatkan pemahaman tentang variabel penelitian dengan jelas yang akan diteliti dalam penelitian, perlu mengidentifikasi secara operasional dengan tujuan memberikan batasan pengertian terhadap variabel yang diteliti sebagai berikut:

1.3.1 IQ Mental Retarded

IQ Mental Retarded kondisi siswa yang memiliki kecerdasan (*IQ*) jauh di bawah rata-rata, kecerdasan intelektual yang rendah dan lambatnya perkembangan mental. Siswa dengan indikasi *IQ Mental Retarded* adalah siswa dengan yang mendapat

perolehan skor hasil *Intelligence Quotient (IQ)* pada kisaran 50-70 pada rentang intelegensi menurut *Wechsler*. Pada penelitian ini, yang menjadi subjek adalah salah satu siswa dengan *IQ Mental Retarded* yang merupakan siswa kelas VIII di sebuah SMP Negeri di Kota Tasikmalaya pada Tahun Ajaran 2025/2026 Ganjil. Subjek diidentifikasi berdasarkan studi pendahuluan pada saat FKIP EDU baik asesmen diagnostik dan observasi kepada guru matematika, wali kelas dan orang tua untuk memperkuat dugaan kecerdasan intelektual (*IQ*) rendah. Selanjutnya, peneliti melakukan tes intelegensi *Wechsler* di lembaga biro psikologi perkembangan oleh dosen Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa bersangkutan mengalami perkembangan mental dan dinyatakan positif *IQ Mental Retarded* dengan skor hasil *IQ* 50. Beberapa karakteristik yang dimiliki siswa dari hasil tes *Intelligence Quotient (IQ)* meliputi: (1) hasil kecerdasan intelektual (*IQ*) rendah; (2) kemampuan *arithmetic reasoning* operasi penjumlahan dan pengurangan yang berada pada taraf di bawah rerata; (3) lambat dalam memahami instruksi, kemampuan mencerna informasi dan pengetahuan belum optimal; (4) memerlukan waktu yang lama dan pengulangan untuk menyelesaikan tugas-tugas akademik maupun non akademik; (5) kemampuan *memory-concentration* masih tampak kesulitan; (6) menunjukkan kecenderungan pasif dalam berinteraksi dengan teman sebaya.

1.3.2 Keterampilan Operasi Penjumlahan dan Pengurangan

Keterampilan operasi penjumlahan dan pengurangan cara siswa dalam melakukan perhitungan aritmetika secara tepat dan cepat. Keterampilan operasi penjumlahan dan pengurangan merujuk pada penguasaan siswa dalam menerapkan keterampilan operasi dasar seperti penjumlahan dan pengurangan. Penggunaan istilah keterampilan bukan kemampuan didasarkan pada pertimbangan bahwa keterampilan mengarah kepada aspek psikomotorik yang dapat dilihat perkembangannya secara langsung melalui pendekatan strategi yang diberikan. Adapun indikator keterampilan operasi penjumlahan dan pengurangan; (1) mampu mengenali lambang (+) sebagai operasi penjumlahan, (−) sebagai operasi pengurangan; (2) mampu menjumlahkan atau mengurangkan dengan cepat dan tepat; (3) mampu menjumlahkan tanpa menyimpan dan dengan menyimpan (*regrouping*); (4) mampu mengurangkan dua bilangan tanpa

meminjam dan dengan meminjam (*regrouping*). Dalam penelitian ini, keterampilan operasi penjumlahan dan pengurangan mencakup dua jenis bentuk operasi yaitu operasi statis dan operasi dinamis dengan tingkat kesulitan tes operasi penjumlahan dan pengurangan mudah, sedang, sukar.

1.3.3 Stamp Game

Stamp Game media belajar berupa alat bantu konkret yang memiliki konsep untuk mengajarkan operasi penjumlahan dan pengurangan. *Stamp Game* mudah digunakan mulai dengan langkah sederhana dan digunakan secara berulang untuk meningkatkan keterampilan operasi penjumlahan dan pengurangan. *Stamp Game* memiliki karakteristik, diantara-Nya: (1) menarik, didesain dengan menyediakan *Stamp* angka dengan warna; (2) bergradasi, pembentukan konsep aritmetika; (3) *autocorrection*, memiliki pengendali kesalahan (kunci jawaban); (4) *autoeducation*, dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk belajar secara mandiri; (5) kontekstual, dikhususkan untuk memenuhi kebutuhan dalam berlatih berhitung menjumlahkan dan mengurangi. *Stamp Game* juga bersifat konkret yaitu dapat dieksplorasi oleh indera, dapat disentuh, dan digunakan langsung secara visual dan nyata. *Stamp Game* memiliki kelebihan antara lain: (1) dapat digunakan guna mendukung mata pelajaran yang dirasa lemah, yang mengalami kesulitan operasi penjumlahan dan pengurangan; (2) wujud media *Stamp Game* berbentuk konkret dan sederhana membantu siswa guna memudahkan dalam memahami konsep abstrak khususnya operasi penjumlahan dan pengurangan; (3) penggunaan media *Stamp Game* dapat dilakukan secara berulang-ulang secara mandiri dalam memahami konsep baru; (4) dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan operasi penjumlahan dan pengurangan dengan tingkatan nilai tempat satuan, puluhan, ratusan, ribuan, seterusnya.

1.3.4 Efektivitas Penggunaan *Stamp Game* untuk Meningkatkan Keterampilan Operasi Penjumlahan dan Pengurangan

Penggunaan *Stamp Game* sebagai intervensi dikatakan efektif dalam meningkatkan keterampilan operasi penjumlahan dan pengurangan pada siswa dengan *IQ Mental Retarded* apabila analisis dalam kondisi dan antar kondisi pada fase *baseline* dan intervensi dengan stabilitas data yang dikehendaki tidak kurang 85%, serta

menunjukkan perubahan positif pada setiap fase ke arah kondisi yang di harapkan. Adapun analisis dalam kondisi dilihat berdasarkan 6 indikasi antara lain: (1) Panjang kondisi, menunjukkan banyak sesi yaitu berapa lama kondisi *baseline* dan intervensi dilakukan. Banyaknya sesi baik pada *baseline* maupun intervensi dapat dihentikan jika stabilitas data dan kecenderungan arah yang dikehendaki tercapai; (2) Estimasi kecenderungan arah, data menunjukkan kecenderungan meningkat, menurun, atau mendatar ditentukan dengan metode *Split Middle* melihat median dari data point; (3) Stabilitas data, stabilitas menunjukkan besar kecilnya rentang atau derajat deviasi dari suatu data, data dikatakan stabil apabila tidak kurang dari 85% data masih berada di atas dan di bawah *mean level* maka dikatakan stabil; (4) Jejak data, menggambarkan pola pergerakan data antar sesi dan menunjukkan tren seperti estimasi kecenderungan arah; (5) Level stabilitas dan rentang, data dapat dilihat pada perhitungan kecenderungan stabilitas dan; (6) Perubahan level (suatu kondisi), perubahan level menunjukkan perubahan data dalam suatu kondisi, jika data membaik maka diberikan tanda (+). Sedangkan analisis antar kondisi diukur melalui 4 indikasi antara lain: (1) Perubahan kecenderungan arah dan efeknya, ditentukan dengan mengambil data dari analisis dalam kondisi; (2) Perubahan kecenderungan stabilitas dapat ditentukan dengan melihat kecenderungan pada dalam kondisi, pada fase *baseline-1(A1)* ke intervensi (B) perubahan disebut stabil ke stabil; (3) Perubahan level (antar kondisi), dengan menentukan selisih menentukan arah membaik (+) dan; (4) Data *overlap*, data dapat ditentukan dengan cara yaitu melihat batas atas dan batas bawah pada kondisi *baseline-1(A1)*, selanjutnya hitung data poin pada suatu kondisi intervensi (B) yang tumpang tindih di *baseline-1(A1)*.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian bertujuan untuk mengidentifikasi efektivitas penggunaan *Stamp Game* dalam meningkatkan keterampilan operasi penjumlahan dan pengurangan pada siswa dengan *IQ Mental Retarded*.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, dengan tercapainya tujuan penelitian maka penelitian ini diharapkan mampu memberikan nilai positif terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan. Serta memberikan manfaat khususnya dalam bidang pendidikan matematika dalam memperkaya literatur mengenai intervensi *Stamp Game* dalam meningkatkan keterampilan operasi penjumlahan dan pengurangan. Sehingga penelitian ini mampu menjadi dasar untuk memperkuat dasar penguasaan konsep dasar matematika bagi siswa yang memiliki kecerdasan intelektual (*IQ*) yang jauh di bawah rata-rata dengan indikasi *IQ Mental Retarded*.

1.5.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam menghadapi tantangan yang dialami oleh siswa yang memiliki kecerdasan intelektual (*IQ*) yang jauh di bawah rata-rata khususnya siswa yang belum menguasai operasi penjumlahan dan pengurangan. Hasil penelitian ini sebagai bahan masukan untuk sekolah dalam upaya memperbaiki kualitas pembelajaran matematika dalam mempertimbangkan pendekatan strategi yang lebih adaptif bagi siswa yang mengalami *Specific Learning Disabilities (SLD)* serupa.

2) Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan inovasi bagi pendidik dalam memberikan penguatan motivasi dan dorongan berupa pendekatan strategi sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa khususnya bagi siswa *Specific Learning Disabilities (SLD)*. Dalam penelitian ini dengan menggunakan metode alat bantu *Stamp Game* untuk mengatasi tantangan siswa dalam penguasaan keterampilan operasi penjumlahan dan pengurangan.

3) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dukungan kesempatan yang disesuaikan kembali bagi siswa dalam menghadapi tantangan tersendiri. Melalui penggunaan *Stamp Game* siswa dapat melatih keterampilannya yang memungkinkan

untuk siswa dapat menjembatani ketidakmampuan operasi penjumlahan dan pengurangan sehingga siswa dapat percaya diri dan termotivasi.

4) Bagi Peneliti

Penelitian ini guna untuk menambah pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti dalam konteks studi kasus eksperimen dengan metode *Single Subject Research* atau subjek tunggal yang menjadi persoalan tantangan tersendiri bagi siswa yang kesulitan dalam operasi penjumlahan dan pengurangan yaitu siswa indikasi *IQ Mental Retarded* dengan menggunakan penggunaan *Stamp Game* sebagai intervensi.

5) Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam melihat studi kasus lainnya dengan subjek dengan karakteristik atau indikasi yang berbeda.