

# THE EFFECT OF TRAIN NUMBER GAME TOWARD THE SUMMATION ARITHMETIC ABILITY FOR STUDENT WITH INTELLECTUAL DISABILITY

(Pengaruh Permainan Kereta Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Penjumlahan Siswa Tunagrahita)

Anita Rachmawati\*<sup>1</sup>

Umi Safiul Ummah\*<sup>2</sup>

<sup>1</sup>SLB PKK Ngadek Mojokerto

<sup>2</sup>Universitar Negeri Malang

E-mail : anitarachmawai@gmail.com

**Abstract:** The purpose of this research was to describe the effect of train number game toward the summation arithmetic ability for student with intellectual disability of the second grade in SDLB Eka Mandiri Kota Batu. Data collecting from students was tests and observation. Data analysis in this study used descriptive statistics analysis of visual graphs on analysis in and intercondition. The results indicated that the train number game contributing in both increasing and effecting of 1-10 summation arithmetic ability for student with intellectual disability.

**Keywords:** train number game, learning math, summation arithmetic

**Abstrak:** Tujuan Penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan pengaruh permainan kereta angka terhadap kemampuan berhitung penjumlahan siswa tunagrahita kelas II di SDLB Eka Mandiri Kota Batu. Pengumpulan data awal hingga akhir siswa melalui tes dan observasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif visual grafik pada analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi. Berdasarkan hasil analisis data secara keseluruhan baik analisis dalam kondisi maupun analisis antar kondisi pada siswa DI, dengan menggunakan permainan kereta angka terjadi peningkatan dan berpengaruh baik terhadap kemampuan berhitung penjumlahan 1-10 siswa tunagrahita.

**Kata Kunci:** permainan kereta angka, pembelajaran matematika, berhitung, penjumlahan.

Anak tunagrahita merupakan salah satu anak berkebutuhan khusus dengan hambatan intelektual dan perkembangan. Pada proses belajar anak tunagrahita pada umumnya cenderung mengalami beberapa kesulitan dalam perhatian (*Attention*), daya ingat (*Memory*), proses kognitif (*cognitive proses*), persepsi (*perception*) dan *self regulation*. Kemampuan dalam proses tersebut terjadi internal berada di dalam otak. Proses belajar akan mengalami hambatan apabila kemampuan-kemampuan tersebut terganggu. Oleh karena itu perlu adanya strategi khusus untuk mendukung pencapaian belajar yang kondusif, ramah, dan menyenangkan bagi anak.

Pembelajaran matematika berkenaan dengan ide-ide atau konsep-konsep abstrak yang tersusun secara hirarkis dan penalaran dedukif. Proses kognitif dasar meliputi membaca, menulis, dan berhitung. Anak tunagrahita yang telah memiliki keterampilan kognitif dasar akan lebih mudah untuk belajar materi selanjutnya. Mangunsong (1998:106) menyatakan bahwa kebanyakan dari mereka menderita keterbelakangan mental mengalami kesulitan dalam mengingat informasi terutama

informasi yang bersifat rumit. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan Wijaya (2013:36) bahwa pembelajaran matematika di lapangan, anak tunagrahita banyak mengalami hambatan yang dapat terlihat dari beberapa aspek seperti: (a) membilang, (b) mengoperasikan penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian; (c) memecahkan masalah matematika.

Berdasarkan hasil wawancara, dan observasi pada guru diduga terdapat satu anak yang mengalami ketunagrahitan ringan di kelas II SDLB Eka Mandiri Kota Batu yaitu siswa DI dan diperkuat dari hasil asesmen yang dilakukan berupa soal tes, siswa DI mengalami kesulitan dalam materi menghitung banyak benda diatas 6. Berhitung penjumlahan 1 sampai 10 terutama penjumlahan diatas 5. Siswa DI seringkali salah dalam menghitung soal penjumlahan seperti  $7+2$  dijawab 10 atau  $1+5$  dijawab 7. Solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan permainan kereta angka. Menurut Steffe and Wiegel (dalam Booker, 2004:11) "*focused on ways in which mathematical play and games could help children in their construction of mathematical reality, and*

*provide motivation to engage with mathematics*". Artinya, bermain dan permainan matematika dapat membantu anak-anak untuk membangaun pemahaman realita matematika. Dan memeberikan motivasi unuk belajar matematika. Permainan kereta angka merupakan salah satu dari alat permainan edukatif. Kereta angka merupakan alat permainan eduktif yang terbuat dari kayu, dengan warna yang menarik, dapat digunakan untuk mengenalkan angka pada anak, dapat juga digunakan untuk berhitung penjumlahan.

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan pengaruh permainan kereta angka terhadap kemampuan berhitung penjumlahan siswa tunagrahita kelas II di SDLB Eka Mandiri Kota Batu.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalkan (Sugiono, 2011:72). Penelitian ini, peneliti menggunakan rancangan subjek tunggal atau *Single Subject Research (SSR)*. Merupakan rancangan yang bertujuan untuk mengidentifikasi adanya perubahan perilaku setelah dilakukan intervensi atau penanganan. Penelitian ini menggunakan desain penelitian A-B-A. Pada desain ini akan memberikan petunjuk adanya peningkatan hasil belajar siswa dan dapat menarik kesimpulan adanya pengaruh dari media yang diberikan.

Subjek penelitian ini adalah siswa tunagrahita kelas II beinisial DI yang mengalami kesulitan dalam materi menghitung banyak benda diatas 6. Berhitung penjumlahan 1 sampai 10 terutama penjumlahan diatas 5. Siswa DI seringkali salah dalam menghitung soal penjumlahan seperti  $7+2$  dijawab 10 atau  $1+5$  dijawab 7. Instrument pada penelitian ini menggunakan jenis istrumen nontes yaitu lembar observasi, dokumentasi kegiatan, dan tes yaitu soal lisan maupun tulisan. Dua jenis istrumen digunakan pada asesmen awal dan saat pengambilan data setiap sesi (kecuali wawancara hanya digunakan saat asesmen) semua untuk mengukur dan mendeskripsikan tingkat pemahaman berhitung penjumlahan 1-10. Data dianalisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif visual grafik, yaitu dengan cara memasukkan data-data kedalam grafik. Kemudian data tersebut dianalisis berdasarkan komponen-komponen pada setiap kondisi A-B-A.

Anlisis dalam kondisi yaitu; (1) Menentukan panjang kondisi (2) Estimasi Kecenderungan Arah (3) Kecenderungan stabiilitas (4) Jejak data (5) Level stabilitas dan rentang (6) Perubahan level. Sedangkan analisis antar kondisi yaitu; (1) Jumlah variabel yang diubah (2) Perubahan kecenderungan dan efeknya (3) Perubahan Kecenderungan stabilitas (4) Perubahan level (5) Persentase overlap

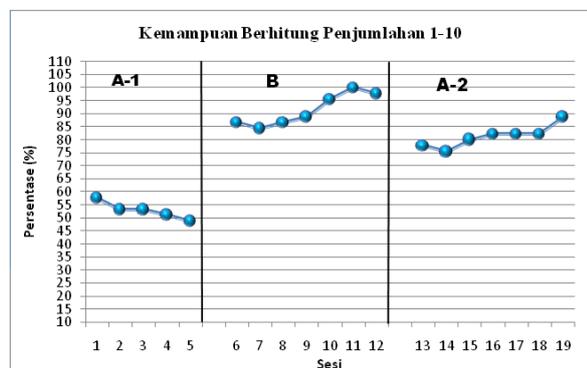
## HASIL PENELITIAN

Data yang dikumpulkan peneliti berupa kemampuan berhitung penjumlahan 1-10 yang meliputi menghitung banyak benda, menghitung hasil penjumlahan banyak benda dengan lambang bilangan dan menghitung hasil penjumlahan benda. Data dikumpulkan pada lembar criteria penilaian skor yang diperoleh dipersentasekan dalam bentuk (%).Berikut ini disajikan tabel data hasil penelitian kemampuan berhitung penjumlahan 1-10 siswa tunagrahita pada kondisi baseline-1 (A), Intervensi (B) dan baseline-2 (A-2).

**Tabel 1: Rekapitulasi Data Hasil Berhitung Penjumlahan 1-10**

Sesi	Persentase
1	57.7%
2	53.3%
3	53.3%
4	51.1%
5	48.8%
6	86.6%
7	84.4%
8	86.6%
9	88.8%
10	95.5%
11	100%
12	97.7%
13	77.7%
14	75.5%
15	80.0%
16	82.2%
17	82.2%
18	82.2%
19.	88.8%

**Gambar 1: Rekapitulasi Perkemabangan Kemampuan Berhitung Penjumlahan Sesi A-1, B, A-2**



Berdasarkan grafik rekapitulasi kemampuan berhitung penjumlahan 1-10 siswa DI di pada fase baseline-1 (A-1) antara sesi pertama hingga sesi kedua mengalami penurunan dari 57,7% ke 53,3% , sedangkan sesi dua hingga sesi tiga mengalami kestabilan yaitu 53,3% tetapi pada sesi ke empat dan kelima mengalami penurunan kembali yaitu 51,1 dan 48,8%. Hal ini dikarenakan siswa belum terbiasa dalam pengerjaan soal.

Berdasarkan grafik rekapitulasi kemampuan berhitung penjumlahan 1-10 siswa DI di pada fase intervensi (B) Terdapat penurunan yang terjadi pada sesi keenam dan ketujuh yaitu 86,6%-84,4% ,pada sesi delapan naik sebesar 86,6%, pada sesi sembilan kembali naik hingga sesi sebelas yaitu 88,8%, 95,5 dan 100% pada sesi sebalas terdapat skor tertinggi yaitu 100% tetapi terdapat pula penurunan yang rentangannya tidak terlalu jauh yaitu terdapat pada sesi ke sebelas hingga duabelas yaitu 100% ke 97,7%. pada fase intervensi mengalami peningkatan pada setiap sesinya bila dibandingkan pada fase sebelumnya. Fase intervensi menggunakan permainan kereta angka dalam memahami konsep matematika terlihat DI sangat bersemangat belajar dan setiap sesi mengalami peningkatan hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Booker (2004:1) bahwa : Permainan intruksional disesuaikan berdasarkan materi pembelajaran matematika dan pola bermain juga memerlukan pemahaman matematika. Selama melakukan permainan anak menggunakan alat-alat permainan juga secara verbal dalam kegiatan permainan mereka. Ini dapat membantu memberikan pemahaman dalam konsep matematika. Permainan matematika juga dapat memperkenalkan sesuatu hal yang baru, proses dan strategi berfikir secara formal dari waktu ke waktu.

Berdasarkan grafik kemampuan berhitung

penjumlahan 1-10 siswa DI kondisi baseline-2 (A-2) di atas dapat dilihat pada sesi tigabelas hingga sesi empatbelas mengalami penurunan yaitu 77,7% ke 75,5% kemudian pada sesi limabelas hingga sesi enambelas mengalami peningkatan yaitu 80,0%-82,2% ,pada sesi enambelas mengalami peningkatan kembali dan stabil hingga sesi delapanbelas yaitu 82,2% pada sesi sembilan belas mengalami peningkatan yaitu 88,8%. siswa DI setiap sesi mengalami peningkatan hal ini menunjukkan bahwa intervensi yang diberikan dapat difahami siswa sesuai yang dikemukakan oleh Staffe and wiegel (dalam Booker, 2004:11) bermain dan permainan matematika dapat membantu anak-anak untuk membangaun pemahaman realita matematika, dan memeberikan motivasi untuk belajar mtematika. Mereka menyimpulkan perubahan permainan dimulai dari guru, aktivitas matematika tidak akan terjadi dan anak akan gagal memproses pemahaman baru. Interaksi social diantara siswa dan guru merupakann komponen penting dalam sebuah perubahan. Disimpulkan bahwa permainan dalam pembelajaran perlu adanya kolaborasi yang aktif antara guru dan siswa.

## Analisis Data

### Analisis Dalam Kondisi

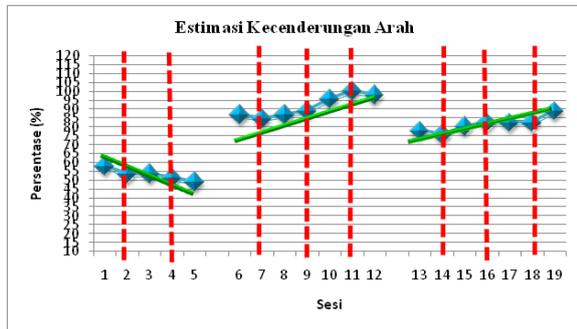
#### Panjang Kondisi

Panjang kondisi memaparkan tentang banyaknya sesi pada setiap fase. Pada penelitian ini tergapat tiga fase. Diantaranya fase baseline-1 terdiri dari lima fase, intervensi terdiri dari 7 fase dan baseline-2 terdiri dar 7 fase. karena telah mengalami kestabilan dengan rentangan tidak terlalu tinggi.

#### Estimasi Kecenderungan Arah

Estimasi kecenderungan arah merupakan cara untuk melihat atau menunjukkan perkembangan perilaku dari antar sesi pada setiap fase, dengan menggunakan garis apakah itu garis naik, sejajar atau menurun dengan menggunakan metode belah dua (*split –middle*) dengan cara: (1) Membagi data pada fase baseline dan intervensi menjadi dua bagian. (2) Bagian kanan dan kiri juga masing-masing dibagi menjadi dua bagian lagi. (3) Tarik garis sejajar dengan absis yng menghubungkan titik temu antara garis grafik dengan garis belahan kanan dan kiri.

**Gambar 2: Estimasi Kecenderungan Arah Kemampuan Berhitung Penjumlahan 1-10**



**Kecenderungan Stabilitas**

Menentukan kecenderungan stabilitas kemampuan subjek dalam kondisi *baseline* maupun intervensi dalam penelitian ini menggunakan kriteria kecenderungan 15 %. Menurut Sunanto, dkk (2005: 94) “secara umum jika 80% -90 % data masih berada pada 15 % di atas dan di bawah mean, maka data dikatakan stabil”. Berikut adalah perhitungan kecenderungan stabilitas. (1). Menghitung trend stability 15 % dengan rumus (nilai tertinggi X 0,15). (2) Menghitung mean level dengan rumus (jumlah point data : banyak sesi). (3) Menentukan batas atas dengan rumus (mean level + setengah dari trend stabilitas). (4) menentukan batas bawah dengan rumus (mean level – setengah rentang stabilitas). (5) Menentukan kecenderungan stabilitas data point dengan rumus (menghitung banyaknya data sesi yang berada dalam rentang batas atas dan batas bawah, dibagi bayaknya sesi) kemudian dikalikan 100%. Jika persentase mencapai 80 % sampai 90 % dinyatakan stabil sedangkan bila dibawahnya dinyatakan tidak stabil.

**Tabel 2: Kecenderungan stabilitas**

No.	Perhitungan	Fase		
		Baseline-1 (A-1)	Intervensi (B)	Baseline-2 (A-2)
1.	Rantan Stabilitas	= 57,7 x 0,15 = 8,655	=(100 x 0,15) =15	= 88,8 x 0,15 = 13,32
2.	Mean Level	= 264,2 : 5 = 52,84	= 639 : 6 = 91,37	= 568,6 : 7 = 81,22
3.	Batas Atas	= 52,84 + 4,3275 = 57,16	= 91,37 + 7,5 = 98,87	= 81,22 + 6,66 = 87,88
4.	Batas Bawah	= 52,84 - 4,3275 = 48,51	= 91,37 - 7,5 = 83,87	= 81,22 - 6,66 = 74,56

5.	Kecenderungan Stabilitas	= (4:5) X 100% = 80% (Stabil)	= (6:7) X 100% = 85,7% (Stabil)	= (6:7) X 100% = 85,7% (Stabil)
----	--------------------------	----------------------------------	------------------------------------	------------------------------------

**Jejak Data**

Jejak data merupakan perubahan dari data satu ke data selanjutnya dalam satu kondisi. Menentukan jejak data sama seperti estimasi kecenderungan arah.

**Level Stabilitas dan Rentang**

Level stabilitas dan rentang ditentukan melalui memasukkan masing-masing kondisi baseline dan intervensi dari angka terkecil hingga angka terbesar

**Level Perubahan**

Perhitungan dalam menentukan level perubahan yaitu dengan cara menandai data pertama hingga data terakhir, pada setiap fasenya, rumus untuk menghitung level perubahan adalah (Data sesi terakhir-data sesi awal) lalu tentukan apakah selisih kedua data menunjukkan arah naik (+) atau arah turun (-).

**Tabel 3: Rangkuman Analisis Visual Dalam Kondisi**

No	Kondisi	Baseline-1 (A-1)	Intervensi (B)	Baseline-2 (A-2)
1.	Panjang Kondisi	5	7	3
2.	Estimasi Kecenderungan Arah	(-)	(+)	(+)
3.	Kecenderungan stabilitas	Stabil 80%	Stabil 85,7%	Stabil 85,7%
4.	Jejak Data	(-)	(+)	(+)
5.	Level stabilitas dan rentang	Stabil 48,8%-57,7%	Stabil 84,4%-100%	Stabil 75,5%-88,8%
6.	Perubahan Level	48,8%-57,7% (-8,9%)	97,7%-86,6% (+11,1%)	88,8%-77,7% (+11,1%)

**Analisis Data Antar Kondisi Variabel yang Diubah**

Variabel yang akan diubah dari kondisi baseline-1 (A-1) ke kondisi intervensi (B) adalah

berjumlah 1 yaitu berhitung penjumlahan 1-10.

**Perubahan Kecenderungan Arah dan Efeknya**

Perubahan kecenderungan arah ditentukan dengan cara mengambil pada data analisis dalam kondisi.

**Perubahan stabilitas**

Perubahan kecenderungan stabilitas adalah untuk melihat stabilitas perilaku subyek dalam masing-masing kondisi. Baik *baseline* maupun intervensi.

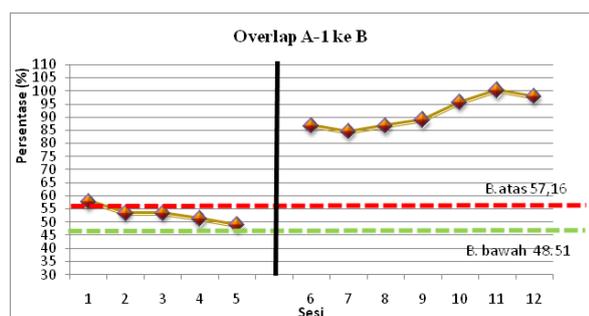
**Perubahan Level Data**

Perubahan level ditentukan dengan cara menentukan data fase *baseline* pada sesi terakhir dan sesi awal pada fase intervensi untuk dihitung selisih keduanya.

**Persentase Data Yang Tumpang Tindih (Overlap)**

Data Timpang tindih atau *overlap* yakni kesamaan kondisi antara *baseline* dan intervensi dan untuk mengetahui apakah dalam intervensi terdapat skor yang masuk kedalam batas atas atau batas bawah, apabila persentase *overlap* semakin kecil, maka semakin baik pengaruh intervensi yang diberikan. Langkah-langkah dalam menentukan overlap pada fase *baseline* (A) dan Intervensi (B) sebagai berikut: (a) Lihat kembali batas atas dan batas bawah pada kondisi *baseline*-1 batas atas adalah 72,99 dan batas bawah adalah 62,00; (b) Data poin pada kondisi intervensi yang berada pada rentang kondisi *baseline*-1 adalah 0; (c) Perolehan langkah 2 dibagi dengan banyaknya data poin pada kondisi intervensi, kemudian dikalikan 100%, yaitu  $0/7 \times 100\% = 0$ . Dengan ketentuan jika data pada fase *baseline* lebih dari 90% yang tumpang tindih pada fase intervensi. Berarti pengaruh intervensi terhadap target behavior tidak dapat diyakini kebenarannya.

**Gambar 3: Data Overlap Kondisi Baseline-1 ke Intervensi**



**Tabel 4: Rangkuman Analisis Antar Kondisi**

Perbandingan Kondisi	B/A-1	A-2/B
Jumlah variabel yang diubah	1	1
Perubahan Kecenderungan Arah dan efeknya	/	\ / /
	(+)	(-) (+) (+)
Perubahan kecenderungan stabilitas	Stabil ke Stabil	Stabil ke Stabil
Perubahan Level	86,6%-48,8% (37,8%)	88,8%-86,6% (2,2%)
Persentase Overlap	0:7 x100% = 0%	-

**PEMBAHASAN**

Permainan dalam pembelajaran matematika tentunya lebih menyenangkan dan anak lebih tertarik belajar. Staffe and wiegel (dalam Booker, 2004:1) mengemukakan bahwa bermain dan permainan matematika dapat membantu anak-anak untuk membangaun pemahaman realita matematika, dan memeberikan motivasi untuk belajar matematika. Mereka menyimpulkan perubahan permainan kognitif dimulai dari guru, aktivitas matematika tidak akan terjadi dan anak akan gagal memproses pemahaman baru. Interaksi sosial diantara siswa dan guru merupakann komponenpenting dalam sebuah perubahan. Disimpulkan bahwa permainan dalam pembelajaran perlu adanya kolaborasi yang aktif antara guru dan siswa.

Permainan kereta angka merupakan salah satu alat permainan edukatif yang pada umumnya digunakan untuk mengenalkan lambang bilangan tetapi kereta angka ini sedikit di modifikasi menggunakan benda-benda konkrit yaitu dengan adanya kotak bongkar pasang yang disesuaikan pada urutan lambang bilangan setiap gerbongnya. Pada proses pembelajaran terdapat tiga indikator yang disesuaikan dengan soal step level yaitu (level 1), (level 2) dan (level 3). Yang disajikan dalam 15 butir soal daiantaranya 5 untuk soal level 1, 5 soal level 2, dan 5 soal untuk level 3. Guru menilai sesuai dengan beberapa kriteria penilaian. Pola soal dilakukan secara random atau acak pasa setiap sesinya agar anak tidak menghafal pada soal yang monoton.

Berdasarkan hasil analisis data secara keseluruhan baik analisis dalam kondisi maupun analisis antar kondisi pada siswa DI, dengan

menggunakan permainan kereta angka terjadi peningkatan dan berpengaruh baik terhadap kemampuan berhitung penjumlahan 1-10. Hal ini di kuatkan oleh penelitian terdahulu. Penelitian yang dilakukan oleh Ariyanti (2014) yaitu menguji keefektifan Alat Permainan Edukasi (APE) berbasis media dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak kelas 2 SD. Hasil penelitian terdapat pengaruh antara APE berbasis media dengan kemampuan berhitung yang dilihat dari skor *mean rank* kelompok eksperimen sebesar 7,5 sedangkan kelompok kontrol sebesar 3,5. Penelitian yang dilakukan prawinda (2013) mengenai pengembangan berhitung permulaan menggunakan kereta angka untuk anak kelompok A AUD bahwa uji kelompok kecil dan uji kelompok besar terhadap media pembelajaran berhitung permulaan menunjukkan bahwa kereta angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak terutama konsep membilang, menunjukkan urutan benda dan menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan benda. Penelitian serupa oleh Darmawati (2014) mengenai penggunaan kereta angka untuk meningkatkan pembelajaran matematika siswa tunagrahita kelas 1 materi pokok membilang 1-10 yang dilakukan selama 2 siklus menunjukkan hasil belajar, ketuntasan klasikal kelas 1 mencapai 100% serta kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran mencapai 96,51%.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ariyanti. 2014. *Pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelas 2 di SDN 2 Wonotirto Bulu Temanggung*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: FIS UIN Sunan Kalijaga.
- Booker, G. 2000. *The Maths Game Using Instrucional games to teach mathematics*. New Zealan: NZCER.
- Darmawati, Ajeng Arief. 2014. *Penggunaan Kereta Angka Untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika Siswa Tunagrahita Kelas 1 di SDLB Sari Wiyata Wlingi Blitar*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: FIP Universitas Negeri Malang.
- Mangunsong, F. dkk. 1998. *Psikologi dan Pendidikan Anak Luar Biasa*. Jakarta: LPSP3 UI.
- Mangunsong, F. dkk. 2009. *Psikologi dan Pendidikan Anak Luar Biasa*. Jakarta: LPSP3 UI.
- Prawinda, Raras Ayu. 2013. *Pengembangan Berhitung Permulaan Menggunakan Kereta Angka Untuk Anak Kelompok A TK Pembina II Lawang Malang*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: FIP Universitas Negeri Malang.
- Sunanto, J., Takeuchi, K. & Nakata, H. 2005. *Pengantar Penelitian dengan Subjek Tunggal*. Tsukuba: CRICED University of Tsukuba
- Wijaya, A. 2013. *Teknik Mengajar Siswa Tunagrahita*. Yogyakarta: Penerbit Imperium.

## Kesimpulan dan Saran

Permainan kereta angka berpengaruh positif pada peningkatan kemampuan berhitung penjumlahan siswa tunagrahita. Hal ini terbukti dari analisis data yang menunjukkan pada perbandingan sebelum diberikan intervensi yaitu mean dari kemampuan awal siswa *baseline-1* (A-1) adalah 52,84%. Pada kondisi intervensi (B) adalah 91,37. Sedangkan pada kondisi *baseline-2* (A-2) adalah 81,22%. Sementara persentase overlap kondisi *baseline-1* ke intervensi adalah 0%.

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh permainan kereta angka terhadap kemampuan berhitung penjumlahan siswa tunagrahita beberapa saran untuk guru kelas dapat dijadikan rujukan untuk menerapkan permainan kereta angka untuk membantu dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa tunagrahita. Karena permainan ini merupakan alat permainan edukatif yang bersifat konkrit. Sangat cocok diterapkan pada anak tunagrahita dengan fungsi ganda yaitu mengenalkan lambang bilangan, membilang. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian serupa atau berbeda dalam ruang lingkup yang lebih luas selain anak tunagrahita. Peneliti selanjutnya juga dapat mengembangkan permainan kereta angka untuk materi matematika yang lain seperti pengurangan atau operasi hitung campuran.