

## MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL WARNA DASAR BAGI ANAK TUNAGRAHITA RINGAN X MELALUI PERMAINAN KOLASE di SLB PERWARI PADANG

Oleh:

Dwi Oktasesa<sup>1</sup>, Damri<sup>2</sup>, Asep Ahmad Sopandi<sup>3</sup>

**Abstract:** This research is motivated by problems of mild mental retardation children in special-ed-classes D/C1 Perwari Padang who have problems in recognizing basic colors (red, yellow and blue). This study aims to prove the effective ness of he game collage color to enhance the ability to know the basis for mental retardation children .This research using the Single Subject Research (SSR), the A-B design and data analysis techniques using visual analysis chart. The results showed, mild mental retardation in a child's ability to know the basic color increases.

**Kata-kata kunci:** permainankolase; mengenal warna dasar; Tunagrahita

### Pendahuluan

Pendidikan adalah jalan tunggal untuk mengantarkan manusia kepada kehidupan yang lebih berkualitas. Pendidikan yang berkualitas mampu membentuk manusia yang berakhlak, cerdas, berilmu, serta dapat mengembangkan potensi pada dirinya yang dapat direalisasikan dalam kehidupannya di tengah-tengah masyarakat. Tuntutan ini bukan saja bagi anak normal tetapi juga bagi anak yang berkebutuhan khusus. Salah satunya adalah anak Tunagrahita ringan. Karena secara akademik ATG ringan masih mampu untuk mengikuti proses pembelajaran terutamapengetahuan dasar salah satunya adalah dalam mengikuti pembelajaran keterampilan tentang pengenalan warna.

Warna pada hakikatnya suatu hal yang telah tersedia di alam, sebagai ciptaan dari Tuhan yang maha kuasa, yang telah ada sebelum manusia ada. Dengan segala keanekaragamannya. Dengan keanekaragamannya (warna-warni) dunia yang semakin indah dan bercahaya.

<sup>1</sup>Dwi Oktasesa (1), Mahasiswa Jurusan Pendidikan Luar Biasa, FIP UNP,

<sup>2</sup>Damri (2), Dosen Jurusan Pendidikan Luar Biasa, FIP UNP,

<sup>3</sup>Asep Ahmad Sopandi (3), Dosen Jurusan Pendidikan Luar Biasa, FIP UNP,

Karena itu pembelajaran warna penting di ajarkan kepada anak dan biasanya terdapat dalam pembelajaran menggambar dan mewarnai yang termasuk ke dalam mata pelajaran kesenian dan keterampilan. Menurut Ahmad Hidayat, (2004:28) warna dasar atau primer adalah warna murni yang belum tercampur dengan warna lain. Warna dasar ini terdiri dari tiga jenis warna yaitu warna merah, kuning dan biru.



Anak tunagrahita ringan merupakan anak yang mengalami gangguan intelektual, dimana anak memiliki IQ di bawah rata-rata yaitu 70 sampai 50, sehingga mereka membutuhkan layanan khusus dalam pembelajarannya salah satunya belajar operasi pengurangan. Hal ini sejalan dengan pendapat Sumantri (1996:86) tunagrahita ringan disebut juga moron debil, memiliki IQ 50-70 dan dapat belajar membaca, menulis, berhitung sederhana dengan bimbingan dan pendidikan yang baik. Bagi anak tunagrahita ringan mengenal warna akan membantu anak dalam kehidupan sehari-hari. warna sangat berarti untuk di ketahui seseorang dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu contohnya yaitu anak dalam menentukan warna kesukaanya, serta dalam mewarnai untuk menghasilkan suatu karya maka ia tidak perlu lagi memepertanyakan kepada orang tentang warna yang akan dia gunakan.

Sesuai dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan terutama kurikulum anak tunagrahita (kurikulum KTSP anak tunagrahita) pembelajaran mengenal warna terdapat dalam pelajaran kesenian kelas DI/C. yang mana di dalam terdapat pelajaran dalam mengenal warna, sebelum anak dapat mengenal semua warna maka anak diperkenalkan terlebih dahulu dengan warna dasar yaitu warna merah, kuning dan biru.

Kegiatan pembelajaran bagi anak Tunagrahita harus diajarkan dengan kreatif dan menyenangkan, agar anak termotivasi untuk belajar. Motivasi dalam belajar akan menentukan keberhasilan anak dalam menerima informasi yang diberikan. Dalam hal ini

guru perlu menciptakan kegiatan belajar yang beragam dan menyenangkan sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan anak. Dengan suasana belajar-mengajar yang menyenangkan diharapkan anak memusatkan perhatiannya secara penuh pada pembelajaran mengenal warna dasar ini.

Berdasarkan hasil *grand tour* yang penulis lakukan di SLB Perwari penulis menemukan seorang siswa tunagrahita ringan kelas DI. C yang telah belajar tentang warna, dimana siswa tersebut belum juga bisa untuk menentukan warna yang di tanyakan kepadanya seperti ketika di tanyakan warna biru ia menjawab warna hijau begitupun juga dengan warna lainya. Jadi kemampuan anak untuk menjawab warna apa yang di tanyakan kepadanya anak terkadang menjawab dengan mengada-ngada saja. Sehingga jawaban anak tentang warna ini masih sangat rendah.

Maka penulis melakukan asesmen dengan cara menanyakan warna yang ada di sekitar anak seperti menanyakan warna pakaian sekolahnya tetapi jawaban anak masih salah begitupun ketika penulis mencoba dengan cara bermain lompat kertas warna dimana anak diminta untuk melompat ke arah kertas yang di sebutkan oleh penulis kemudian anak diminta untuk menentukan warna yang di tanyakan oleh penulis, yang peneliti mendapatkan persentase yang diperoleh oleh anak adalah 20%. Dimana dari semua warna yang di tanyakan hanya warna hijau putih dan abu-abu yang sering di jawab anak dengan benar.

Saat mengajarkan warna kepada anak, guru menggunakan metode bermain Tanya jawab. Guru menyebutkan warna kemudian anak diminta untuk mengulang kembali. Kemudian anak diminta mengelompokkan warna yang sama kemudian anak di mintakan menunjukan warna yang di tanyakan oleh penulis. karena di sekolah guru hanya memberikan pembelajaran dengan metode ceramah, sehingga pembelajarannya kurang menarik bagi anak tunagrahita. Pembelajaran yang kurang menarik akan membuat motivasi anak kurang dalam belajar.

Pengelolaan kelas yang kurang membuat pembelajaran menjadi monoton. Hal ini karena strategi guru dalam belajar belum bisa menarik perhatian dan meningkatkan keaktifan anak dalam belajar. Pembelajaran yang menarik adalah proses aktif dari siswa

dalam membangun pengetahuannya, dan mampu menimbulkan komunikasi dua arah, yaitu guru ke siswa dan siswa ke guru.

Salah satu alternatif belajar mengenal tentang warna dasar yang peneliti gunakan adalah kolase. Kolase menurut Susanto, M. (2002: 63) adalah “suatu teknik menempel berbagai macam materi selain cat, seperti kertas, kaca, logam dan lain sebagainya, yang di kombinasikan dengan penggunaan cat minyak atau teknik lainnya”. Permainan Kolaseakan sangat menyenangkan dan menarik perhatian anak dalam belajar mengenal warna Penggunaan permainan Kolase dperkirakan cocok digunakan untuk mengajarkan anak dalam mengenal warna dasar, karena anak bisa mengenalwarna dasar melalui sebuah permainan karena kolase ini menyediakan berbagai warna dan bentuk sehingga anak tertarik untuk belajar mengenal warna ini.Dengan demikian permainan Kolase akan membuat anak lebih semangat dalam belajar karena menggunakan prinsip belajar sambil bermain. Berdasarkan permasalahan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “meningkatkan kemampuan mengenal warna dasar bagi anak Tunagrahita ringan melalui permainan Kolase di SLB Perwari Padang”.

## Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah *Eksperimen* dalam bentuk *Single Subject Research* (SSR).Eksperimen adalah suatu kegiatan percobaan yang dilakukan untuk meneliti suatu gejala atau perilaku yang muncul terhadap suatu kondisi tertentu. Sedangkan SSR adalah penelitian yang menggunakan subjek tunggal. Penelitian ini menggunakan bentuk desain A-B, menurut Juang Sunanto (2005:59) (A) merupakan kemampuan awal atau *baseline*, dan B adalah fase *intervensi*.

Subjek penelitian adalah siswa tunagrahita ringan di SLB Perwari kelas D1 C, dengan inisial X. Penguasaan kemampuan akademik X sudah bias meniru, menebalkan apa yang di berikan kepadanya.begitupun juga dengan menyebutkan anak bisa tetapi kurang jelas. Dalam mengenal warna dasar anak belum mampu dengan bagus karena anak hanya bisa menyebutkan warna apabila di tirukan kepadanya dan untuk mengelompokan dan menunjukan anak belum mampu.

Pengumpulan data ini menggunakan teknik pencatatan data produk permanen, yaitu melihat hasil kerja anak dalam mengelompokan dan melengkapi gambar dengan

kolase kertas warna dasar. Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *percent correct response* yaitu dengan cara mencatat data atau menghitung jumlah persentase jawaban yang dijawab benar dari hasil kerja anak disediakan. Selanjutnya dapat diketahui sejauh mana kemampuan anak dapat menjawab tentang mengelompokkan dan menunjukkan warna dasar.

Selanjutnya data dianalisis dengan teknik analisis visual grafik, yaitu dengan cara memplotkan data-data ke dalam grafik. Kemudian data tersebut dianalisis berdasarkan komponen-komponen pada setiap fase *baseline* kondisi awal (A1), kemudian pada kondisi *intervensi* menggunakan permainan Kolase (B) setelah diberikan perlakuan.

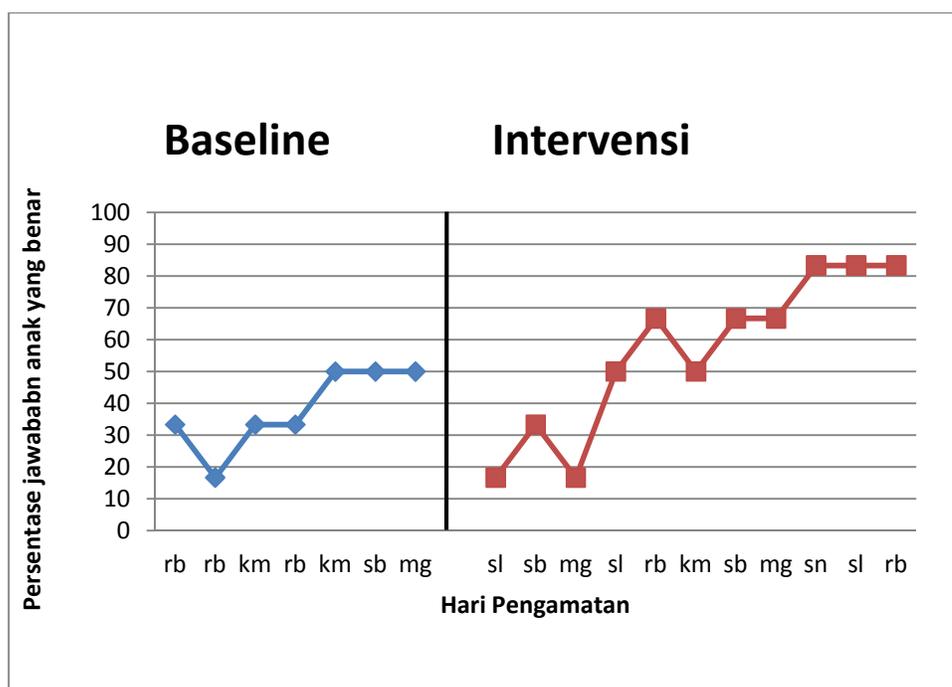
## Hasil

Penelitian ini dilakukan sebanyak 18 kali pertemuan yaitu dari tanggal 10 April 2013 sampai 12 Mei 2013. Berikut adalah deskripsi data hasil analisis visual grafik yang didapat selama pengamatan pada kondisi *baseline* (A) yaitu kemampuan awal anak tunagrahita kelas DI.C dalam mengenal warna dasar (merah, kuning dan biru), selanjutnya kondisi *intervensi* dengan menggunakan permainan Kolase untuk mengenal warna dengan indikator mengelompokkan dan menunjukkan warna dasar setelah diberikan perlakuan dengan permainan kolase.

Kondisi *baseline* (A1) merupakan kemampuan awal dalam mengenal warna dasar (merah, kuning dan biru). Kemampuan mengenal warna dasar dengan indikator mengelompokkan dan menunjukkan warna dasar dengan jumlah 6 indikator soal yang telah diberikan, dapat dimaknai bahwa permainan kolase efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna bagi anak tunagrahita (X) di SLB Perwari Padang.

Pada kondisi *intervensi* anak di suruh untuk menyelesaikan sebuah gambar dengan permainan kolase warna dasar yang mana disediakan sebuah gambar berpola kemudian kertas warna dasar. Setelah anak menyelesaikan gambar tersebut anak diminta untuk menunjukkan warna yang ditanyakan oleh penulis. Sebelumnya anak juga diminta untuk mengelompokkan warna dasar yang telah disediakan sebelum ditempelkan pada gambar yang disediakan tadi. Hasil kerja anak setelah intervensi dapat dilihat persentase kemampuan anak yaitu 50% pada pengamatan kedelapan, 16,66% pengamatan kesembilan, 33,33% pengamatan kesepuluh, 16,66%

pengamatan kesebelas, 50% pengamatan keduabelas, 66,66% pengamatan ketigabelas, 50% pengamatan keempatbelas, 66,66% pengamatan kelimabelas sampai delapan belas kemampuan anak menetap pada angka 83,33%%. Untuk lebih jelasnya data dapat dilihat pada grafik berikut:



Grafik 1. Perbandingan data *Baseline* (A) dengan Data *Intervensi* (B)

Berdasarkan grafik di atas dapat dilihat persentase kemampuan anak pada kondisi *baseline* (A) paling tinggi yaitu 50%, ini membuktikan bahwa kemampuan anak masih sudah mulai bagus dalam mengenal warna. Selanjutnya pada kondisi *intevensi* persentase kemampuan anak jenuh pada 83,33%. Ini membuktikan bahwa anak mampu mengerjakan hampir semua indikator yang di tanyakan tapi hanya ada satu warna yang masih perlu bantuan anak dalam menentukannya.

**Tabel 1. Rangkuman Hasil Analisis Visual Dalam Kondisi**

No.	Kondisi	A1	B
1.	Panjang kondisi	7	10
2.	Estimasi	—	—

	kecendrungan arah	(+)	(+)
3.	Kecendrungan stabilitas	42,85% (tidak stabil)	18,18% (tidak stabil)
4.	Jejak data	 (+)	 (+)
5.	Level stabilitas dan rentang	Variabel (16,66% – 50%)	Variabel (16,66% – 83,33%)
6.	Level perubahan	50% – 16,66% = 33,34 (+)	83,33 – 16,66% = 66,67% (+)

**Tabel 2 Rangkuman Hasil Analisis Antar Kondisi**

No.	Kondisi	A	B
1.	Jumlah variabel yang diubah	1	1
2.	Perubahan arah kecendrungan dan efeknya	 (+) (+)	 (+) (+)
3.	Perubahan kecendrungan stabilitas	Variabel ke variabel	Variabel ke variabel
4.	Perubahan level	50% – 16,66% = +33,34%	83,33% – 16,66% = +66,67%
5.	Persentase overlap	9,09%	9,09%

Berdasarkan hasil analisis data data, analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi menunjukkan estimasi kecendrungan arah, kecendrungan kestabilan, jejak data dan tingkat perubahan yang meningkat secara positif. Maka dapat dinyatakan hipotesis penelitian ( $H_a$ ) diterima. Telah terbukti bahwa kemampuan mengenal warna dasar bagi anak tunagrahita ringan X dapat ditingkatkan dengan menggunakan permainan Kolase.

## Pembahasan

Anak tunagrahita ringan adalah anak yang mengalami gangguan pada intelegensi atau IQ dibawah rata-rata sehingga menyebabkan terganggu dalam berbagai perkembangan termasuk akademik..Dalam kegiatan akademik anak hanya mampu untuk membaca dan berhitung secara sederhana.Dengan IQ dibawah rata-rata membuat daya ingat anak sangat rendah sehingga perlu penyajian kongkrit dalam pembelajarannya.Moh. Amin (1995:22)menyatakan “anak tunagrahita ringan adalah anak yang mengalami hambatan dalam kecerdasan dan adaptasi sosialnya, namun mereka mempunyai kemampuan untuk berkembang dalam bidang pelajaran akademik, penyesuaian sosial, dan kemampuan dalam bekerja”Dari pengertian di atas dapat kita ketahui bahwa anak tunagrahita ringan mampu untuk mengetahui hal-hal yang sederhana salah satunya warna dasar yang sangat erat kaitanya dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu cara dalam mengajarkan warna ini kepada anak adalah yaitu melalui permainan kolase.

Menurut Susanto,M (2002: 63) kolase di pahami sebagai suatu teknik menempel berbagai macam materi selain cat, seperti kertas, kaca, logam dan lain sebagainya, yang dikombinasikan dengan penggunaan cat minyak atau teknik lainnya.Pernmainan kolase dapat meningkatkan kemampuan warna dasar. Kemampuan warna dasar merupakan kemampuan seseorang dalam menentukan warna dasar yaitu warna merah, kuning dan biru sehingga dapatnya anak dalam mengenal warna dasar ini akansangat membantu anak dalam mengaplikasikanya dalam kehidupan sehari- hari tanpa ia harus menanyakan kepada orang lain tentang warna. Permainankolase ini menyediakan selain untuk melatih kreativitas anak, motorik anak juga dapat meningkatkan mengenal warna dasar pada anak karena kolase menyediakan berbagai macam bentuk dan warna sehingga dapat menarik minat anak- anak dalam memainkanya.. Adapun kemampuan warna dasar yang dituntut pada penelitian ini adalah kemampuan anak dalam mengelompokan warna dasar yang sama dan menunjukan warna dasar yang di tanyakan oleh peneliti sehingga dengan adanya permainan ini anak di harapkan mampu untuk mengenal warna merah, kuning dan biru.

Hasil penelitian pertama yaitu pada kemampuan warna dasar dalam mengelompokan warna dasar yang sama. Pada kondisi A kemampuan mengelompokan warna sama dan menunjukan warna dasar yang di tanyakan oleh peneliti anak mampu dalam mengelompokan dan menunjukan warna dasar dan data di dapat pada pesentase 50% sehingga data di dapat telah

stabil maka peneliti menghentikan penelitian pada hari ke tujuh, pengamatan ini dilakukan sebelum memberikan permainan kolase. Panjangnya waktu pengamatan adalah tujuh kali pengamatan. Lama pengamatan ini selama 30 menit. Sedangkan pada kondisi B setelah diberikan permainan kolase anak mampu mengenal warna dasar yaitu dalam mengelompokkan dan menunjukkan warna dasar sampai persentase 83,33%. Pengamatan dilakukan selama 30 menit dan menghitung warna yang bisa di tunjuk dan di kelompokkan anak secara benar. Adapun pengamatan ini dilaksanakan selama sebelas kali pengamatan. Selama sebelas kali pengamatan kemampuan anak meningkat bervariasi. Pada hari pertama persentase kemampuan anak dalam mengenal warna dasar adalah 16,66%, dan kemudian cenderung meningkat sampai hari kesebelas dan kemudian menetap pada hari kesembilan sampai hari kesembilan pada persentase angka 83,33%. Hal ini terbukti setelah dianalisis menggunakan grafik ternyata kemampuan anak dalam mengenal warna dasar meningkat.

Dalam hasil penelitian yang dilakukan dengan memberikan permainan kolase ternyata kemampuan mengenal warna dasar anak Tunagrahita dapat ditingkatkan. Hal ini terbukti setelah data di analisis menggunakan grafik garis yang telah dibuat berdasarkan pengolahan data yang diperoleh, menunjukkan bahwa permainan kolase efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna dasar anak Tunagrahita x di SLB Perwari Padang. Penelitian ini didukung oleh pendapat Susanto, M (2006:64) bahwa salah satu manfaat dari permainan Kolase dapat mengenalkan warna.

## **Kesimpulan dan Saran**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SLB Perwari Padang yang bertujuan membuktikan apakah kemampuan mengenal warna dasar anak tunagrahita X dapat meningkat melalui permainan kolase. Banyaknya pengamatan dalam mengenal warna dasar (menunjukkan dan menyebutkan) pada kondisi A selama sepuluh hari pengamatan, sedangkan pada kondisi B sebelas hari pengamatan. Pengamatan kemampuan menunjukkan dan menyebutkan warna dasar melalui kertas berwarna pada kondisi A selama sepuluh hari pengamatan, dan kondisi B sebanyak sebelas hari pengamatan. Penilaian dalam penelitian ini adalah pada kemampuan mengenal warna dasar melalui menunjukkan dan menyebutkan

warna dasar melalui kertas berwarna dan kemudian menempelkan warna tersebut kepada gambar yang telah berpola dan anak di tuntut untuk mampu menempelkan warna sesuai dengan yang peneliti instruksikan.

Untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna dasar melalui permainan kolase. Permainan ini memberi manfaat yang baik untuk meningkatkan kemampuan motorik halus, dan tujuan penelitian peneliti sendiri yaitu meningkatkan kemampuan mengenal warna kepada anak tunagrahita ringan. di sini anak belajar sambil bermain, anak tidak merasa jenuh, dan senang dalam melaksanakannya, serta memberi motivasi bagi anak tunagrahita ringan.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan kemampuan mengenal warna dasar anak tunagrahita setelah diberikan perlakuan melalui permainan kolase. Berdasarkan hal tersebut maka dapat dinyatakan bahwa permainan kolase dapat meningkatkan kemampuan mengenal warnadasar anak tunagrahita dalam (mengelompokkan dan menunjukan) di SLB Perwari Padang.

## Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti memberikan saran sebagai berikut: Untuk guru/instruktur peneliti menyarankan agar dapat memberikan permainan kolase bentuk lain yang lebih variatif agar kemampuan mengenal warna dasar anak yang bermasalah dapat ditingkatkan, hal ini dapat di sampaikan melalui materi pembelajaran, sehingga proses dan tujuan pembelajaran diharapkan dapat tercapai dengan baik. Bagi peneliti selanjutnya Peneliti menyarankan agar dapat melaksanakan permainan kolase ini dalam mengenalkan warna dasar kepada anak yang bermasalah dengan konsep warna dan juga di harapkan peneliti yang selanjutnya dapa membuat inovasi yang baru tentang permainan kolase ini. Kepada orang tua Peneliti menyarankan orang tua untuk dapat bekarja sama dengan sekolah untuk sama-sam menggunakan perminan atau media yang sama paling tidak orang tua memberikan dukungan dengan menyiapkan sarana dan prasarana untuk anak belajar salah satunya seperti permainan kolase ini.

## Daftar Rujukan

- Moh.Amin.(1995). *Ortopedagogik Anak Tunagrahita*. Bandung: DEPDIKBUD.  
Sunanto, Juang. (2005). *Pengantar Penelitian Dengan Subjek Tunggal*. University Tsukuba.

- Tri Gunadi, Amd. OT.S.Psi., S .Ked. (2011).*Mereka Pun Bisa sukses*.jakarta:Penebar Plus.
- Ellah Siti Chalidah (2005).*Terapi Permainan Bagi Anak Yang Memerlukan Layanan Pendidikan Khusus*. Jakarta: Depertemen Pendidikan Nasional.
- Maria J. Wantah, M.Pd (2007).*Pengembangan Kemandirian Anak Tuna Grahita mampu Latih*. Jakarta: Depertemen Pendidikan Nasional.
- Anggani Sudono. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan Anak Usia Dini*.Jakarta: Grasindo.
- Laila Fadhilah. (2007), *Asyiknya main kolase*. (online). (<http://www.jurnal.net.com>).
- Tim Erlangga For Kids. (2004). *Mewarnai Dan Menempel*. Jakarta: PT. Bhuana Ilmu Populer.