

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL WARNA MELALUI PERMAINAN FINGER PAINTING BAGI ANAK TUNAGRAHITA RINGAN

Oleh :

Yunita Handa Yetri

Abstrack: This study originated from the problems found mild mental retardation in a child class I in SDLB N 20 Pondok Duo Pariaman who can not recognize the color. This study aims to determine whether through games or *finger painting* can improve color recognition. This type of research is experimental research in the form of single-subject research (SSR) using ABA design and data analysis techniques using visual analysis chart. Research results yauti Baseline condition (A1) 22:22% -33.33%, intervention (B) 11:11% - 88.88%, baseline (A2) 66.66% -88.88%.

Kata-kata kunci: *finger painting*; mengenal warna; Tunagrahita

Pendahuluan

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan di SDLB Negeri 20 Pondok Duo Pariaman, dikelas yang peneliti observasi terdapat empat orang anak tunagrahita ringan. Pertama sekali melihat proses pembelajaran di dalam kelas, yang mana terdapat anak tunagrahita ringan yang belum dapat mengenal warna. Disini peneliti melihat proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru kelas dalam pembelajaran mengenal warna, yaitu guru menyuruh siswa mewarnai gambar yang belum berwarna menggunakan pensil warna. Setelah siswa selesai mewarnai, guru menanyakan satu persatu kepada siswa warna apa saja yang ada pada gambar mereka masing-masing. Terlihat dari keempat siswa tersebut ada satu siswa yang tidak dapat menyebutkan warna yang ada pada gambarnya.

Pengenalan warna pada anak tunagrahita ringan terdapat pada kurikulum keterampilan dan kesenian. Pada kegiatan menggambar, anak diperkenalkan warna. Oleh karena itu pengenalan warna pada anak tunagrahita ringan sangat diperlukan sebagai dasar dalam mengenal lingkungan. Salah satu media yang bisa digunakan dalam pengenalan warna kepada anak tunagrahita ringan yaitu permainan *finger painting*.

Yang di maksud permainan *finger painting* atau melukis dengan jari ini adalah sebagai kreatifitas melukis atau mencoret menggunakan jari-jari tangan di atas kertas dengan menggunakan tepung yang di campur dengan warna. Aktifitas permainan *finger*

painting ini dapat mengenal konsep warna primer (merah, kuning, biru) serta mengenalkan konsep pencampuran warna primer sehingga menjadi warna yang sekunder.

Metode Penelitian

Arikunto (2005:115) mengemukakan bahwa “penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengatasi ada tidaknya akibat dari sesuatu yang dikenakan pada subjek yang diselidiki. Pada penelitian ini, desain yang digunakan adalah desain A – B – A, dimana (A1) merupakan phase *baseline* sebelum diberikan *intervensi*, B merupakan fase *treatment* dan A2 merupakan phase *baseline* setelah tidak lagi diberikan *intervensi*.

Subjek penelitian ini adalah anak Tunagrahita Ringan yang bernama X, Kelas I di SDLB N 20 Pondok Duo Pariaman . Anak tersebut berjenis kelamin laki-laki yang berusia 8 tahun dan telah duduk di bangku kelas I SDLB N 20 Pondok Duo Pariaman. Siswa ini mengalami kesulitan dalam mengenal warna.

Pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti adalah menggunakan teknik pengamatan secara langsung terhadap hasil tugas yang diberikan pada siswa dalam keterampilan menyebutkan dan menunjukkan warna. Jenis pencatatan yaitu jumlah warna yang benar di sebutkan, ditunjukkan dan dikelompokkan. Data dikumpulkan langsung oleh peneliti sebelum dan sesudah anak diberi *intervensi*. Alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah format penilaian pengumpul data pada kondisi *Baseline* dan pada kondisi *Intervensi*. Metode analisis yang lazim digunakan adalah inspeksi visual, dimana analisis dilakukan dengan melakukan secara langsung terhadap data yang telah ditampilkan dalam grafik.

Hasil

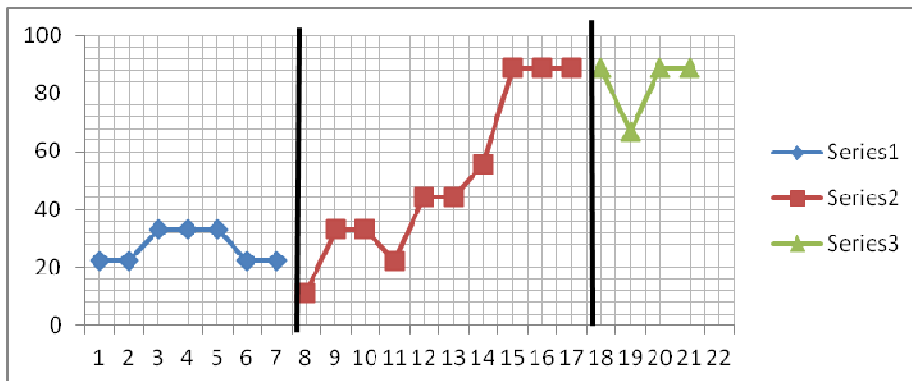
Penelitian ini dilakukan sebanyak 20 kali pertemuan yaitu dari tanggal 8 Oktober 2013 sampai 23 November 2013. Berikut adalah hasil analisis visual grafik yang didapat selama pengamatan pada kondisi *baseline* (A) yaitu kemampuan awal anak dalam mengenal konsep warna, selanjutnya kondisi *intervensi* (B) dengan menggunakan permainan *finger painting* untuk mengenal warna dengan indikator menyebutkan, menunjukkan dan mengelompokkan, selanjutnya kondisi *baseline* setelah tidak lagi diberikan perlakuan.

Kondisi *baseline* (A1) merupakan kemampuan awal dalam mengenal konsep warna. Kemampuan mengenal konsep warna dengan indikator menunjukkan, menyebutkan dan

mengelompokkan. Pada kondisi baseline (A1) kemampuan mengenal warna yang diperoleh oleh siswa yaitu pertemuan pertama dan kedua 22.22%, dan pertemuan ketiga sampai keenam 33.33%.

Pada kondisi intervensi (B) anak disuruh untuk membuat lukisan jari (*finger painting*) pada sebuah kertas gambar yang telah disediakan menggunakan adonan tepung berwarna. Setelah anak selesai membuat lukisan jari (*finger painting*) anak diminta untuk menyebutkan, menunjukkan dan mengelompokkan warna yang diinstruksikan oleh peneliti. Hasil kerja pada kondisi intervensi ini dapat dilihat persentase kemampuan anak yaitu pertemuan pertama 11.11%, pertemuan kedua dan ketiga 33.33%. pertemuan keempat 22.22%, pertemuan kelima dan keenam 44.44%, pertemuan ketujuh 55.55%, dan pertemuan kedelapan sampai pertemuan kesepuluh 88.88%.







Pada kondisi baseline setelah tidak diberikan intervensi persentase kemampuan mengenal konsep warna pada anak yaitu pertemuan pertama 88.88%, pertemuan kedua 66.66% dan pertemuan ketiga sampai keempat 88.88%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik 1 dibawah ini:



Grafik 1. Perbandingan Data Baseline (A1), Intervensi (B), dan Baseline (A2)

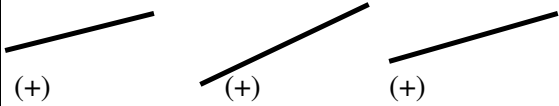
Berdasarkan grafik diatas dapat dilihat persentase kemampuan anak pada kondisi (A1) paling tinggi 33.33%. Selanjutnya pada kondisi intervensi (B) persentase kemampuan anak paling tinggi yaitu 88.88%. Pada kondisi baseline (A2) persentase kemampuan anak menetap pada 88.88%. Ini membuktikan bahwa anak mampu mengerjakan hampir semua indikator yang ditanyakan hanya ada satu warna yang masih perlu bantuan anak dalam menentukannya.

Tabel 1. Rangkuman Hasil Analisis Visual dalam Kondisi

| Kondisi | A1 | B | A2 |
|---------------------------------|--|---|--|
| 1. anjang Kondisi | 6 | 10 | 4 |
| 2. Estimasi Kecenderungan Arah |  (+) |  (+) |  (+) |
| 3. Kecenderungan Stabilitas | Tidak satabil (0%) | Tidak stabil (30%) | Tidak stabil (0%) |
| 4. Jejak Data |  (=) |  (+) |  (+) |
| 5. Level Stabilitas dan Rentang | 22.22% - 33.33% | 11.11% - 88.88% | 66.66%-88.88% |
| 6. Level Perubahan | 33.33% - 22.22% 11.11% (+) | 88.88% - 11.11% 77.77% (+) | 88.88% - 66.66% 22.22% (+) |

Hasil analisis visual grafik 1 antar kondisi yaitu jumlah variabel 1, perubahan kecenderungan arah pada kondisi *baseline* (A1) stabilitas kecenderungan data sedikit naik 22.22% - 33.33% (+). Sedangkan pada kondisi Intervensi (B) stabilitas kecenderungan data meningkat tinggi dan juga bervariasi 11.11% - 83.33% (+) dengan cukup terjal, dan pada kondisi *baseline* (A2) stabilitas kecenderungan data menaik dan menetap 88.88% -88.88%.

Tabel 2. Rangkuman Hasil Analisis Antar Kondisi Kemampuan anak dalam mengenal warna

| Kondisi | A2/B/A1 |
|---------------------------------|---|
| 1. Jumlah variabel yang berubah | 1 |
| 2. Perubahan kecenderungan arah |  (+) (+) (+) |

| | |
|---|----------------------------------|
| 3. Perubahan kecenderungan stabilitas | Variabel ke variabel positif (+) |
| 4. Level perubahan | |
| a. Level perubahan (persentase) pada kondisi B/A1 | (33.33% - 11.11%) = 22.22% |
| b. Level perubahan (persentase) pada kondisi B/A2 | (88.88% - 11.11%) = 77.77% |
| 5. Persentase overlape | |
| a. Pada kondisi <i>baseline</i> (A1) dengan kondisi <i>intervensi</i> (B) | 0% |
| b. Pada kondisi <i>baseline</i> (A2) dengan kondisi <i>intervensi</i> (B) | 30% |

Pembahasan

Menurut Moh. Amin (1995:22) “anak tuna grahita 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”.

Selanjutnya Hildayani Rini (2005:6.7) mengemukakan karakteristik anak tunagrahita ringan adalah anak yang masih mampu menguasai pendidikan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung sederhana. Mereka jga dapat mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasinya, dan kemampuan keterampilan motoriknya tidak jauh berbeda dengan anak seusianya.

Nurdina Anis (2011:9) warna adalah salah satu unsur keindahan dan desain selain unsur visual seperti garis, bidang, bentuk, nilai dan ukuran. Menurut Nurdina Anis (2011:6) warna artinya corak atau motif dalam sebuah karya seni. Sedangkan dalam bahasa sangkerta pengertian warna mempunyai makna yang lebih luasnya lagi yang artinya perangai, tabiat, kata, huruf, suku kata dan perkataan.

Permainan adalah melakukan sesuatu dengan senang dan menyenangkan. Permainan merupakan suatu aktivitas yang dapat dilakukan oleh semua orang, dari anak-anak hingga orang dewasa, tak terkecuali para penyandang cacat. Menurut Anggani (2000:1) Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun pengembangan imajinasi pada anak.

Kuncoro (2003:6) berpendapat bahwa finger painting atau melukis dengan jari adalah kegiatan untuk melatih motorik jari dan tangan sebagai dasar keterampilan menggambar dan menulis. Kegiatan ini menjadi menarik dimana jari anak bersentuhan langsung dengan medianya tinta dan kertas.

Dalam hasil penelitian yang dilakukan dengan memberikan permainan finger painting ternyata kemampuan mengenal konsep warna anak tunagrahita ringan dapat ditingkatkan. Hal ini terbukti setelah data dianalisis menggunakan grafik garis yang telah dibuat berdasarkan pengolahan data yang diperoleh, menunjukkan bahwa permainan finger painting dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep warna anak tunagrahita X di SDLB N 20 Pondok Duo Pariaman.

Kesimpulan dan Sara

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SDLB N 20 Pondok Duo Pariaman yang bertujuan untuk membuktikan apakah kemampuan mengenal konsep warna anak tunagrahita X dapat meningkat melalui permainan finger painting. Banyaknya pengamatan dalam mengenla konsep warna (menyebutkan, menunjukkan dan mengelompokkan) pada kondisi (A1) selama enam kali pengamatan, pada kondisi intervensi sebnayk sepuluh kali dan pada kondisi (A2) sebanyak empat kali pertemuan. Penilaian dalam penelitian ini adalah pada kemampuan mengenal konsep warna melalui menyebutkan, menunjukkan dan mengelompokkan melaui lukisan jari (finger painting).

Untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep warna melalui permainan finger painting ini memberikan manfaat seperti pengenalan warna dan melatih motorik anak. Disini anak belajar sambil bermain, anak tidak merasa jenuh dan senang daam melaksanakannya.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan kemampuan mengenal konsep warna anak tunagrahita setelah diberikan perlakuan melalui permaianan finger painting. Berdasarkan hal tersebut maka dapat dinyatakan bahwa permaian finger painting dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep warna anak tunagrahita di SDLB N 20 Pondok Duo Pariaman.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti memberikan masukan berupa saran sebagai berikut : Bagi guru, peneliti menyarankan dalam memberikan pembelajaran tentang pengenalan konsep warna dapat menggunakan dengan kegiatan permainan finger painting. Karena kegiatannya langsung menyentuh media. Kepada peneliti selanjutnya dapat digunakan sebagai acuan dan pedoman menggunakan permainan finger painting yang ingin melakukan atau melaksanakan penelitian dalam meningkatkan kemampuan dalam pembelajaran keterampilan anak, kelas I sekolah dasar.

Daftar Rujukan

- Anggani, Sudono.(2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Arikunto, Suharsimi. 1989. *Manajemen Penelitian Rineka*. Jakarta: Cipta.
- Hildayani, Rini dkk. 2005. *Penanganan Anak Berkelainan (Anak Dengan Kebutuhan Khusus)*. Universitas Terbuka: Jakarta
- Kuncoro, Estu, 2003. *Finger Painting 1*. Jakarta: Pt. Gramedia Widia Sarana Indonesia.
- Moh, Amin. (1995). *Ortopedagogik Anak Tuna Grahita*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti.
- Nurdina, Anis. 2011. *Seni Budaya*. Surakarta: Gema Aksara.