

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL WARNA PRIMER
MELALUI PERMAINAN LEGO
BAGI ANAK TUNAGRAHITA RINGAN**
(Single Subject Research Kelas II C di SLB Negeri Kota Pariaman)

Oleh:
Riri Rahayu

Abstract: Research this in the background a child light tunagrahita class II C in SLB country city Pariaman who have problems in color know primary good mention color, showing color, and color matching. From there, researchers interested to do research about increase ability color knowing primary through lego game. Research this aims for prove whether the lego game effective to Increase Ability Color Knowing Primary Through Lego Game to child Light Tunagrahita. This research was conducted in SLB Pariaman. This type of research is experimental research in the form of SSR (Single Subject Research). Research experiment is an experiment that is used to examine an event or phenomenon that appears to a particular situation either positive or negative. This study used a design AB, according to Sunanto Juang (2005:54), AB design procedure is prepared on the basis of baseline logic, the logic of the baseline shows a measurement repeatability of behavior on at least two conditions, namely: baseline conditions (A) and intervention condition (B). The results of this study indicate the baseline condition (A) the ability of the child to know the primary colors vary from observation to observation of the first three results are 0% observations fourth to seventh hasinya 33.3% of children were able to meyebutkan color, showing the colors, and the color match is only one color that is the color yellow. In the intervention condition (B) after treated with composing and arranging activities chunks of plastic shaped blocks into the shape of small objects eg tower, seen from the last three treatments on observations obtained thirteenth to fifteenth ability to recognize primary colors with three color lego game result 100%. This indicates that lego games can improve children's ability to recognize the colors on mild mental retardation.

Kata kunci: Tunagrahita Ringan; Permainan Lego; Mengenal Warna Primer

PENDAHULUAN

Anak tunagrahita ringan adalah anak yang memiliki kecerdasan di bawah rata-rata yakni berkisar 50-70. Anak tunagrahita ringan merupakan anak yang memiliki intelegensi yang berada di bawah rata-rata dan disertai dengan ketidakmampuan motorik, taktil kinestetik, persepsi visual, termasuk dalam pengenalan warna, karena dalam pengenalan warna sangat penting sebagai dasar keterampilan membaca, menulis, berhitung. Maka dari itu pengenalan warna sangat diperlukan untuk semua anak khususnya bagi anak tunagrahita

ringan. Pengetahuan tentang warna sangat berperan dalam kehidupan anak tunagrahita ringan. Kemampuan mengenal warna merupakan kemampuan awal untuk melatih visual anak, terutama bagi anak tunagrahita ringan.

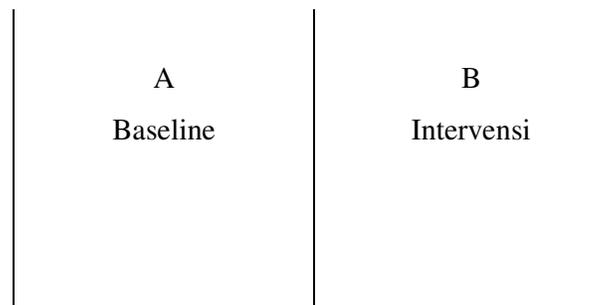
Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan di SLB Negeri Kota Pariaman tanggal 11 April 2013, dilihat dari segi fisik anaknya normal. Ia seorang anak Tunagrahita ringan yang berumur 10 tahun kelas II. Setelah peneliti lakukan assessment terhadap anak, peneliti menemukan anak yang mempunyai masalah belum bisa mengenal warna merah, kuning dan hijau. Ketika peneliti menunjukkan warna pada bongkah plastik berbentuk balok atau bongkar pasang (lego) yang berwarna merah dan anak menyebutkan warna hijau, Ketika peneliti menunjukkan mainan lego warna kuning dan anak menyebutkan warna merah, ketika peneliti menunjukkan mainan lego warna hijau dan anak menyebutkan warna kuning. Setelah itu ketika peneliti mengacak potongan-potongan bongkah plastik berbentuk balok atau bongkar pasang (lego) peneliti meminta anak untuk mencocokkan potongan lego tadi sesuai dengan warnanya. Maka dari itu anak masih belum bisa mengenal warna merah, kuning, dan hijau, karena sering menyebutkan warnanya salah.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti menggunakan permainan lego. Pengenalan warna dilakukan dengan kegiatan membuat salah satu bentuk objek oleh anak sambil mengenali warna tersebut. Karena lego ini adalah kegiatan menyusun dan merangkai balok-balok kecil yang bermacam-macam warna menjadi salah satu bentuk objek misalnya menara. Dari permainan lego tadi bisa membantu kemampuan persepsi visual anak-anak seperti mengenal macam-macam warna primer, karena permainan lego bentuk dan warnanya yang sangat menarik untuk anak dan dapat meningkatkan daya imajinasi anak. Melakukan sambil bermain merupakan sebuah slogan yang harus dimaknai sebagai satu kesatuan yakni belajar sambil bermain. Selanjutnya peneliti akan mengkaji secara mendalam tentang meningkatkan kemampuan mengenal warna primer melalui permainan lego bagi anak tunagrahita ringan di SLB Negeri Kota Pariaman.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen dalam bentuk *Single subject Research* (SSR). Penelitian ini menggunakan desain A-B. menurut Juang Sunanto (2005:54), Prosedur desain A-B disusun atas dasar logika baseline. Logika baseline menunjukkan suatu pengulangan pengukuran perilaku pada sekurang-kurangnya dua kondisi yaitu kondisi baseline (A) dan kondisi intervensi (B). Masih menurut Juang Sunanto

(2005:55), “kondisi baseline adalah kondisi dimana pengukuran target behavior dilakukan pada keadaan natural sebelum memberikan intervensi apapun, kondisi eksperimen atau intervensi adalah kondisi dimana suatu intervensi telah diberikan dan target behavior diukur dibawah kondisi tersebut”. Secara umum desain A-B dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3. Desain A-B

Berdasarkan grafik tersebut yang menjadi phase A atau baseline yaitu: kemampuan awal anak Tunagrahita Ringan dalam mengenal warna sebelum diberikan intervensi, sedangkan yang menjadi phase B atau intervensi yaitu: kemampuan anak dalam mengenal warna setelah diberikan perlakuan dengan permainan lego.

HASIL PENELITIAN

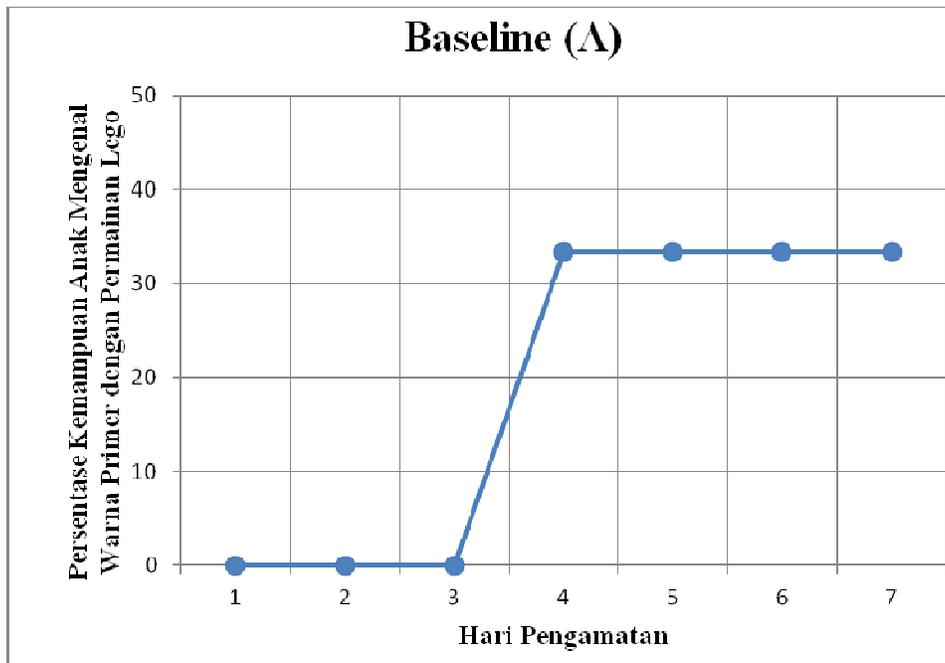
1. Kondisi baseline (A)

Kondisi A merupakan kondisi awal anak sebelum diberi perlakuan, yaitu kemampuan anak dalam mengenal warna primer. Pengamatan pada kondisi baseline (A) dilakukan sebanyak tujuh kali pengamatan. Dilihat pada tabel dan grafik :

Tabel 5. Kondisi Baseline (A)

Pengamatan Ke	Hari/tanggal	Jumlah Kemampuan Anak Dalam Mengenal Warna
1	Rabu/ 18 Desember 2013	0
2	Kamis/ 19 Desember 2013	0
3	Jumat / 20 Desember 2013	0
4	Sabtu/ 21 Desember 2013	33,3
5	Senin/ 23 Desember 2013	33,3

6	Kamis/ 2 Januari 2014	33,3
7	Jumat/ 3 Januari 2014	33,3



Grafik 1. Panjang Kondisi *Baseline* (A) Kemampuan Mengenal Warna Primer dengan Permainan Lego

Adapun data yang diperoleh pada kondisi A ini dapat digambarkan sebagai berikut :

- a. Hari pertama, tanggal 18 Desember 2013, diperoleh hasil pengamatan kemampuan mengenal warna primer dengan permainan lego, anak belum bisa dalam menyebutkan warna, menunjukkan warna dan mencocokkan warna dengan hasilnya 0%.
- b. Hari kedua, tanggal 19 Desember 2013, diperoleh hasil pengamatan anak kemampuan mengenal warna primer dengan permainan lego, anak belum bisa dalam menyebutkan warna, menunjukkan warna dan mencocokkan warna dengan hasilnya 0%.
- c. Hari ketiga, tanggal 20 Desember 2013, diperoleh hasil pengamatan kemampuan mengenal warna primer dengan permainan lego, anak belum bisa

dalam menyebutkan warna, menunjukkan warna dan mencocokkan warna dengan hasilnya 0%.

- d. Hari keempat, tanggal 21 Desember 2013, diperoleh hasil pengamatan kemampuan mengenal warna primer dengan permainan lego, anak mampu dalam menyebutkan warna, menunjukkan warna dan mencocokkan warna yaitu warna kuning dengan hasilnya 33%.
- e. Hari kelima, tanggal 23 Desember 2013, diperoleh hasil pengamatan kemampuan mengenal warna primer dengan permainan lego, anak mampu dalam menyebutkan warna, menunjukkan warna dan mencocokkan warna yaitu warna kuning dengan hasilnya 33%.
- f. Hari keenam, tanggal 2 Januari 2014, diperoleh hasil pengamatan kemampuan mengenal warna primer dengan permainan lego, anak mampu dalam menyebutkan warna, menunjukkan warna dan mencocokkan warna yaitu warna kuning dengan hasilnya 33%.
- g. Hari ketujuh, tanggal 3 Januari 2014, diperoleh hasil pengamatan kemampuan mengenal warna primer dengan permainan lego, anak mampu dalam menyebutkan warna, menunjukkan warna dan mencocokkan warna yaitu warna kuning dengan hasilnya 33%.

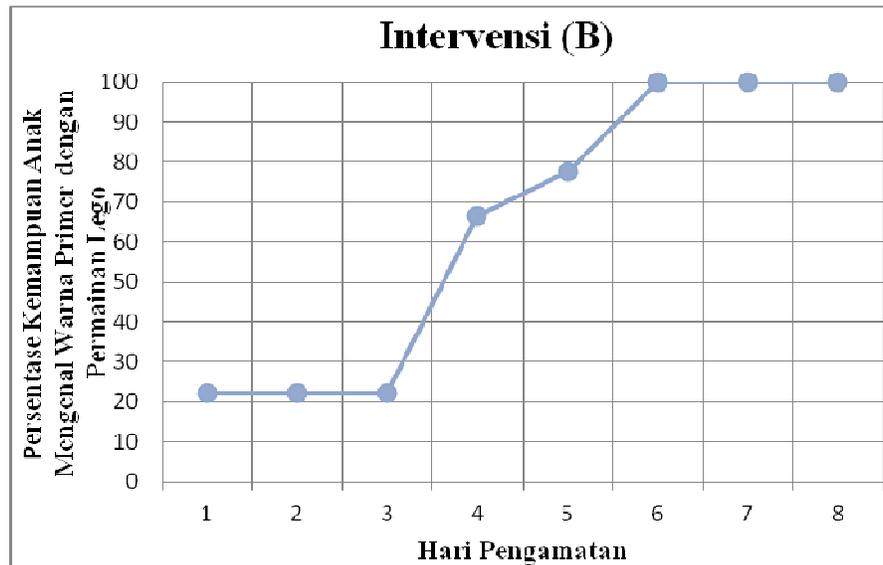
1. Kondisi Intervensi (B)

Kondisi B merupakan kondisi anak setelah diberi perlakuan, yaitu perlakuannya berupa kegiatan menyusun dan merangkai bongkahan plastik berbentuk balok-balok kecil menjadi salah satu bentuk objek misalnya menara. Dilhat dari tabel dan grafik :

Tabel 6. Kondisi Intervensi (B)

Pengamatan	Hari/tanggal	Jumlah Kemampuan Anak Dalam Mengenal Warna
1	Sabtu/ 4 Januari 2014	22,2
2	Senin/ 6 Januari 2014	22,2
3	Selasa/ 7 Januari 2014	22,2
4	Rabu/ 8 Januari 2014	66,6
5	Kamis/ 9 Januari 2014	77,7
6	Jumat/ 10 Januari 2014	100

7	Sabtu/ 11 Januari 2014	100
8	Senin/ 13 Januari 2014	100



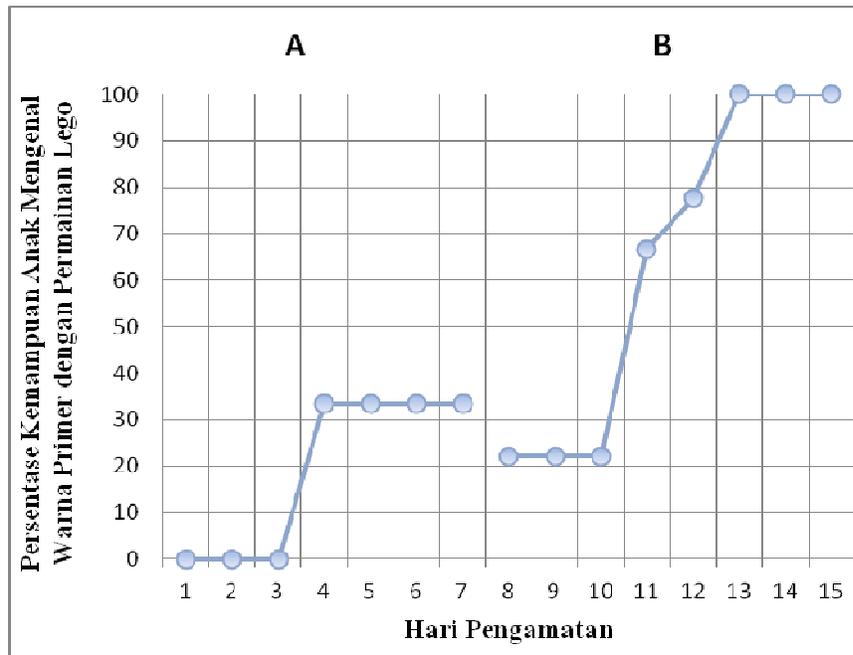
Grafik 2. Panjang Kondisi Intervensi (B) Kemampuan Mengenal Warna Primer dengan Permainan Lego

Pengamatan pada kondisi B tersebut dilakukan sebanyak delapan kali, sehingga diperoleh data sebagai berikut :

- a. Hari kedelapan, tanggal 4 Januari 2014, peneliti memberikan perlakuan kegiatan menyusun dan merangkai bongkahan plastik berbentuk balok-balok kecil menjadi salah satu bentuk objek misalnya menara, diperoleh hasil pengamatan yaitu anak mampu menyebutkan dan menunjukkan warna merah. Hasilnya 22,2%.
- b. Hari kesembilan, tanggal 6 Januari 2014, peneliti memberikan perlakuan kegiatan menyusun dan merangkai bongkahan plastik berbentuk balok-balok kecil menjadi salah satu bentuk objek misalnya menara, diperoleh hasil pengamatan yaitu anak mampu menyebutkan dan menunjukkan warna kuning. Hasilnya 22,2%.
- c. Hari kesepuluh, tanggal 7 Januari 2014, peneliti memberikan perlakuan kegiatan menyusun dan merangkai bongkahan plastik berbentuk balok-balok

- kecil menjadi salah satu bentuk objek misalnya menara, diperoleh hasil pengamatan yaitu anak mampu menyebutkan warna, menunjukkan warna dan mencocokkan warna hijau. Hasilnya 22,2%.
- d. Hari kesebelas, tanggal 8 Januari 2014, peneliti memberikan perlakuan kegiatan meyusun dan merangkai bongkahan plastik berbentuk balok-balok kecil menjadi salah satu bentuk objek misalnya menara, diperoleh hasil pengamatan yaitu anak mampu menyebutkan warna kuning dan hijau, menunjukkan warna kuning dan hijau, mencocokkan warna kuning dengan warna kuning, warna hijau dengan warna hijau. Hasilnya 66,6%.
- e. Hari duabelas, tanggal 9 Januari 2014, peneliti memberikan perlakuan kegiatan meyusun dan merangkai bongkahan plastik berbentuk balok-balok kecil menjadi salah satu bentuk objek misalnya menara, diperoleh hasil pengamatan yaitu anak mampu menyebutkan warna kuning dan hijau, menunjukkan warna kuning dan hijau, dan mencocokkan warna merah dengan warna merah, warna kuning dengan warna kuning, warna hijau dengan warna hijau. Hasilnya 77,7%.
- f. Hari ketigabelas, tanggal 10 Januari 2014, peneliti memberikan perlakuan kegiatan meyusun dan merangkai bongkahan plastik berbentuk balok-balok kecil menjadi salah satu bentuk objek misalnya menara, diperoleh hasil pengamatan yaitu anak mampu menyebutkan warna, menunjukkan warna, mencocokkan warna merah, kuning dan hijau. Hasilnya 100%.
- g. Hari keempatbelas, tanggal 11 Januari 2014, peneliti memberikan perlakuan kegiatan meyusun dan merangkai bongkahan plastik berbentuk balok-balok kecil menjadi salah satu bentuk objek misalnya menara, diperoleh hasil pengamatan yaitu anak mampu menyebutkan warna, menunjukkan warna, mencocokkan warna merah, kuning dan hijau. Hasilnya 100%.
- h. Hari kelimabelas, tanggal 13 Januari 2014, peneliti memberikan perlakuan kegiatan meyusun dan merangkai bongkahan plastik berbentuk balok-balok kecil menjadi salah satu bentuk objek misalnya menara, diperoleh hasil pengamatan yaitu anak mampu menyebutkan warna, menunjukkan warna, mencocokkan warna merah, kuning dan hijau. Hasilnya 100%.

Untuk perbandingan hasil data Baseline (A), Intervensi (B), pelaksanaan intervensi selama delapan hari. Dapat digambarkan pada grafik berikut:



Grafik 3. Panjang Kondisi *Baseline* (A) dan *Intervensi* (B) Kemampuan Mengenal Warna Primer dengan Permainan Lego

A. Analisis Data

1. Analisis Dalam Kondisi

a. Menentukan Panjang Kondisi

Panjang kondisi yaitu lamanya *baseline* atau *intervensi* yang dilakukan pada masing-masing kondisi. Pada kondisi *baseline* (A) peneliti laksanakan selama tujuh hari. Sedangkan pada kondisi *intervensi* (B) peneliti melaksanakan perlakuan selama delapan kali, dengan kata lain panjang kondisi merupakan banyaknya titik data dari masing-masing kondisi. Sehingga diperoleh panjang kondisi A yaitu tujuh, dan panjang kondisi B yaitu delapan. Gambaran data panjang kondisi yang berkaitan dengan meningkatkan kemampuan mengenal warna primer dengan permainan lego bagi anak tunagrahita ringan sebanyak tiga warna yaitu warna merah, warna kuning, warna hijau melalui kegiatan menyusun dan merangkai bongkahan plastik berbentuk balok-balok kecil menjadi salah satu bentuk objek misalnya menara dapat dilihat dalam tabel :

Tabel 5. Panjang Kondisi *Baseline* dan *intervensi*

Kondisi	A	B
Panjang Kondisi	7	8

Berdasarkan Tabel di atas, banyak titik data pada kondisi A yakni tujuh, berarti bahwa panjangnya waktu pengamatan yang dilaksanakan selama tujuh kali pertemuan. Pada kondisi B banyak titik datanya delapan dan berarti bahwa panjang kondisi pada pelaksanaan intervensi selama delapan hari. Berdasarkan pada pengamatan hari pertama sampai hari ketiga anak belum mampu dalam mengenal warna primer dengan permainan lego dan pengamatan pada hari keempat sampai hari ketujuh anak mampu mengenal warna primer sebanyak satu warna, sehingga peneliti menghentikan pengamatan karena datanya stabil. Dan pada data yang diperoleh pada hari ketigabelas sampai kelimabelas, peneliti menghentikan perlakuan atau intervensi terhadap anak karena data tersebut telah menunjukkan hasil yang stabil, yang mana kemampuan mengenal warna primer dengan permainan lego bagi anak tunagrahita ringan sebanyak tiga warna yaitu warna primer, merah, kuning, dan hijau melalui kegiatan meyusun dan merangkai bongkahan plastik berbentuk balok-balok kecil menjadi salah satu bentuk objek misalnya menara menunjukkan peningkatan.

2. Analisis Antar Kondisi

a. Menentukan Perubahan Kecenderungan Arah

Menentukan perubahan kecenderungan dengan mengambil data pada analisis dalam kondisi, dapat dilihat pada tabel perubahan kecenderungan arah yang berkaitan dengan meningkatkan kemampuan mengenal warna primer dengan permainan lego pada anak tunagrahita ringan melalui kegiatan meyusun dan merangkai bongkahan plastik berbentuk balok-balok kecil menjadi salah satu bentuk objek misalnya menara

Tabel 19. Rangkuman Hasil Analisis Antar Kondisi

Kondisi	B1 / A1
1. Jumlah variabel yang diubah	1
2. Perubahan kecenderungan arah	
3. Menentukan perubahan kecenderungan stabilitas	Variabel ke Variabel
4. Menentukan level perubahan	(100-22,2) 77,8
5. Menentukan overlap data	12,5%

KESIMPULAN DAN SARAN

Ditafsirkan bahwa setelah anak diberi perlakuan melalui kegiatan menyusun dan merangkai bongkahan plastik berbentuk balok-balok kecil menjadi salah satu bentuk objek misalnya menara. Berdasarkan hal tersebut dapat dinyatakan bahwa melalui kegiatan menyusun dan merangkai bongkahan plastik berbentuk balok-balok kecil menjadi salah satu bentuk objek misalnya menara kemampuan mengenal warna primer dengan permainan lego bagi anak tunagrahita ringan dapat meningkat secara berulang-ulang di kelas II C SLB Negeri Kota Pariaman.

Untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna primer pada permainan lego melalui kegiatan menyusun dan merangkai bongkahan plastik berbentuk balok-balok kecil menjadi salah satu bentuk objek misalnya menara yang diberikan oleh peneliti pada baseline A, pada kondisi B (intervensi) yang mana anak diajarkan menyusun dan merangkai bongkahan plastik berbentuk balok-balok kecil menjadi salah satu bentuk objek misalnya menara tadi.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan kemampuan mengenal warna primer dengan permainan lego bagi anak tunagrahita ringan X di kelas II C setelah diberi perlakuan melalui kegiatan menyusun dan merangkai bongkahan plastik berbentuk balok-balok kecil menjadi salah satu bentuk objek misalnya menara. Berdasarkan hal tersebut dapat dinyatakan bahwa melalui kegiatan menyusun dan merangkai bongkahan plastik berbentuk balok-balok kecil menjadi salah satu bentuk objek misalnya menara kemampuan mengenal warna primer dengan permainan lego

bagi anak tunagrahita ringan dapat meningkat secara berulang-ulang di kelas II C SLB Negeri Kota Pariaman.

Peneliti memberikan masukan sebagai berikut :

1. Bagi guru, peneliti menyarankan agar lebih mengoptimalkan dalam pengenalan warna primer dengan permainan lego.
2. Bagi peneliti sendiri, peneliti menyarankan agar dapat menggunakan permainan lego ini dengan baik dalam upaya mengenalkan konsep warna primer pada anak lainnya.
3. Dalam pembelajaran sebaiknya guru dan orang tua haruslah memperhatikan kemampuan anak dalam mengenal warna.
4. Dalam memberikan latihan pada anak, guru hendaklah memberikan penguatan dan motivasi agar anak mau untuk melakukan kegiatan berikutnya.

DAFTAR RUJUKAN

Juang Sunanto.(2005). *Pengantar Penelitian Dengan Subjek Tunggal*.

Bahari, Hamid. (2011). *Seabrek Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kanan Anak*.

Yogyakarta : FlashBooks.

Hans Daeng dan Kimpraswil. *Pengertian Permainan*.

http://repository.Upi/operator/upioud/s/ikor_7799.chapter.pdf

Di download tanggal 8 Oktober 2013 jam 10.00 WIB

Muliawan, Jasa Ungguh. (2009). *Tips Jitu Memilih Mainan Positif dan Kreatif Untuk Anak Anda*. Yogyakarta : DIVA Press.

Melati, Risang. (2012). *Kiat Sukses Menjadi Guru Paud yang Disukai Anak-anak*. Yogyakarta : Araska.