

EFEKTIFITAS PERMAINAN TWISTER DALAM MENGENALKAN WARNA PRIMER PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN KELAS DII/C DI SLB KASIH UMMI PADANG

Oleh:

Silvia¹, Zulmiyetri², Kasiyati³

Abstrak: The background of this study was mild mental retardation in a child class DII / C are not familiar with the primary colors. To improve the recognition of primary colors used mild mental retardation in children twister game. Based on the above problems, this study aims to prove whether the twister game can improve recognition of primary colors mild mental retardation in children in the class DII / C in SLB Kasih Ummi Padang. This type of research is that researchers use in the form of single-subject experimental research (SSR) with ABA design. Assessment in the study was measured by percentage. The results showed, mild mental retardation in a child's ability to know the basic color increases.

Kata kunci: Permainan *Twister*, Mengenalkan Warna Primer, Tunagrahita ringan

A. Pendahuluan

Warna merupakan suatu hal yang ada selalu dalam kehidupan manusia. Anak kecil bahkan bayi sekalipun selain tertarik oleh gerak ia akan tertarik oleh warna yang menyolok. Pada dasarnya penanaman konsep warna ini tidak mudah dilakukan pada anak-anak. Selain itu setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda antara anak yang satu dengan yang lainnya. Ada anak yang dengan mudah bisa mengenal warna dan ada juga yang belum bisa mengenal warna. Bagi anak yang belum mengenal warna maka perlu dicarikan solusi yang tepat untuk membantunya dalam mengenal warna. Kegiatan permainan merupakan suatu hal yang tepat dilakukan untuk belajar memahami konsep serta melatih anak untuk memecahkan masalah.

Permainan ini merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan spontan sehingga hal ini memberikan rasa aman secara psikologis pada anak. Begitu pula

dalam suasana bermain aktif, dimana anak memperoleh kesempatan yang luas untuk melakukan eksplorasi.

Permainan yang demikian berkaitan erat dengan upaya pengembangan kreativitas anak. Jika kreativitas dapat membuat permainan menjadi menyenangkan, mereka akan merasa bahagia dan puas. Permainan ini tidak hanya untuk anak-anak normal saja tapi juga untuk anak berkebutuhan khusus seperti untuk anak berkesulitan belajar, anak dengan gangguan emosi dan perilaku, anak lambat belajar dan anak gangguan intelektual. Anak tunagrahita ringan merupakan salah satu anak berkebutuhan khusus yang termasuk ke dalamnya.

Menurut Somantri (1996: 83) menyatakan: tunagrahita adalah istilah yang digunakan untuk menyebut anak yang mempunyai intelektual di bawah rata-rata berkisar 50-70, dengan kekurangan dalam perilaku adaptif yang tampak pada masa perkembangan dan tidak mungkin ia dapat pendidikan bersama di sekolah umum.

Berdasarkan hasil pengamatan mengenai warna yaitu warna (merah, kuning, biru, hijau, hitam dan putih) yang peneliti lakukan di kelas DII/C SLB Kasih Ummi Padang yang terdiri dari tiga orang anak. Pengamatan yang dilakukan pada anak A diperoleh hasil bahwa anak dapat menyebutkan, menunjukkan dan mengelompokkan warna-warna di atas dengan baik. Pada anak C diperoleh hasil bahwa anak bisa menyebutkan, menunjukkan dan mengelompokkan warna-warna di atas walaupun kadang-kadang melakukan kesalahan dalam menjawab tapi setelah diulang kembali anak bisa menjawab dengan benar. Sedangkan untuk pengamatan pada anak X, diperoleh hasil bahwa anak belum bisa menyebutkan, menunjukkan, dan mengelompokkan warna-warna di atas kecuali warna hitam dan warna putih. Untuk itulah maka peneliti tertarik untuk meneliti anak X yang belum bisa mengenal warna primer.

Permasalahan yang dialami anak adalah anak tidak mengenal warna yang ada di sekitar, misalnya peneliti bertanya, ini warna apa? (sambil menunjuk seragam yang sedang dipakainya), Anak menjawab, "warna hijau". Selain itu ketika peneliti menanyakan kepada anak apa warna dinding sekolah anak menjawab warna merah,

sedangkan warna dinding sekolah berwarna hijau. Ketika diberikan warna biru anak menjawab warna merah dan terkadang anak menjawab warna hijau

Upaya yang dapat dilakukan untuk membantu anak tunagrahita ringan dalam masalah pengenalan konsep warna adalah melalui permainan, Mengingat permainan merupakan kegiatan yang sangat disenangi oleh anak-anak. Maka peneliti memberikan suatu permainan yang cocok untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal warna, salah satunya adalah melalui permainan twister.

Permainan twister adalah suatu permainan yang menggunakan sebuah alas/karpet yang cukup lebar yang direntangkan di atas lantai dan memiliki sejumlah lingkaran berwarna. Warnanya terdiri atas warna merah, kuning, hijau, dan biru. Tiap lingkaran dengan warna yang sama disusun pada baris yang sama selain itu juga membutuhkan sebuah papan pemutar untuk memberikan perintah kepada anak warna apa yang akan dicarinya.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti bermaksud untuk membuktikan apakah “ Efektif permainan twister dalam mengenalkan warna primer pada anak tunagrahita ringan kelas DII/C di SLB Kasih Ummi Padang”.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk membuktikan apakah permainan twister dapat meningkatkan kemampuan mengenalkan warna primer pada anak tunagrahita ringan kelas DII/C di SLB Kasih Ummi Padang.

B. Metodologi Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen dalam bentuk *Single Subject Research* (SSR). Penelitian eksperimen merupakan suatu kegiatan percobaan yang dilakukan untuk melihat ada tidaknya pengaruh intervensi/perlakuan terhadap perubahan perilaku sasaran (*target behavior*).

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek adalah siswa *tunagrahita ringan* kelas DII/C yang berjumlah satu orang, di SLB Kasih Ummi Padang, jenis kelamin laki-laki.

Pencatatan data dilakukan peneliti dengan menggunakan instrument tes permainan twister dalam mengenalkan warna primer, pencatatan yang dipilih adalah pencatatan kejadian yaitu dalam bentuk persentase. Pencatatan dilakukan terhadap kemampuan mengenalkan warna primer dengan tepat. Setiap warna yang ditunjuk

benar oleh siswa langsung diceklis peneliti di format pengumpulan data. Alat pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan format pengumpulan data pada kondisi *Baseline I – Intervensi dan Baseline II*.

a. Analisis data dalam kondisi

Analisis yang dimaksud dalam penelitian ini adalah data grafik masing-masing kondisi dengan langkah-langkah:

1. Menentukan panjang kondisi
2. Menentukan kecenderungan arah
3. Tingkat stabilitas
4. Tingkat Perubahan
5. Menentukan kecenderungan jarak data
6. Rentang

b. Analisis antar kondisi

Menurut Juang Sunanto (2006:72) Menyebutkan ada beberapa hal komponen dalam analisis antar kondisi;.

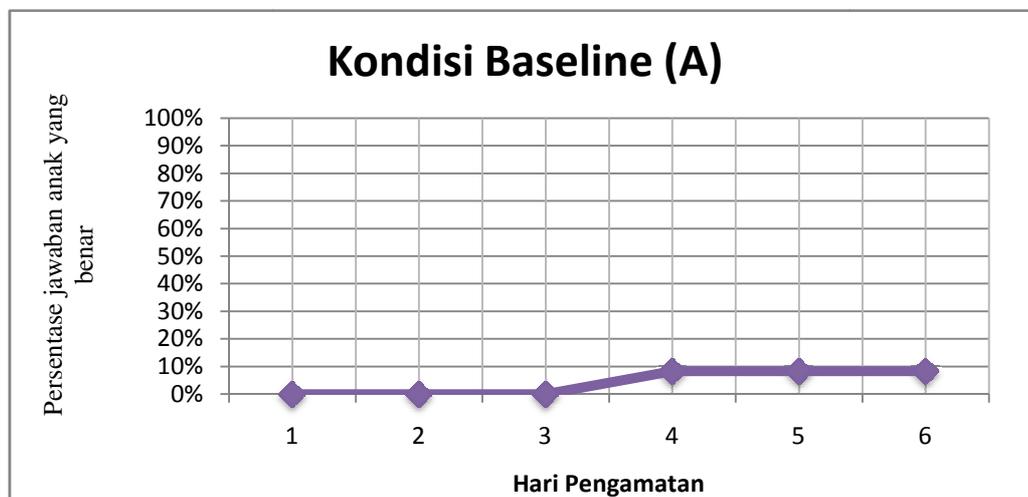
Adapun komponen dalam analisis dalam analisis antar kondisi adalah:

1. Menentukan jumlah variabel yang berubah
2. Menentukan perubahan kecenderungan arah
3. Menentukan perubahan kecenderungan stabilitas
4. Menentukan level perubahan
5. Menentukan data tumpang tindih pada baseline dan intervensi.

C. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data

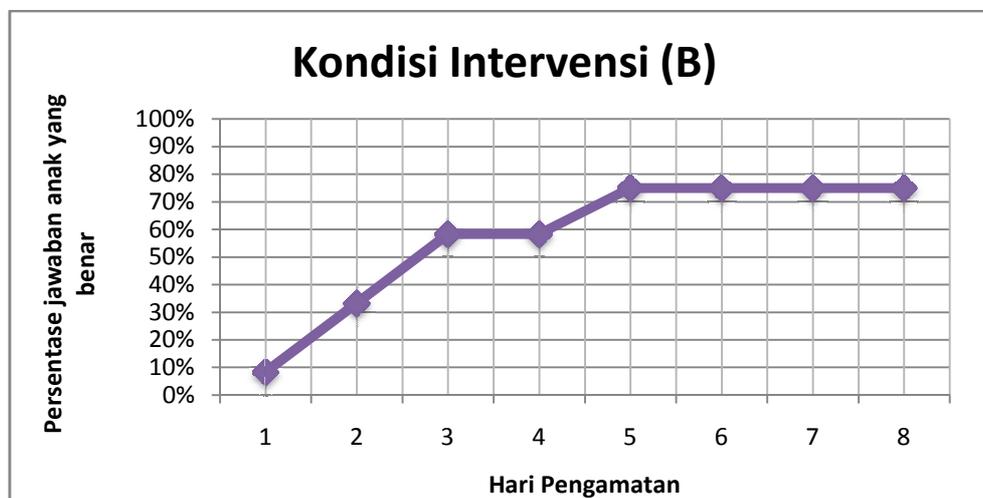
a. Kondisi *Baseline*



Grafik 4.1 Panjang Kondisi Baseline (A)

Kemampuan Awal Siswa dalam Mengenal Warna Primer

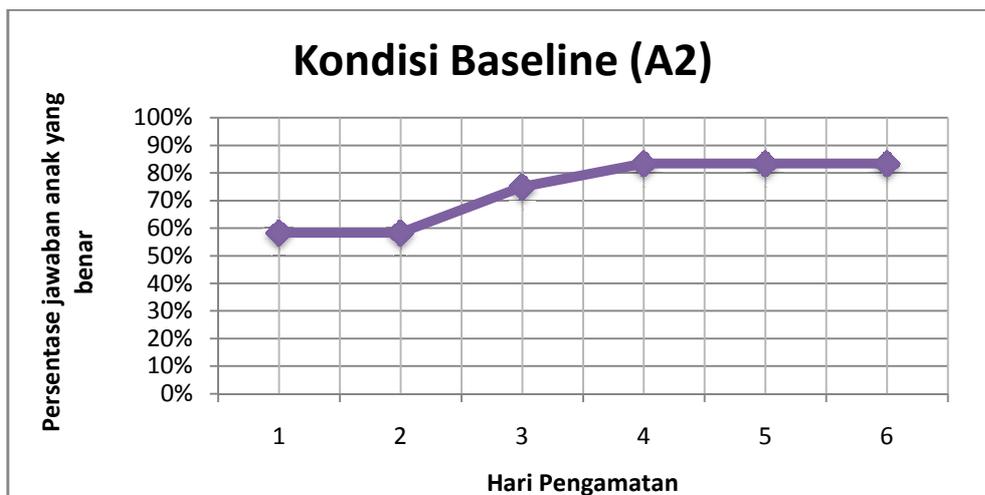
b. Kondisi *Intervensi*



Grafik 4.2 Panjang Kondisi Intervensi (B)

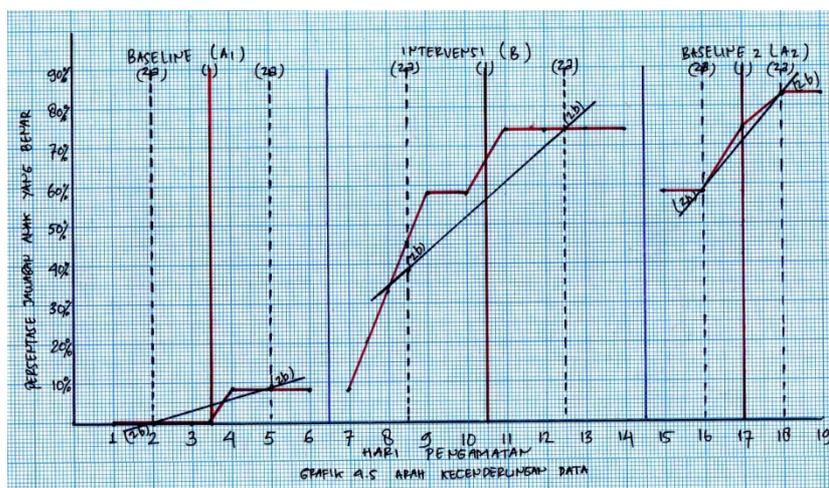
Kemampuan Anak dalam Mengenal Warna Primer

c. Kondisi Baseline (A2)

Grafik 4.3 Panjang Kondisi Baseline (A₂)

Kemampuan Anak dalam Mengenal Warna Primer

d. Menentukan Stabilitas Kecenderungan

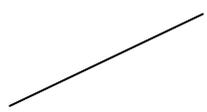


Dari grafik 3 diatas terlihat estimasi kecenderungan arah kemampuan mengenalkan warna primer pada kondisi A meningkat (+) terlihat dari grafik bahwa kemampuan anak masih rendah dan pada kondisi B estimasi kecenderungan arahnya meningkat (+) kemampuan mengenal warna primer pada anak secara mandiri terus naik dan meningkat. Pada kondisi baseline (A2) mengalami penurunan sebentar dan kemudian meningkat

2. Analisis Data

a. Analisis Dalam Kondisi

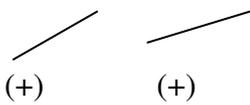
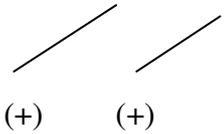
Tabel 1 Rangkuman Hasil Analisis Dalam Kondisi Kemampuan Anak Dalam Mengenal Warna Primer

Kondisi	A ₁	B	A ₂
Panjang kondisi	6	8	5
Estimasi kecendrungan arah	 (+)	 (+)	 (+)
Kecendrungan stabilitas	Tidak stabil	Tidak Stabil	Tidak stabil
Jejak data	 (+)	 (+)	 (+)
Level stabilitas dan rentang	0 - 8,33 (Tidak Stabil)	8,33 – 74,98 (Tidak Stabil)	58,31 – 83, 32 (Tidak Stabil)
Level perubahan	$8,33 - 0 = 8,33\%$ (+)	$74,98 - 8,33 = 66,65\%$ (+)	$83,32 - 58,31 = 25,01\%$ (+)

b. Analisis Antar Kondisi

Tabel 2. Rangkuman Hasil Analisis Antar Kondisi Kemampuan Anak Dalam Mengenal Warna Primer

Kondisi	B (A ₁)	(A ₂) B
---------	---------------------	---------------------

Jumlah variabel yang berubah	1	1
Perubahan kecendrungan arah dan efeknya		
Perubahan kecendrungan stabilitas	Variabel ke variabel	Variabel ke Tidak Stabil
Leve perubahan	$74,98\% - 0\% = 74,98\%$	$83,32 - 74,98\% = 8,34\%$
Persentase overlape	0%	0%

Sesuai dengan hasil data yang diperoleh, dapat diambil kesimpulan bahwa *permainan twister* efektif dalam mengenal warna primer pada anak tunagrahita ringan.

3. Pembuktian Hipotesis

Berdasarkan analisis data yang telah dirangkum dalam tabel dan grafik di atas maka dapat dinyatakan bahwa permainan *twister* efektif digunakan dalam mengenalkan warna primer pada anak tunagrahita ringan di kelas DII/C di SLB Kasih Ummi Padang.

Dari hasil analisis di atas dapat dimaknai bahwa jumlah variabel yang berubah sebanyak 1 variabel, perubahan dalam kecenderungan dan efeknya dari kondisi baseline (A_1) mengalami sedikit peningkatan, namun pada kondisi intervensi (B) jauh mengalami peningkatan dari pada kondisi baseline, dan pada kondisi baseline (A_2) mengalami peningkatan yang signifikan.

D. Pembahasan

Warna merupakan suatu hal yang ada selalu dalam kehidupan manusia. Pada dasarnya penanaman konsep warna ini tidak mudah dilakukan pada anak-anak. Selain itu setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda antara anak yang satu dengan yang lainnya. Ada anak yang dengan mudah bisa mengenal warna dan ada juga yang belum bisa mengenal warna. Bagi anak yang belum mengenal warna maka perlu dicarikan strategi khusus untuk mengenal warna. Salah satu strategi yang dapat digunakan untuk anak dalam mengenal warna adalah melalui sebuah permainan.

Berdasarkan analisis data penelitian, terbukti bahwa permainan twister efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna bagi anak tunagrahita ringan. Hal ini terbukti dari hasil grafik data yaitu kecenderungan kondisi baseline (A_1) persentase kemampuan anak dalam mengenal warna primer masih rendah 0% - 8,33%. Sedangkan pada kondisi intervensi (B) kemampuan mengenal warna primer anak meningkat dibandingkan dengan kondisi baseline, pada kondisi baseline (A_2) kemampuan anak mengenal warna primer jauh lebih meningkat. Hal ini terbukti bahwa anak mampu meningkatkan kemampuan mengenal warna primer dengan baik dan benar dengan menggunakan permainan twister.

Permainan merupakan salah satu cara untuk merangsang anak dalam belajar mengenal warna primer. Menurut *Carner* (2006: 223) permainan twister adalah sebuah permainan yang mengandalkan skill keluwesan tubuh. Permainan ini menggunakan sebuah alas / karpet yang direntangkan di atas lantai dan memiliki sejumlah lingkaran warna serta menggunakan *spiner* atau alat pemutar. Permainan ini dilakukan dengan cara meletakkan tangan dan kaki pada lingkaran-lingkaran warna. Peletakan tangan dan kaki pada lingkaran warna ini menurut posisi yang ditunjukkan oleh papan pemutar.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kondisi baseline (A_1) kemampuan anak dalam mengenal warna primer masih rendah yaitu hanya mampu menyebutkan warna merah saja. Hal ini dapat dilihat dari enam kali pengamatan, yaitu pada hari pertama sampai ketiga anak memperoleh skor 0%. Hal ini berarti anak tidak mampu untuk mengenal warna primer. Sedangkan pada hari keempat

sampai keenam anak baru dapat memperoleh skor 8,33% yang mana anak hanya mampu menyebutkan warna merah saja. Berarti kemampuan anak pada kondisi baseline (A_1) masih rendah.

Pada kondisi intervensi (B) panjang kondisi adalah delapan kali pengamatan, estimasi kecenderungan arah pada kondisi intervensi terlihat pengenalan warna primer anak mengalami kenaikan yang cenderung meningkat, persentase stabilitas setelah diberikan intervensi tidak stabil, pada kondisi intervensi rentangnya $74,98\% - 8,33\% = 66,65\%$ artinya menunjukkan kearah positif bahwa persentase kemampuan mengenal warna yang didapat selama kondisi intervensi jauh meningkat dibandingkan dengan kondisi baseline.

Pada kondisi baseline (A_2) panjang kondisi lima kali pertemuan, pada pengamatan pertama dan kedua pada kondisi baseline (A_2) kemampuan anak mengenal warna primer mencapai 58,31%. Sedangkan pada pengamatan ke empat dan kelima pada kondisi baseline (A_2) kemampuan anak meningkat mencapai 83,32%. Maka terbukti bahwa permainan *twister* efektif dalam mengenalkan warna primer pada anak tunagrahita ringan, dengan demikian hipotesis diterima. Artinya permainan *twister* efektif dalam mengenalkan warna primer pada anak tunagrahita ringan di SLB Kasih Umami Padang.

E. Kesimpulan

Berdasarkan pada Bab IV dapat diambil kesimpulan bahwa permainan *twister* efektif digunakan untuk mengenalkan warna primer pada anak tunagrahita ringan di SLB Kasih Umami Padang. Hal ini terbukti melalui analisis grafik dan perhitungan yang cermat terhadap data yang diperoleh di lapangan. Melalui grafik dapat kita lihat peningkatan kemampuan anak dalam mengenal warna primer.

Permainan *twister* merupakan salah satu permainan yang digunakan untuk mengenalkan warna primer pada anak tunagrahita ringan. Karena permainan merupakan sebuah aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan oleh anak sehingga anak dapat termotivasi untuk belajar mengenal warna primer (merah, kuning dan biru) dan anak bisa mengenal warna primer dengan baik.

Pengamatan yang dilakukan pada kondisi baseline (A_1) sebanyak enam kali pengamatan dan kemampuan anak mengenal warna primer dengan benar cenderung mengalami sedikit peningkatan. Sedangkan pada kondisi intervensi sebanyak delapan kali pengamatan, peneliti memberikan permainan *twister*. Permainan ini mencari warna yang sesuai dengan papan pemutar yang ada pada lingkaran warna pada kerpet. Setelah diberikan intervensi, kemampuan mengenal anak semakin meningkat dari kondisi baseline.

Setelah itu peneliti menghentikan intervensi, pada kondisi baseline (A_2) dilakukan sebanyak lima kali pengamatan dan anak mampu mengenal warna primer dengan baik. Keadaan ini semakin menunjukkan hasil yang sangat baik dari pengamatan sebelumnya. Dari analisis tersebut dapat digambarkan bahwa permainan *twister* efektif dalam mengenalkan warna primer pada anak tunagrahita ringan di SLB Kasih Ummi Padang.

Setelah itu peneliti menghentikan intervensi, pada kondisi baseline (A_2) dilakukan sebanyak lima kali pengamatan dan anak mampu mengenal warna primer dengan baik. Keadaan ini semakin menunjukkan hasil yang sangat baik dari pengamatan sebelumnya. Dari analisis tersebut dapat digambarkan bahwa permainan *twister* efektif dalam mengenalkan warna primer pada anak tunagrahita ringan di SLB Kasih Ummi Padang.

F. SARAN

Sehubungan dengan hasil penelitian ini, maka peneliti member saran sebagai berikut: 1) Untuk mengenalkan warna primer pada anak tunagrahita ringan disarankan menggunakan permainan *twister* yang sesuai dengan kemampuan anak. Permainan *twister* ini membantu anak dalam mengenal warna primer pada anak tunagrahita ringan. 2) Guru dalam pembelajaran dalam mengenalkan warna primer pada anak disarankan menggunakan permainan *twister*, karena melalui permainan *twister* dapat memotivasi anak dalam mengenal warna primer. 3) Untuk peneliti

selanjutnya bisa membantu meningkatkan kemampuan pengenalan warna primer anak tunagrahita ringan dalam bentuk dan cara lainnya

G. DAFTAR RUJUKAN

Somantri, Sutjihati. 2006. *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: Refika Aditama

Sunanto, Juang. 2005. *Pengantar penelitian dengan Subject Tunggal*. Universitas Of Tsukuba Jepang.

Carner, Kathy dan Mauren Murphy. 2006. *Brain Power: Aktivitas pintar untuk Prasekolah*. Jakarta: Erlangga