

EFEKTIFITAS MEDIA REALIA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MENGENAL WARNA BAGI ANAK TUNAGRAHITA SEDANG

(Single Subject Research di Kelas DII/C SLB C Payakumbuh)

Oleh:
Fela Ismiyanti

Abstract: *This research is motivated by being retarded children who are not familiar with color. This study aims to improve understanding about colors red, yellow and blue with the right and see if the media realia can be applied to increase understanding about colors. This research uses experimental research in the form of Single Subject Research (SSR) with ABA design. Subjects were retarded children were X-class DII / C. Target behavior in this study is the ability of the child to know the color of the states, shows and, classifying colors, assessment is provided in the form of a percentage (%). This research was first seen on the baseline condition (A1) the child's ability to recognize colors beginning. After that proceed in the intervention condition further condition to be treated. And further on the baseline condition (A2) that the child's condition after being given treatment without the use of realia media. The data obtained were processed with graphs. So that the results of this research can be clearly defined. Having analyzed the data obtained the following results at baseline phase (A1) that the child is not able to recognize the colors red, blue and yellow. In the intervention phase that is doing the learning using realia media with a nine-day observation that children can recognize red and blue and yellow color grouping (a value of 77%). And the baseline phase (A2) for five days observation that children are able to recognize the colors red and blue and yellow color grouping (a value of 77%) by not using realia media. It means that learning to use realia media effectively applied to improve understanding about colors for children with intellectual challenges are. Researchers suggest to teachers and researchers in order to provide further learning using realia media to recognize colors in further learning.*

Kata-kata kunci: media realia; warna; anak tunagrahita sedang.

A. PENDAHULUAN

Anak tunagrahita mengalami hambatan dalam bidang akademik baik membaca, menulis dan berhitung. Anak tunagrahita diarahkan kepada bidang keterampilan, menolong diri sendiri seperti mandi, berpakaian, makan, minum, mengerjakan pekerjaan rumah tangga sederhana seperti menyapu, membersihkan perabot rumah tangga dan sebagainya. Untuk dapat membedakan jenis-jenis dan warna pakaian, maka anak tunagrahita terlebih dahulu harus mengenal berbagai jenis warna dalam kehidupan sehari-hari.

Warna sangat berperan dalam segala aspek kehidupan manusia, hal ini dapat dilihat dari berbagai benda atau peralatan yang digunakan oleh manusia dalam keseharian menggunakan warna. Benda yang berwarna merah sebenarnya karena ia memantulkan warna merah yang ditangkap oleh mata melalui retina menembus kesadaran kita. Demikian pula terdapat benda yang berwarna kuning, hijau, biru dan sebagainya. Sehingga dapat dimengerti bahwa warna merupakan kesan yang ditimbulkan cahaya pada mata. Kemampuan mengenal warna merupakan kemampuan awal untuk melatih visual anak, semua anak harus mempunyai kemampuan dalam mengenal warna. Untuk itu anak tunagrahita juga harus mengenal berbagai macam-macam warna agar dapat membedakan berbagai macam warna benda. Sebagaimana terdapat dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan kelas 1 C₁ SDLB, materi pelajaran keterampilan dan kesenian. Yang standar kompetensinya adalah mengenal unsur-unsur rupa pada bentuk-bentuk alam ke dalam karya seni rupa dua dimensi dan kompetensi dasarnya adalah menyebutkan macam-macam warna.

Berdasarkan studi pendahuluan yang penulis laksanakan di SLB C Payakumbuh. Hasil observasi peneliti, menemukan anak yang sedang belajar ketarampilan dan kesenian. Pada saat itu guru menyuruh anak untuk mewarnai gambar sesuai dengan warnanya. Dengan hasilnya anak tidak mampu untuk mengerjakan tugasnya, karena terlihat saat anak akan mewarnai gambar tersebut anak mewarnai menurut kehendak hatinya, tidak menurut warna yang terdapat pada gambar. Hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru kelas pada bulan Oktober 2013, menurut guru anak belum mampu mengenal macam-macam warna sehingga anak tidak mampu untuk mengerjakan tugasnya.

Dari asesmen tentang warna yang peneliti laksanakan kepada anak, anak belum mampu melaksanakan dengan benar. Dimana anak belum mampu dalam menyebutkan, menunjukkan dan mengelompokkan warna dengan benar. Anak terlihat mengalami kesulitan dalam melaksanakan perintah yang peneliti ajukan. Seperti, ketika anak disuruh untuk menunjukkan warna merah, anak menunjukkan warna biru. Ketika disuruh

menunjukkan warna biru, maka anak menunjukkan warna kuning. Begitulah seterusnya ketika anak disuruh untuk menunjukkan warna biru anak nampak bingung dan langsung menunjukkan warna kuning. Tapi ketika disuruh untuk menunjukkan warna hijau dan putih anak mampu untuk menunjukkan warna hijau dan putih tersebut. Berdasarkan hasil dari asesmen tentang warna tersebut, maka anak hanya mampu untuk menunjukkan warna hijau dan putih, anak tidak mengenal warna merah, biru dan kuning dengan persentase 11%.

Melihat permasalahan yang penulis temukan dilapangan, maka dalam penelitian ini, penulis menerapkan media realia untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal warna. Media realia merupakan benda-benda yang ada dilingkungan sekitar kita yang bisa digunakan untuk sumber pembelajaran. Melalui media realia ini anak memperoleh berbagai kemampuan, seperti kemampuan berkomunikasi, berbahasa dan bersosialisasi serta melalui media realia ini anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan benda-benda yang dekat dengannya sehingga pembelajaran menjadi bermakna. Dalam mengenal warna, setelah diberikan intervensi dengan menggunakan media realia dapat diketahui kemampuan anak dalam menyebutkan, mengelompokkan dan menunjukkan warna, inilah yang menjadi target behavior dalam penelitian ini. Dengan media realia tersebut anak tunagrahita sedang termotivasi untuk belajar secara cepat dan menyenangkan, serta diharapkan anak mampu mengenal warna.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen dalam bentuk *Single Subject Research* (SSR). Bentuk eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Single Subject Research* (SSR). Penelitian menggunakan desain A-B-A, Menurut Sunanto, (2005:59) “desain A-B-A merupakan pengembangan dari desain A-B. Desain A-B-A telah menunjukkan hubungan sebab akibat antara variabel terikat dengan variabel bebas.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan tes. Observasi pada penelitian ini dilakukan saat anak belajar bahasa Indonesia, dan wawancara dilakukan terhadap guru kelas mengenai kemajuan dan hambatan apa saja yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran dan kemajuan yang dialami anak. Sedangkan untuk tes menggunakan tes dalam bentuk perbuatan yaitu menugaskan atau meminta anak menunjukkan warna merah, kuning dan biru. Pada kondisi *baseline* 1 (A1) akan dilihat bagaimana kemampuan awal anak dalam menunjukkan warna merah, kuning dan biru

sebelum diberikan perlakuan. Kondisi B merupakan kondisi *intervensi*, dimana pada kondisi ini akan diberikan perlakuan/*intervensi* melalui media realia. Kemudian kondisi ketiga yakni kondisi *baseline 2* (A₂) setelah *intervensi* tidak lagi diberikan. Kondisi *baseline 2* ini dimaksudkan untuk melihat adanya hubungan fungsional antara variabel bebas dan variabel terikat, apakah *intervensi* yang diberikan memberikan perubahan bagi *target behavior* artinya adanya peningkatan mengenal warna merah, kuning dan biru anak tunagrahita sedang. Alat pencacatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pencatatan kejadian. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik analisis visual grafik (*Visual Analysis of Graphic Data*), yaitu dengan cara memplotkan data-data kedalam grafik, kemudian data tersebut dianalisis berdasarkan komponen-komponen pada setiap kondisi (A₁, B dan A₂), dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Analisis dalam kondisi

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

- a. Menentukan Panjangnya Kondisi
- b. Menentukan Estimasi Kecenderungan Arah
- c. Menentukan Kecenderungan Kestabilan (*Trend Stability*)
- d. Menentukan Jejak Data
- e. Menentukan Level Stabilitas dan Rentang
- f. Menentukan Level Perubahan

2. Analisis antar kondisi

Adapun komponen dalam analisis antar kondisi adalah :

- a. Menentukan banyaknya variabel yang berubah
- b. Menentukan perubahan kecenderungan arah
- c. Menentukan perubahan kecenderungan stabilitas
- d. Menentukan tingkat perubahan
- e. Menentukan *persentase Overlap* data

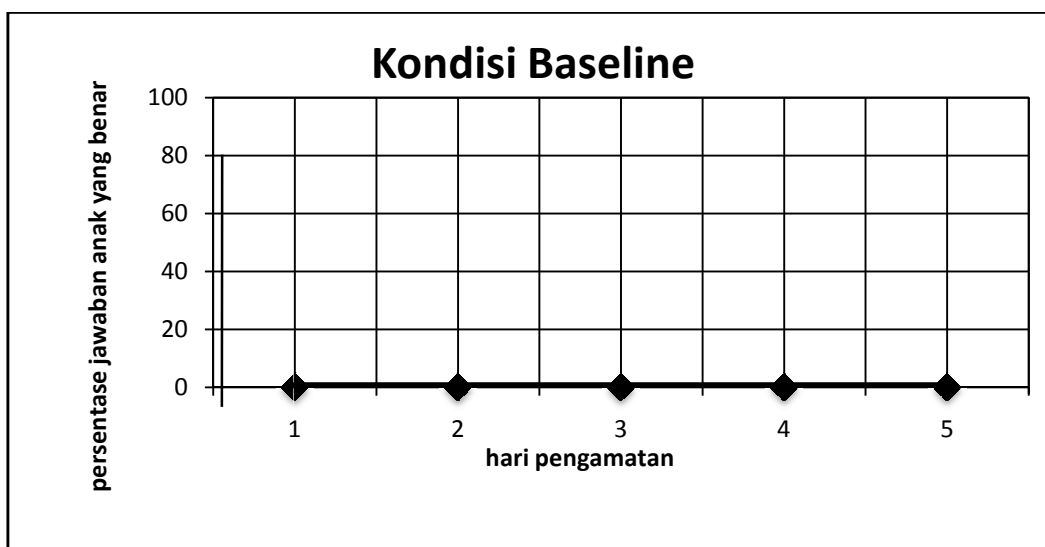
C. HASIL PENELITIAN

1. Deskripsi Data

- a. Kondisi *Baseline*

Tabel 1. Kondisi *Baseline* Kemampuan mengenal warna

Pengamatan ke	Hari /tanggal	Persentase
1	Rabu / 7 Mei 2014	0 %
2	Jumat / 9 Mei 2014	0 %
3	Senin / 12 Mei 2014	0 %
4	Selasa / 13 Mei 2014	0 %
5	Rabu / 14 Mei 2014	0 %

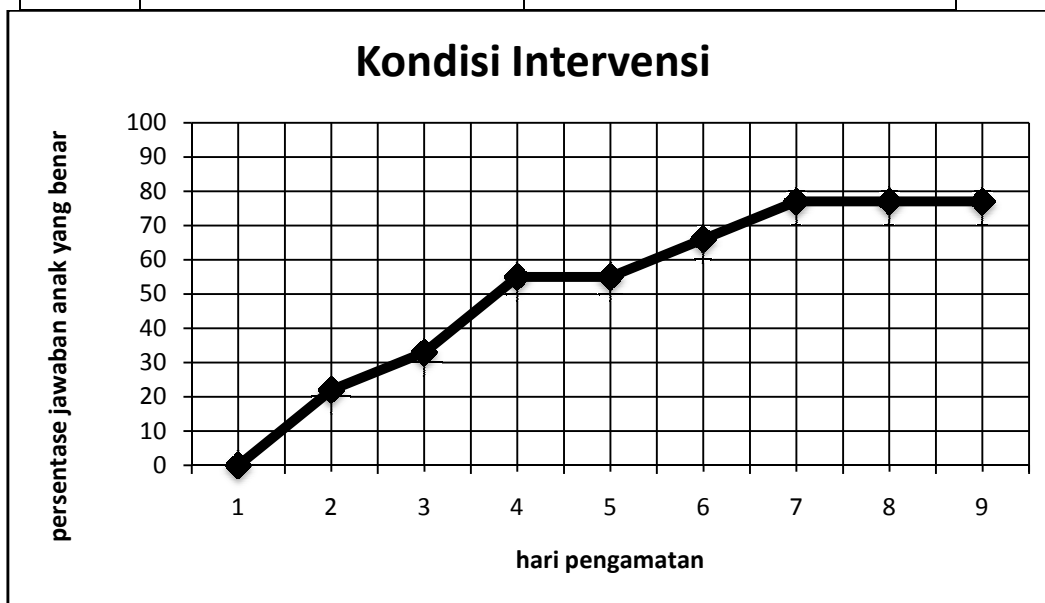
**Grafik 1. Kemampuan anak mengenal warna pada kondisi *baseline***

b. Kondisi Intervensi

Tabel 2. Kondisi *Intervensi* Kemampuan mengenal warna

Tes ke	Hari / Tanggal	Persentase
6	Jumat / 16 Mei 2014	0%
7	Senin / 19 Mei 2014	22%
8	Rabu / 21 Mei 2014	33%
9	Kamis / 22 Mei 2014	55%
10	Sabtu / 24 Mei 2014	55%

11	Senin / 26 Mei 2014	66%
12	Rabu / 28 Mei 2012	77%
13	Jumat / 30 Mei 2012	77%
14	Sabtu / 31 Mei 2012	77%

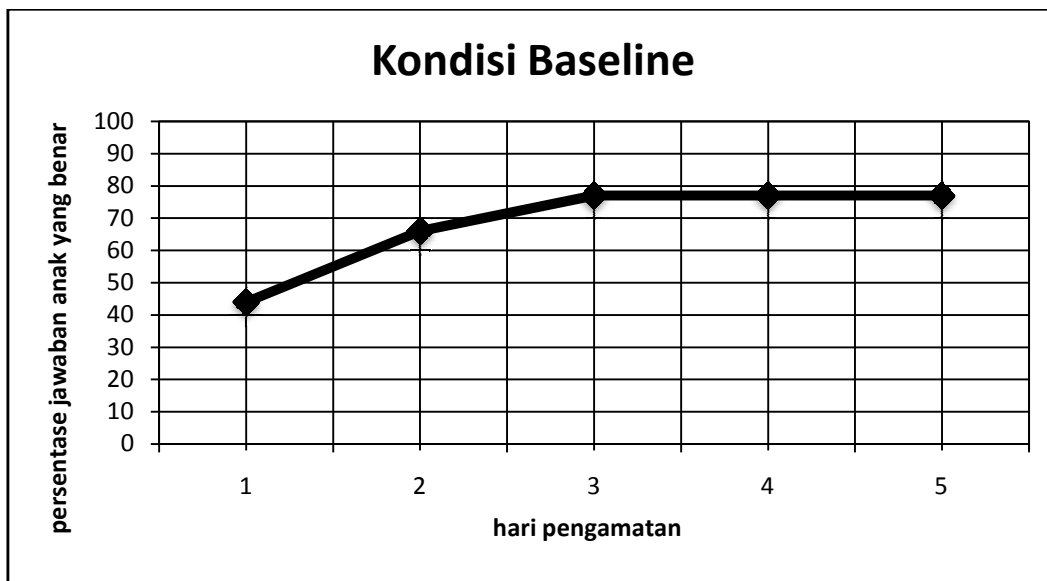


Grafik 2. Kemampuan Mengenal Warna Dalam Kondisi *Intervensi*

c. Kondisi *Baseline* (A2)

Tabel 3 Kondisi *Baseline* (A2) Kemampuan mengenal warna

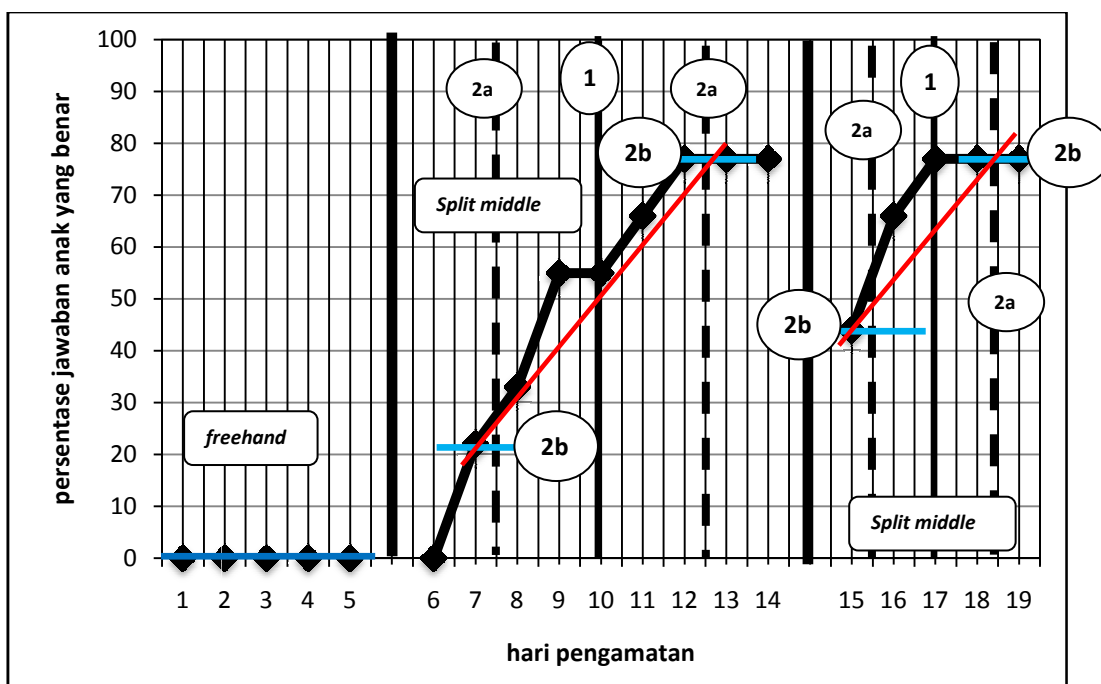
Pengamatan ke	Hari /tanggal	Persentase
1	Senin / 2 Juni 2014	44 %
2	Rabu / 4 Juni 2014	66%
3	Sabtu / 7 Juni 2014	77%
4	Senin / 9 Juni 2014	77%
5	Selasa / 10 Mei 2014	77%



2. Analisis Data

a. Analisis Dalam Kondisi









Grafik 4. Analisis Kemampuan Mengenal Warna



Keterangan:




- : Membagi jumlah titik data menjadi dua bagian yang sama 1
- - - : Dua bagian kiri dan kanan dibagi menjadi dua bagian 2a
- : Absis yaitu garis yang menghubungkan titik temu antara 2a dengan 2b.

Tabel 1. Rangkuman Analisis Dalam Kondisi Kemampuan Mengenal Warna

Kondisi	A ₁	B	A ₂
1. Panjang Kondisi	5	9	5
1. Estimasi Kecenderungan arah	 (=)	 (+)	 (+)
2. Kecenderungan Stabilitas	0% (tidak stabil)	22,22% (tidak stabil)	20% (tidak stabil)
4. Jejak Data	 (=)	  (+) (=)	  (+) (=)
5. Level Stabilitas dan Rentang	Tidak stabil 0%	Tidak stabil 22,22%	Tidak stabil 20%
6. Level Perubahan	0 - 0 = 0 (0)	77 - 22 = 55 (55)	77 - 44 = 33 (33)

b. Analisis Antar Kondisi

Tabel 2. Rangkuman Hasil Analisis Antar Kondisi Kemampuan Mengenal Warna

Kondisi	B:A(2:1)
1. Jumlah variabel yang berubah	1
2. Perubahan kecenderungan arah	  

	(=)	(+)
	Positif	
3. Perubahan kecenderungan stabilitas	Tidak stabil ke tidak stabil	
4. Perubahan Kecenderungan Stabilitas kondisi B dan A ₁	22-0=22	
5. Perubahan Kecenderungan Stabilitas kondisi A ₂ dan B	77-44=33	
6. Persentase <i>overlape</i>		
a. Pada kondisi <i>baseline</i> (A ₁) dengan kondisi intervensi (B)	0%	
b. Pada kondisi kondisi intervensi (B) dengan <i>baseline</i> (A ₂)	0%	

3. Pembuktian Hipotesis

Berdasarkan analisis data tersebut baik dalam kondisi dan antar kondisi yang terdapat duapuluh satu kondisi yang mana lima kondisi *baseline* (A₁), sembilan kondisi *intervensi* (B) dan lima kondisi *baseline* (A₂) setelah perlakuan/*intervensi* tidak lagi diberikan. *Intervensi* diberikan dengan menggunakan media realia, disini peneliti menggunakan media realia kepada anak untuk mengenal warna merah, kuning dan biru. Dimana peneliti meminta anak untuk menyebutkan, menunjukkan dan mengelompokkan warna merah, kuning dan biru. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa media realia dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan anak tunagrahita sedang dalam mengenal warna

D. PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di sekolah subjek yaitu SLB C Payakumbuh, dengan subjek penelitian adalah anak tunagrahita sedang. Kegiatan penelitian dilakukan dalam tiga sesi yaitu sesi *baseline* (A₁), sesi *intervensi* (B) dan *baseline* (A₂). Pada sesi *baseline* (A₁) peneliti melakukannya pada lima kali pengamatan, pada pengamatan satu sampai lima anak tidak mampu menunjukkan, menyebutkan dan mengelompokkan warna merah, kuning dan biru. Dan peneliti menghentikan karena data yang diperoleh sudah stabil, dapat dilihat pada grafik 1 kemampuan mengenal warna dalam kondisu *baseline* (A₁).

Pada sesi *intervensi* (B) penelitian ini dilakukan dalam sembilan kali pengamatan. Pada pengamatan keenam anak belum mampu untuk menunjukkan, menyebutkan dan

mengelompokkan warna merah, kuning dan biru dan pada pengamatan ketujuh anak dapat mengerjakan dengan benar dua buah warna yaitu menunjukkan warna merah dan kuning. Pengamatan kedelapan anak mampu menunjukkan warna merah, biru dan kuning, dan pada pengamatan kesembilan anak dapat menunjukkan merah, kuning dan biru serta menyebutkan merah dan biru. Pengamatan kesepuluh anak dapat menyebutkan dan menunjukkan warna merah serta biru, anak juga mampu mengelompokkan warna merah. Pengamatan kesebelas anak dapat menunjukkan warna merah, kuning dan biru, menyebutkan merah dan biru serta mengelompokkan warna merah. Pengamatan keduabelas anak dapat menunjukkan dan menyebutkan warna merah dan biru, serta mengelompokkan warna merah, biru dan kuning. Pengamatan ketigabelas dan keempatbelas anak mampu menunjukkan warna merah dan biru, menyebutkan warna merah dan biru dan mengelompokkan warna merah, biru dan kuning. Setelah pengamatan keempatbelas peneliti menghentikan penelitian karena data yang peneliti peroleh telah stabil, ini dapat dilihat pada grafik 2 kemampuan mengenal warna dalam kondisi intervensi. Pada kondisi intervensi ini peneliti menggunakan media realia.

Pada sesi baseline (A_2) peneliti melakukan lima kali pengamatan. Pada pengamatan kelimabelas anak mampu menyebutkan warna merah dan mengelompokkan warna merah, kuning dan biru. Pada pengamatan keenambelas anak mampu menunjukkan warna merah dan biru, menyebutkan warna merah dan biru dan mengelompokkan warna merah dan biru. Pada pengamatan ketujuhbelas dan kesembilanbelas anak mampu menunjukkan warna merah dan biru, menyebutkan warna merah dan biru serta mengelompokkan warna merah, kuning dan biru, ini dapat dilihat pada grafik 3. Kegiatan yang dilakukan selama penelitian baik sesi *baseline* (A_1), sesi *intervensi* (B) dan sesi baseline (A_2) dikumpulkan dalam bentuk format yang bertujuan untuk memperjelas dari setiap kegiatan yang dilakukan oleh peneliti selama penelitian.

Anak tunagrahita sedang merupakan salah satu klasifikasi dari anak tunagrahita, dimana anak tunagrahita sedang adalah anak yang masih bisa diberikan latihan-latihan, yaitu mampu diberikan latihan- latihan secara kontiniu yang bersifat fungsional atau bermanfaat dalam kehidupannya. Mereka juga masih dapat bekerja di tempat terlindung menurut American Association of Mental Deficiency (AAMD) dalam Amin (1995:16) mengungkapkan anak tunagrahita sedang adalah mereka yang dapat belajar keterampilan sekolah untuk tujuan fungsional untuk mencapai suatu tingkat tanggung jawab sosial dan

mencapai penyesuaian sebagai pekerja dengan bantuan dan dapat belajar keterampilan dasar akademik (membaca tanda, berhitung sederhana). Karena itulah, untuk belajar keterampilan agar mendapat nilai guna yang bagus anak harus mengenal berbagai jenis warna. Menurut Kamaril (2007:3.9) warna adalah salah satu unsur yang dapat dilihat karena adanya cahaya yang hadir. Kehadiran warna dapat bersifat nyata seperti tembok atau papan yang dicat atau bersifat maya seperti birunya langit atau birunya laut pada saat anda melihat langsung.

Pada *intervensi* meningkatkan pemahaman mengenal warna yang diberikan kepada anak tunagrahita sedang dengan menggunakan media realia. media realia adalah merupakan media yang sederhana yang memanfaatkan benda-benda yang ada lingkungan yang bisa digunakan sebagai sumber belajar. Sebagaimana dijelaskan oleh Nuryani (2002:117) media realia adalah benda-benda yang ada dilingkungan sekitar kita yang digunakan sebagai bahan sumber belajar. Dan media realia ini juga mempunyai kelebihan yaitu Media realia mempunyai kelebihan yaitu sangat bermanfaat terutama bagi siswa yang tidak memiliki pengalaman terhadap benda tertentu. Karena memanfaatkan lingkungan sekitar anak dalam proses belajar membuat anak tunagrahita sedang lebih semangat lagi dalam belajarnya, sehingga anak dapat meningkatkan pemahamannya dalam mengenal warna merah, kuning dan biru.

Berdasarkan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media realia bisa digunakan kepada anak tunagrahita sedang dalam meningkatkan pemahaman mengenal warna merah, biru dan kuning di SLB C Payakumbuh.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan di SLB C Payakumbuh yang bertujuan untuk mengetahui apakah media *realia* dapat diterapkan dalam meningkatkan pemahaman anak mengenal warna bagi anak tunagrahita sedang x. Banyaknya pengamatan pada kondisi A_1 (*baseline*) selama lima kali pengamatan, begitu juga pada kondisi B (*intervensi*) yaitu sembilan kali pengamatan sedangkan banyaknya pengamatan pada kondisi A_2 (*baseline*) selama lima kali pengamatan. Penilaian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pada kemampuan anak dalam meningkatkan pemahaman anak mengenal warna yang menggunakan media realia.

Untuk meningkatkan kemampuan anak dalam pemahaman mengenal warna dengan media *realia*, yang mana pada saat proses pembelajaran peneliti menggunakan media realia dengan menjelaskan warna yang ada disekitar anak baik itu di dalam kelas maupun di luar kelas. Sehingga saat pembelajaran anak tidak merasa bosan dan mengantuk karena anak lebih banyak beraktifitas dalam menunjukkan dan menyebutkan warna merah, biru dan kuning yang ada di sekitarnya baik itu di luar dan di dalam kelas.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa anak tunagrahita sedang x mampu mengenal warna dengan benar setelah diberikan perlakuan melalui media *realia*, maka dapat dinyatakan bahwa media *realia* dapat diterapkan dalam meningkatkan pemahaman mengenal warna bagi anak tunagrahita x kelas 1 di SLB C Payakumbuh

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini dan anak- anak pada umumnya senang dengan belajar sambil bermain. Melalui media realia ini anak memperoleh suatu pengetahuan tentang mengenal warna dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna serta anak akan bersemangat untuk belajar, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, peneliti menyarankan agar menggunakan media saat proses pembelajaran dalam mengenal warna kepada anak dan juga pada materi pelajaran lainnya, sehingga proses dan tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai dengan baik, serta guru dapat memanfaatkan fasilitas yang ada disekolah.
2. Bagi peneliti selanjutnya, peneliti menyarankan agar dapat menggunakan media realia dalam upaya mengenalkan warna pada anak berkebutuhan khusus lainnya.
3. Bagi orang tua, peneliti menyarankan orang tua juga dapat menggunakan media realia untuk mengenalkan konsep warna dan tidak hanya warna tapi juga pelajaran lainnya kepada anak dirumah.

DAFTAR RUJUKAN

Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineke Cipta

- Arsyad, Azhar.(2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Kaina. (2004). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Klaten: PT. Intan Pariwara.
- Kamaril, Cut dkk. (2007). *Pendidikan Seni Rupa atau Kerajinan Tangan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Moh. Amin. (1995). *Orthopedagogik Anak Tunagrahita*. Bandung: Depdikbud
- Nuryani. (2005). *Strategi Belajar Mengajar Biologi*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Sadiman, Arief S & Dkk. (2010) *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*Cetakan ke-14. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sastra, Rantinah. (2007). *Mengenal Warna*. Klaten: PT. Intan Pariwara.
- Somantri, Sutjihati. (2006). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: PT Refika Aditama
- Sudjana, Nana. (2005). *Media Pengajaran*. Algensindo: Bandung.
- Sunanto, Juang. (2005). *Pengantar Penelitian dengan Subjek Tunggal*. Tasukuba: Criced
- Susilana, Rudi dkk. (2012). *Media Pembelajaran*. Bumi Kencana: Bandung
- Taufik, Imam. (2010). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Klaten: PT. Intan Pariwara