

**THE EFFECTIVENESS OF WOODEN BALL TO INTRODUCE BASIC COLORS
TO THE STUDENTS WITH LIGHT MENTAL RETARDATION IN CLASS D1/C**

OF SLB FAN REDHA PADANG

(Single Subject Research)

by

Windi Pratama P¹, Drs. Damri, M.Pd², Dr. Marlina, S.Pd. M.Si³

Abstract: This research discussed about the effectiveness of wooden ball to introduce basic colors to the students with light mental retardation in class D1/C of SLB Fan Redha Padang. The aim of this research was to prove whether the use of wooden ball was effective to introduce basic colors to the student with light mental retardation in class D1/C of SLB Fan Redha Padang. The subjects of the research was a student with light mental retardation in class D1/C of SLB Fan Redha Padang

This was a single subject research which was intended to see the direction of graphic tendency comparing between baseline condition and treatment condition. The data were gathered through direct observation. They were recorded on the student worksheet in which the researcher tallied on colors read correctly by the student. The data gotten then was analyzed by using Visual Analysis of Graphic

Based on the results of the research it was concluded that the use of wooden ball could improve the student's ability to recognize basic colors significantly. This could be seen from the result of within and inter-condition analysis indicating that the direction of tendency and tract of data improved. The percentage of the data overlapped was 0%. In baseline condition (A1), the student's ability to recognize the colors was 0. In intervention condition (B), the student was able to recognize three colors, and in baseline condition (A2) the student was able to recognize three colors. After the treatment given, the student's ability to recognize colors improved in which she should mention three colors correctly. It was suggested to the teachers to use wooden ball in the learning process to improve the ability of the student with light mental retardation to recognize color.

Keywords: Playing ball wood, Basic color, Mentally retarded

A. Pendahuluan

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang peneliti lakukan di SLB Fan Redha padang pada kelas D1/C, terdapat seorang anak tunagrahita ringan yang belum mengenal warna. Hal ini di buktikan melalui pengamatan selama 3 kali dan asesmen yang peneliti lakukan, dimana hasilnya yaitu anak belum mengetahui warna dasar. Hal ini dibuktikan

ketika anak ditanya tentang warna berbeda ia selalu menjawab warna yang biasa ia sebutkan, misalnya kuning, setiap warna yang di perlihatkan ke anak, anak terus menjawab kuning.

Dari informasi yang didapatkan dari guru kelas yang mendidik anak, didapatkan informasi bahwa anak ini memang terhambat dalam bidang akademik, anak cenderung lambat dalam memahami pelajaran yang diberikan, anak belum mampu mencapai kriteria ketuntasan minimal atau kkm yang telah di tetapkan oleh guru, anak cenderung lambat dalam memahami pelajaran begitu juga tentang warna, anak belum memahami betul tentang warna. Informasi yang didapat dari guru, bahwa anak ini sangat senang jika disuruh menggambar dan mewarnai anak sudah mampu mengkombinasikan berbagai macam warna, hanya saja anak belum tahu tentang warna tersebut. Untuk mengatasi masalah ini guru telah berupaya dengan cara seperti menggunakan berbagai metode dan media lain seperti metode demonstrasi, permainan dan nyanyian dalam mengenal warna kepada anak dan hasilnya anak memang sudah mampu untuk menyebutkan warna tetapi untuk menunjukkan dan menentukan warna apa yang ditanya anak belum mampu untuk menjawabnya dengan tepat.

Selanjutnya peneliti bertemu dengan orang tua anak, diperoleh informasi bahwa orang tua mengakui bahwa anaknya memang lambat dalam memahami pelajaran, selain itu, orang tua anak juga menyatakan anak belum memahami benar tentang warna. Padahal sepengetahuan orang tua, anak ini sangat senang dan gemar dalam menggambar dan mewarnai baik di sekolah maupun di rumah.

Untuk memastikan kondisi anak peneliti melakukan test awal mengenal warna kepada anak dalam bentuk test lisan dan perbuatan. Tes lisan peneliti lakukan dengan bertanya langsung kepada anak mengenai warna yang ada di sekitarnya, yaitu menanyakan warna merah dengan cara menyuruh anak menyebutkan warna rok seragam yang ia gunakan, tetapi jawaban anak belum tepat karena anak menjawab asal-asalan saja. Tes perbuatan peneliti lakukan dengan kertas warna, peneliti menyediakan kertas berwarna merah, biru dan kuning, anak disuruh mengambil warna yang disebutkan oleh peneliti, namun anak belum mampu menunjukkan warna yang sesuai dengan yang disebutkan peneliti, anak hanya asal tunjuk saja dalam melakukan yang peneliti perintahkan.

Dari berbagai fakta diatas nyatalah bahwa anak tersebut mengalami masalah. peneliti ingin memberikan bantuan dengan bermain bola kayu, agar anak bisa memahami warna dasar. Bermain adalah situasi atau kondisi tertentu pada saat seseorang mencari

kesenangan atau kepuasan melalui aktivitas yang dapat memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Salah satu bentuk bermain yang menyenangkan dalam pembelajaran mengenal warna adalah dengan bermain bola kayu.

B. Metode Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang peneliti teliti yaitu “efektivitas bermain bola kayu untuk mengenal warna dasar bagi anak Tunagrahita ringan kelas D1/C di SLB Fan Redha Padang, maka peneliti memilih jenis penelitian Eksperimen dalam bentuk *Single Subject Research (SSR)*. *Eksperimen* merupakan 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. Bentuk SSR yang digunakan adalah desain A – B – A , dimana A1 merupakan *baseline* (kondisi awal), B merupakan hasil setelah dilakukan intervensi dan A2 kondisi tidak lagi diberikan intervensi. Yang berarti yang akan dilihat adalah kemampuan anak sebelum diberikan intervensi, kemampuan anak ketika diberikan intervensi dan kemampuan akhir anak ketika tidak lagi diberikan intervensi.

Juang Sunanto (2005:57) mengemukakan bahwa “desain A – B – A merupakan salah satu desain dari penelitian eksperimen subjek tunggal, prosedur desain ini disusun atas dasar apa yang disebut dengan logika *baseline*. Logika *baseline* menunjukkan suatu pengulangan pengukuran perilaku atau target *behaviour* pada dua kondisi”. Dalam penelitian eksperimen, biasanya menggunakan variabel terikat dan variabel bebas. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Sebaliknya variabel bebas adalah yang mempengaruhi variabel terikat. Menurut Juang Sunanto (2005:12), variabel merupakan “istilah dasar dalam penelitian dengan subjek tunggal”. Pada penelitian ini ada dua variabel yaitu Variable bebas (intervensi), yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah bermain bola kayu dan Variable terikat (*target behavior*), yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah mengenal warna dasar.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data *visual*, data yang disajikan dalam bentuk grafik. Sunanto (2005:35) mengemukakan pembuatan grafik memiliki dua tujuan utama yaitu, (1) untuk membantu mengorganisasi data sepanjang proses pengumpulan data yang nantinya akan mempermudah untuk mengevaluasi, dan (2) untuk memberikan rangkuman data kuantitatif serta mendeskripsikan target behavior yang akan membantu dalam proses menganalisis hubungan antara variabel bebas dan terikat.

Hasil penelitian

1. Deskripsi Data

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka peneliti memilih jenis penelitian eksperimen dalam bentuk *single subject research* (SSR). Pada penelitian ini, peneliti meneliti seorang anak X kelas D1/C di SLB Fan Redha Padang. Anak yang peneliti teliti yaitu seorang anak tunagrahita ringan yang mengalami masalah tidak dapat memahami warna primer (merah, kuning dan biru). Dalam permasalahan yang peneliti teliti yaitu dimana anak hingga saat ini belum bisa menunjukkan dan mengelompokkan warna dasar (merah, kuning dan biru). Seharusnya anak sudah mampu mencapai kriteria ketuntasan minimal (kkm) yang telah ditetapkan oleh guru, namun anak cenderung lambat dalam memahami pelajaran begitu juga tentang konsep warna. Anak belum memahami betul tentang konsep warna (merah, kuning dan biru). Untuk itu peneliti melakukan penelitian terhadap anak X ini. Penelitian ini menggunakan desain A-B-A, dimana penelitian ini dilakukan sebanyak 20 kali pertemuan. Untuk lebih jelas akan dipaparkan pada pembahasan hasil penelitian.

Tabel 1
Data kemampuan menunjukkan warna dasar (merah, kuning dan biru) sebelum,selama dan setelah diberi perlakuan melalui bermain bola kayu

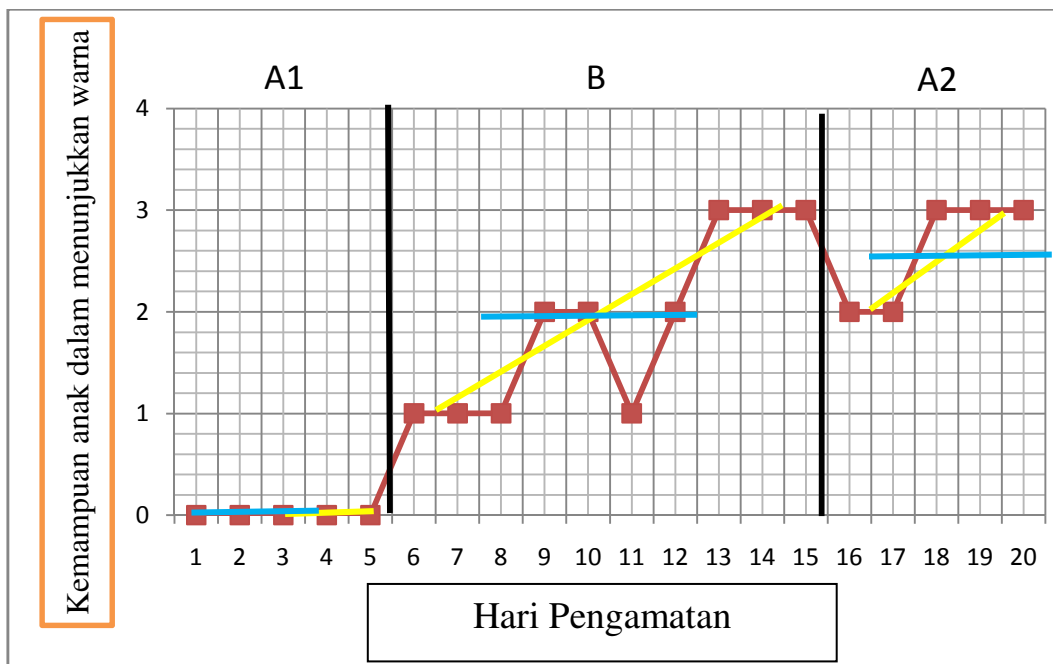
Target	Baseline (A1)	Intervensi (B)	Baseline (A2)
Hasil	0, 0, 0, 0, 0	1,1,1, 2, 2, 1, 2, 3, 3, 3, 3,	2, 2, 3, 3, 3
Mean	0	1,9	2,6
Trend		Meningkat	Meningkat

Tabel 2
Data kemampuan mengelompokkan warna dasar (merah, kuning dan biru) sebelum,selama dan setelah diberi perlakuan melalui bermain bola kayu

Target	Baseline (A1)	Intervensi (B)	Baseline (A2)
Hasil	0, 0, 0, 0, 0	1,2,3,3,3,3,3,3,3,3,3	3, 3, 3, 3, 3
Mean	0	2,7	3
Trend		Meningkat	Meningkat

Berdasarkan tabel diatas, frekuensi masing-masing fase baseline A1, intervensi B, baseline A2, mean level setiap fase, kemudian kecenderungan arah atau trend dalam

menunjukkan dan mengelompokkan warna dasar sebelum, selama, dan setelah diberi perlakuan melalui bermain bola kayu dapat dilihat melalui grafik di bawah ini :

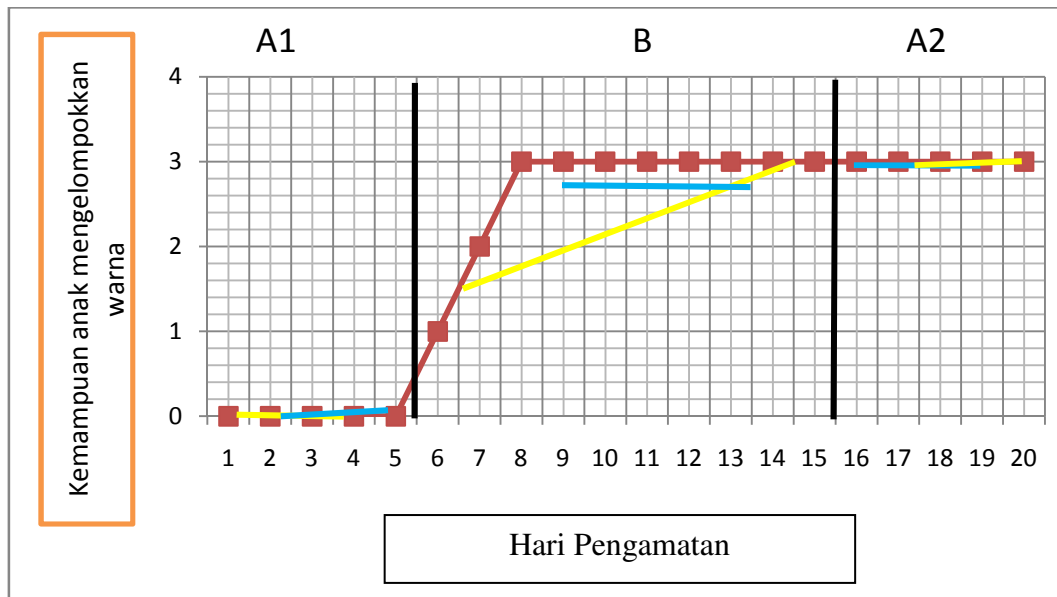


Grafik 1. Perkembangan kemampuan menunjukkan warna dasar sebelum, selama, dan setelah diberi bermain bola kayu

Keterangan :

Frekuensi : — (garis merah)
Trend : — (garis kuning)
Mean Level : — (garis biru)

Dari grafik tersebut dapat dilihat bahwa penelitian pada kondisi baseline (A1) dihentikan pada pertemuan kelima. Berdasarkan grafik diatas dapat dilihat bahwa kemampuan anak dalam bermain bola kayu yaitu menunjukkan warna dasar stabil yang rendah pada frekuensi 1 dengan mean level 0, maka dari itu penelitian menghentikan fase baseline dan melanjutkan ke fase intervensi. Panjang kondisi pada fase intervensi (B) adalah 10 dengan mean level 1,9 setelah diberi perlakuan estimasi kecenderungan arah trendnya menunjukkan meningkat, kemudian pada fase baseline (A2) panjang kondisi adalah 5 dengan mean level 2,6 dengan kecenderungan arah trendnya yang meningkat.



Grafik 2 Perkembangan kemampuan mengelompokkan warna dasar sebelum, selama, dan setelah bermain bola kayu

Keterangan :

- Frekuensi** : —————
Trend : —————
Mean Level : —————

Dari grafik tersebut dapat dilihat bahwa penelitian pada kondisi baseline (A1) dihentikan pada pertemuan kelima. Berdasarkan grafik diatas dapat dilihat bahwa kemampuan anak dalam bermain bola kayu dalam mengelompokkan warna dasar stabil yang rendah pada frekuensi 1 dengan mean level 0, maka dari itu penelitian menghentikan fase baseline dan melanjutkan ke fase intervensi. Panjang kondisi pada fase intervensi (B) adalah 10 dengan mean level 2,7 setelah diberi perlakuan estimasi kecenderungan arah trendnya menunjukkan meningkat, kemudian pada fase baseline (A2) panjang kondisi adalah 5 dengan mean level 3 dengan kecenderungan arah trendnya yang meningkat. Pada penelitian ini data dianalisis dengan analisis dalam kondisi dan antar kondisi, hasil data dalam kondisi dapat dilihat pada tabel 3 dan 4 berikut ini:

Rangkuman hasil data dalam kondisi

Tabel 3 Rekapitulasi kecenderungan stabilitas menunjukkan warna dasar

abe
14
Re
ka
pit
ula
si
kec
der
un

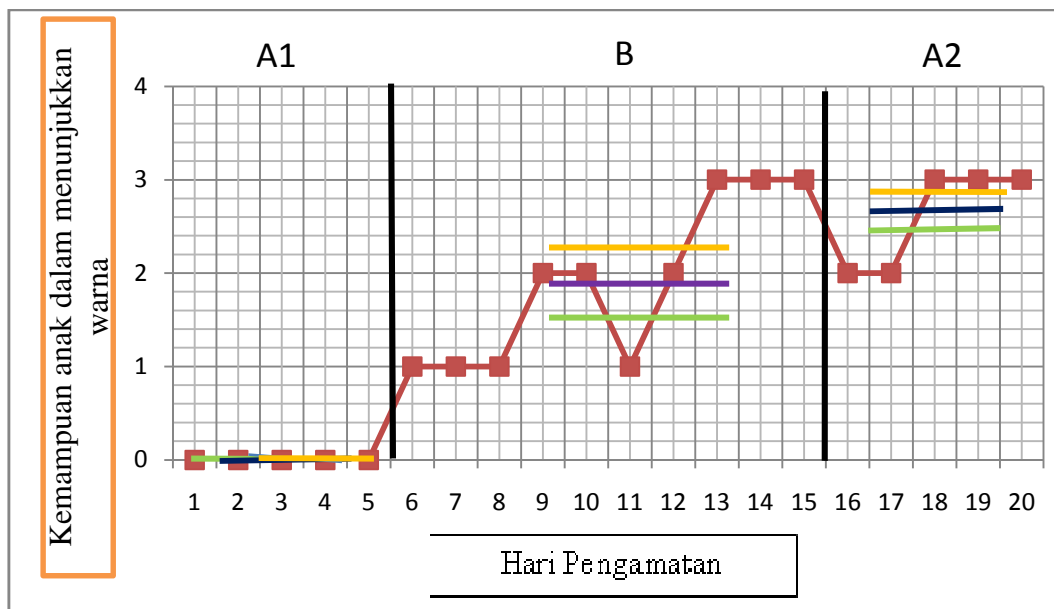
No.	Kecenderungan Stabilitas	Kondisi		
		A1	B	A2
1.	Rentang Stabilitas	0	0,45	0,45
2.	Mean Level	0	1,9	2,6
3.	Batas Atas	0	2,12	2,82
4.	Batas Bawah	0	1,67	2,37
5.	Persentase Stabilitas	0 %	30%	0%

gan stabilitas mengelompokkan warna dasar

apat
dijelaskan
bahwa
persentase
stabilitas
dapat

No. D	Kecenderungan Stabilitas	Kondisi		
		A1	B	A2
1.	Rentang Stabilitas	0	0,45	0,45
2.	Mean Level	0	2,7	3
3.	Batas Atas	0	2,92	3,22
4.	Batas Bawah	0	2,47	2,77
5.	Persentase Stabilitas	0 %	0%	0%

dilihat pada grafik stabilitas kecendrungan dibawah ini :

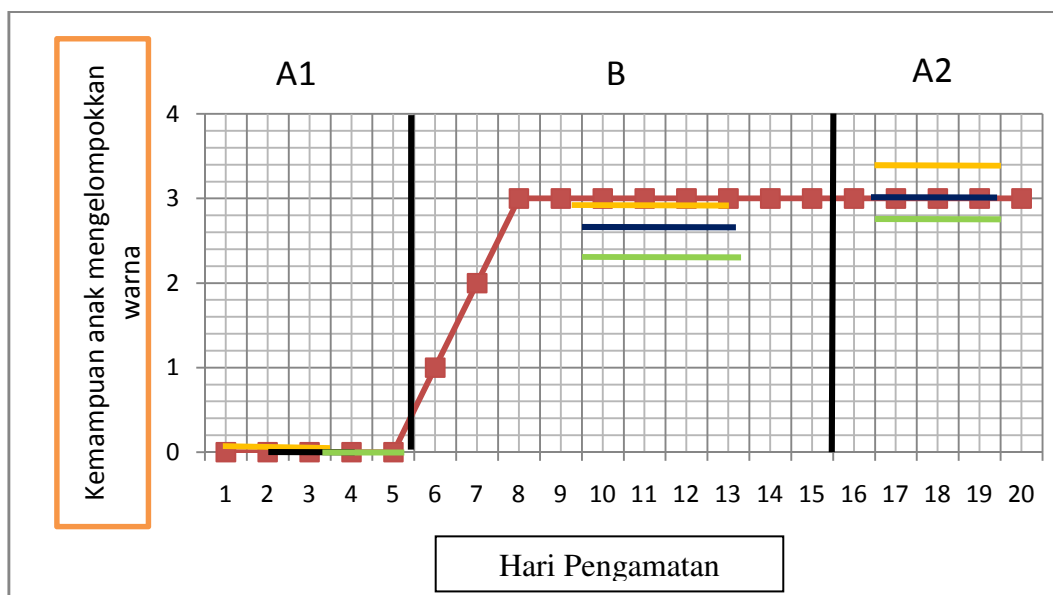


Grafik 4 Stabilitas kecendrungan menunjukkan warna dasar

Keterangan :

Mean level : —————
Batas Atas : —————
Batas Bawah : —————

Dari grafik tersebut dapat dilihat bahwa penelitian pada kondisi baseline (A1) dihentikan pada pertemuan kelima. Berdasarkan grafik diatas dapat dilihat bahwa kemampuan anak dalam bermain bola kayu yaitu menunjukkan warna dasar stabil yang rendah pada frekuensi 1 dengan mean level 0, maka dari itu penelitian menghentikan fase baseline dan melanjutkan ke fase intervensi. Panjang kondisi pada fase intervensi (B) adalah 10 dengan mean level 1,9 , kemudian pada fase baseline (A2) panjang kondisi adalah 5 dengan mean level 2,6



Grafik 4.4 Stabilitas kecenderungan mengelompokkan warna dasar

Keterangan :

Mean level : —————
Batas Atas : —————
Batas Bawah : —————

Dari grafik tersebut dapat dilihat bahwa penelitian pada kondisi baseline (A1) dihentikan pada pertemuan kelima. Berdasarkan grafik diatas dapat dilihat bahwa kemampuan anak dalam bermain bola kayu dalam mengelompokkan warna dasar stabil yang rendah pada frekuensi 1 dengan mean level 0, maka dari itu penelitian menghentikan

fase baseline dan melanjutkan ke fase intervensi. Panjang kondisi pada fase intervensi (B) adalah 10 dengan mean level 2,7, kemudian pada fase baseline (A2) panjang kondisi adalah 5 dengan mean level 3.

Rangkuman Hasil Antar Kondisi

Rangkuman analisis antar kondisi pada penelitian ini dirangkum pada tabel berikut ini:

Tabel 5
Level stabilitas dan rentang

Tabel 16 Level Perubahan	Kondisi	Target Behaviour	A1	B	A2
	Level stabilitas dan rentang	Menunjukkan warna	0 - 0	1 - 3	2 - 3
		Mengelompokkan warna	0 - 0	1 - 3	3 - 3

n

Kondisi	Target Behavior	A1	B	A2
Level Perubahan	Menunjukkan warna	0 - 0 = 0 (=)	3 - 1 = 2 (+)	3 - 2 = 1 (+)
	Mengelompokkan warna	0 - 0 = 0 (=)	3 - 1 = 2 (+)	3 - 3 = 0 (=)

Tabel 7
Jumlah Variabel Yang Dirubah Kondisi A1, B dan A2

Perbandingan Kondisi	Target behaviour	A2/B/A1
Jumlah variabel yang diubah	Menunjukkan warna	1
	Mengelompokkan warna	1

Tabel 8
Perubahan Kecenderungan Stabilitas

Perbandingan kondisi	Target behaviour	A2/B/A1
Perubahan kecenderungan stabilitas	Menunjukkan warna	Variabel ke variabel
	Mengelompokkan warna	Variabel ke variabel

Tabel 9
Menentukan Level Perubahan

Kondisi	Target behaviour	A2/B/A1
Level Perubahan pada kondisi B/A1	Menunjukkan warna	$0 - 1 = +1$
	Mengelompokkan warna	$0 - 1 = +1$
Level Perubahan pada kondisi A2/B	Menunjukkan warna	$3 - 1 = +2$
	Mengelompokkan warna	$3 - 1 = +2$

0
Persentase Overlape

Kondisi	Target behaviour	A1/B	A2/B
Persentase overlape	Menunjukkan warna	0 %	0 %
	Mengelompokkan warna	0%	0%

D. Kesimpulan

Penelitian yang dilaksanakan yaitu efektifitas bermain bola kayu untuk mengenalkan konsep warna dasar bagi anak tunagrahita ringan DI/C di SLB Fan Redha Padang (*Single Subject Research*). Pelaksanaan penelitian ini terdiri dari tiga fase, yaitu fase *baseline* sebelum diberikan perlakuan (A1), fase *intervensi* (B) dan fase *baseline* setelah tidak lagi diberikan perlakuan (A2). Fase *baseline* sebelum diberikan perlakuan (A1) dilaksanakan selama 5 kali pengamatan. Setelah data yang diperoleh stabil pengamatan pada *baseline* (A1) dihentikan. Peneliti melanjutkan ke fase *intervensi* (B). Phase *intervensi* (B)

dilaksanakan selama 8 kali pengamatan, setelah data yang didapat stabil, pengamatan pun dihentikan. Dan dilanjutkan pada fase *baseline* setelah tidak lagi diberikan perlakuan (A2). Pengamatan dilaksanakan selama 5 kali pengamatan, setelah data yang didapat stabil pada *baseline* (A2) pengamatan juga dihentikan. Dari analisis data yang peneliti lakukan, terlihat ke efektifan bermain bola kayu dalam mengenalkan warna dasar.

E. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Untuk guru/instruktur

Peneliti menyarankan agar dapat memberikan bermain bola kayu dengan warna yang lain 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.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti menyarankan agar dapat melaksanakan bermain bola kayu ini dalam mengenalkan warna dasar kepada anak yang bermasalah dengan konsep warna dan juga di harapkan peneliti yang selanjutnya dapat membuat inovasi yang baru tentang bermain bola kayu ini.

3. Kepada orang tua

Peneliti menyarankan orang tua untuk dapat bekarja sama dengan sekolah untuk sama-sama menggunakan bermain bola kayu, paling tidak orang tua memberikan dukungan dengan menyiapkan sarana dan prasarana untuk anak belajar salah satunya seperti bermain bola kayu ini.

DAFTAR PUSTAKA

Achmad Hidayat. 2004. *Seni Menggambar*. Bandung: PT. Refika Aditama.

Amran, Chaniago. 2002. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Setia.

- Depdiknas. 2007. *Pengembangan Kemandirian Anak Tunagrahita Mampu Latih*. Jakarta. Depdiknas.
- E. Kosasih. 2012. *Cara Bijak Memahami Anak Berkebutuhan Khusus*. Bandung. Yrama Widya.
- Ganda Sumekar. 2009. *Anak Berkebutuhan Khusus Cara Membantu Mereka Agar Berhasil dalam Pendidikan Inklusif*. Padang. UNP Press.
- J. Handoyo, P. 1986. *Teknik Menggambar Dekor Dalam Menggambar Laterior*. Yogyakarta: Kanisius.
- Juang Sunanto. 2005. *Pengantar Penelitian Dengan Subyek Tunggal*. University Of Tsukuba
- Kemis dan Ati Rosnawati. 2013. *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita*. Jakarta. Luxima.