

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL WARNA
DASAR MELALUI PERMAINAN TEROPONG WARNA
BAGI ANAK TUNAGRAHITA RINGAN KELAS DI/C
DI YAYASAN HIKMAH MIFTAHUL JANNAH PADANG**

Oleh :

Elmi Oktavia / 1100235

Abstrak :

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang peneliti temukan, seorang anak tunagrahita ringan X kelas DI/C belum bisa mengenal warna. Setelah dilakukan asesmen ternyata anak belum mengenal warna, termasuk warna dasar. Maka dari itu peneliti berupaya membantu anak untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna dasar melalui permainan teropong warna.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna dasar bagi anak tunagrahita ringan X kelas DI/C di Yayasan Hikmah Miftahul Jannah Padang. Jenis penelitian ini adalah *Single Subject Research* (SSR). Penelitian ini menggunakan desain A-B. Kondisi A adalah *baseline* yakni kondisi awal kemampuan anak dalam mengenal warna dasar sebelum diberikan tindakan. Kondisi B merupakan kondisi *intervensi* yang artinya anak diberikan perlakuan melalui permainan teropong warna.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan mengenal warna dasar anak tunagrahita ringan X meningkat setelah diberikan *intervensi* melalui permainan teropong warna. Kondisi *baseline* yang dilakukan selama lima kali pengamatan anak hanya memperoleh skor 1, pada kondisi *intervensi* yang dilakukan sebanyak 11 kali pengamatan kemampuan anak semakin meningkat yaitu anak bisa mengenal tiga warna dasar dengan benar sehingga anak memperoleh skor tertinggi yaitu 9. Dengan demikian hipotesis yang diajukan sebelumnya dapat diterima, artinya kemampuan anak tunagrahita ringan X dapat meningkat melalui permainan teropong warna. Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan dan perbandingan untuk membantu anak yang mengalami hambatan dalam mengenal konsep warna.

Kata kunci: Anak tunagrahita ringan, Permainan teropong warna, Warna dasar

Pendahuluan

Penelitian ini dilatar belakangi hasil studi pendahuluan yang peneliti lakukan di Yayasan Hikmah Miftahul Jannah Padang, ditemukanlah seorang anak

dengan gejala tunagrahita ringan, hal ini juga didukung dari keterangan guru kelas yang menegaskan bahwa anak tersebut tunagrahita ringan berdasarkan asesmen yang telah dilakukan. Tunagrahita ringan ini belum mengenal warna secara pasti, anak sulit menyebutkan, menunjukkan, dan membedakan warna.

Dilakukan kembali asesmen kepada anak untuk mengetahui tingkat pemahamannya dengan warna. Berdasarkan hasil asesmen yang dilakukannya ternyata anak belum mengenal warna-warna yang ada di sekitarnya, jawaban anak terkesan hanya menebak karena setiap ditanya “ini warna apa?” jawaban anak selalu berubah-ubah. Anak hanya mengenal warna hitam dan putih secara pasti.

Untuk memastikan kondisi dan kesehatan mata anak, peneliti kembali melakukan tes untuk mengetahui kemungkinan anak mengalami buta warna atau ada permasalahan dengan tingkat ketajaman mata anak. Berdasarkan tes yang dilakukan diketahui bahwa anak tidak mengalami buta warna dan tidak ada permasalahan dengan tingkat ketajaman mata anak tunagrahita X.

Wantah (2007:15) menyatakan bahwa tunagrahita adalah mereka yang memiliki keterbatasan untuk mengikuti pembelajaran di sekolah reguler, tetapi mereka memiliki potensi yang perlu dikembangkan seperti membaca, menulis dan berhitung sederhana. Meskipun mengalami hambatan dalam perkembangan intelektualnya, tetapi masih bisa dikembangkan akademik seperti membaca, menulis, berhitung dan mengenal benda dengan sederhana termasuk mengenal warna dasar. Akmal (2007:23) menjelaskan warna primer (warna dasar) terdiri atas tiga warna, yaitu warna merah, kuning, dan biru. Ketiga warna ini disebut warna primer karena warna-warna ini merupakan warna dasar, warna-warna ini tidak bisa dihasilkan dari kombinasi warna lain, justru ketiga warna inilah yang menciptakan warna lain.

Berdasarkan permasalahan yang dialami anak dalam mengenal warna dasar, maka peneliti tertarik untuk memberi tindakan (layanan) kepada tunagrahita X. Untuk meminimalisir permasalahan tersebut peneliti memilih permainan untuk mengenalkan warna kepada anak. Permainan dinilai strategi yang cocok diberikan kepada anak yang masih dalam usia bermain, tak terkecuali anak tunagrahita ringan.

Hal ini sesuai dengan pendapat Kosasih (2012:149) yang menyatakan untuk membantu anak tunagrahita, guru atau terapis harus melakukan terapi bermain dalam belajar, terapi permainan yang diberikan bukan sembarang permainan. Permainan yang diberikan hendaknya memiliki nilai terapi dan bentuk permainan tidak terlalu sukar untuk dipahami anak.

Permainan teropong warna merupakan salah satu permainan yang dapat diberikan untuk membantu anak dalam mengenalkan warna dengan cara yang mengasyikkan dan sederhana. Lerin (2009:26) menjelaskan bahwa bermain teropong warna ini sangat mudah karena hanya menggunakan alat yang sederhana dan gampang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam permainan ini, anak diminta untuk mengenal warna dasar dengan cara menyebutkan, menunjukkan dan mengelompokkan warna melalui permainan.

Metode Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang akan diteliti dengan judul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Warna Dasar Melalui Permainan Teropong Warna bagi Anak Tunagrahita Ringan Kelas DI/C di Yayasan Hikmah Miftahul Jannah Padang” akan menggunakan kuantitatif melalui eksperimen. Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali (Sugiyono, 2006:107)

Bentuk eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Single*

Subject Research (SSR). Penelitian ini menggunakan desain A-B. Menurut Sunanto (2005:55) “prosedur disain A-B disusun atas dasar logika baseline menunjukkan suatu pengulangan pengukuran perilaku pada sekurang-kurangnya dua kondisi yaitu kondisi baseline dan intervensi.

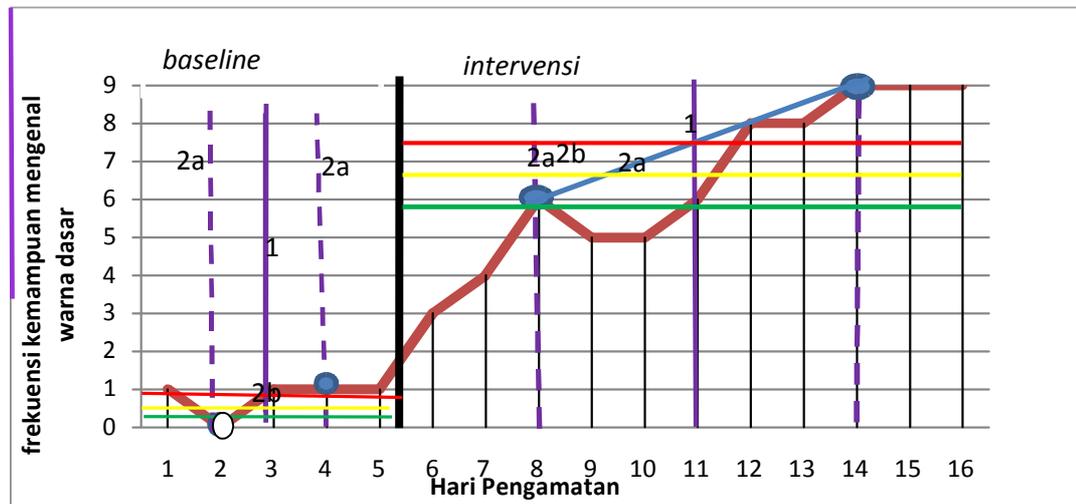
Variabel terikat (*target behavior*) dari penelitian yang dimaksud adalah kemampuan mengenal warna dasar yaitu anak dapat menyebutkan, menunjukkan dan mengelompokkan warna dasar. Sedangkan variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan teropong warna.

Dalam penelitian ini dilakukan pada satu orang subjek, tetapi dibantu oleh satu orang temannya sebagai teman dalam melakukan permainan, tetapi peneliti hanya terfokus kepada subjek penelitian kelas DI/C di Yayasan Hikmah Miftahul Jannah Padang, berjenis kelamin laki-laki.

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan oleh peneliti melalui observasi dan tes. Data dikumpulkan dengan menggunakan prosedur pencatatan kejadian. Menghitung frekuensi dengan memberikan tally pada format pengamatan yang sudah disediakan sebagai alat pengukuran. Data dianalisis dengan teknik analisis visual grafik. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi.

Hasil Penelitian

hasil pengumpulan data kemampuan anak dalam mengenal warna dasar dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Grafik 4.5

Kecendrungan Stabilitas Kemampuan Mengenal Warna Dasar

Pada grafik di atas dijelaskan bahwa penelitian dilakukan sebanyak 16 kali pertemuan. Kondisi baseline berjumlah lima kali pertemuan dan kondisi intervensi berjumlah 11 kali pertemuan. Antara baseline dan intervensi memiliki data yang berbeda, untuk kondisi baseline memiliki rentang stabilitas 0,15, dengan mean level 0,8, batas atas 0,87, batas bawah 0,72 dan persentase stabilitas 0%. Sedangkan intervensi memiliki rentang stabilitas 1,35, dengan mean level 6,54, batas atas 7,21, batas bawah 5,87 dan persentase stabilitas adalah 18%.

Tabel 4.10 Rangkuman Analisis Dalam Kondisi Kemampuan Mengenal Warna Dasar

Kondisi	A	B
1. Panjang Kondisi	5	11
2. Estimasi Kecendrungan Arah	 (+)	 (+)
3. Kecendrungan Stabilitas	0 % (tidak stabil)	18% (tidak stabil)

4. Jejak Data	(+)	(+)
5. Level stabilitas dan Rentang	$\frac{0-1}{-}$	$\frac{3-9}{/}$
6. Level Perubahan	$1 - 1 = 0$ (stabil)	$9 - 3 = 6$ (meningkat)

Dalam analisis visual antar kondisi memiliki beberapa komponen. Dan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Rangkuman Analisis Antar Kondisi

No.	Kondisi	A : B
1.	Jumlah Variabel yang Diubah	1
2.	Perubahan arah kecenderungan dan efeknya	$\frac{/}{/}$ (+) (+)
3.	Perubahan Kecenderungan Stabilitas	Tidak stabil kevariabel
4.	Perubahan Level	$3 - 1 = 2$
5.	Persentase <i>Overlap</i>	0

Berdasarkan hasil analisis data data, analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi menunjukkan estimasi kecendrungan arah, kecendrungan kestabilan, jejak data dan tingkat perubahan yang meningkat secara positif. Maka dapat dinyatakan bahwa permainan teropong warna dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna dasar bagi tunagrahita X.

Pembahasan

penelitian ini dilakukan sebanyak 16 hari pengamatan. Dimulai dari pengamatan pada kondisi *baseline* yang berjumlah lima kali pertemuan, dan kondisi *intervensi* yang berjumlah 11 kali pertemuan. Pada kondisi *baseline* terlihat kemampuan anak dalam mengenal warna dasar yang cenderung mendatar dan masih rendah, skor yang diperoleh anak yaitu satu dari skor

maksimal yang seharusnya didapat anak yaitu 9. Kondisi *baseline* yang dilakukan sebanyak lima kali pertemuan dapat dilihat pada grafik 4.1.

Sedangkan pada kondisi *intervensi*, saat pemberian perlakuan melalui permainan teropong warna untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna dasar bagi anak tunagrahita ringan dilakukan sebanyak 11 kali pertemuan. Terlihat kemampuan anak dalam mengenal warna dasar cenderung meningkat. Hanya pada hari pengamatan kesembilan kemampuan anak dalam mengenal warna sedikit menurun, hingga memperoleh skor yang sama di hari pengamatan kesepuluh, namun kemudian terus naik dan meningkat hingga akhirnya stabil di pertemuan ke 14 hingga 16 anak memperoleh skor tertinggi yaitu skor 9.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal warna dasar melalui permainan teropong warna, hal tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan Lerin (2009:29) yang menyatakan bahwa nilai lebih yang diperoleh anak dalam permainan teropong warna adalah mengenal warna dengan cara yang menyenangkan.

Tunagrahita ringan adalah anak yang mengalami gangguan pada perkembangan intelektualnya, IQ berkisar antar 50-70 sehingga mengalami hambatan untuk berfikir abstrak. Tetapi masih bisa dikembangkan kemampuan akademik seperti membaca, menulis, berhitung dan mengenal benda dengan sederhana termasuk mengenal konsep warna. Hal ini sesuai dengan pendapat Wantah (2007:15) yang menjelaskan bahwa anak tunagrahita adalah mereka yang memiliki keterbatasan untuk mengikuti pembelajaran di sekolah reguler, tetapi mereka memiliki potensi yang perlu dikembangkan seperti membaca, menulis dan berhitung.

Beberapa para ahli berpendapat bahwa permainan merupakan strategi yang

cocok diberikan kepada anak yang masih dalam usia bermain, tak terkecuali untuk anak tunagrahita. Hal ini sesuai dengan pendapat Kosasih (2012:149) yang menyatakan untuk membantu anak tunagrahita, guru atau terapis harus melakukan terapi bermain dalam belajar, tetapi permainan yang diberikan bukan sembarang permainan. Permainan yang diberikan hendaknya memiliki nilai terapi yang berbeda dan bentuk permainan tidak terlalu sukar untuk dipahami anak.

Anak tunagrahita memiliki keterbatasan dalam belajar dan permainan teropong warna adalah salah satu wadah yang dapat digunakan untuk memotivasi anak dalam belajar. Karena mengajar anak belajar sambil bermain. Permainan teropong warna ini adalah salah satu permainan yang meminta anak untuk belajar sambil bermain. Melalui permainan anak dapat menyebutkan, menunjukkan dan mengelompokkan warna. Sehingga kemampuan anak dalam mengenal warna dasar dapat meningkat.

Kesimpulan

Penelitian yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Warna. Dasar Melalui Permainan Teropong Warna bagi Anak Tunagrahita Ringan Kelas DI/C di Yayasan Hikmah Miftahul Jannah Padang. Jenis penelitian ini Single Subject Research (SSR) dengan disain A-B. Berdasarkan analisis hasil penelitian bahwa permainan teropong warna dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna dasar bagi anak-anak tunagrahita ringan. Hal ini terbukti dari hasil yang diperoleh di lapangan selama penelitian. Anak dapat menyebutkan warna merah, kuning dan biru dengan benar. Menunjukkan warna merah, kuning dan biru dengan benar, serta mengelompokkan warna, kuning dan biru dengan benar. Sehingga anak memperoleh skor maksimal yaitu 9.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa

adanya peningkatan kemampuan mengenal warna dasar anak tunagrahita X setelah diberikan perlakuan melalui permainan teropong warna baik dalam menyebutkan, menunjukkan serta mengelompokkan warna dasar di Yayasan Hikmah Miftahul Jannah Padang.

Saran

Berdasarkan temuan peneliti yang diperoleh dari kesimpulan yang telah dikemukakan, maka ada beberapa saran yang dapat disampaikan, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi guru

Agar dapat menggunakan permainan teropong warna dalam mengenalkan warna dasar bagi anak tunagrahita ringan. Karena permainan ini dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna dasar.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti menyarankan agar dapat melanjutkan penelitian ini dengan memberikan variasi dalam menggunakan model, media atau media untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna dasar.

Daftar Rujukan

- Akmal, Imelda dkk. 2007. *Menata Rumah Dengan Warna*. Gramedia: Jakarta
- Lerin, Christine. 2009. *105 Permainan untuk Meningkatkan Kecerdasan dan Kreativitas Buah Hati*. Transmedia: Jakarta
- Kosasih, E. 2012. *Cara Bijak Memahami Anak Berkebutuhan Khusus*. YRAMA WIDYA: Bandung
- Sunanto, Juang. 2005. *Pengantar Penelitian Dengan Subjek Tunggal*. Criced: Tsukuba.
- Wantah, Maria. 2007. *Pengembangan Kemandirian Anak Tunagrahita Mampu Latih*. Depdiknas: Jakarta