

EFEKTIFITAS MEDIA KARTU BERJENDELA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN DALAM MENGENAL KONSEP WARNA PRIMER BAGI ANAK TUNAGRAHITA SEDANG

Oleh : Teza Priska Arsi

Abstract: *This research background by Tunagrahita Medium Children who are not familiar with the concept of the primary colors (red, yellow and blue). Based on the case study aims to demonstrate the effectiveness of the media card in introducing the concept of a windowed primary colors. This research uses the methods of experimental research Single Subject Research (SRR) with the design of the A1-A2-B. Subjects were children tunagrahita're X class 1/C1. Assessment in this study are consistent and measure children's ability to match, shows and mentions the primary colors and the assessment presented in the form of a percentage.*

The results of this study indicate that the ability of children being x mental retardation in the concept of primary colors increases, the initial baseline condition (A1) is done as much as ten times the observation of the child knows only one concept of primary colors of red, the intervention condition twelve observation time increases with the child's ability to use the media card windowed approach is able to match children, shows and mention all the primary colors. And the last is kegiatan baseline (A2), this activity was performed seven times of observation, after intervention was stopped, ternyata child's ability to maintain its ability to match, show and said primary colors. Thus proved the hypothesis put forward that the media card is windowless effective in improving primary color concept of mental retardation in children being x kelas 1/C1 in SDLB N 36 Muaro District Sijunjung Sijunjung district. In connection with the study results in the concept of mental retardation in children of primary colors being x increases, the researchers suggest the teacher to use the media card is windowed in improving the concept of primary colors for future learning.

Kata Kunci : Kemampuan Mengenal Konsep Warna Primer Pada Anak Tunagrahita Sedang

PENDAHULUAN

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan pada bulan September di SDLB N 36 Muaro Kab. Sijunjung kelas 1/C1, dikelas tersebut terdapat anak tunagrahita sedang yang belum mengenal warna. Dari percakapan peneliti dengan anak tersebut, peneliti melakukan tes tentang menyebutkan warna yang ada disekitar anak, seperti warna baju apa yang ibuk pakai yang warnanya adalah warna kuning, apa warna sepatu yang kamu pakai yang warnanya adalah warna merah, dan apa warna celana yang anak ibuk pakai namun anak tidak dapat menyebutkan warna dengan tepat..

Dan dari permasalahan diatas penulis ingin memberikan dan menerapkan media Kartu Berjendela untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal warna dan menunjang anak dalam pengenalan konsep warna.

Oleh karena itu kelebihan dari penggunaan media Kartu Berjendela anak dapat lebih aktif, tidak cepat bosan, dan cepat dalam menangkap pembelajaran tentang pengenalan warna, sedangkan dalam pembelajarannya tentang mengenalkan warna, media ini berbentuk kotak atau persegi seperti jendela, dapat dibuka dan ditutup yang hampir sama dengan miniatur jendela, media tersebut terdiri dari tiga bagian seperti, yaitu warna merah, kuning, dan biru. Kartu Berjendela tersebut dalam penggunaannya sama seperti membuka sebuah jendela, saat membuka media kartu berjendela tersebut anak dapat mengetahui apa warna yang ada didalamnya kartu berjendela tersebut.

METODOLOGI PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan yang akan diteliti, maka calon penelitian akan memilih penelitian berbentuk eksperimen yang berupa penelitian subjek tunggal (Singgel Subjec Reserch), yang dimaksudkan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dari sesuatu yang dikenakan pada subjek penyelidikan.

Penelitian ini menggunakan disain A-B-A menurut Arikunto (2003), “penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengatasi ada tidaknya akibat dari sesuatu yang dikenakan pada subjek yang diselidiki. Yang dengan kata lain penelitian eksperimen ini mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat. Pada penelitian ini, desain yang digunakan adalah desain A – B – A, dimana (A1) merupakan *phase baseline* sebelum diberikan *intervensi*, B merupakan *phase treatment* dan A2 merupakan *phase baseline* setelah tidak lagi diberikan *intervensi*. *Phase baseline* (A1) adalah suatu phase saat target behavior diukur secara periodik sebelum diberikan perlakuan tertentu. *Phase treatment* (B) adalah phase saat target behavior diukur selama perlakuan tertentu diberikan. *Phase baseline* (A2) adalah suatu terget behavior diukur secara periodik setelah tidak lagi menggunakan media kartu berjendela.

Yang dijadikan Subjek penelitian ini yakni anak tunagrahita yang belum dapat mengenal warna dengan baik, anak ini duduk dikelas I/C1 di SLB N 36 Muaro Kabupaten Sijunjung. Anak berumur 11 tahun yang berjenis kelamin laki-laki, secara fisiknya anak ini

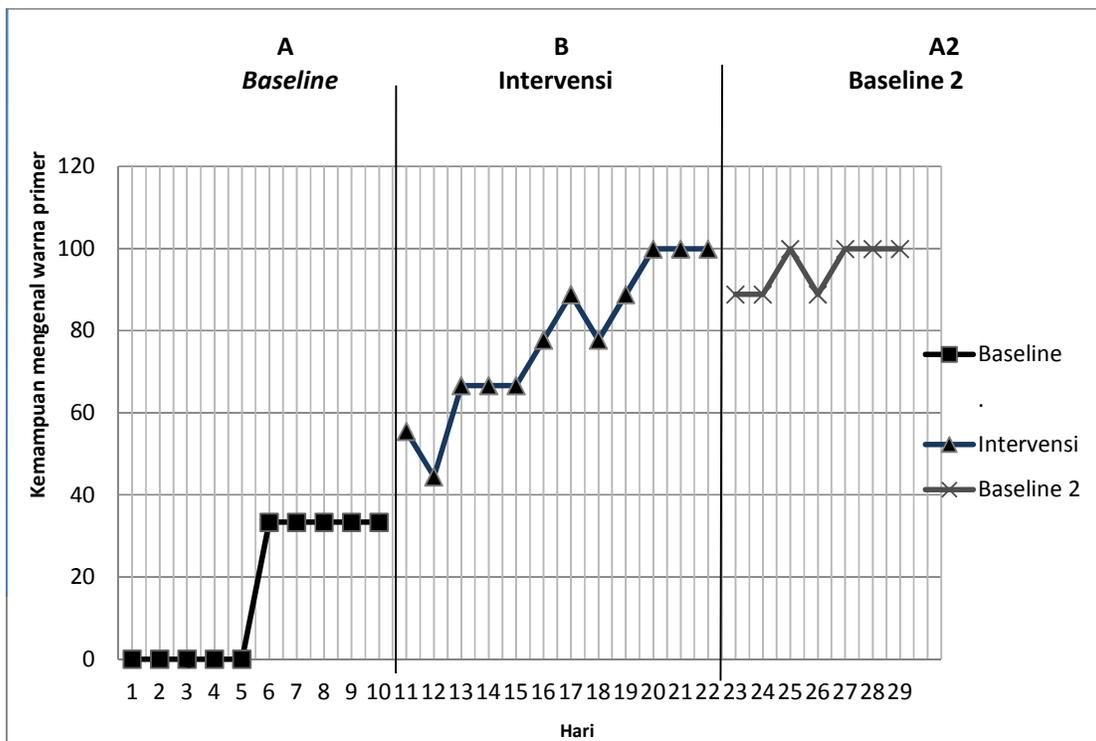
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>

sama dengan anak yang lainnya, tapi dalam segi akademik anak ini mengalami hambatan dan dalam segi mengenal warna disekitar anak juga mengalami gangguan.

Dari data yang dikumpulkan langsung oleh peneliti sebelum dan sesudah anak diberikan treatment. Alat pengumpulan data ini memiliki format pengumpulan data yaitu tes *baseline*, kondisi *treatment* dan kondisi *baseline* setelah *intervensi*. Dalam penelitian ini peneliti mengamati langsung kemampuan anak dalam mengenal konsep warna primer dengan menggunakan media kartu berjendela

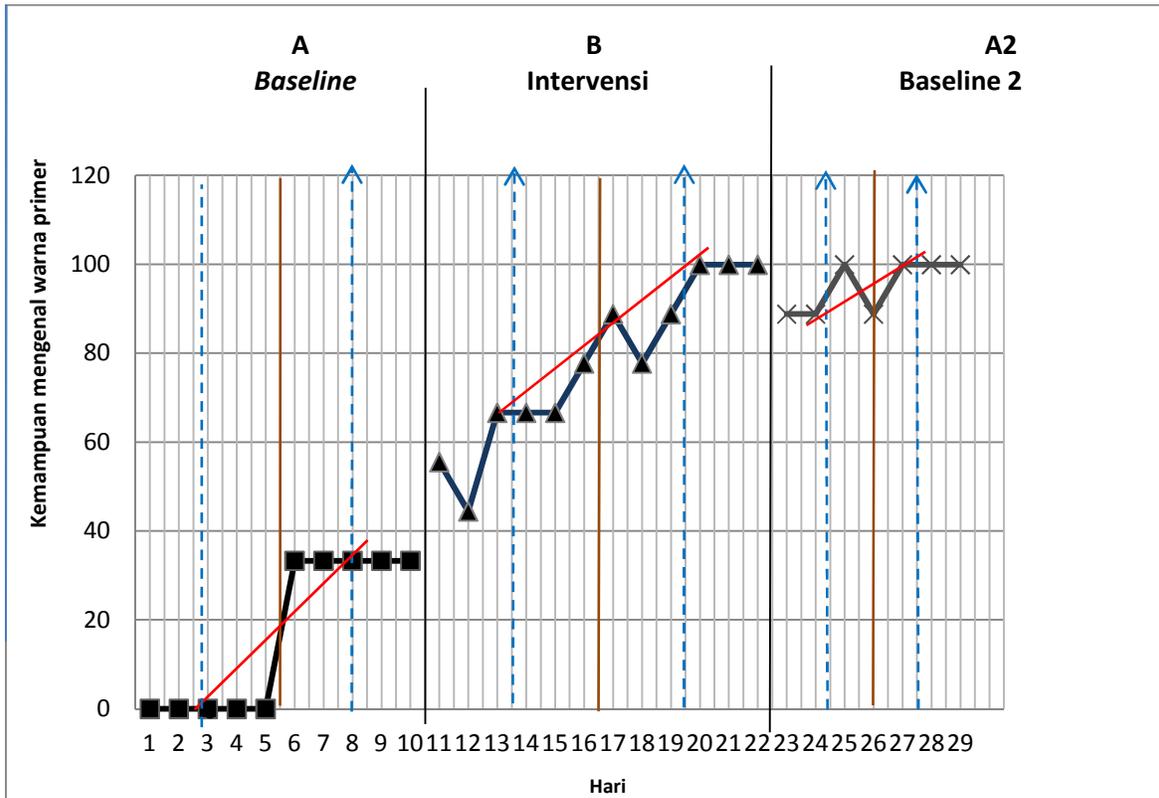
HASIL

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman anak dalam mengenal konsep warna primer (merah, kuning dan biru) pada anak tunagrahita sedang dan dilaksanakan dengan menggunakan metode Single Subject Research (SRR), penelitian ini menggunakan desain A-B-A, kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan analisis visual grafik. Dapat digambarkan pada grafik dibawah ini



Grafik 1. Kondisi *Baseline* dan Intervensi

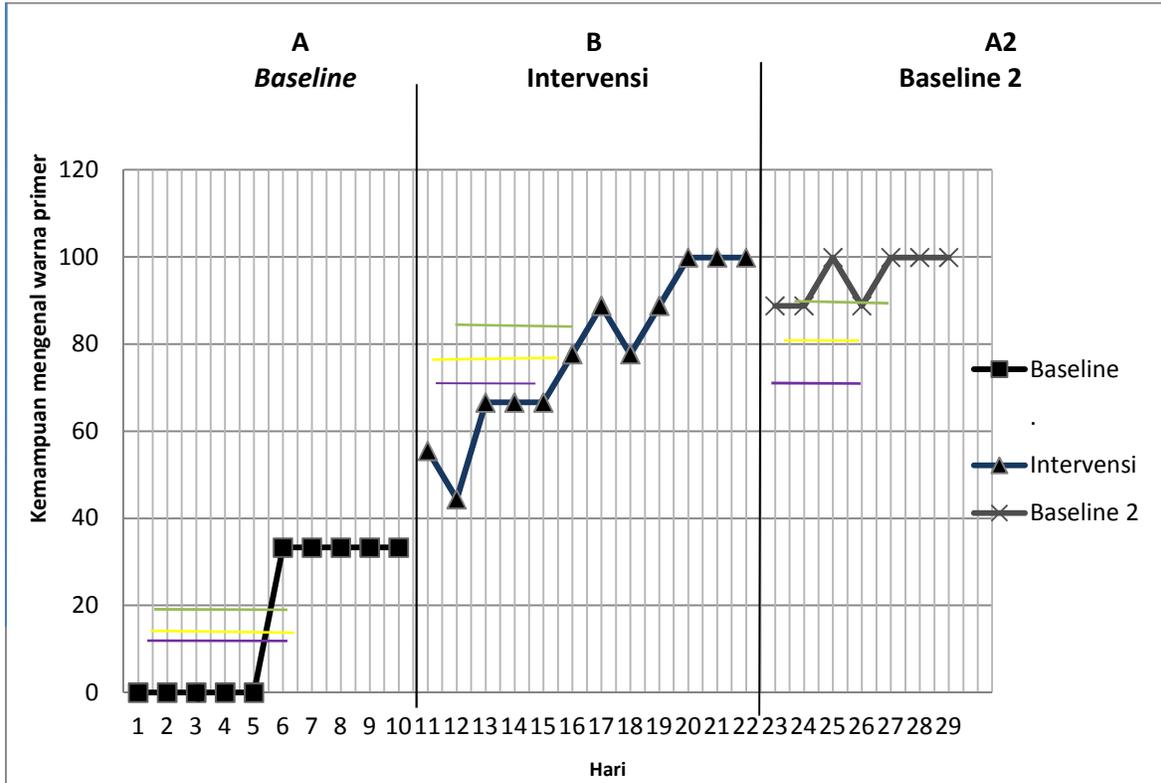
Kemampuan Menyebutkan warna primer Anak Tunagrahita (x)



Keterangan :

- : Membagi jumlah titik data menjadi dua bagian yang sama
- - - : Dua bagian kiri dan kanan dibagi menjadi dua bagian (2a) dan (2b)
- : Garis batas antar kondisi
- : Absis yaitu garis yang menghubungkan titik temu antara (2a) dan (2b)

Grafik 2. Arah Kecenderungan Data



Keterangan

- : Mean
- : Batas atas
- : Batas bawah

Grafik 3. Stabilitas Kecenderungan

PEMBUKTIAN HIPOTESIS

Berdasarkan analisis data dalam kondisi dan analisis data antar kondisi yang dapat dilihat pada grafik 4.1, grafik 4.2 dan grafik 4.3, merujuk pada kriteria penerimaan hipotesis yang dijelaskan pada bab terdahulu, maka dapat dinyatakan bahwa media kartu berjendela efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna bagi anak tunagrahita. Hal ini membuktikan bahwa hipotesis penelitian dapat diterima.

PEMBAHASAN PENELITIAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan pada BAB IV, yang dilaksanakan di SDLB N 36 Muaro Kabupaten Sijunjung yang bertujuan untuk mengetahui apakah media kartu berjendela dapat diterapkan atau digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep warna primer pada anak tunagrahita sedang. Pengamatan yang dilakukan sebelum memberikan perlakuan adalah sebanyak sepuluh hari pertemuan pengamatan awal kemampuan anak sebelum diberikan *intervensi* (A), duabelas hari pengamatan melakukan pemberian *intervensi* (B), dan tujuh hari pengamatan setelah *intervensi* (A2). Pengamatan dan pencatatan dalam penelitian ini menggunakan variable persentas, berapa jumlah jawaban anak yang benar.

Kartu berjendela adalah yang berbentuk miniature berjendela yang digunakan untuk menyebutkan warna apa yang ada dalam miniature jendela tersebut dan juga dapat dibuka dan ditutup. Dengan menggunakan media media kartu berjendela anak dapat mengenal warna-warna yang ada di sekitar.

Berdasarkan uraian hasil pengamatan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media kartu berjendela efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna bagi anak tunagrahita sedang kelas 1/C1 di SDLB N 36 Muaro Kabupaten Sijunjung.

SARAN

Berdasarkan data hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti ingin memberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Bagi guru kelas,

Peneliti menyerankan agar lebih mengoptimalkan pelaksanaan media kartu berjendela untuk memperkenalkan konsep warna dasar kepada anak dalam proses pembelajaran.

<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>

2. Bagi peneliti selanjutnya,
Peneliti menyarankan agar dapat melanjutkan penelitian ini dengan memodifikasi berbagai pendekatan dan media lainnya demi peningkatan kemampuan mengenal konsep warna dasar.
3. Bagi orang tua,
Peneliti menyarankan orang tua untuk dapat, menggunakan media kartu berjendela, agar dapat menanamkan konsep warna kepada anak dirumah.

DAFTAR RUJUKAN

- Achmad Hidayat. 2004. Seni menggambar. PT. Refika Aditama: Bandung.
- Arief S. Sadirman dkk. 1984. Media Pendidikan. PT. RajaGrafindo: Jakarta.
- Azhar Arsyad. 2008. Media Pembelajaran. PT. Raja Grafindo: Jakarta.
- Bambang Hidayatun. 1991. Teknik Melukis dalam Seni. Kanisius: Yogyakarta.
- Deskripsi Jendela (online) <http://www.kamusbesar.com/16354/jendela>. diakses hari kamis jam10.00 wib tanggal 9 November 2011
- Depdiknas. (2008). Buku Panduan Penulisan Tugas Akhir/Skripsi Universitas Negeri Padang. Padang: UNP
- Djadja Raharja. (2003). Psikososial Anak Luar Biasa. Departemen Pendidikan Nasional
- Folohenawa. 2008. Pengertian Media (online) <http://www.Folohenawa.blog3.acces.com>. diakses pada tanggal 21 Oktober 2011 pukul 17.15.
- J. Handoyo. P. 1986. Teknik Menggambar Dekor dalam Menggambar Laterior. Kanisius: Yogyakarta.
- Juang. Sunanto. 2005. Pengantar Penelitian Dengan Subject Tunggal. Universitas of Tsukuba: Criced
- Klasifikasi Anak Tunagrahita (online) <http://ww8.yuwie.com/blog/entry.asp?id=932768&eid=602755>. Diakses tanggal 2 November 2011
- Moh. Amin. 1995. Orthopedagogik Anak Tunagrahita. Depertemen Pendidikan dan Kebudayaan: Jakarta.
- Moh. Nazir. 1983. Metode Penelitian. Ghalia Indonesia: Bogor
- Suharmi Arikunto. 2005. Manajemen Pendidikan. PT. Rineka Cipta: Jakarta
- Sutjihati Somantri. 1996. Psikologi Anak Luar Biasa. Depertemen Pendidikan dan Kebudayaan.