Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Bagi Anak.....

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL WARNA BAGI ANAK

TUNAGRAHITA RINGAN MELALUI PERMAINAN EDUKATIF PUZZLE DI SLB NEGERI 1 PADANG

Gusni Rahma Yani¹

Asep Ahmad Sopandi²

(gusnirahmayani@gmail.com)

Abstract

This study aims to determine the ability of children to recognize color to *mild retarded children* at SLB Negeri 1 Padang because children still have difficulty on recognizing colors. This research tries to find out whether the educational puzzle game is effective to improve the ability to recognize color in *mild retarded children* or not. The type of research method uses single subject research using A-B-A design. The test uses an action test that asks children to name, show and match the colors (*red, yellow, green and blue*). After analyzing data, the results obtained at baseline A₁, children's ability to recognize colors increases slowly. Furthermore, the condition B of the child is given a color recognition treatment using an educational puzzle game, in this condition the child's ability to recognize color increases significantly. After that, in the A₂ baseline, observations were made after treatment was given through an educational puzzle game, the child's ability to recognize colors in this condition was good. From these results, educative puzzle games can improve children's ability to recognize colors.

Keywords: *children, puzzle, color, game*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan anak dalam mengenal warna pada anak tunagrahita ringan di SLB Negeri 1 Padang karena anak masih mengalami kesulitan dalam mengenal warna. Penelitian ini berusaha untuk mengetahui apakah permainan edukatif *puzzle* efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak tunagrahita ringan. Jenis metode penelitian yang digunakan yaitu *single subject research* dengan menggunakan desain A-B-A. Tes yang digunakan yaitu tes perbuatan yang meminta anak untuk menyebutkan, menunjukkan dan mencocokkan warna merah, kuning, hijau dan biru. Setelah dilakukan analisis data, diperoleh hasil pada baseline A₁ bahwa kemampuan anak mengenal warna meningkat lambat. Selanjutnya kondisi B anak diberikan perlakuan mengenal warna menggunakan permainan edukatif *puzzle*, pada kondisi ini kemampuan anak mengenal warna meningkat secara signifikan. Setelah itu pada baseline A₂ pengamatan dilakukan setelah diberikan perlakuan melalui permainan edukatif *puzzle*, kemampuan anak mengenal warna pada kondisi ini sudah baik. Dari hasil tersebut

¹ Dosen Universitas Negeri Padang

² Dosen Universitas Negeri Padang

ditemukan bahwa permainan edukatif *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal warna.

Kata Kunci: *anak-anak, puzzle, warna, permainan*

PENDAHULUAN

Kesan yang pertama kali dilihat dari suatu benda adalah warna benda tersebut, dengan melihat warna dari suatu benda, seseorang dapat membedakan bentuknya. Kemampuan ini tidak bisa dinikmati oleh semua manusia karena keterbatasan yang dimiliki oleh beberapa orang, maka daripada itu, kemampuan ini harus disyukuri bagi seseorang yang mampu melihat warna dengan jelas. Pengetahuan dalam mengenal warna sangat diperlukan anak agar bisa melatih kemampuan awal visual dari seorang anak. Warna yang dapat dilihat adalah hasil pantulan cahaya ke retina mata seperti: warna merah, kuning, hijau dan biru.

Kemampuan mengenal warna sangat penting bagi seorang anak dalam kehidupannya, hal ini juga diperlukan oleh anak berkebutuhan khusus. Anak berkebutuhan khusus ialah anak yang mengalami hambatan, gangguan atau kelainan baik dari segi fisik, intelektual, mental maupun sosial, sehingga anak tersebut memerlukan pelayanan khusus agar bisa mengembangkan kemampuannya seperti kemampuan fisik motorik, kemampuan kognitif, dan kemampuan sosial.³ Anak tunagrahita ringan merupakan salah satu bagian dari anak berkebutuhan khusus.

Anak yang mempunyai kecerdasan di bawah rata-rata memiliki tingkat inteligensi antara 50-70, sehingga anak tersebut membutuhkan pelayanan khusus baik dalam akademik maupun non-akademik yang disebut anak tunagrahita ringan.⁴ Anak tunagrahita ringan memiliki kekurangan pada ketidakmampuan taktil, kinestetik, motorik dan persepsi visual, termasuk juga dalam pengenalan warna karena mengenal warna sangat penting sebagai dasar keterampilan membaca, menulis, dan berhitung.⁵ Oleh karena itu, kemampuan mengenal warna sangat penting untuk dikembangkan bagi anak tunagrahita ringan.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah peneliti lakukan di SLB Negeri 1 Padang, peneliti menemukan anak tunagrahita ringan pada kelas 2 SD yang mana anak mengalami

³ H. Khairani, *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna melalui Media Pasir Berwarna bagi Anak Tunagrahita Ringan* (2013)

⁴ D. Oktasesa, Sopandi, A. A., dan Damri, *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Dasar bagi Anak Tunagrahita Ringan X melalui Permainan Kolase di SLB Perwari Padang*. (02 September, 2013), 598–608

⁵ R. Rahayu, *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Primer melalui Permainan Lego* (2014), 265–275

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Bagi Anak.....

hambatan dalam konsep pengenalan warna. Ketika peneliti melihat anak dalam pembelajaran ekstrakurikuler mewarnai, anak mampu mewarnai gambar dengan bagus. Namun, ketika anak mewarnai, salah satu temannya meminjam pensil warna merah kepada anak akan tetapi ia memberikan pensil warna biru. Kemudian, ada anak lain yang juga meminjam pensil warna kuning kepada anak tersebut, tetapi si anak memberikan warna hijau. Ketika anak selesai mewarnai gambar, guru menanyakan kepada anak warna yang dipakai dalam mewarnai gambar. Anak belum mampu menjawab dengan baik warna apa saja yang dipakainya dalam mewarnai gambar tersebut.

Di waktu jam istirahat, peneliti bertanya kepada wali kelas tentang bagaimana pemahaman anak terhadap pengenalan warna, terutama warna merah, kuning, hijau dan biru. Guru menyebutkan kalau anak masih belum paham dalam konsep pengenalan warna. Guru telah melakukan berbagai upaya ketika mengajarkan anak dalam pemahaman warna, tetapi anak masih ragu-ragu dalam menyebutkan warna. Sedangkan guru mengatakan bahwasannya anak tidak mempunyai riwayat buta warna. Salah satu upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan anak terhadap pengenalan warna yaitu dengan menggunakan media yang bisa digunakan dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak. Salah satu contohnya dengan menggunakan pelajaran mozaik gambar. Anak diperintahkan untuk menempelkan warna sesuai dengan warna yang dikatakan guru, namun anak mengambil warna yang berbeda dengan warna yang dikatakan guru seperti ketika anak diminta menempel warna biru namun anak menempelkan warna kuning, anak diminta menempel warna kuning tetapi anak menempelkan warna merah, dan ketika anak diminta menempelkan warna merah, anak menempelkan warna hijau.

Berdasarkan asesmen yang telah peneliti lakukan kepada anak, sehingga dapat disimpulkan bahwa anak belum bisa mengenal warna. Ketika anak diminta menyebutkan warna benda yang ditunjuk peneliti, anak tidak bisa menyebutkan sesuai dengan warna benda tersebut. Contohnya ketika peneliti menanyakan warna celana merah yang dipakai, anak menyebutkan warna biru. Kemudian peneliti menanyakan warna tas biru yang dipakai, anak menyebutkan warna kuning. Selanjutnya peneliti menanyakan buku kuning yang dipegang anak, tetapi anak menyebutkan warna merah muda. Peneliti juga menggunakan kertas origami ketika melakukan asesmen. Peneliti meminta anak untuk

menyebutkan, menunjukkan, dan mencocokkan kertas origami tersebut sesuai yang diminta peneliti.

Berbagai upaya yang dapat dilakukan dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna anak, salah satunya dengan menggunakan permainan edukatif yang dapat merangsang pengetahuan anak dalam membedakan warna. Salah satu permainan yang dapat digunakan dalam upaya meningkatkan kemampuan anak mengenal warna adalah permainan edukatif *puzzle*. Permainan edukatif merupakan permainan yang dapat mendidik anak dari sesuatu yang ada pada permainan tertentu.⁶ Permainan edukatif juga dapat memberikan rangsangan yang baik anak, seperti meningkatkan kemampuan daya berpikir, keseimbangan kognitif dan motorik. *Puzzle* adalah suatu media yang berupa kepingan-kepingan warna yang berbentuk angka, huruf, bentuk, binatang dan lain-lainnya yang dapat dibongkar pasang untuk meningkatkan imajinasi.⁷ *Puzzle* merupakan kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak atau gambar bangun-bangun tertentu sehingga membentuk sesuatu. Jadi, permainan edukatif *puzzle* adalah permainan yang dapat mendidik anak atau memberikan pengetahuan yang baru kepada anak melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kepingan-kepingan *puzzle* sehingga membentuk sesuatu.

Permainan edukatif *puzzle* ini menggunakan bentuk *puzzle* yang telah dimodifikasi menjadi empat kepingan yang memiliki bentuk persegi dan warna yang berbeda, yaitu warna merah, kuning, hijau dan biru. *Puzzle* yang digunakan juga ditambah dengan menggunakan empat lampu kecil yang memiliki warna sama dengan warna kepingan *puzzle*. Cara permainan edukatif *puzzle* ini dapat dilakukan dengan, anak diminta mencocokkan warna kepingan *puzzle* sesuai dengan warna yang ada pada papan *puzzle*, maka akan hidup salah satu lampu yang memiliki warna yang sama dengan warna kepingan *puzzle* yang dicocokkan anak, tetapi jika anak salah mencocokkan warna kepingan *puzzle* dengan warna yang ada pada papan *puzzle* maka lampu tidak akan hidup.

Permainan edukatif *puzzle* juga dapat membuat anak berpikir intuitif berdasarkan keingintahuan anak dalam mencoba permainan saat mencocokkan kepingan *puzzle* warna dengan warna yang sesuai pada papan *puzzle*. Selain memberikan pengetahuan, permainan,

⁶ F. Mujib dan Rahmawati N, *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab* (Yogyakarta: DIVA Press, 2011)

⁷ G. Vernanda, Yunus M., dan Rahmahtrisilvia, *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Vocal melalui Media Puzzle bagi Anak Kesulitan Belajar Kelas II di SDN 18 Koto Luar* (02 September, 2013), 692–704

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Bagi Anak.....

juga dapat menimbulkan rasa kesenangan terhadap diri seseorang yang memainkan, sehingga pembelajaran yang akan dipelajari dapat meningkatkan daya tarik dan rasa keingintahuan anak.

Oleh karena itu, peneliti ingin memberikan pelayanan khusus untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna dengan menggunakan permainan edukatif *puzzle* pada anak tunagrahita ringan di SLB Negeri 1 Padang.

PEMBAHASAN

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dalam bentuk *single subject research* (SSR). Penelitian eksperimen diartikan sebagai metode penelitian yang dijadikan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali.⁸ Jenis SSR yang digunakan adalah desain A-B-A, merupakan salah satu pengembangan dari penelitian desain dasar A-B, desain A-B-A ini menunjukkan hubungan sebab akibat antara variabel terikat dan variabel bebas.⁹ Pada penelitian ini, kondisi *baseline* (A₁) akan dilihat kemampuan anak dalam mengenal warna sebelum diberikan perlakuan. Kondisi intervensi (B) di mana pada kondisi ini akan diberikan perlakuan/ intervensi menggunakan permainan edukatif *puzzle*. Kondisi *baseline* (A₂) sebagai kontrol setelah dilakukan intervensi terhadap kemampuan mengenal warna pada anak.

Dalam suatu penelitian eksperimen, variabel merupakan suatu atribut atau ciri-ciri mengenai sesuatu yang akan diamati dalam penelitian dengan menggunakan dua variabel, yaitu variabel terikat dan variabel bebas. Variabel terikat (*target behavior*) dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal warna. Kemampuan mengenal warna adalah kemampuan menyebutkan, menunjukkan, dan mencocokkan warna berdasarkan warna yang ditunjukkan, seperti merah, kuning, hijau, dan biru. Variabel bebas (intervensi) dalam penelitian ini yaitu permainan edukatif *puzzle* yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal warna.

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014)

⁹ J. Sunanto, *Pengantar Penelitian dengan Subyek Tunggal* (Bandung: UPI Press, 2005)

Subjek penelitian ini adalah seorang anak tunagrahita ringan di SLB Negeri 1 Padang yang berinisial D, jenis kelamin laki-laki yang sekarang menduduki bangku kelas 2 SD di SLB Negeri 1 Padang. Permasalahannya adalah anak belum memahami konsep warna. Penelitian ini dilakukan di SLB Negeri 1 Padang pada waktu istirahat atau ketika pembelajaran ekstrakurikuler, dan jika terkendala maka penelitian akan dilakukan di rumah anak atas izin dari pimpinan sekolah.

Pengukuran mengenai ada atau tidaknya perubahan dan besarnya terhadap kemampuan yang diteliti, maka digunakan teknik tes.¹⁰ Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini dengan menggunakan tes lisan dan perbuatan yaitu dengan cara memainkan permainan edukatif *puzzle* berdasarkan aturan yang dibuat sebelum permainan dimulai. Alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah format pengumpulan data pada kondisi *baseline* dan intervensi, serta pengumpulan datanya melalui persentase. Persentase merupakan satuan pengukuran variabel terikat yang digunakan oleh peneliti dan guru untuk mengukur perilaku anak dalam bidang akademik maupun sosial.¹¹ Penelitian ini juga menggunakan kriteria penilaian yang dijadikan tolak ukur dalam memberikan penilaian. Kriteria penilaian adalah sesuatu hal yang penting dan harus disiapkan sebelum peneliti mengumpulkan data kelapangan.¹² Kriteria penilaian atau tolak ukur dalam penelitian ini menggunakan kategori, yaitu bisa dengan bobot nilai 1 dan tidak bisa dengan bobot nilai 0. Untuk mengetahui persentase yang dicapai si anak, maka digunakan rumus persentase sebagai berikut:¹³

$$\text{Persentase jawaban} = \frac{\text{skor yang diperoleh anak}}{\text{skor total seharusnya}} \times 100\%$$

Teknik analisis data adalah tahap terakhir sebelum penarikan kesimpulan yang dilakukan peneliti.¹⁴ Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis visual grafik dengan cara meng-*upload*-kan data-data yang diperoleh ke dalam grafik.

¹⁰ S. Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta: PT. Asdi Mahastya, 2005)

¹¹ J. Sunanto, *Pengantar Penelitian dengan Subyek Tunggal* (Bandung: UPI Press, 2005)

¹² S. Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta: PT. Asdi Mahastya, 2005)

¹³ N. Purwanto, *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran* (Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya, 2013)

¹⁴ J. Sunanto, *Pengantar Penelitian dengan Subyek Tunggal* (Bandung: UPI Press, 2005)

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Bagi Anak.....

Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil

Penelitian ini dilakukan dalam tiga tahap, yaitu: *tahap pertama* dilakukan pengamatan pada kondisi awal anak dalam mengenal warna sebelum diberi perlakuan menggunakan permainan edukatif *puzzle* yang disebut *baseline 1* (A_1); *tahap kedua* dilakukan pengamatan pada target *behavior*, yaitu setelah diberikan perlakuan atau intervensi (B) dengan menggunakan permainan edukatif *puzzle*; *tahap ketiga* peneliti melakukan pengamatan terhadap kemampuan anak dalam mengenal warna setelah tidak diberikan permainan atau intervensi/ perlakuan yang disebut dengan *baseline 2* (A_2).

Grafik 1. Grafik Persentase *Baseline* (A_1), *Intervensi* (B), dan *Baseline* (A_2)

Bersasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa pada kondisi *baseline* (A_1) yaitu melakukan pengamatan pada kondisi awal kemampuan mengenal warna pada anak sebelum diberikan perlakuan. Pengamatan dan pencatatan yang dilakukan pada kondisi ini, yaitu saat anak melakukan pengenalan warna di rumah dengan menggunakan kertas origami warna. Pengamatan dilakukan selama lima kali dengan hasil pengamatan pertama memperoleh hasil 8,33% dari 12 jumlah item yang dilakukan anak. Pada pengamatan hari kedua anak memperoleh hasil 16,66%. Selanjutnya, pada hari ketiga sampai kelima anak memperoleh hasil 25% dari jumlah item yang dilakukan anak. Pada hari kelima peneliti menghentikan pengamatan karena data yang diperoleh sudah menunjukkan kestabilan dari jumlah item yang dilakukan anak. Hasil

pengamatan dilakukan pada *baseline* (A_1) didapatkan keterangan bahwa anak masih bermasalah pada kemampuan mengenal warna dengan benar.

Kondisi intervensi (B) menunjukkan bahwa anak akan diberikan perlakuan menggunakan permainan edukatif *puzzle*. Pengamatan dan pencatatan kemampuan anak dalam mengenal warna, yaitu menyebutkan warna, menunjukkan warna, dan mencocokkan warna. Warna yang mencakup dalam pengamatan dan pencatatan anak dalam mengenal warna meliputi warna merah, kuning, hijau dan biru. Pengamatan pada kondisi ini dilakukan selama sembilan kali pengamatan dengan hasil yaitu: pengamatan pertama memperoleh hasil 33,33% dari jumlah item yang dilakukan anak; pengamatan kedua berdasarkan jumlah item yang dilakukan, anak memperoleh hasil 41,66%; Pertemuan ketiga memperoleh hasil 50%; pengamatan keempat dan kelima memperoleh hasil 58,33%; pengamatan keenam memperoleh hasil dari jumlah item yang dilakukan anak yaitu 66,66%; dan pengamatan ketujuh sampai sembilan memperoleh hasil 83,33% dari jumlah item yang bisa dilakukan oleh anak. Peneliti memberhentikan pengamatan pada hari kesembilan karena hasil data yang diperoleh sudah stabil dan terlihat kemampuan mengenal warna pada anak sudah mengalami peningkatan.

Kondisi terakhir pada kondisi *baseline* (A_2) yaitu kondisi di mana dilakukan pengamatan terhadap kemampuan anak dalam mengenal warna setelah diberikan intervensi atau perlakuan. Kondisi ini memperlihatkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal warna mulai meningkat. Pengamatan pada kondisi ini dilakukan selama empat kali dengan hasil yaitu: hari pertama pengamatan diperoleh hasil 75% dari jumlah item yang dilakukan anak dalam kemampuan mengenal warna dan hari pengamatan kedua sampai keempat diperoleh hasil 83,33%, didapat dari persentase jumlah item yang dilakukan anak pada kemampuan mengenal warna. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, terlihat kemampuan mengenal warna pada anak sudah berkembang dengan baik meskipun waktu pertemuan pertama pada *baseline* (A_2) anak mengalami penurunan, namun di hari kedua kemampuan mengenal warna anak mulai meningkat kembali sampai dengan hari keempat, sehingga pada hari keempat diperoleh data kestabilan.

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Bagi Anak.....

Berdasarkan grafik di atas, dilihat persentase kemampuan anak mengenal warna pada kondisi *baseline* (A₁) dengan hasil data tertinggi yaitu 25%. Kondisi intervensi (B) menunjukkan bahwa persentase kemampuan anak tertinggi yaitu 83,33% dengan memberikan perlakuan permainan edukatif puzzle, selanjutnya pada *baseline* (A₂) presentase kemampuan anak selama tidak lagi diberikan perlakuan yaitu 83,33%. Hal ini membuktikan bahwa kemampuan anak dalam mengenal warna mulai berkembang dengan baik. Hal ini juga bisa menunjukkan bahwa anak bisa melakukan hampir dari semua indikator yang diberikan.

Hasil data yang telah diperoleh tersebut kemudian dianalisis datanya dalam kondisi dan analisis data antar kondisi. Hasil dari analisis data dalam kondisi dan antar kondisi dapat dilihat pada tabel berikut:

No	Kondisi	Target Behavior	A1	B	A2
1	Panjang kondisi	Kemampuan mengenal warna	5	9	4
2	Estimasi kecenderungan arah	Kemampuan mengenal warna	(+)	(+)	(=)
3	Kecenderungan stabilitas	Kemampuan mengenal warna	0% (Tidak Stabil)	33,33% (Tidak Stabil)	100% (Stabil)
4	Jejak data	Kemampuan mengenal warna	(+)	(+)	(=)
5	Level stabilitas dan rentang	Kemampuan mengenal warna	Variabel 8,33%-25%	Variabel 33,33%-83,33%	Stabil 75%-83,33%
6	Level perubahan	Kemampuan mengenal warna	25%-8,33% = 16,67% (+)	83,33%-33,33% = 50% (+)	83,33%-75% = 8,33% (+)

Tabel 1. Rangkuman Analisis Visual dalam Kondisi

No	Kondisi	Target Behavior	A ₁ / B/ A ₂
1	Jumlah variabel yang berubah	Kemampuan mengenal warna	1
2	Perubahan kecenderungan arah	Kemampuan mengenal warna

			(+)	(+)	(=)
3	Perubahan kecenderungan stabilitas	Kemampuan mengenal warna	Variabel ke variabel ke stabil		
4	Level perubahan	Kemampuan mengenal warna	$33,33-25= 8,33$ (+)	$83,33 - 33,33 = 50$ (+)	
5	Presentase	Kemampuan mengenal warna	0%	44,44%	

Tabel 2. Rangkuman Hasil Analisis antar Kondisi

2. Pembahasan

Penelitian ini membahas tentang efektivitas permainan edukatif *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak tunagrahita ringan di SLB Negeri 1 Padang. salah satu anak berkebutuhan khusus secara akademis yaitu tunagrahita ringan juga memiliki kesempatan yang sama dengan anak normal dalam mengikuti proses pembelajaran keterampilan tentang pengenalan warna.¹⁵ Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan selama 18 kali pertemuan yang dilaksanakan pada tiga kondisi yaitu *baseline* (A_1) selama lima kali pertemuan sebelum diberikan perlakuan (intervensi), selanjutnya intervensi (B) berjumlah sembilan kali pertemuan dan *baseline* (A_2) selama empat kali pertemuan setelah tidak diberikan intervensi.

Peneliti mengumpulkan data dengan cara memberikan tes perbuatan berbentuk permainan edukatif *puzzle* kepada anak tunagrahita ringan. Permainan edukatif *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak, karena permainan ini akan membantu anak mengembangkan kemampuan kognitif, meningkatkan kemampuan daya ingat, mendorong aktivitas dan kreativitas anak dalam berimajinasi serta berkreasi¹⁶, sehingga dapat diketahui kemampuan mengenal warna pada anak meningkat atau tidak. Hasil analisis data membuktikan bahwa pengaruh intervensi permainan edukatif *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak tunagrahita ringan. Hal ini dibuktikan dengan desain A-B-A mempunyai hubungan sebab akibat antara variabel terikat dengan variabel bebas.¹⁷

¹⁵ D. Oktasesa, Sopandi, A. A., dan Damri, Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Dasar bagi Anak Tunagrahita Ringan X melalui Permainan Kolase di SLB Perwari Padang. (02 September, 2013), 598–608

¹⁶ Guslinda dan Kurnia R., *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Surabaya: CV. Jakad Publishing, 2018)

¹⁷ J. Sunanto, *Pengantar Penelitian dengan Subyek Tunggal* (Bandung: UPI Press, 2005)

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Bagi Anak.....

Pada kondisi *baseline* (A_1) sebelum diberikan intervensi (B) yang dilakukan selama lima kali mendapatkan hasil bahwa kemampuan mengenal warna pada anak mengalami kenaikan dan stabil. Kondisi intervensi dengan menggunakan permainan edukatif *puzzle* menunjukkan bahwa intervensi setiap pengamatan terus meningkat dan tiga pertemuan intervensi terakhir mendapatkan hasil yang sama, maka intervensi dihentikan karena sudah mendapatkan hasil yang stabil. Pada pengamatan *baseline* (A_2) setelah tidak diberikan perlakuan, hasil pengamatan menunjukkan meningkat dan stabil.

Kegiatan ini bertujuan untuk membantu anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna merah, kuning, hijau dan biru. Hasil penelitian yang telah peneliti lakukan membuktikan bahwa permainan edukatif *puzzle* efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna, terutama warna merah, kuning, hijau dan biru. Jadi, dari hasil penelitian ini terbukti bahwa permainan edukatif *puzzle* efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak tunagrahita ringan di SLB Negeri 1 Padang.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SLB Negeri 1 Padang, terbukti bahwa penggunaan permainan edukatif *puzzle* efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna bagi anak tunagrahita ringan. Penelitian dilakukan secara berulang-ulang kepada si anak sebanyak 18 kali pertemuan. Kondisi *baseline* (A_1) dilakukan sebanyak 5 kali, dan intervensi (B) sebanyak 9 kali serta kondisi *baseline* (A_2) dilakukan sebanyak 4 kali. Dalam penelitian ini, kemampuan anak mengenal warna mengalami peningkatan secara positif, ini terbukti dari data yang diperoleh saat melakukan intervensi. Intervensi stabil sebesar 83,33%.

Jadi, keseluruhan analisis data baik dalam kondisi maupun antar kondisi disimpulkan bahwa kemampuan mengenal warna pada anak tunagrahita ringan mengalami peningkatan setelah diberikan intervensi yang menggunakan permainan edukatif *puzzle* dengan peningkatan yang relatif sama pada ketiga kondisi. Sehingga anak dapat dikatakan mengenal warna dengan baik, warna yang di kenalkan kepada anak meliputi warna merah,

kuning, hijau dan biru. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa permainan edukatif *puzzle* efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak tunagrahita ringan Kelas II di SLB Negeri 1 Padang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT. Asdi Mahastya, 2005.
- Guslinda, dan Kurnia, R. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: CV. Jakad Publishing, 2018.
- Khairani, H. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna melalui Media Pasir Berwarna bagi Anak Tunagrahita Ringan*. 2013.
- Mujib, F., dan Rahmawati, N. *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta: DIVA Press, 2011.
- Oktasesa, D., Sopandi, A. A., dan Damri. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Dasar bagi Anak Tunagrahita Ringan X melalui Permainan Kolase di SLB Perwari Padang*. 02 September, 2013.
- Purwanto, N. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya, 2013.
- Rahayu, R. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Primer melalui Permainan Lego*. 2014.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Sunanto, J. *Pengantar Penelitian dengan Subyek Tunggal*. Bandung: UPI Press, 2005.
- Vernanda, G., Yunus, M., dan Rahmahtrisilvia. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Vocal melalui Media Puzzle bagi Anak Kesulitan Belajar Kelas II di SDN 18 Koto Luar*. 02 September, 2013.