

**EFEKTIVITAS PERMAINAN *FINGER PAINTING*
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MENGENAL WARNA DASAR BAGI ANAK
TUNAGRAHITA RINGAN**

(Single Subject Research Kelas IV/C di SLB Hikmah Reformasi Padang)

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S1)**



Oleh
SRI RAHAYU WULANDARI
NIM.19003107

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Efektivitas Permainan *Finger Painting* untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Dasar bagi Anak Tunagrahita Ringan (*Single Subject Research* Kelas IV/C di SLB Hikmah Reformasi Padang)

Nama : Sri Rahayu Wulandari
NIM/BP : 19003107/2019
Departemen : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Disetujui oleh
Pembimbing Akademik



Iga Setia Utami, S.Pd, M.Pd.T

NIP. 199108222019032014

Padang, 18 Mei 2023

Mahasiswa



Sri Rahayu Wulandari
NIM. 19003107

Diketahui
Kepala Departemen PLB FIP
UNP



Dr. Nurhastuti, S.Pd., M.Pd
NIP. 196811251997022001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Departemen Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

Judul : Efektivitas Permainan *Finger Painting* untuk
Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Dasar
bagi Anak Tunagrahita Ringan
(*Single Subject Research* Kelas IV/C di SLB Hikmah
Reformasi Padang)

Nama : Sri Rahayu Wulandari
NIM : 19003107
Departemen : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juni 2023

Tim Penguji	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Iga Setia Utami, M.Pd.T.	1. 
2. Anggota	: Dra. Zulmiyetri, M.Pd.	2. 
3. Anggota	: Ns. Setia Budi, M.Kep	3. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sri Rahayu Wulandari
NIM : 19003107
Departemen : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Efektivitas Permainan *Finger Painting* untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Dasar bagi Anak Tunagrahita Ringan
(*Single Subject Research* Kelas IV/B di SLB Hikmah Reformasi Padang)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila tidak di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Juni 2023
Saya yang menyatakan,



Sri Rahayu Wulandari
NIM. 19003107

ABSTRAK

Sri Rahayu Wulandari. 2023. Efektivitas Permainan Finger Painting untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Dasar bagi Anak Tunagrahita Ringan Kelas IV/C di SLB Hikmah Reformasi Padang. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan permasalahan yang dimiliki anak tunagrahita kelas IV/C yaitu berkaitan dengan kemampuan mengenal warna dasar yang dimiliki siswa. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan apakah permainan *finger painting* efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna dasar bagi anak tunagrahita ringan.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen berbentuk *Single Subject Research* (SSR) dengan desain berbentuk A-B-A. Subjek dalam penelitian ini yaitu anak tunagrahita ringan kelas IV/C di SLB Hikmah Reformasi Padang. Selanjutnya pengumpulan data menggunakan teknik tes yang terdiri dari beberapa butir soal. Kemudian menggunakan teknik analisis data dengan visual grafik.

Hasil analisis sebanyak 16 kali pengamatan, data yang didapatkan pada setiap kondisi yaitu pada baseline (A1) 0%, 25%, 25%, dan 25%. Selanjutnya pengamatan saat kondisi intervensi dengan persentase 62%, 68%, 71%, 75%, 78%, 84%, 84%, dan 84%. Terakhir pengamatan yang dilaksanakan pada kondisi baseline (A2) dengan perolehan persentase yaitu 87%, 93%, 93% dan 93%. Maka dapat disimpulkan hasil penelitian mengindikasikan bahwa permainan *finger painting* efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna dasar pada anak tunagrahita ringan.

Kata Kunci: permainan *finger painting*, warna dasar, anak tunagrahita ringan

ABSTRACT

Sri Rahayu Wulandari. 2023. The Effectiveness of Finger Painting Games to Improve the Ability to Recognize Basic Colors for Class IV/C Mild Mentally Disabled Children at SLB Hikmah Reformasi Padang. Thesis. Faculty of Science Education. Padang State University.

This research is motivated by the problems that mentally retarded children have in class IV/C, which are related to students' ability to recognize basic colors. This study aims to prove whether finger painting games are effective in increasing the ability to recognize basic colors for children with mild mental retardation.

This study used an experimental research type in the form of Single Subject Research (SSR) with an A-B-A design. The subjects in this study were mild mentally retarded children in class IV/C at SLB Hikmah Reformasi Padang. Furthermore, data collection used a test technique which consisted of several questions. Then use data analysis techniques with visual graphics.

The results of the analysis were 16 observations, the data obtained for each condition was at baseline (A1) 0%, 25%, 25% and 25%. Furthermore, observations during intervention conditions with percentages of 62%, 68%, 71%, 75%, 78%, 84%, 84%, and 84%. The last observation was carried out in baseline conditions (A2) with the acquisition of percentages of 87%, 93%, 93% and 93%. So it can be concluded that the results of the study indicate that finger painting games are effective in increasing the ability to recognize basic colors in children with mild mental retardation.

Keywords: finger painting game, basic colors, mild mentally retarded children

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan rahmat beserta nikmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Efektivitas Permainan *Finger Painting* untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Dasar bagi Anak Tunagrahita Ringan (*Single Subject Research* Kelas IV/C di SLB Hikmah Reformasi Padang”.

Selanjutnya sholawat beserta salam peneliti hadiahkan kepada Nabi Muhammad Shalallahu Alaihi Wassallam.

Skripsi ini ditujukan sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan dan pendidikan dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Departemen Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Skripsi yang disusun terdiri dari lima BAB, yaitu BAB I pendahuluan berupa latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. BAB II kajian teori yang berisikan landasan teori, penelitian relevan dan kerangka konseptual. BAB III berupa metode penelitian yang berkaitan dengan pendekatan, jenis penelitian, subjek serta analisis data. BAB IV yang akan berisikan hasil penelitian yang terdiri dari deskripsi data, analisis data, pembahasan hasil penelitian, dan keterbatasan penelitian. BAB V akan menjelaskan tentang kesimpulan serta saran.

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak sehingga bermanfaat bagi peneliti dan semua pihak.

Padang, Mei 2023

Peneliti

Sri Rahayu Wulandari

UCAPAN TERIMAKASIH

Segala puji bagi Allah SWT, Yang Maha Esa, Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Alhamdulillah berkat rahmat, hidayah dan pertolongan-Nya peneliti dapat dan mampu menuntaskan penulisan skripsi ini dengan rencangan terbaik dari-Nya. Sholawat dan salam peneliti hadiahkan kepada Nabi Muhammad SAW, semoga dengan seringnya kita ber-shalawat mendapatkan berkah diakhirat kelak.

Tentunya penulisan dan penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bantuan, motivasi, semangat, dan doa baik dari berbagai pihak yang telah diberikan kepada peneliti. Maka dari itu, izinkan peneliti untuk mencurahkan rasa terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Kedua Orangtua yang sangat saya cintai, sayangi, dan banggakan, Ayah Umar dan Ibu Irna Elfia. yang senantiasa memberikan dukungan, kasih sayang, nasihat, dan doa yang tiada henti dipanjatkan untuk kelancaran dan kesuksesan wulan. Tiada kata yang bisa mewakili atas jasa-jasa yang tidak terhingga sampai akhirnya skripsi ini terselesaikan dengan baik. Semoga Ibu dan Ayah selalu dalam lindungan Allah SWT.
2. Abang Rahmat Wal Ikram, Adik Fauzan Ramadhan dan Fauzi Ramadhan. Terimakasih untuk dukungan moril dan materil selama perkuliahan wulan, semangat serta perhatian yang diberikan. Semoga kita menjadi anak yang membanggakan kedua orangtua kita.
3. Yuniar dan Rabiah Family. Terimakasih untuk keluarga besar Ibu dan Ayah yang senantiasa mendoakan langkah perkuliahan wulan. Tetap kompak dan saling manyayangi.

4. Ibu Iga Setia Utami, M.Pd.T. selaku pembimbing akademik. Terimakasih banyak untuk ilmu, dukungan, bantuan, waktu, serta arahan dari ibu selama wulan menjadi mahasiswa di Departemen Pendidikan Luar Biasa, terutama selama penulisan skripsi ini. Mohon maaf wulan sering merepotkan ibu, dan mohon maaf atas segala kekurangan serta kekeliruan yang tidak pada tempatnya bu. Semoga ibu senantiasa dalam lindungan-Nya.
5. Ibu Dr. Nurhastuti, M.Pd. selaku Kepala Departemen Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, serta Bapak Drs. Ardisal, M.Pd. selaku Sekretaris Departemen PLB FIP UNP yang senantiasa mempermudah akses mahasiswa untuk keperluan akademiknya.
6. Ibu Dra. Zulmiyetri, M.Pd., Bapak Ns. Setia Budi, M.Kep., Ibu Gaby Arnez, M.Pd. selaku dosen penguji wulan dari proposal hingga sidang skripsi. Terimaasih saran dan masukan yang diberikan sehingga skripsi ini dapat tersusun sebagaimana mestinya.
7. Bapak dan Ibu Dosen Departemen PLB FIP UNP. Terimakasih untuk ilmu dan pengalaman yang sudah diberikan, semoga menjadi pahala yang tiada henti.
8. Staf dan karyawan PLB FIP UNP yang senantiasa direpotkan selama berkuliah di Departemen PLB FIP UNP.
9. Ibu Tanti Mariati, S.Pd. selaku Kepala SLB Hikmah Reformasi Padang. Terimakasih sudah menerima wulan dengan baik mulai dari PLK, Penelitan dan pembelajaran yang mahal dengan memberikan kesempatan wulan menjadi guru setelah PLK.

10. Ibu Riri Ananda Putri, S.Pd., Gr. Terimakasih untuk bantuan dan dukungan selama wulan melakukan studi pendahuluan dan penelitian, sehingga wulan dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
11. Keluarga besar Hikmah Reformasi, Ibu Dakhmalia, S.Pd., Alm. Ibu Dewi Hasruni, S.Pd., Ibu Rita Kurnia Putri, S.Pd., Ibu Mega Gustina Putri, S.Pd., Gr. Ibu Riri Ananda Putri, S.Pd., Gr. Ibu Emilia April Ramadani, S.Pd., Ibu Sari Khairunnisa, S.Pd., Bapak Octa Safera, S.Pd., Bapak Muhammad Nasta Alim. Terimakasih semua ilmu, semangat, motivasi, dan pengalaman yang tidak wulan temukan di tempat lain.
12. Eneng, Nabila Eka Putri. Terimakasih sudah terus bersama dari tahun 2006 hingga sekarang. Terimakasih untuk kebaikannya selama ini dan maaf aku banyak kekurangan selama jadi teman kamu, tetap menjadi orang baik dan buktikan bahwa akan ada teman yang selalu bisa diandalkan. Semangat menyelesaikan studi, jangan tinggalkan aku dalam kondisi apapun yaa neng.
13. Wasilah Arifiah, Sovia Eka Putri, Lucy Anggreyeni Suhella. Terimakasih yaa untuk pengalaman selama perkuliahan, pertemanan dari maba sampai semester akhir. Terimakasih sudah berkenan wulan repotkan selama kuliah. Semangat berjuang, berani log in harus segera log out yaa gais. Semoga terus berteman meski nanti sudah balik kampung masing-masing dan mengurus masa depan.
14. Kawan konco Vera Wati dan Puja Dwi Sonia. Terimakasih sudah mewarnai kegabutan selama di kos, menjadi tempat studi penelitian setiap malam yang kalau diskripsikan mungkin sudah banyak. Meri Mardianti, terimakasih

kebaikannya selama menjadi partner sekamar. Semangat menyelesaikan perkuliahan gais, semoga segera log out.

15. Kawan-kawan kos coklat Dina, Yana, Tiwi, Cindy, Mita, Lilis, Putri, Ice, Cici, Wati, Uje, Meri, Intan, Lucy, Kak Nadya, Kak Vika. Terimakasih sudah menjadi rumah selama perantauan.
16. Terimakasih orang baik yang wulan temui disemester akhir, yang dulu tidak kenal sama sekali sekarang menjadi sumber informasi dan pengetahuan, terimakasih Wike, Indah, Defri, Rina, Hilma, Susan, dan manusia baik lainnya yang tidak bisa disebutkan satu per satu.
17. Teman-teman angkatan 2019. Terimakasih sudah dengan ikhlas menyampaikan setiap informasi terkhusus informasi selama semester akhir. Semangat untuk kita semua perjuang sarjana. Je je jempol. Sa sa salut untuk kita.
18. Sri Rahayu Wulandari sang author skripsi ini. Terimakasih tetap kuat, berdiri di kaki sendiri, ikhlas menjalani perkuliahan hingga berhasil menyelesaikan skripsi. Terimakasih untuk kerja keras dan semangat yang terkadang naik turun. “Hasbunallah wanikmal wakil nikmal maulana wanikman nasir”.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMAKASIH	v
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GRAFIK	xi
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Permainan <i>Finger Painting</i>	9
B. Kemampuan Mengenal Warna.....	17
C. Anak Tunagrahita Ringan	23
D. Permainan <i>Finger Painting</i> untuk Anak Tunagrahita Ringan	32

E. Penelitian Relevan	34
F. Kerangka Konseptual.....	36
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Jenis Penelitian.....	40
B. Desain Penelitian	41
C. Variabel Penelitian.....	43
D. Definisi Operasional Variabel.....	44
E. Subjek Penelitian	45
F. Setting Penelitian	46
G. Langkah-langkah Intervensi.....	46
H. Teknik dan Alat Pengumpulan data.....	48
I. Teknik Analisis Data.....	50
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	52
A. Deskripsi Data.....	52
B. Analisis Data.....	66
C. Pembahasan Hasil Penelitian	88
D. Keterbatasan Penelitian.....	91
BAB V PENUTUP	92
A. Kesimpulan	92
B. Saran	92
DAFTAR RUJUKAN	94

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1. Desain A-B-A	42
Grafik 2. Kemampuan Mengenal Warna Pada Kondisi Baseline Pertama (A1) ..	55
Grafik 3. Kemampuan Mengenal Warna Dasar Pada Kondisi Intervensi	61
Grafik 4. Kemampuan Mengenal Warna Dasar Pada Kondisi Baseline Kedua (A2)	64
Grafik 5. Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Warna Dasar Pada Kondisi A1, B, dan A2	65
Grafik 6. Estimasi Kecenderungan Arah	69
Grafik 7. Kecenderungan Stabilitas	78

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Konseptual.....	39
-----------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Permainan <i>Finger Painting</i>	13
Gambar 2. Dokumentasi Kondisi Baseline Pertama (A1)	116
Gambar 3. Dokumentasi Kondisi Intervensi (B)	116
Gambar 4. Dokumentasi Kondisi Baseline Kedua (A2).....	117

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Format Pengumpulan Data	50
Tabel 2. Kemampuan Mengenal Warna Dasar Pada Kondisi Baseline Pertama (A1)	55
Tabel 3. Kemampuan Mengenal Warna Dasar Pada Kondisi Intervensi.....	60
Tabel 4. Kemampuan Mengenal Warna Dasar Pada Kondisi Baseline Kedua (A2)	64
Tabel 5. Panjang Kondisi A1, B, dan A2.....	66
Tabel 6. Estimasi Kecenderungan Arah.....	70
Tabel 7. Persentase Stabilitas Baseline Pertama (A1)	73
Tabel 8. Persentase Stabilitas Intervensi.....	75
Tabel 9. Persentase Stabilitas Baseline Kedua (A2).....	75
Tabel 10. Rekapitulasi Kecenderungan Stabilitas	77
Tabel 11. Kecenderungan Jejak Data.....	80
Tabel 12. Level Stabilitas dan Rentang	80
Tabel 13. Level Perubahan.....	82
Tabel 14. Rangkuman Hasil Analisis Dalam Kondisi Kemampuan Mengenal Warna Dasar.....	82
Tabel 15. Variabel Yang Diubah	83
Tabel 16. Perubahan Kecenderungan Arah.....	83
Tabel 17. Perubahan Kecenderungan Stabilitas.....	84
Tabel 18. Level Perubahan.....	85
Tabel 19. Kondisi Keseluruhan.....	88

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-Kisi Penelitian	97
Lampiran 2. Instrumen Penelitian	98
Lampiran 3. Program Pembelajaran Individual (PPI).....	100
Lampiran 4. Lembar Tes Kemampuan Peserta Didik.....	106
Lampiran 5. Hasil Kemampuan Anak Kondisi Baseline (A1)	110
Lampiran 6. Hasil Kemampuan Anak Kondisi Intervensi (B)	112
Lampiran 7. Hasil Kemampuan Anak Kondisi Baselin Kedua (A2).....	114
Lampiran 8. Dokumentasi.....	116

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak tunagrahita dikenal sebagai anak yang memiliki kecerdasan di bawah rata-rata atau anak yang memiliki kecerdasan rentang IQ 70 ke bawah, selain hal tersebut anak tunagrahita juga memiliki hambatan dalam penyesuaian diri dengan lingkungan di sekitarnya . *The American Association on Mental Deficiency* (AAMD) menyebutkan bahwa anak tunagrahita mengarah kepada anak yang memiliki kecerdasan secara umum di bawah rata-rata, dengan kondisi tersebut menjadikan anak tunagrahita mengalami kesulitan atau hambatan dalam setiap perkembangannya (Riftanto, 2019).

Anak tunagrahita dapat diklasifikasikan menjadi 3 kelompok yaitu anak tunagrahita yang memiliki kemampuan untuk dididik yang memiliki rentang IQ 50-75, kemudian anak tunagrahita yang memiliki kemampuan untuk dilatih yang memiliki rentang IQ 30-50, dan anak tunagrahita yang memiliki kemampuan untuk di rawat dengan rentang IQ yaitu 25 ke bawah (Putri, 2021).

Anak tunagrahita yang memiliki kemampuan untuk dididik yang rentang IQ nya 70-55 disebut dengan anak tunagrahita ringan, anak tunagrahita ringan yang dikenal dengan disabilitas intelektual yang mana mereka dapat belajar membaca, menulis, berhitung sederhana dengan bantuan bimbingan serta pembelajaran yang baik dan menarik (Caniago & Zulmiyetri, 2019). Tidak hanya akademik, bagi anak tunagrahita ringan mengenal warna akan menolong anak dalam kegiatan sehari-hari, seperti dalam menentukan warna

kesukaannya, menyesuaikan warna pakaian sehari-hari agar terlihat indah, dan kegiatan yang menghasilkan karya yang indah tanpa perlu bertanya kepada orang lain warna apa sesuai dengan karya yang akan dibuat.

Mengenal warna merupakan kemampuan awal dalam melatih visual dan sangat penting bagi perkembangan otak, dikarenakan pengenalan warna kepada anak dapat merangsang indera penglihatan yang dimiliki anak. Dengan adanya warna hidup manusia akan lebih indah dan menarik. Oleh sebab itu, warna penting dan perlu diajarkan kepada anak sejak kecil. Ketika anak sudah memasuki jenjang pendidikan konsep mengenal warna harus dikuasai oleh anak karena dalam kegiatan keseharian anak berkaitan dan tidak terlepas dari warna, contohnya ketika menggunakan seragam sekolah anak harus sudah mengetahui warna apa seragam yang digunakan pada hari senin, Selasa, Rabu dan seterusnya. Ketika kegiatan mewarnai anak harus mengetahui warna sesuai dengan bentuk aslinya agar tercipta karya yang indah, dan kegiatan lainnya (Wahyuni & Erdiyanti, 2020).

Mengenalkan konsep setiap warna termasuk kepada kemampuan kognitif-logika anak, seperti yang di katakan oleh Rasyid (Haryani et al., n.d.) berpendapat bahwa kemampuan kognitif-logika yang dimiliki anak meliputi kegiatan mengklasifikasi, menyebutkan, membedakan, menghitung benda, warna, jarak, waktu, ukuran, bobot, serta bentuk. Pada kondisi seharusnya dalam Permendikbud RI No. 137 tahun 2014 terdapat di Standar Nasional Anak Usia Dini lampiran 1 Standar Isi tentang tingkat pencapaian dalam perkembangan anak pada usia 12 sampai 18 bulan yang berkaitan dengan

perkembangan kognitif anak yaitu anak mampu mengenal beberapa warna dasar diantaranya warna merah, kuning, biru dan hijau (Nityanasari, 2020).

Kegiatan pembelajaran yang kreatif, menarik serta menyenangkan untuk anak tunagrahita akan mampu membuat anak termotivasi dalam belajar. Sesuai dengan pendapat Beaty (Maros & Juniar, 2016) yang menyatakan bahwa memperkenalkan konsep warna sangat baik dikembangkan melalui cara mengenalkan langsung warna itu sendiri secara satu-per satu kepada anak bisa melalui beragam permainan dan kegiatan menarik yang berkaitan dengan warna. Melakukan permainan memiliki arti yaitu melakukan suatu kegiatan dengan hati senang dan menyenangkan yang dilakukan oleh semua orang termasuk untuk anak tunagrahita. Dengan kegiatan bermain dan bersentuhan langsung dengan alat akan membuat anak lebih mudah dalam menangkap informasi serta materi yang diajarkan oleh guru. Fokus serta perhatian anak ketika belajar juga akan terarah.

Kurikulum dipahami sebagai seperangkat rencana serta implementasi yang berhubungan dengan tujuan pembelajaran, isi, serta bahan pedoman apa saja yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga tujuan dari pendidikan dapat tercapai. Kurikulum tingkat satuan pendidikan terutama dalam kurikulum anak tunagrahita (kurikulum K13) dilaksanakan sebagai suatu proses penerapan ide, kemudian konsep serta kebijakan lainnya dalam aktivitas pembelajaran (Izzati & Sujarwato, 2015).

Materi tentang warna pada anak tunagrahita kelas IV SDLB terdapat dalam Tema 2 pembelajaran SBdP kurikulum K13 pada KD 3.2 Mengenal

karya kerajinan ikat celup dari bahan kain/tissu dan KD 4.2 Membuat karya kerajinan ikat celup menggunakan kain/tissu (Tawar, 2018). Indikator pencapaian dari KD tersebut yaitu anak mampu mengenal karya kerajinan ikat celup serta dapat membuat karya kerajinan ikat celup, sehingga akan tercipta karya kerajinan yang indah.

Ketika melakukan studi pendahuluan di SLB Hikmah Reformasi, peneliti mengamati siswa yang berada di kelas IV SDLB. Pada saat itu siswa sedang melakukan kegiatan kerajinan ikat celup, pengamatan terfokuskan kepada salah seorang siswa yang terlihat kesulitan dalam memberikan warna untuk kerajinan. Peneliti meminta siswa untuk memberikan warna biru pada kerajinan ikat celup yang dikerjakan oleh siswa, namun siswa tersebut malah mengambil warna hijau, ketika peneliti meminta untuk memberi warna hijau siswa malah mengambil warna kuning, sehingga warna yang diperintahkan tidak sesuai dengan pelaksanaan yang dilakukan oleh siswa tersebut.

Peneliti melakukan beberapa tes lisan kepada anak. Pertanyaan pertama yaitu peneliti menanyakan apa warna rok yang sedang dipakai anak menjawab merah. Kemudian ditanya apa warna baju yang digunakan anak menjawab dengan benar yaitu warna putih. Ketika ditanya apa warna langit anak tampak kebingungan dan menjawab tidak mengetahui. Begitu juga dengan pertanyaan apa warna daun anak menjawab tidak mengetahuinya. Pertanyaan berikutnya yaitu apa warna bendera negara kita, anak menjawab benar yaitu merah dan putih. Maka warna dasar yang diketahui oleh anak yaitu hanya warna merah saja.

Selanjutnya anak diminta untuk mengelompokkan warna agar warnanya sama secara keseluruhan. Peneliti menggunakan pensil warna dan kertas origami. Saat diperintahkan mengambil warna biru anak mengambil warna hijau, ketika disuruh mengambil warna hijau anak mengambil warna coklat. Kegiatan tersebut dilakukan berulang kali, namun hasil yang diperoleh tetap sama. Melalui kegiatan tersebut terlihat bahwa anak mengalami kesulitan dalam mengenal warna, terutama warna dasar. Kenyataannya setelah dilakukan beberapa kali asesmen terhadap kemampuan anak dalam mengenal warna dasar belum menunjukkan hasil yang baik. Sesuai dengan Pemendikbud yang menyebutkan pencapaian anak usia 12 sampai 18 seharusnya sudah mengenal beberapa warna dasar (merah, biru, kuning, dan hijau) namun saat ini anak sudah berusia 10 tahun belum mengenal warna dasar. Maka perlu dilakukan tindakan lanjut.

Kegiatan selanjutnya peneliti melakukan wawancara langsung dengan guru kelas, hasil wawancaranya yaitu siswa memang mengalami kesulitan dalam mengenali warna maka tugas yang diberikan berhubungan dengan warna tidak mampu untuk mengerjakannya. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi tentang pembelajaran mengenalkan warna kepada anak. Guru kelas menyebutkan bahwa sebelumnya pembelajaran mengenal warna kepada anak dilakukan dengan cara mengamati langsung benda yang bersangkutan, seperti ketika mengenalkan warna hijau anak diminta untuk keluar melihat daun, guru menyebutkan kalau daun itu warnanya hijau,

kemudian begitu juga dengan warna biru. Guru meminta anak melihat langit kemudian menyebutkan bahwa langit itu warnanya biru.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan tersebut, peneliti akan menggunakan permainan *finger painting* dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna bagi anak tunagrahita ringan di SLB Hikmah Reformasi. *Finger painting* merupakan sebuah kegiatan menciptakan gambar yang dilakukan melalui kegiatan menggoreskan adonan warna (bubur warna) secara langsung menggunakan jari tangan secara bebas di atas kertas, bisa menggunakan 1 jari, semua jari telapak tangan hingga pergelangan tangan (Ramdini & Dr. Farida Mayar, 2019). Dimana kegiatan tanpa perantara alat, jari anak langsung bersentuhan dengan warna secara langsung. Melalui aktivitas permainan *finger painting* anak akan dikenalkan warna secara satu persatu dengan cara bermain, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik.

Penggunaan bahan dasar yang aman yaitu menggunakan pewarna makanan akan cocok digunakan untuk anak tunagrahita ringan. Melalui kegiatan belajar sambil bermain disukai anak tunagrahita ringan. Dengan karakteristik yang dimiliki anak tunagrahita ringan yaitu mengalami kesulitan dalam hal fokus, terutama kegiatan belajar akan membuat anak lebih senang dengan cara belajar sambil bermain. Kemudian peneliti ingin melakukan penelitian apakah permainan *finger painting* efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna dasar khususnya bagi anak tunagrahita ringan kelas IV SLB Hikmah Reformasi Padang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan masalah pada latar belakang, sehingga dapat diuraikan identifikasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Anak kurang mampu dalam mengenal warna dasar.
2. Anak baru memiliki kemampuan mengenal warna dasar yaitu warna merah.
3. Belum adanya variasi yang digunakan oleh guru dalam upaya mengenalkan warna kepada anak.

C. Batasan Masalah

Dari permasalahan di atas, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini disesuaikan dengan pembelajaran bagi anak tunagrahita ringan kelas IV/ C, yaitu efektivitas permainan *finger painting* dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak tunagrhaita ringan berfokuskan kepada beberapa warna dasar yaitu: kuning, hijau dan biru.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dijabarkan pada latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu: “Apakah permainan *finger painting* efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna dasar pada anak tunagrahita ringan kelas IV/ C di SLB Hikmah Reformasi Padang?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dijelaskan, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk membuktikan apakah permainan *finger painting*

efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna dasar pada anak tunagrahita ringan di kelas IV/ C SLB Hikmah Reformasi Padang.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian ini, penulis memiliki harapan dapat memberikan manfaat, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Agar dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna bagi anak tunagrahita.
- 2) Agar dapat meningkatkan minat serta motivasi siswa tunagrahita ringan dalam belajar.

b. Bagi Guru

Supaya pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan cara permainan *finger painting* tersebut bisa digunakan dalam pembelajaran mengenal warna bagi siswa.

c. Bagi Pihak Sekolah

Sebagai salah satu ide atau dasar dalam memperluas pengetahuan serta pengalaman tentang penggunaan metode pembelajaran dengan cara permainan bagi anak tunagrahita.

2. Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat menjadi salah satu sumber pembaharuan dalam proses pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa lebih bersemangat dalam belajar nantinya.