

**MENINGKATKAN PENGENALAN WARNA PRIMER
MELALUI BERMAIN HARTA KARUN**

*(Single Subject Research Pada Anak Tunagrahita Ringan
Kelas DI/C Di SLB Perwari Padang)*

SKRIPSI

**Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



HATIFA SALMA
1100274/2011

**PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2016**

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Judul : Meningkatkan Pengenalan Warna Primer Melalui Bermain Harta Karun (Single Subject Research Pada Anak Tunagrahita Ringan Di SLB Perwari Padang)

Nama : Hatifa Salma

Nim/BP : 1100274/2011

Jurusan : Pendidikan Luar Biasa

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Desember 2016

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Dr. Hj. Irdamurni, M.Pd
NIP. 19611124 198703 2 002

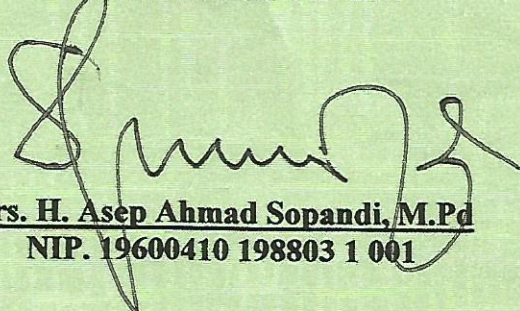
Pembimbing II



Dra. Hj. Yarmis Hasan, M.Pd
NIP. 19541103 198503 2 001

Diketahui :

Ketua Jurusan PLB FIP UNP



Drs. H. Asep Ahmad Sopandi, M.Pd
NIP. 19600410 198803 1 001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Hatifa Salma
NIM : 1100274/2011

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Luar Biasa
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang
dengan judul

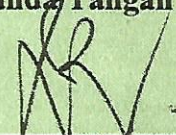
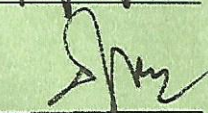
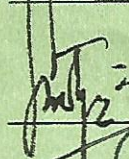

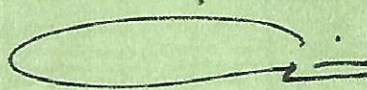
Meningkatkan Pengenalan Warna Primer Melalui Bermain Harta
Karun (Single Subject Research Pada Anak Tunagrahita
Ringan Kelas D1/C1 Di SLB Perwari)

Padang, Desember 2016

Tim Penguji

- 1. Ketua : Dr. Hj. Irdamurni, M.Pd**
- 2. Sekretaris : Dra. Hj. Yarmis Hasan, M.Pd**
- 3. Anggota : Dra. Fatmawati, M.Pd**
- 4. Anggota : Drs. Ardisal, M.Pd**
- 5. Anggota : Drs. Amsyaruddin, M.Ed**

Tanda Tangan

1. 
2. 
3. 
4. 
5. 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, tugas akhir berupa skripsi dengan judul “(Meningkatkan Pengenalan Warna Primer Melalui Bermain Harta Karun bagi Anak Tunagrahita Ringan Kelas D1/C di SLB Perwari Padang)”, adalah karya saya sendiri;
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali pembimbing;
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan oleh orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan didalam naskah dengan menyebutkan pengarang dan dicantumkan pada kepustakaan;
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila terdapat penyimpangan didalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Desember 2016

Yang membuat pernyataan,



Latifa Salma
Latifa Salma

BP/NIM. 2011/1100274

ABSTRACT

Hatifa Salma. 2016. Improving of Inroduction Basic Colors Through Treasure game For The Mild Tunagrahita Children in D1/C Class At SLB Perwari Padang. (*Single Subject Research*) “Thesis. Padang: Special Education, Faculty of Education, University of Padang.

This research was motivated by problem that reseaecher found. After doing assessment it found that children didn't know about colours yet, included basic colors. Because of that the researcher effort to help them to improve their ability in introducing basic colors through threasure.

The aim of this research is to improve of abilities in introductinig colors for mild tunagrahitaa children in D1/C class at SLB Perwari Padang. Kind of this research was single sabbject research (SSR). It used A-B design, actually condition A was baseline where it the firs of children ability in introducing basic colors before it was given something. Condition B was intervention condition that children werw given by treasure game.

The result of this research is to improve the introducing of basic color for tunagrahita wil children after giving the intervention throught treasure game. For the baseline that was done in five treat it had score 1. However intervention that was done in 11 treat, it showed the improvement for children. They could know three colors correctly they got 9 score. So that, the hippotesis was received in other word the children with tunagrahita type wild X improve by treasure game. Based on this research could be done as a lesson and compaiso a for children that have problem in recognizing basic colors.

ABSTRACT

Hatifa Salma. 2016. Improving of Introduction Basic Colors Through Treasure game For The Mild Tunagrahita Children in D1/C Class At SLB Perwari Padang. (*Single Subject Research*)
“Thesis. Padang: Special Education, Faculty of Education, University of Padang.

This research was motivated by problem that reseaecher found. After doing assessment it found that children didn't know about colours yet, included basic colors. Because of that the researcher effort to help them to improve their ability in introducing basic colors through threasure.

The aim of this research is to improve of abilities in introductinig colors for mild tunagrahitaa children in D1/C class at SLB Perwari Padang. Kind of this research was single sabbject research (SSR). It used A-B design, actually condition A was baseline where it the firs of children ability in introducing basic colors before it was given something. Condition B was intervention condition that children werw given by treasure game.

The result of this research is to improve the introducing of basic color for tunagrahita wil children after giving the intervention throught treasure game. For the baseline that was done in five treat it had score 1. However intervention that was done in 11 treat, it showed the improvement for children. They could know three colors correctly they got 9 score. So that, the hippotesis was received in other word the children with tunagrahita type wild X improve by treasure game. Based on this research could be done as a lesson and compaiso a for children that have problem in recognizing basic colors.



ABSTRAK

**Hatifa Salma 2016: Meningkatkan Pengenalan Warna Primer Melalui Bermain Harta Karun bagi Anak Tunagrahita Ringan Kelas D1/C di SLB Perwari Padang (*Single Subject Research*)”
*Skripsi. Jurusan Pendidikan Luar Biasa FIP-UNP***

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 primer. Maka dari itu peneliti berupaya membantu anak untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna primer melalui bermain harta karun.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna primer bagi anak tunagrahita ringan X kelas DI/C di SLB Perwari 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 primer sebelum diberikan tindakan. Kondisi B merupakan kondisi *intervensi* yang artinya anak diberikan perlakuan melalui bermain harta karun.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan mengenal warna primer anak tunagrahita ringan X meningkat setelah diberikan *intervensi* melalui bermain harta karun. 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 primer 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 bermain harta karun. Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan dan perbandingan untuk membantu anak yang mengalami hambatan dalam mengenal konsep warna.

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya, Sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Meningkatkan Pengenalan Warna Primer Melalui Bermain Harta Karun (*Single Subject Research Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas D1/C Di SLB Perwari Padang*)”.

Tujuan penulisan skripsi untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program studi Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang (PLB FIP UNP).

Skripsi ini dipaparkan per-BAB, yaitu BAB I pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian. BAB II berupa kajian teori yang berisi tentang hakikat tunagrahita ringan, hakikat warna primer, hakikat bermain harta karun, kerangka konseptual, penelitian yang relevan, dan hipotesis. Berikutnya Bab III metode penelitian yang membahas tentang jenis penelitian, variable penelitian, definisi operasional, subjek penelitian, teknik dan alat pengumpul data, teknik analisis data serta kriteria pengujian hipotesis. Sedangkan pada BAB IV berupa deskripsi data, analisis data, pembuktian hipotesis dan pembahasan penelitian serta

keterbatasan penelitian. Terakhir BAB V berupa penutup yang terdiri dari simpulan dan saran.

Dalam tahap penyelesaian laporan hasil penelitian ini, penullis mendapat banyak bimbingan, arahan dan motivasi dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati penulis ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi membimbing dan memotivasi penulis.

Peneliti telah berusaha melaksanakan penelitian dan menyusun skripsi ini dengan sebaik-baiknya, karena keterbatasan ilmu dan pengalaman peneliti, mungkin masih banyak kekurangan dan kekeliruan dalam penulisan. Maka dari itu peneliti mengharapkan kritikan dan saran kepada pembaca skripsi ini demi kesempurnaan dari isi skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembang pendidikan anak tunagrahita ringan.

Padang, Desember 2016
Penulis,

Hatifa Salma
NIM. 1100274/2011

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah atas segala nikmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan hasil penelitian ini. Tidak lupa shalawat beserta salam yang ditujukan kepada uswatun hasanah umat manusia, Muhammad saw beserta sahabat-sahabat beliau, *allahumma sholli 'ala Muhammad wa 'ala ali Muhammad. Amma ba'du*.

Penyelesaian laporan hasil penelitian ini tidak terlepas dari bimbingan, motivasi dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada pihak yang telah berjasa. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Bapak Drs. H. Asep Ahmad Sopandi, M.Pd selaku Ketua Jurusan PLB FIP UNP. Terima kasih atas bantuan bapak dalam mengurus semua urusan di kampus. Ibu Dra. Zulmiyetri, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan PLB FIP UNP yang telah banyak membantu penulis.
2. Ibu Dr.Hj. Irda Murni, M.Pd selaku pembimbing I yang telah bersedia membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, karena berkat bimbingan Ibu penulis jadi lebih mengerti dan paham dalam pembuatan skripsi ini dan motivasi, serta rela mengorbankan waktu dan pemikirannya untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Yarmis Hasan, M.Pd selaku pembimbing II, yang telah bersedia membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, serta telah memberikan arahan dan pemahaman kepada penulis.
4. Orang tuaku tersayang mama, ayah terimakasih banyak atas pengertian, kesabaran, pengorbanan, dukungan dan kasih sayang serta doa-doa yang telah mama dan ayah berikan untuk fa. Mama rela bersusah payah demi fa sehingga fa bisa mempersembahkan sebuah karya sederhana ini. Untuk menjadi seperti

yang mama dan ayah harapkan, fa bersyukur memiliki mama dan ayah seperti kalian.

5. Abang dan adikku tersayang. Terutama untuk abangku yang selalu memberikan dukungan, semangat, motivasi, dan menyayangiku selama ini dan juga doa abang untuk fa. Semoga abang menjadi kakak terbaik untuk kami. Dan Khanza yang selama ini selalu menjadi penghibur kakak ketika kakak pulang ke rumah, rumah menjadi ramai karnamu dek.
6. Untuk orang tercinta Dani Hamid. Tidak terasa sudah 5 tahun kita bersama telah banyak rintangan dan cobaan yang telah kita lalui berdua. Juga terima kasih atas motivasi, bimbingan, dan nasehat yang tak henti koko berikan untuk cece selama ini.
7. Untuk temanku Ahra Maulidiya, terimakasih ra selalu ingatin tifa dalam perkuliah ini. Semoga ahra cepat menyusul komprenya.
8. Seluruh Dosen dan Staf Pengajar di Jurusan PLB Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat untuk penulis dan banyak membantu penulis.
9. Untuk seluruh Staf Karyawan-Karyawati di Jurusan PLB FIP UNP, Kak Susi yang baik, Kak Sur, Buk Neng yang telah membantu penulis selama berada di kampus.

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GRAFIK	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
 BAB II KAJIAN TEORI	
A. Hakikat Warna	9
1. Pengertian Warna	9
2. Kemurnian Warna	10
3. Bagian-Bagian Kelompok Warna	12
4. Manfaat Warna	13
B. Hakikat Warna Primer	14
1. Pengertian Warna Primer	14
2. Jenis-Jenis Warna Primer	15
C. Hakikat Bermain	16

1. Pengertian Bermain	17
2. Manfaat Bermain	18
3. Jenis-Jenis Bermain	20
4. Hal-hal yang diperlukan dalam Aktivitas Bermain	20
D. Hakikat Bermain Harta Karun	23
1. Pengertian Bermain Harta Karun	23
2. Alat Dalam Bermain Harta Karun	23
3. Langkah-langkah Bermain Harta Karun	23
4. Syarat Bermain Harta Karun	26
5. Cara Bermain Harta Karun	27
6. Nilai Lebih yang diperoleh Anak	27
E. Hakikat Anak Tunagrahita Ringan	27
1. Pengertian Anak Tunagrahita Ringan	27
2. Karakteristik Tunagrahita Ringan	29
3. Faktor Penyebab Ketunagrahita	30
4. Prinsip-Prinsip Belajar Anak Tunagrahita Ringan	33
F. Penelitian yang Relevan	35
G. Kerangka Konseptual	35
H. Hipotesis	38

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis penelitian	39
B. Variabel penelitian	41
C. Defenisi Operasional Variabel	42
D. Subjek Penelitian	43
E. Tempat penelitian	44
F. Teknik dan Pengumpulan Data	44
G. Instrumen Penilaian	45
H. Teknik Analisis data	46
1. Analisis dalam Kondisi	47

2. Analisis Antar Kondisi	51
I. Kriteria Pengujian Hipotesis	53
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi data hasil penelitian	54
1. Kondisi Baseline	54
2. Kondisi intervensi	57
B. Analisis data	63
1. Analisis dalam kondisi	63
a. Menentukan panjang kondisi	63
b. Menentukan estimasi kecenderungan arah	64
c. Menentukan kecenderungan stabilitas	66
d. Menentukan jejak data	71
e. Menentukan level stabilitas dan rentang	72
f. Menentukan level perubahan	72
2. Analisis Antar Kondisi	73
a. Menentukan banyak variabel yang berubah	73
b. Menentukan perubahan kecenderungan arah	74
c. Menentukan perubahan stabilitas	74
d. Menentukan level perubahan	75
e. Menentukan overlap data	76
C. Pembuktian Hipotesis	77
D. Pembahasan	78
E. Keterbatasan Penelitian	80
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	81
B. Saran	82
DAFTAR RUJUKAN	83
LAMPIRAN	

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
Grafik 4.1 Kemampuan Mengenal Warna Primer pada Kondisi <i>baseline</i>	57
Grafik 4.2 Kemampuan Anak Mengenal Warna Primer pada <i>Intervensi</i>	62
Grafik 4.3 Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Warna Primer dalam Kondisi <i>Baseline</i> dan <i>Intervensi</i>	62
Grafik 4.4 Rekapitulasi Estimasi Kecenderungan Arah Mengenal Warna Primer	65
Grafik 4.5 Kecenderungan Stabilitas Kemampuan mengenal Warna Primer	70

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Instrumen Penelitian	45
Tabel 3.2 Panjang Kondisi	48
Tabel 3.3 Estimasi Kecendrungan Arah.....	49
Tabel 4.1 Kondisi <i>Baseline</i> Kemampuan Mengenal Warna Primer	54
Tabel 4.2 Kondisi <i>Intervensi</i> Kemampuan Mengenal Warna Primer	58
Tabel 4.3 Panjang Kondisi <i>Baseline</i> dan <i>intervensi</i>	63
Tabel 4.4 Estimasi Kecenderungan Arah Kemampuan Mengenal Warna Primer	65
Tabel 4.5 Persentase Stabilitas Kondisi <i>Baseline</i> Kemampuan Mengenal Warna Primer	68
Tabel 4.6 Persentase Stabilitas Kondisi <i>Intervensi</i> Kemampuan Mengenal Warna Primer	69
Tabel 4.7 Persentase Stabilitas Kondisi <i>Baseline</i> dan <i>Intervensi</i> Kemampuan Mengenal Warna Primer	70
Tabel 4.8 Kecenderungan Jejak Data Kemampuan Mengenal Warna Primer	71
Tabel 4.9 Level Perubahan Kemampuan Mengenal Warna Primer	72
Tabel 4.10 Rangkuman Analisis Dalam Kondisi Kemampuan Mengenal Warna Primer	73
Tabel 4.11 Banyaknya Variabel yang Berubah	74
Tabel 4.12 Perubahan Kecenderungan Arah	74
Tabel 4.13 Perubahan Kecenderungan Stabilitas	74
Tabel 4.14 Level Perubahan	75
Tabel 4.15 Persentase Overlap Mengenal Warna Primer	76
Tabel 4.16 Rangkuman Hasil Analisis Antar Kondisi Kemampuan Menganal Warna Primer	77

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
Bagan 2.1 Kerangka Konseptual	37
Bagan 3.1 Prosedur Dasar Desain A-B	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Warna Primer	11
Gambar 2.2 Bermain Harta Karun	25

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Asesmen Kemampuan mengenal warna dasar	85
Lampiran 2. Kisi-Kisi Penelitian	86
Lampiran 3. Instrumen Penelitian	88
Lampiran 4. Program Pengajaran Individual	89
Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	92
Lampiran 6. Rekapitulasi Data Kondisi Baseline	99
Lampiran 6. Rekapitulasi Data Kondisi Intervensi	100
Lampiran 7. Dokumentasi	101

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Warna adalah suatu proses yang terjadi dimana cahaya mengenai suatu benda. Setiap orang pasti menyukai warna karena kehadiran warna mampu memberikan keindahan dan nilai estetika. Selain itu warna juga dianggap memiliki pengaruh terhadap psikologi seseorang. Umumnya akan memilih warna sesuai dengan karakter masing-masing sehingga warna favorit seseorang terkadang tidak sama. Warna begitu bermanfaat dalam kehidupan manusia. Setiap benda memiliki warna tersendiri dan terkadang bisa dijadikan ciri dari benda tersebut, misalnya bendera Indonesia berwarna merah-putih, lampu lalu lintas yang berwarna merah, kuning dan hijau dan benda-benda lain yang memiliki ciri khas warna tersendiri. Mungkin tidak pernah terpikirkan oleh kebanyakan orang, betapa beraneka ragam warna dunia ini, atau seperti apa jadinya jika dunia ini tanpa warna. Hal ini karena setiap orang dengan penglihatan normal dilahirkan ke dunia yang penuh warna. Sehingga dunia yang penuh dengan warna menjadi lebih mengagumkan.

Warna sangatlah mampu untuk mempengaruhi suatu emosi dan kepribadian seseorang. Warna-warna juga memiliki efek psikologis yang mampu menimbulkan efek-efek tertentu. Efeknya berpengaruh terhadap pikiran, emosi, tubuh, dan keseimbangan. Selama ini warna seolah hanyalah sebuah bagian partikel dari suatu teori. Namun bahwa selama ini warna sangatlah bisa untuk membantu dalam proses pengembangan belajar. Warna

memiliki karakteristik yang baik untuk membantu dalam proses perkembangan belajar mengajar. Menurut Anditya (2016:35) warna primer atau warna dasar adalah warna murni yang belum tercampur dengan warna lain. Warna dasar ini terdiri dari tiga jenis warna yaitu merah, kuning, dan biru.

Kenyataan banyaknya ditemukan anak yang masih belum bisa mengenal warna. Apakah itu menyebutkan warna, menunjukan warna, membedakan warna dan sebagainya. Secara tidak langsung hal ini akan menimbulkan dampak terhadap pemahaman dan persepsi anak. Oleh karena itu warna sangat berperan penting dalam kehidupan manusia agar mereka bisa berkomunikasi dengan baik antar sesama manusia. Tidak terkecuali bagi anak yang menyandang disability diantaranya yaitu anak yang memiliki IQ dibawah rata-rata yaitu tunagrahita ringan.

Anak tunagrahita ringan adalah salah satu kelompok anak yang mengalami masalah dalam mempersepsikan warna. Tunagrahita ringan adalah anak yang mengalami gangguan pada perkembangan intelektualnya, IQ berkisar antara 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 dasar. Warna sangat penting dikenalkan untuk anak tunagrahita ringan.

Berdasarkan kurikulum kelas I (KTSP) terdapat Standar Kompetensi pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan anak dituntut dapat

mengenai warna, indikatornya adalah anak dapat menyebutkan, menunjukkan dan membedakan warna dengan tepat. Bagi anak tunagrahita ringan mengenali warna akan membantu anak dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu contohnya yaitu anak dalam menentukan warna kesukaannya misalnya warna merah, atau anak dapat menentukan warna seragam sekolah yang akan dipakainya serta dapat mengetahui nominal uang dari warna lembaran uang.

Biasanya anak tunagrahita ringan memiliki ketertarikan terhadap warna tertentu, tetapi anak tidak dapat menyebutkan warna tersebut. Banyak juga diantara anak yang dapat menyebutkan nama warna tetapi tidak mengetahui warna yang dimaksud. Memperkenalkan warnapun menjadi sangat penting untuk menunjang kreativitas anak tunagrahita dalam berkarya. Jika mereka telah mengetahui berbagai macam warna, mereka akan paham tentang sebuah keserasian dan dapat mengkombinasikan beberapa warna dalam kerajinan atau karya mereka.

Masalah yang telah dipaparkan di atas juga dialami oleh anak tunagrahita ringan kelas 1 di SLB Perwari Padang terutama dalam kemampuan mengenali warna. Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan permasalahan yang nampak pada anak X yaitu anak belum mampu menyebutkan, menunjukkan, dan mengelompokkan warna kecuali warna putih dan hijau. Dimana siswa tersebut belum bisa untuk menentukan warna seperti ketika diminta untuk menunjukkan warna kuning ia sembarang menunjuk seperti mengada-ngada. Sehingga penulis melakukan asesmen terhadap X dengan cara menanyakan warna yang ada disekitar anak seperti menanyakan

warna sepatunya, warna tasnya namun jawaban anak masih tetap salah. Kemudian ketika ditanya warna biru ia menjawab warna hijau, kadang tepat kadang tidak begitupun warna lainnya.

Saat guru menerangkan pelajaran peneliti melihat cara mengajar guru yang menggunakan metode tanya jawab dan ceramah. Guru menyebutkan warna kemudian anak mengulang kembali warna yang disebutkan, serta guru kelihatan malas menerangkan pelajaran dan anak diberikan tugas saja. Sehingga pembelajarannya kurang menarik bagi anak tunagrahita ringan. Pembelajaran yang kurang menarik akan membuat motivasi anak kurang dalam belajar. Selain itu, media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang sudah sering digunakan sehingga anak nampak sering merasa jenuh saat proses pembelajaran tersebut. Berdasarkan wawancara dengan guru, guru mengatakan bahwa X belum mengenal warna dengan baik.

Biasanya setiap hari sabtu kegiatan yang dilakukan di sekolah adalah pengembangan diri, pengembangan diri yang dilakukan setiap minggunya berbeda-beda salah satunya bagi kelas rendah yaitu menggambar. Disaat tugas menggambar X selalu saja salah menempatkan warna pada gambar. Contohnya pada gambar pemandangan dimana warna batang pohon biasanya berwarna coklat tetapi X memberikan warna hijau seperti daun pohon. X selalu menempatkan warna hanya pada satu warna saja hijau ya hijau semua gambarnya.

Dan juga X sering menangis didalam dan diluar kelas kenapa demikian karena X cengeng sekali kadang teman-temannya hanya bergurau

kepadanya dengan mengejeknya X langsung menangis dan tidak mau lagi belajar. Jadi teman-temannya senang mengganggu melihat tingkahnya yang cengeng sekali.

Pengamatan yang dilakukan seperti di atas tampak bahwa penggunaan media yang tidak tepat merupakan suatu masalah dalam pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan anak tunagrahita ringan untuk memahami warna dasar adalah dengan bermain harta karun.

Bermain Harta Karun merupakan salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan pengenalan warna terutama dalam warna primer (merah, kuning, biru) pada anak kelas 1 di SLB Perwari Padang. Bermain Harta Karun merupakan salah satu jenis permainan *brain power* yang dapat mengoptimalkan kemampuan mengenal warna benda yang ada disekitar anak. Harta karun yang digunakan dalam bermain adalah objek konkrit berbentuk bangun ruang kubus, tabung, dan bola serta berbentuk bangun datar seperti persegi, bendera dan lainnya yang dapat mempermudah anak dalam mengenal warna.

Bermain harta karun dapat digunakan untuk meningkatkan pengenalan warna primer (merah, kuning, biru) anak tunagrahita ringan. Bermain harta karun juga dapat memunculkan motivasi belajar bagi anak, karena bermain harta karun ini memiliki muatan pembelajaran yang menyenangkan. Oleh sebab itu, bermain harta karun dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik bagi anak serta cocok untuk meningkatkan pengenalan warna primer (merah, kuning, biru) anak tunagrahita X.

Berdasarkan uraian di atas peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan bermain harta karun untuk meningkatkan pengenalan warna primer (merah, kuning, biru) anak tunagrahita ringan kelas 1 di SLB Perwari Padang.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang permasalahan yang telah di ungkapkan di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Anak belum mengenal warna primer sehingga anak belum mampu untuk menyebutkan, menunjukan, membedakan warna primer.
2. Anak belum mampu mengelompokkan benda berdasarkan warna.
3. Media pembelajaran tentang warna sudah sering digunakan sehingga anak sering merasa bosan.
4. Ketika ada tugas menggambar anak selalu salah menempatkan warna pada gambar.
5. Anak mudah sekali menangis jika diganggu oleh temannya sehingga belajar tidak lagi konsentrasi.
6. Guru selama ini mengajarkan warna dengan metode ceramah dan tanya jawab.
7. Bermain harta karun untuk mengenal warna belum pernah di sekolah.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan terfokus maka peneliti membatasi pada masalah “pengenalan warna primer (merah, kuning, biru) melalui bermain harta karun” bagi anak tunagrahita X di SLB Perwari Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “Apakah bermain harta karun dapat meningkatkan pengenalan warna primer (merah, Kuning, biru) bagi anak tunagrahita X kelas 1 di SDLB Perwari Padang”?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan bahwa bermain harta karun dapat meningkatkan pengenalan warna primer (menyebutkan, menunjukan, mengelompokan warna merah, kuning, biru) pada anak tunagrahita X.

F. Manfaat penelitian

Dengan mengadakan penelitian penggunaan media harta karun untuk meningkatkan pengenalan warna primer (merah, kuning, biru) , diharapkan penelitian ini mampu memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi anak

Dengan bermain harta karun anak akan menjadi lebih bersemangat belajar, karena pelajaran yang disampaikan tidak monoton dan lebih menarik perhatian anak sehingga anak tidak merasa bosan dalam belajar.

2. Bagi guru

Sebagai masukan untuk strategi pemberian pelayanan pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran terutama dalam meningkatkan pengenalan warna primer pada anak berkebutuhan khusus dan pada anak tunagrahita khususnya.

3. Bagi peneliti

Penelitian ini bermanfaat bagi peneliti sebagai upaya dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan tentang penggunaan strategi pembelajaran bagi anak tunagrahita ringan.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Dapat memberikan pemahaman dan wawasan tentang anak tunagrahita ringan dalam meningkatkan pengenalan warna primer. Semoga untuk peneliti selanjutnya bisa mengenalkan warna lain selain warna primer bagi anak tunagrahita ringan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna. Primer Melalui Bermain harta karun bagi Anak Tunagrahita Ringan Kelas DI/C di SLB Perwari Padang. Jenis penelitian ini Single Subject Research (SSR) dengan disain A-B. Berdasarkan analisis hasil penelitian bahwa bermain harta karun dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna primer bagi anak tunagrahita ringan. Hal ini terbukti dari hasil yang diperoleh dilapangan 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 primer anak tunagrahita X setelah diberikan perlakuan melalui bermain harta karun baik dalam menyebutkan, menunjukkan serta mengelompokkan warna dasar di SLB Perwari Padang.

B. Saran

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

1. Bagi guru

Agar dapat menggunakan media harta karun dalam mengenalkan warna primer bagi anak tunagrahita ringan. Karena permainan ini dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna primer (merah, kuning, biru).

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 primer semoga bisa untuk warna-warna lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Adriana, dian. 2011. *Tumbuh Kembang & Terapi Bermain Pada anak*. Jakarta: Salemba Medika.
- Anditya. 2016. *Ide Warna Rumah Gaya*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Charner, K., dkk. (2004). *Brain Power Aktivitas Pintar Untuk Prasekolah*. Jakarta: Erlangga.
- Honko, Johanne. (2013). *Permainan Edukatif Untuk Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: PT. BIP.
- Kemis dan Rosnawati. 2013. *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita*. Jakarta :Luxima Metro Media.
- Khairani, Hasnah. 2013. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Media Pasir Warna bagi Tunagrahita Ringan. *Skripsi tidak diterbitkan*. Padang
- Kosasih,E. 2012. *Cara Bijak Memahami Anak Berkebutuhan Khusus*. YRAMA WIDYA: Bandung.
- Larasati, Villa Amirah & Anggraini, Isma Noor. 2009. *Mengisi Rumah Dengan Furnitur Multiguna*. Depok : Penebar Swadaya.
- Nugroho, Ali. (2008). *Teori Warna*.Jurnal.
- Oktasesa, Dwi. 2012. Meningkatkan kemampuan Mengenal Warna Dasar Bagi Tunagrahita Ringan Melalui Permainan Kolase. *Skripsi tidak diterbitkan*. Padang
- Pramono, Titin S. 2012. *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*. Yogyakarta: in Azna books.
- Soebachman, Agustina. 2012. *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*.Yogyakarta : In Azna books.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung:PT. Remaja Rosdakarya.
- Sumekar. 2009. *Anak Berkebutuhan Khusus*. Padang: UNP Pres.