

**EFEKTIVITAS PERMAINAN EDUKATIF PUZZLE UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL WARNA
BAGI ANAK TUNAGRAHITA RINGAN
DI SLB NEGERI 1 PADANG
(Single Subject Research)**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Strata (S1)**



Oleh

**GUSNI RAHMA YANI
NIM.15003153/2015**

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

2020

PERSETUJUAN SKRIPSI

Efektivitas Permainan Edukatif Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Bagi Anak Tunagrahita Ringan di SLB Negeri 1 Padang.

(Single Subject Research)

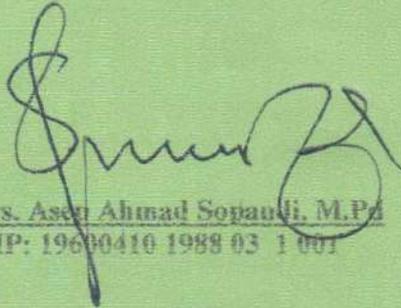
Nama : Gusni Rahma Yani
NIM/ BP : 15003153/ 2015
Jurusan/ Prodi : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2020

Disetujui oleh:

Pembimbing Akademik

Mahasiswa

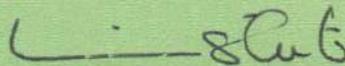


Drs. Asen Ahmad Sopandi, M.Pd
NIP. 19600410 1988 03 1 001



Gusni Rahma Yani
NIM. 15003153/2015

Diketahui,
Ketua Jurusan PLB FIP UNP



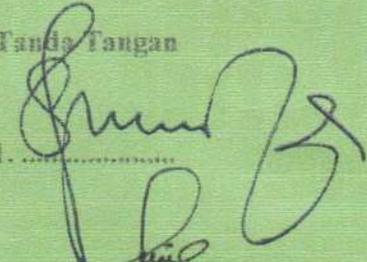
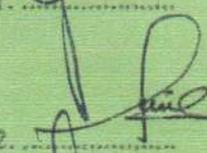
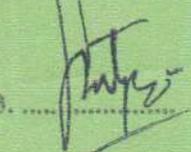
Dr. Nurhastuti, M.Pd.
NIP. 196811251997022001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus setelah dipertahankan di Depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Efektivitas Permainan Edukatif Puzzle
Untuk Meningkatkan Kemampuan
Mengenal Warna Bagi Anak Tunagrahita
Ringan di SLB Negeri 1 Padang.
Nama : Gusni Rahma Yani
NIM/ BP : 15003153 / 2015
Jurusan/ Prodi : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2020

Tim Penguji	Tanda Tangan
1. Ketua : Drs. Asep Ahmad Supandi, M.Pd 1.	
2. Anggota : Drs. Ardisal, M.Pd 2.	
3. Anggota : Dra. Fatmawati, M.Pd 3.	

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tugas akhir berupa skripsi dengan judul “Efektivitas Permainan Edukatif Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna bagi Anak Tunagrahita Ringan di SLB Negeri 1 Padang” adalah asli karya sendiri.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan dari pihak lain, kecuali dari pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini, tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis, dengan jelas dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah dengan menyebutkan pengarang dan dicantumkan pada kepustakaan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila terdapat penyimpangan di dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya beserta norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Januari 2020

Yang membuat pernyataan,



Gusni Rahma Yani
15003153/ 2015

ABSTRAK

Gusni Rahma Yani, 2019. “Efektivitas Permainan Edukatif Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna pada Anak Tunagrahita Ringan di SLB Negeri 1 Padang”. *Skripsi*. Padang: Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini membahas tentang permainan edukatif puzzle untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak tunagrahita ringan. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen bertujuan untuk membuktikan permainan edukatif puzzle efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak tunagrahita ringan.

Jenis metode penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen berbentuk *Single Subject Research (SSR)* dengan desain A-B-A. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan melalui tes perbuatan dan studi dokumentasi diamati langsung dilakukan selama 18 kali pertemuan. Kondisi *baseline (A1)* untuk mengetahui kemampuan awal anak dalam mengenal warna pada anak tunagrahita ringan, selanjutnya diberikan *intervensi (B)* dengan menggunakan permainan edukatif puzzle, dilanjutkan dengan kondisi *baseline (A2)* untuk mengetahui kemampuan mengenal warna anak setelah diberikan intervensi. Kemudian data diolah menggunakan teknik analisis data visual grafik.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data pada kondisi *baseline (A1)* anak memperoleh hasil 25%. Selanjutnya pada kondisi intervensi (B) anak memperoleh hasil 83,33%. Pada kondisi *baseline (A2)* anak memperoleh hasil 83,33%. Jadi terbukti bahwa permainan edukatif puzzle efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak tunagrahita ringan.

Kata Kunci : Permainan edukatif puzzle, kemampuan mengenal warna, anak tunagrahita ringan.

ABSTRACT

Gusni Rahma Yani, 2019. 'Effectiveness of Using Educational Puzzle Games to Improve the Student with Mild Mental Retardation Colors at SLB Negeri 1 Padang'. Thesis. Padang: Department of Special Education, Faculty of Education, Universitas Negeri Padang.

The study discusses educational puzzle games to improve the ability of the student with mild mental retardation to recognize colors. This is an experimental study aimed at finding out the effectiveness of educational puzzle game to improve the ability of the student with mild mental retardation to recognize colors.

The study was conducted using an experimental research method in the form of Single Subject Research (SSR) with A-B-A design. In this study, the data were collected using performance test and documentation. The student's performance was observed directly within 18 meetings. The baseline condition (A1) was used to determine the initial ability of the student with mild mental retardation to recognize colors, then the intervention (B) using educational puzzle games was given, and this was followed by the baseline condition (A2) used to determine the ability of the students to recognize colors after being given the intervention. Then the data were analyzed using a graphical visual data analysis technique.

Based on the results of the study, it was found that the baseline condition (A1) of the student was 25%. Then, in the intervention condition (B) the student's ability was 83,33%. Finally, at the baseline condition (A2), the student's ability was 83,33%. So it has been proven that educational puzzle games are effective in improving the ability of the student with mild mental retardation to recognize colors.

Keywords: Educational puzzle games, ability to recognize colors, student with mild mental retardation.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan pada Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah Nyalah peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini. Shalawat beserta salam diucapkan pula teruntuk Nabi Besar Muhammad SAW (Allahumma Salli a'la Saidina Muhammad). Adapun judul dari Skripsi ini adalah "Efektivitas Permainan Edukatif Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna bagi Anak Tunagrahita Ringan (Single Subject Reasearch) di SLB Negeri 1 Padang".

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat melengkapi tugas akhir memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Jurusan Pendidikan Luar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Skripsi ini dipaparkan ke dalam beberapa Bab, yaitu Bab I berupa Pendahuluan, yang berisi Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian. Bab II berisi Kajian Teori tentang Hakikat Anak Tunagrahita Ringan, Pembelajaran untuk Anak Tunagrahita Ringan, Hakikat Permainan Edukatif Puzzle, Pentingnya Mengenal Warna, Penelitian Relevan, dan Kerangka Konseptual. Bab III berisi Metode Penelitian yaitu Jenis Penelitian, Variabel Penelitian, Defenisi Operasional Variabel, Subjek Penelitian, Setting Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, dan Teknik Analisis Data. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan yang terdiri dari Deskripsi Data, Analisis Data, Pembahasan Hasil Penelitian dan Keterbatasan Penelitian. Selanjutnya Bab V Penutup yang terdiri dari Kesimpulan dan Saran.

Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Padang, Februari 2020

Gusni Rahma Yani

UCAPAN TERIMAKASIH

Bismillahirrohmanirrohim segala puji bagi Allah Subhanahu Wa Ta'ala, yang memberikan petunjuk dan pertolongan kepada penulis dalam setiap langkah dan nafas hingga kini. Sholawat beriringan salam penulis kirimkan kepada Baginda Rasulullah Shallallahu'alaihi Wa Sallam yang telah membawa kita dari zaman tanpa ilmu pengetahuan sampai ke zaman yang penuh pengetahuan. Skripsi ini merupakan salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Keberhasilan dan kesuksesan penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari cinta, kasih sayang, pengorbanan, motivasi bantuan dan doa yang diberikan kepada penulis. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Cinta dan dukungan berupa moril dan materil dari kedua orang tua ananda tersayang. Terimakasih atas segala yang dilakukan demi ananda serta doa dan restu yang selalu mengiringi setiap langkah ananda. Kepada Papa Mailis dan ibunda Yulisma (Almarhummah) yang telah memberikan motivasi, dukungan dan do'a sehingga ananda bisa jadi seperti ini. Papa dan Ibu tercinta sekarang ananda sudah memenuhi salah satu permintaan kalian untuk menyelesaikan perkuliahan dan pulang dengan gelar sarjana pendidikan, meskipun hanya papa yang bisa mendampingi ananda untuk berjuang meraih gelar sarjana ini. Namun cinta kasih ibu selalu ananda rasakan walaupun sering menangis sendiri menanggung kerinduan yang mendalam.

2. Bapak Drs. Asep Ahmad Sopandi, M.Pd selaku pembimbing yang selalu meluangkan waktu disela kesibukan dan selalu memberi arahan, motivasi kepada ananda dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Nurhastuti, M.Pd selaku ketua jurusan dan bapak Drs. Ardisal, M.Pd selaku sekretaris jurusan PLB FIP UNP yang telah memudahkan urusan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Untuk dosen penguji skripsi ananda bapak Drs. Ardisal, M.Pd dan ibuk Dra. Fatmawati atas semua kritik dan sarannya demi penyempurnaan penulisan skripsi ini.
5. Untuk dosen yang mengajar di Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, untuk semua ilmu, pengalaman, motivasi dan bimbingan yang telah diberikan. Dan juga Staf Tata Usaha Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang Pak Retman dan Kak Susi, atas bantuan selama ini sehingga hubungan keadministrasian tidak sekedar kebutuhan sesaat, namun menjadikan hubungan persaudaraan.
6. Kepala sekolah SLB Negeri 1 Padang beserta staf pengajar dan tata usaha serta majelis guru SLB Negeri 1 Padang atas kesempatan dan waktu yang telah diberikan untuk melaksanakan penelitian disekolah yang ibuk pimpin sehingga ananda dapat menyelesaikan penelitian ini.
7. Teruntuk uni dan uda yang telah membiayai perkuliahan ananda dari awal perkuliahan sampai ananda menyelesaikan gelar sarjana. Terimakasih telah

menjadi kakak terbaik untuk ananda dan terimakasih untuk semua hal baik materi, semangat maupun motivasi yang telah diberikan kepada ananda.

8. Untuk M.Tyo Alfajri terimakasih untuk semangat dan dukungannya kepadaku dalam menyelesaikan gelar sarjana ini. Terimakasih telah menemani ku dan bersamaku selama ini. Tetap semangat dan jangan pernah putus asa dalam menghadapi masalah.
9. Annisa Putri Febri Yanta teman sekamar dari awal perkuliahan sampai sekarang. Terimakasih untuk suka duka dan canda tawanya selama ini, walaupun sering terjadi kesalahpahaman semoga persahabatan kita bisa berlanjut sampai tua nantinya.
10. Kepada Niza Fitria Auliani dan Shintia Febri Manef yang telah memotivasi serta menjadi sahabat sekaligus teman curhat dari awal perkuliahan sampai sekarang, semoga hubungan ini akan terus terjalin sampai kita tua nanti.
11. Sahabat ananda Youlanda, Uty, Puja, Zarra, Pipah, Megga, Opi, Nia, dan Icha yang telah menjadi sahabat dalam suka maupun duka, atas segala canda, tawa dan tangisan haru serta bahagia yang telah dibagi. Kalian telah memberikan motivasi, nasehat dan semangat semoga kita selalu kompak.
12. Untuk teman-teman se-PA yang selalu memberikan informasi ketika mau bimbingan dan untuk semua teman seperjuangan PLB FIP UNP 2015, semoga kita sukses. Dan seluruh BP 2015 yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PENGESAHAN

SURAT PERNYATAAN

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR BAGAN.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GRAFIK	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat penelitian.....	8

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka	9
-------------------------	---

1. Hakikat Anak Tunagrahita Ringan	9
a. Pengertian Anak Tunagrahita Ringan	9
b. Karakteristik Anak Tunagrahita Ringan	10
2. Pembelajaran untuk Anak Tunagrahita Ringan	12
a. Prinsip-prinsip Pembelajaran	12
b. Metode pembelajaran	13
3. Hakikat Permainan Edukatif Puzzle.....	14
a. Pengertian Permainan Edukatif.....	14
b. Ciri-ciri Permainan Edukatif.....	15
c. Jenis-jenis Permainan Edukatif.....	17
d. Pengertian Puzzle	18
e. Jenis-jenis Puzzle	19
f. Manfaat Permainan Edukatif Puzzle.....	21
g. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Edukatif Puzzle	22
h. Aturan dan Langkah-langkah Permainan Edukatif Puzzle	24
4. Pentingnya Mengenal Warna	26
a. Pengertian Warna.....	27
b. Jenis-jenis Warna	27
c. Manfaat Mengenal Warna.....	28
B. Penelitian Relevan.....	29
C. Kerangka Konseptual	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	32

B. Variabel Penelitian	33
C. Defenisi Operasional Variabel	34
D. Subjek Penelitian.....	36
E. Setting Penelitian	36
F. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	36
G. Teknik Analisis Data.....	39
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	47
1. Deskripsi Data.....	47
a. Kondisi Baseline (A1).....	47
b. Kondisi Intervensi (B).....	51
c. Kondisi Baseline (A2).....	58
2. Analisis Data	63
a. Analisis dalam Kondisi	63
b. Analisis antar Kondisi	78
A. Pembahasan Hasil Penelitian	84
B. Keterbatasan Penelitian.....	86
 BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	88
B. Saran	89
DAFTAR RUJUKAN	90
LAMPIRAN.....	92

DAFTAR BAGAN

Halaman

Bagan 13

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1 Prosedur Penelitian Desain A-B-A33

DAFTAR TABEL

Halaman	
Table 1 Panjang Kondisi A-B-A	40
Tabel 2 Kriteria Kestabilan	42
Tabel 3 Level Perubahan Data	44
Tabel 4 Rangkuman Komponen Analisis Isual Grafik dalam Kondisi	44
Tabel 5 Baseline (A1)	50
Table 6 Intervensi (B)	57
Tabel 7 Baseline (A2)	60
Tabel 8 Panjang Kondisi Baseline dan Intervensi	64
Tabel 9 Estimasi Kecenderungan Arah.....	66
Tabel 10 Rangkuman Kecenderungan Stabilitas	73
Tabel 11 Persentase Stabilitas Data	74
Tabel 12 Estimasi Kecenderungan Jejak	75
Tabel 13 Stabilitas dan Rentang.....	76
Tabel 14 Perubahan Data	77
Tabel 15Rangkuman Analisis Visual Grafik dalam Kondisi.....	78
Tabel 16 Jumlah Variabel yang Dirubah Kondisi A1/B/A2.....	79
Tabel 17 Perubahan Kecenderungan Arah.....	79
Tabel 18 Perubahan Kecenderungan Stabilitas.....	80
Tabel 19 Level Perubahan.....	82
Tabel 20 Persentase Overlape	83
Tabel 21 Rangkuman Hasil Analisis antar Kondisi	84

DAFTAR GRAFIK

Halaman

Grafik 1 Grafik Persentase Baseline (A1).....	50
Grafik 2 Grafik Persentase Intervensi (B).....	57
Grafik 3 Grafik Persentase Baseline (A2).....	61
Grafik 4 Grafik Persentase Baseline (A1), Intervensi (B), Baseline (A2) ..	62
Grafik 5 Grafik Estimasi Kecenderungan Arah.....	65
Grafik 6 Grafik Estimasi Kecenderungan Stabilitas	73

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1	Instrumen Asesmen Perkembangan	92
Lampiran 2	Kisi-kisi Penelitian	96
Lampiran 3	Instrumen Penelitian	97
Lampiran 4	PPI	99
Lampiran 5	Instrumen Pengamatan	105
Lampiran 6	Dokumentasi	141

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Warna memiliki peran yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Warna merupakan kesan yang pertama kali kita lihat dari suatu benda. Dari warna kita dapat membedakan bentuk benda tersebut. Kita dapat melihat warna mulai dari diri sendiri seperti warna rambut, gigi, kulit, tas, sepatu, dan warna baju yang dipakai. Sedangkan contoh lainnya seperti warna meja, kursi, pintu, jendela, tirai, lemari dan benda lainnya yang ada disekitar kita juga memiliki warna yang berbeda-beda. Melihat berbagai macam warna yang ada disekitar kita merupakan nikmat Yang Maha Esa yang harus kita syukuri karena tidak semua orang diberi kesempatan untuk melihat berbagai macam warna dalam kehidupan.

Kemampuan mengenal warna bagi anak berguna untuk melatih kemampuan awal visual seorang anak. Biasanya warna yang dilihat merupakan hasil dari pantulan cahaya. Warna merah, kuning, hijau dan biru merupakan cahaya yang diterima oleh retina mata. Pengenalan warna sangat diperlukan bagi anak dalam kehidupan sehari-hari, hal ini juga dialami oleh anak berkebutuhan khusus.

Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang mengalami hambatan atau kelainan dari segi fisik, mental, intelektual, dan sosial sedemikian rupa sehingga memerlukan pelayanan khusus untuk mengembangkan kemampuannya (Khairani, 2013). Salah satu anak berkebutuhan khusus

adalah anak tunagrahita ringan. Anak tunagrahita ringan adalah anak yang memiliki kecerdasan di bawah rata-rata yakni memiliki intelegensi berkisar 50-70 sehingga membutuhkan pelayanan khusus dalam pembelajaran (Oktasesa, Sopandi, & Damri, 2013).

Anak tunagrahita ringan biasanya disertai dengan ketidakmampuan motorik, taktil kinestetik, persepsi visual, termasuk juga pengenalan warna, karena dalam pengenalan warna sangat penting sebagai dasar dalam keterampilan membaca, menulis, dan berhitung (Rahayu, 2014). Untuk itu kemampuan dalam mengenal warna sangat penting dikembangkan bagi anak tunagrahita ringan.

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 (Mujib & Rahmawati, 2011). Permainan edukatif juga dapat memberikan rangsangan yang baik anak seperti meningkatkan kemampuan daya berfikir, keseimbangan kognitif, 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

(Vernanda, Yunus, & Rahmahtrisilvia, 2013). Puzzle berupa kepingan-kepingan yang memiliki bentuk dan warna tertentu yang berfungsi untuk mengembangkan dan merangsang kognitif anak. 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.

Dalam permainan edukatif puzzle ini menggunakan bentuk puzzle yang telah dimodifikasi menjadi empat kepingan yang memiliki bentuk persegi dan warna yang berbeda. Puzzle yang digunakan juga ditambah menggunakan empat lampu kecil yang memiliki warna yang 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. Selain itu permainan edukatif puzzle dapat membuat anak berfikir intuitif berdasarkan keingintahuan anak dalam mencoba permainan saat mencocokkan kepingan puzzle warna dengan warna yang sesuai pada papan puzzle. Selain memberikan pengetahuan, permainan juga dapat menimbulkan rasa kesenangan terhadap diri seseorang yang

memainkan. Sehingga pembelajaran yang akan dipelajari dapat meningkatkan daya tarik dan rasa keingintahuan anak terhadap pembelajaran yang diajarkan.

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan di SLB Negeri 1 Padang peneliti menemui anak tunagrahita ringan yang duduk dikelas 2 dimana anak tersebut mengalami kesulitan dalam pengenalan warna. Ketika peneliti melihat anak dalam proses pembelajaran ekstrakurikuler mewarnai anak mampu mewarnai dengan baik. Selanjutnya diwaktu anak mewarnai ada salah satu temannya yang meminjam pensil warna merah kepada anak tetapi anak memberikan warna biru. Kemudian anak yang lain juga meminjam pensil warna kuning kepada anak tetapi anak memberikan warna hijau. Setelah anak selesai mewarnai guru bertanya kepada anak warna apa saja yang dipakainya dalam mewarnai. Anak tidak mampu menjawab dengan benar warna apa yang dipakainya.

Disaat jam istirahat, peneliti menanyakan kepada guru kelas tentang pemahaman anak dalam konsep pengenalan warna. Guru menyatakan bahwa anak masih bermasalah dalam pengenalan warna. Berbagai upaya telah dilakukan guru dalam memberikan pemahaman warna pada anak, namun anak asal-asalan dalam menyebutkan warna. Sedangkan guru menyatakan bahwa anak tidak memiliki riwayat buta warna. Salah satu upaya yang telah dilakukan guru dalam meningkatkan pengetahuan anak terhadap pengenalan konsep warna dengan menggunakan media yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna.

Contohnya ketika guru mengajarkan pembelajaran warna melalui mozaik gambar. Anak diminta menempelkan warna sesuai dengan warna yang disebutkan guru, namun anak menempelkan warna yang berbeda dengan warna yang diminta guru seperti anak diminta menempel warna biru tetapi anak menempelkan warna kuning, anak diminta menempel warna kuning tetapi anak menempelkan warna merah, dan ketika anak diminta menempelkan warna merah tetapi anak menempelkan warna hijau.

Adapun usaha lain yang dilakukan guru dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal warna yaitu dengan menunjukkan warna satu persatu sambil menyebutkan warna tersebut dan guru meminta anak mengulangi kembali menyebutkan warna yang disebutkan guru. Setelah anak diajarkan menyebutkan warna, sebaiknya anak diminta untuk mengambil benda yang ada disekitarnya sesuai dengan warna yang diminta guru.

Berdasarkan asesmen yang telah peneliti lakukan kepada anak sehingga dapat disimpulkan 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 pink.

Ketika melakukan asesmen peneliti juga menggunakan media kertas origami warna. Peneliti meminta anak menyebutkan warna kertas origami yang dipegang peneliti. Ketika peneliti memegang kertas origami merah anak menyebutkan warna biru, kertas origami warna kuning anak menyebutkan warna hijau, kertas origami warna hijau anak menyebutkan warna merah, dan ketika kertas origami warna biru anak menyebutkan warna merah. Selanjutnya peneliti meminta anak menunjukkan warna yang disebutkan peneliti. Peneliti meminta anak menunjukkan kertas origami merah anak menunjukkan warna hijau, kertas origami warna biru anak menunjukkan warna hijau, kertas origami warna kuning anak menunjukkan warna biru, sedangkan ketika peneliti meminta menunjukkan kertas origami warna hijau anak menunjukkan warna biru. Kemudian peneliti juga meminta anak mencocokkan warna kertas origami yang dipegang guru dengan warna kertas origami yang ada di meja anak. Peneliti meminta anak mencocokkan kertas origami warna merah anak mencocokkan dengan warna kuning, kertas origami warna kuning anak mencocokkan dengan warna hijau, kertas origami warna hijau anak mencocokkan dengan warna biru, sedangkan kertas origami warna biru anak mencocokkan dengan warna merah.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti ingin mengatasi permasalahan tersebut dengan menggunakan permainan edukatif puzzle yang telah dimodifikasi serta disesuaikan dengan kesulitan anak dalam memahami pengenalan konsep warna. Puzzle warna ini dirancang oleh

salah satu mahasiswa UNP jurusan teknik elektro dan peneliti hanya sebagai pengguna. Permainan edukatif puzzle diharapkan dapat mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal warna dan juga memberikan kenyamanan bagi anak dalam belajar sehingga permainan puzzle warna ini tidak membuat anak bosan dalam belajar.

Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan yang diatas peneliti ingin melakukan penelitian tentang “Efektivitas Permainan Edukatif Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna bagi Anak Tunagrahita Ringan di SLB Negeri 1 Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Penggunaan metode dan media yang minim oleh guru sehingga berdampak pada rendahnya kemampuan mengenal warna pada anak.
2. Pembelajaran mengenal warna seharusnya sudah dikuasai oleh anak pada saat TK namun anak sudah dikelas dua namun belum juga mampu mengenal warna dengan benar.
3. Hasil asesmen menunjukkan kemampuan mengenal warna anak masih rendah.

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini peneliti hanya membatasi masalah pada upaya meningkatkan kemampuan mengenal warna merah, kuning, hijau, dan biru melalui permainan edukatif puzzle.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah permainan edukatif puzzle efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna bagi anak tunagrahita ringan di SLB Negeri 1 Padang ?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan untuk membuktikan efektivitas permainan edukatif puzzle upaya meningkatkan kemampuan mengenal warna bagi anak tunagrahita ringan di SLB Negeri 1 Padang.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diantaranya:

1. Bagi peneliti, dapat menambah pengalaman dan wawasan yang baru upaya meningkatkan kemampuan mengenal warna melalui permainan edukatif puzzle bagi anak tunagrahita ringan di SLB Negeri 1 Padang.
2. Bagi mahasiswa pendidikan luar biasa, menambah wawasan dan menambah ilmu pengetahuan dalam pembelajaran mengenal warna dengan permainan edukatif puzzle.
3. Bagi guru, sebagai bahan pertimbangan dalam mengenalkan warna pada anak tunagrahita ringan melalui permainan edukatif puzzle.
4. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan acuan pada penelitian yang berbeda.