

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL WARNA PRIMER
MELALUI PERMAINAN LEGO BAGI ANAK TUNAGRAHITA RINGAN
DI SLB NEGERI KOTA PARIAMAN**

*(Single Subject Research Pada Anak Tunagrahita Ringan di Kelas II C SLB
Negeri Kota Pariaman)*

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Persyaratan untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan di Universitas Negeri Padang*



Oleh :

RIRI RAHAYU
95944/2009

**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL WARNA PRIMER
MELALUI PERMAINAN LEGO BAGI ANAK TUNAGRAHITA RINGAN
DI SLB NEGERI KOTA PARIAMAN**

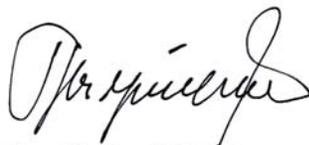
**(*Single Subject Research* bagi Anak Tunagrahita Ringan di Kelas II C SLB
Negeri Kota Pariaman)**

Nama : Riri Rahayu
NIM/ BP : 95944/ 2009
Jurusan : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2014

Disetujui Oleh :

Pembimbing I



**Dra. Kasiyati, M.Pd
NIP. 195805021987102001**

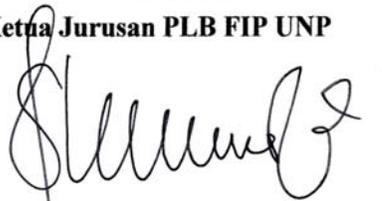
Pembimbing II



**Dra. Hj. Yarmis Hasan, M.Pd
NIP. 195411031985032001**

Mengetahui,

Ketua Jurusan PLB FIP UNP



**Drs. H. Asep Ahmad Sopandi, M.Pd
NIP. 196004101988031001**

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

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

**Judul : Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Primer
Melalui Permainan Lego bagi Anak Tunagrahita Ringan di
SLB Negeri Kota Pariaman
(*Single Subject Research* bagi Anak Tunagrahita Ringan di
Kelas II C SLB Negeri Kota Pariaman)**

Nama : Riri Rahayu
NIM/ BP : 95944/ 2009
Jurusan : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2014

Tim Penguji

1. Ketua : Dra. Kasiyati, M.Pd
2. Sekretaris : Dra. Hj. Yarmis Hasan, M.Pd
3. Anggota : Drs. Tarmansyah, Sp. Th, M.Pd
4. Anggota : Dra. Fatmawati, M.Pd
5. Anggota : Drs. Ardisal, M.Pd





*Ya Allah Ya Rabbi
Pada-Mu segala puja dan puji hamba haturkan
Kepada-Mu selebar nyawa ini datang menyembah
Mengucapkan syukur atas rahmat-Mu
Yang telah memberikan setitik kebesaran-Mu
Untukku....
Dalam karya ini*

*Allah SWT meninggikan orang-orang yang beriman
Diantara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat
(Q.S Al Mujadallah : 11)*

*Ilmu adalah lautan yang luas
Meskipun ada seseorang yang bersungguh-sungguh
Ia tetap tidak akan pernah dapat mencapai batas akhirnya
Akan tetapi dalam kaidah-kaidah dasarnya (Alqur'an dan sunnah)
Dan ambillah olehmu, niscaya kamu akan menemukan jalannya
Gunakanlah.....!!!*

*Janganlah kamu bersikap lemah dan janganlah kamu bersedih hati padahal
Kamulah orang-orang yang paling tinggi (derajatnya), jika kamu orang-orang yang beriman
(Q.S Ali Imran : 139)*

*Ku rajut hari demi hari
Ku rangkai kata demi kata
Untuk mengungkapkan rasa hatiku
Hari ini.....
Semua orang yang ku impikan kini terwujud sudah,
Semua nyata walaupun hanya sementara tapi cukup untuk mengobati luka,
Luka yang selama ini ku rasa
Segelincir cita telah ku capai, segenggam ilmu telah ku raih,
Sepenggal-rasa telah ku dapat untuk bekal hidupku kelak,
Namun roda-roda dunia terus berputar
Ku dibuai pelukan angan, semua cobaan ku lalui dengan tegar,
Ku hadang tuk menjemput impian, hari-hari ku lalui tanpa lelah,
Semua ku tempuh dengan tabah*

Lihatlah.....

*Rona menjalani pipi kisah,
Merah bukan sipu, biru bukan rindu dan kuning bukan cemburu,*

*Tapi, rona yang dipancarkan oleh gelegar halilintar dan sambaran kobra untuk
jenjang realita,
Ku melangkah lagi dan ku coba lagi tuk berdiri,
Walau tertatih-tatih berat langkahku ini, beban didalam hati menutupi,
Seiring dengan naiknya fajar burung-burung berkicau bernyanyi riang*

*Ayahanda..... Ibunda.....
Ananda tahu jiwamu lelah
Ananda mengerti jiwamu pasrah
Dikala hujan dan panas menerpa
Butir keringat terus bergulir
Ananda harap itu kini berakfir
Hari ini.....*

*Sepucuk keberhasilan telah ku gapai
Sekeping harapan telah ku raih
Namun seribu tantangan masih menghadangku*

*Terima kasih Tuhan
Engkau beri aku kesempatan
Untuk membahagiakan orang-orang yang ku sayangi*

*Ku persembahkan hasil karyaku kepada ayahanda, ibunda dan adik2ku yang sangat ku cintai,
Yang selama ini telah membantu diriku ke alam keridhoan-Mu*

Thank's to :

*Buat seseorang yang selalu dihati dan ku cintai.....
Dalam gelap ada cahayamu menyinari hidupku
Yang selalu menemani dan menuntunku ketika aku larut dalam kesedihan
Sebagai lentera pengobat hati pelipur lara
Seandainya aku mampu, kan ku korbankan kebahagiaanku untuk kebahagiaanmu
Thank's atas pengertiannya, perhatiannya dan kasih sayangnya....ya abaanggg....!!!
Semoga apa yang abang berikan menjadi mutiara yang indah bagi kita ber2
Untuk selama-lamanya....
Amin ya rabbal alamin.....!!*

*Buat sahabat....
Sahabat dapat diibaratkan seperti air dan tebing
Yang mampu hidup berdampingan meski banyak perbedaan
Kebersamaan...., kehangatan...., dan banyak kenangan tak mungkin terlupakan
dalam persahabatan.
Semangat...., dorongan...., nasehat dan kebersamaan kita
Semoga takkan pupus oleh masa.*

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, skripsi dengan judul **MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL WARNA PRIMER MELALUI PERMAINAN LEGO BAGI ANAK TUNAGRAHITA RINGAN**, asli belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penilaian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan dari pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini, tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah dengan menyebutkan pengarang dan dicantumkan pada daftar kepustakaan.
4. Pernyataan ini saya buat sesungguhnya dan apabila pada kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran di dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Januari 2014

Yang menyatakan,



RIRI RAHAYU
NIM. 95944/2009

ABSTRACT

RIRI RAHAYU (2009) : Improving the Students' Ability in Recognizing Basic Colors through Lego Game at SLB Negeri Kota Pariaman (A Single Subject Research on Children with Light Mental Retardation in Class II C of SLB Negeri Kota Pariaman)

This research was conducted due to students with light mental retardation in class II C at SLB Negeri Kota Pariaman had problems in recognizing basic colors including mentioning the colors, pointing at the colors and matching the colors. This research was aimed at revealing whether the lego game could improve the ability of the students with light mental retardation in recognizing basic colors.

This research aims to prove whether the lego game is effective to improve the Students' Ability in Recognizing Basic Colors through on Children with Light Mental Retardation.

This research was conducted in SLB Negeri Kota Pariaman. This was an experimental research which used SSR (Single Subject Research). Research experiment is an experiment that is used to examine an event or phenomenon that appears to a particular situation either positive or negative. This study used a design AB, according to Sunanto Juang (2005:54), AB design procedures is prepared on the basis of baseline logic, the logic of the baseline shows a measurement repeatability of behavior on at least two conditions, namely: baseline conditions (A) and intervention condition (B).

The results of this study indicate that in the baseline condition (A) the student's ability in recognizing the basic colors was varied from the first observation to the third one, the score was 0% from the fourth to the seventh observation, the result was 33,3% in which the student was able to mention yellow color, pointing at the color and matching the color. In the intervention condition (B) through which the student was asked to arrange and combine plastic chunks which were like small blocks to form an object, a tower, for instance. From the thirteenth to the fifteenth observation, it was found that the student was able to recognize the three basic colors with 100% of score. It can be concluded that presence enhancement after to give treatment with ability in recognizing basic colors through lego game on children with light mental retardation can improve way be repeated. Recommendation on teacher that later inside recognizing basic colors on children can lego using toys.

ABSTRAK

Riri Rahayu (2009) : Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Primer Melalui Permainan Lego Di SLB Negeri Kota Pariaman (*Single Subject Research* Bagi Anak Tunagrahita Ringan di Kelas II C SLB Negeri Kota Pariaman)

Penelitian ini dilatar belakangi seorang anak tunagrahita ringan kelas II C Di SLB Negeri Kota Pariaman yang mengalami masalah dalam mengenal warna primer baik menyebutkan warna, menunjukkan warna, dan mencocokkan warna. Dari situlah peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang meningkatkan kemampuan mengenal warna primer melalui permainan lego.

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan apakah permainan lego efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna primer bagi anak tunagrahita ringan.

Penelitian ini dilaksanakan di SLB Negeri Kota Pariaman. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dalam bentuk SSR (*Single Subject Research*). Penelitian eksperimen merupakan suatu percobaan yang digunakan untuk meneliti suatu peristiwa atau gejala yang muncul terhadap suatu keadaan tertentu baik itu positif ataupun negatif. Penelitian ini menggunakan desain A-B, menurut Juang Sunanto (2005:54), prosedur desain A-B disusun atas dasar logika baseline, logika baseline menunjukkan suatu pengulangan pengukuran perilaku pada sekurang-kurangnya dua kondisi yaitu : kondisi baseline (A) dan kondisi intervensi (B).

Hasil penelitian ini menunjukkan pada kondisi baseline (A) kemampuan anak mengenal warna primer bervariasi dari pengamatan pertama sampai pengamatan ketiga hasilnya 0% pengamatan keempat sampai ketujuh hasilnya 33,3% anak mampu menyebutkan warna, menunjukkan warna, dan mencocokkan warna hanya satu warna yaitu warna kuning. Pada kondisi intervensi (B) setelah diberi perlakuan dengan kegiatan menyusun dan merangkai bongkahan plastik berbentuk balok-balok kecil menjadi satu bentuk objek misalnya menara, dilihat dari tiga perlakuan terakhir pada pengamatan ketigabelas sampai kelimabelas didapat kemampuan mengenal warna primer dengan permainan lego sebanyak tiga warna hasilnya 100%. Maka dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan setelah diberi perlakuan dengan kemampuan mengenal warna primer dengan permainan lego bagi anak tunagrahita ringan dapat meningkat secara berulang-ulang. Disarankan pada guru agar nantinya dalam mengenalkan warna pada anak dapat menggunakan permainan lego.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kekuatan dan kemampuan sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang berjudul **“Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Primer Melalui Permainan Lego di SLB Negeri Kota Pariaman (*Single Subject Research* Bagi Anak Tunagrahita Ringan di Kelas II C SLB Negeri Kota Pariaman)”**. Dan tidak lupa pula penulis ucapkan shalawat beserta salam kepada Nabi besar Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan para pengikut-Nya.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan penelitian sebagai syarat mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Skripsi ini dipaparkan 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 berupa kajian teori yang meliputi mengenal warna, permainan lego, tunagrahita ringan, kerangka konseptual, penelitian relevan, hipotesis penelitian. Bab III berupa metodologi penelitian yang berisi jenis penelitian, variabel penelitian, subjek penelitian, setting penelitian, defenisi operasional variabel, alat dan pengumpulan data, langkah-langkah intervensi, teknik analisa data, dan kriteria pengujian hipotesis. Bab IV membahas hasil penelitian yang meliputi deskripsi data pelaksanaan penelitian, analisis data, pengujian hipotesis, pembahasan hasil penelitian, dan keterbatasan penelitian. Bab V berupa penutup yang membahas tentang kesimpulan dan saran.

Dalam penulisan skripsi ini penulis mendapatkan banyak bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu dalam kesempatan kali ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang telah membantu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini memiliki kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Untuk itu demi kesempurnaan skripsi ini, penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca dan semua pihak. Sehubungan dengan hal itu, penulis mengucapkan terima kasih banyak. Akhir kata semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis sendiri, khususnya kepada rekan-rekan mahasiswa Pendidikan Luar Biasa, dan pembaca pada umumnya.

Padang, Januari 2014

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Bismillahirrahmanirrohim,

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan nikmat iman, nikmat islam, nikmat kesehatan, dan kesempatan kepada penulis sehingga dengan limpahan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan perjuangan terpenting selama menjadi mahasiswa yaitu menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Dan tidak lupa pula penulis ucapkan shalawat beserta salam kepada Nabi besar Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan para pengikut-Nya.

Dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan, semangat, dan motivasi baik moril maupun materil dari segala pihak. Untuk itu, dengan hati yang tulus penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada :

- 1) Bapak Drs. H. Asep Ahmad Sopandi. M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Luar Biasa yang telah memberikan kemudahan serta dorongan dalam penyelesaian studi pada jurusan Pendidikan Luar Biasa.
- 2) Ibu Dra. Kasiyati, M.Pd selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan pemikiran, dorongan, semangat, arahan, dan bimbingan dengan penuh perhatian dan kesabaran sehingga penyusunan dan penulisan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. “terima kasih ya buk” atas perhatiannya selama ini dan telah memberikan motivasi selama ini dalam penyelesaian skripsi ini.

- 3) Ibu Dra. Hj. Yarmis Hasan, M.Pd selaku pembimbing II yang telah banyak membantu serta memberikan dorongan, semangat, pemikiran, dan pengorbanan waktu sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. “Terima kasih ya bu” atas bimbingannya juga selama ini, dan mudah-mudahan membawa ayu dalam kesuksesan. Amin ya rabbal alamin.
- 4) Bapak Drs. Tarmansyah, Sp.Th. M.Pd, Ibu Dra. Fatmawati, M.Pd, dan Bapak Drs. Ardisal, M.Pd selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan, saran, dan meluangkan waktu dan kesempatan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
- 5) Seluruh staf dosen dan karyawan jurusan PLB yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu, yang banyak berperan serta membantu penulis dalam menyelesaikan studi di PLB FIP UNP.
- 6) Kepala sekolah dan seluruh Guru SLB Negeri Kota Pariaman yang telah memberikan izin serta kemudahan kepada peneliti dalam melaksanakan penelitian.
- 7) Hormat bakti ku kepada kedua orang tua ku tersayang dan tercinta yang telah memberikan dukungan berupa moril maupun materil serta do’a yang selalu mengiringi.
- 8) Buat kakak ku tersayang Ani dan adekku Ayha serta keluarga lainnya yang juga berperan membantu dan selalu memberikan semangat dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.

9) Buat seseorang yang selalu dihati, dicintai, dan disayangi. Dan tak akan pernah lupa buat Abgku tercinta bg adi (cing) yang telah memberikan dorongan semangatku untuk menyelesaikan skripsi ini. Semoga hubungan ini adalah hubungan yang di ridhoi Allah SWT dan selamanya. Amin ya rabbal alamin.

10) Buat sahabat-sahabatku pipi dan mella juga yang tak pernah lupa memberikan semangat dan selalu memberikan motivasi dan do'a dalam penyelesaian skripsi ini. Dan seterusnya kepada semua teman-teman senasib seperjuangan dan teman-teman lainnya yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang juga berperan membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga bantuan, bimbingan, dan semangat yang Bapak/ Ibu dan rekan-rekan berikan menjadi amal shaleh dan mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati penulis, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu dan Pendidikan Luar Biasa.

Amin...

Padang, Januari 2014

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GRAFIK	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang..... 1	
B. Identifikasi Masalah..... 6	
C. Batasan Masalah..... 7	
D. Rumusan Masalah..... 7	
E. Tujuan Penelitian..... 7	
F. Manfaat Penelitian..... 7	
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Mengenal Warna	
1. Defenisi Warna 9	
2. Jenis-jenis dan Pengelompokkan Warna 10	
3. Manfaat Mengenalkan Warna 12	
4. Macam-macam Warna Primer 13	
B. Permainan Lego	
1. Pengertian Permainan 13	
2. Pengertian Permainan Lego 14	
3. Manfaat Permainan Lego 16	
4. Langkah-langkah Mengenalkan Warna dengan Permainan	

Lego	17
5. Evaluasi.....	18
C. Tunagrahita Ringan	
1. Pengertian Anak Tunagrahita Ringan	18
2. Karakteristik Anak Tunagrahita Ringan	19
3. Prinsip-prinsip Pembelajaran Anak Tunagrahita Ringan.....	21
4. Kebutuhan Anak Tunagrahita Ringan	22
5. Masalah yang Dihadapi Anak Tunagrahita Ringan	23
D. Kerangka Konseptual	25
E. Penelitian yang Relevan.....	25
F. Hipotesis Penelitian	26

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	27
B. Variabel Penelitian	28
C. Defenisi Operasional Variabel	28
D. Subjek Penelitian	30
E. Setting Penelitian	30
F. Teknik dan Alat Pengumpul Data	31
G. Teknik Analisis Data	31

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Pelaksanaan Penelitian.....	39
B. Analisis Data.....	46
C. Pengujian Hipotesis.....	63
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	64
E. Keterbatasan Penelitian.....	66

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	67
B. Saran.....	68

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Lego	16
2. Kerangka Konseptual.....	25
3. Desain Penelitian.....	27

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
4. Level Perubahan Data.....	36
5. Format Rangkuman Analisis Grafik Dalam Kondisi.....	36
6. Variabel yang Berubah.....	37
7. Format Rangkuman Komponen Analisis Visual Grafik Antar Kondisi....	38
8. Kondisi Baseline (A)	41
9. Kondisi Intervensi (B)	45
10. Panjang Kondisi Baseline dan Intervensi.....	47
11. Tabel Arah Kecenderungan Data.....	50
12. Persentase Stabilitas Kondisi Baseline.....	51
13. Persentase Stabilitas Kondisi Intervensi.....	53
14. Kecenderungan Jejak Data.....	55
15. Level Stabilitas dan Rentang.....	56
16. Level Perubahan.....	57
17. Rangkuman Analisis dalam Kondisi.....	58
18. Variabel yang Diubah.....	59
19. Perubahan Kecenderungan Arah.....	59
20. Perubahan Kecenderungan Stabilitas.....	60
21. Level Perubahan.....	61
22. Rangkuman Hasil Analisis Antar Kondisi.....	62

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Panjang Kondisi Baseline (A) Kemampuan Mengenal Warna Primer dengan Permainan Lego.....	42
2. Panjang Kondisi Intervensi (B) Kemampuan Mengenal Warna Primer dengan Permainan Lego.....	46
3. Panjang Kondisi Baseline (A) dan Intervensi (B) Kemampuan Mengenal Warna Primer dengan Permainan Lego.....	48
4. Estimasi Kecenderungan Kemampuan Mengenal Warna Primer dengan Permainan Lego.....	49
5. Stabilitas Kecenderungan Kemampuan Mengenal Warna Primer dengan Permainan Lego.....	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Instrumen Asesmen.....	69
2. Kisi-kisi Penelitian.....	71
3. Program Pembelajaran Individual.....	72
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	75
5. Jadwal Pelaksanaan Penelitian Pada Kondisi <i>Baseline</i> (A).....	79
6. Jadwal Pelaksanaan Penelitian Pada Kondisi <i>Intervensi</i> (B).....	83
7. Data Pada Kondisi <i>Baseline</i> (A).....	87
8. Data Pada Kondisi <i>Intervensi</i> (B).....	88
9. Hasil Tes Baseline.....	89
10. Hasil Tes Intervensi	96
11. Dokumentasi Penelitian.....	104

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada dasarnya merupakan usaha sadar untuk menciptakan manusia seutuhnya, dalam arti manusia yang dapat membangun dirinya sendiri dan secara bersama-sama membangun bangsa dan negara. Pelaksanaan pendidikan merupakan suatu usaha untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Pendidikan yang dimaksud tidak hanya untuk anak normal tapi juga anak berkebutuhan khusus. Mereka berhak mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan kemampuan, bakat, minat dan kebutuhan belajar.

Salah satu anak berkebutuhan khusus tersebut adalah Anak Tunagrahita Ringan. Anak tunagrahita ringan memiliki kecerdasan di bawah rata-rata yakni berkisar 50-70. Anak tunagrahita merupakan anak yang memiliki intelegensi yang berada di bawah rata-rata dan disertai dengan ketidak mampuan motorik, taktil kinestetik, persepsi visual, termasuk dalam pengenalan warna, karena dalam pengenalan warna sangat penting sebagai dasar keterampilan membaca, menulis, berhitung. Maka dari itu pengenalan warna sangat diperlukan untuk semua anak khususnya bagi anak tunagrahita ringan.

Pengetahuan tentang warna sangat berperan dalam kehidupan anak tunagrahita ringan. Kemampuan mengenal warna merupakan kemampuan awal untuk melatih visual anak, terutama bagi anak tunagrahita ringan.

Dengan adanya warna anak dapat membedakan warna tersebut, warna yang kita lihat merupakan kesan yang ditimbulkan oleh pantulan cahaya, warna merah, kuning, dan hijau merupakan pantulan cahaya yang ditangkap oleh retina mata kita.

Warna pada hakikatnya suatu hal yang telah tersedia di alam, sebagai ciptaan dari Tuhan yang Maha Kuasa, yang telah ada sebelum manusia ada. Dengan segala keanekaragamannya. Dengan keanekaragamannya (warna-warni) dunia yang semakin indah dan bercahaya. Cahaya yang menimbulkan warna ini merupakan suatu nilai keindahan atau estetika yang terkait dengan kesenian. Seni itu akan lebih indah jika dikombinasikan, dengan hal lain, disinilah peran manusia untuk menjadi seorang perupa atau pengkombinasi yang membuat suatu yang lebih indah, oleh karena itu warna penting untuk diketahui oleh seseorang. Pada dasarnya semua yang ada pada alam bisa dijadikan suatu pembelajaran begitupun warna seperti kata pepatah "*Alam Takambang JadiGuru*". Hal ini termasuk dalam kurikulum KTSP pada mata pelajaran seni budaya dan keterampilan (SBK). Karena itu pembelajaran warna penting diajarkan kepada anak dan biasanya terdapat dalam pembelajaran menggambar dan mewarnai yang termasuk ke dalam mata pelajaran kesenian dan keterampilan.

Pepatah mengatakan bahwa masa yang paling menyenangkan adalah masa anak-anak. Masa dimana bermain adalah hal yang paling menyenangkan. Dengan bermain, anak akan belajar mengenal aturan, tanggung jawab dan belajar menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Bermain juga dapat

membantu melatih kemandirian anak serta mengajar anak disiplin. Mainan muncul disebabkan adanya naluri setiap makhluk hidup untuk memperoleh kesenangan, kepuasan, kenikmatan, dan kebahagiaan dalam hidup. Bagi seorang anak, mainan ataupun bermain adalah wahana belajar mendewasakan diri dengan laju pertumbuhan yang wajar, menjaga stabilitas emosional anak, sekaligus membimbing dan mengarahkan untuk mengenal dunia yang lebih luas. Tanpa bermain, proses tumbuh kembang anak akan terganggu.

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan di SLB Negeri Kota Pariaman tanggal 11 April 2013, dilihat dari segi fisik anaknya normal. Ia seorang anak Tunagrahita ringan yang berumur 10 tahun kelas II. Peneliti menemukan anak yang mempunyai masalah belum bisa mengenal warna merah, kuning dan hijau. Setiap ditanya warna merah, kuning, dan hijau pada anak, anak sering salah menyebutkan warna tersebut.

Waktu itu ketika guru memberikan pelajaran menggambar, peneliti melihat anak dalam memberi warna pada gambar alam, warna merah, kuning dan hijau. Namun setelah guru menanyakan pada anak tentang warnanya yang ada dalam gambar anak tidak dapat menjawab dengan benar.

Pada saat jam istirahat, peneliti menanyakan pada guru kelas tentang pemahaman warna yang telah diberikan pada anak. Guru telah memberikan konsep warna merah, kuning, dan hijau dengan media menggunakan kertas origami yang dibuat berbentuk bangunan-bangunan datar seperti gambar lingkaran, segitiga, dan persegi panjang pada pelajaran keterampilan. Kenyataannya anak masih salah menyebutkan warna tersebut.

Dalam pembelajaran memperkenalkan warna pada anak yang dilakukan oleh guru pada saat jam keterampilan dan kesenian yaitu mewarnai. Dimana guru memberikan contoh gambar pada anak dan anak mewarnainya. Adapun dalam pemberian warna gambar, anak menggunakan krayon yang disediakan oleh sekolah. Guru memberikan kebebasan pada anak untuk berkreasi dalam mewarnai gambar.

Ketika peneliti melakukan asesmen pengenalan warna merah, kuning dan hijau dengan kegiatan menyebutkan warna, menunjukkan warna dan mencocokkan warna dengan permainan lego anak bisa membuat bentuk objek dari potongan-potongan bongkah plastik berbentuk balok atau bongkar pasang (lego) menjadi model apa saja, salah satunya yaitu bentuk menara yang peneliti contohkan. Ternyata anak belum mampu dalam mengenal warna. Ketika peneliti menunjukkan warna pada mainan lego yang berwarna merah dan anak menyebutkan warna hijau, Ketika peneliti menunjukkan mainan lego warna kuning dan anak menyebutkan warna merah, ketika peneliti menunjukkan mainan lego warna hijau dan anak menyebutkan warna kuning. Setelah itu ketika peneliti mengacak mainan lego peneliti meminta anak untuk mencocokkan potongan lego tadi sesuai dengan warnanya. Maka dari itu anak masih belum bisa mengenal warna merah, kuning, dan hijau, karena sering menyebutkan warnanya salah.

Dari kegiatan tes warna yang telah peneliti laksanakan, peneliti mendapatkan hasil yaitu anak belum mampu mengenal primer yaitu warna merah, warna kuning dan warna hijau.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti ingin melakukan penelitian untuk membantu mengenalkan warna primer kepada anak Tunagrahita ringan. Adapun jenis warna yang dikenalkan adalah warna merah, kuning dan hijau. Pengenalan warna dilakukan dengan permainan lego yaitu kegiatan membuat salah satu bentuk objek oleh anak sambil mengenali warna tersebut. Karena lego ini adalah kegiatan menyusun dan merangkai balok-balok kecil yang bermacam-macam warna menjadi salah satu bentuk objek misalnya menara tadi. Dari permainan lego tadi bisa membantu kemampuan persepsi visual anak-anak seperti mengenal macam-macam warna primer, karena permainan lego bentuk dan warnanya yang sangat menarik untuk anak dan dapat meningkatkan daya imajinasi anak . Dan dapat menyusun lego yang bermacam warna, dan belajar memahami dan mengenal tentang seni dan keindahan. Melakukan sambil bermain merupakan sebuah slogan yang harus dimaknai sebagai satu kesatuan yakni belajar sambil bermain. Dengan belajar sambil bermain, maka secara otomatis daya pikir, imajinasi, emosi dan sosialnya akan terstimulasi, dan juga anak bisa senang, dengan alat bantu nya satu set mainan lego yang berwarna merah, kuning dan hijau. Dengan permainan lego ini dapat mengembangkan visual, mengasah kreativitas, inovatif, teliti, dan meningkatkan daya imajinasi anak.

Dalam memperkenalkan warna dengan menggunakan mainan lego cara kerjanya yaitu peneliti mencontohkan membuat dengan satu bentuk objek dari potongan-potongan bongkah plastik atau bongkar pasang lego yang menjadi model apa saja, salah satunya misalnya menara dan anak disuruh menyebutkan

warna, menunjukkan warna dari objek yang telah peneliti contohkan tadi. Setelah itu anak disuruh mencocokkan warna dengan cara mencocokkan mainan lego tersebut sesuai dengan warnanya, warna merah dengan warna merah, warna kuning dengan warna kuning, warna hijau dengan warna hijau.

Berdasarkan kondisi tersebut, maka peneliti akan melaksanakan penelitian yang berjudul: “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Primer Melalui Permainan Lego Bagi Anak Tunagrahita Ringan Di SLB Negeri Kota Pariaman”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Belum optimalnya dalam mengenal warna primer (warna merah, warna kuning, dan warna hijau).
2. Media yang digunakan guru selama ini adalah kertas origami yang dibuat berbentuk bangunan-bangunan datar.
3. Guru dengan berbagai metode dan media pengenalan warna tapi hasilnya belum nampak.
4. Permainan lego belum pernah digunakan dalam pengenalan warna primer.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan terfokus, maka peneliti membatasi permasalahan pada pengenalan warna. Warna yang akan dikenalkan adalah warna merah, warna kuning dan warna hijau (warna primer) melalui permainan lego bagi anak tunagrahita ringan di SLB Negeri Kota Pariaman.

Maka dari itu dalam penelitian ini perlu di carikan solusinya untuk membantu masalah anak dalam mengenal warna primer ini.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang dan batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah terdapat peningkatan kemampuan mengenal warna primer melalui Permainan Lego bagi Anak Tunagrahita Ringan di SLB Negeri Kota Pariaman?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan apakah permainan lego efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna primer bagi Anak Tunagrahita Ringan di SLB Negeri Kota Pariaman.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian secara khusus bermanfaat untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mengenal warna. Secara umum, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam berbagai pihak, antara lain :

1. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang upaya meningkatkan kemampuan mengenal warna primer melalui permainan lego bagi anak tunagrahita ringan di SLB Negeri Kota Pariaman.
2. Bagi guru, sebagai bahan pertimbangan dalam mengenalkan warna primer pada anak tunagrahita ringan melalui permainan lego.
3. Bagi anak, dengan menggunakan mainan lego ini anak dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna-warna khususnya warna primer.

4. Bagi mahasiswa Pendidikan Luar Biasa, menambah wawasan dan menambah ilmu pengetahuan dalam pembelajaran mengenal warna primer dengan permainan lego.