



MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL WARNA DASAR PADA ANAK USIA DINI DENGAN GANGGUAN TUNAGRAHITA RINGAN MELALUI PERMAINAN POMBAR

Ainun Mufidah, Ervin Nurul Affrida, Ahmad Fachrurrazi

^{1,2,3}Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

e-mail korespondensi: ervina@unipasby.ac.id

Abstract

This writing aims to introduce basic (primary) colors to early childhood with mild tunagrahita disorder using the game "pombar" (pictorial pom-pom). The method used in knowing about the use of pictorial pom-pom games (pombar) for children with special needs of tunagrahita the author uses the literature review method, data obtained from library research. The benefit of writing this article is to improve the basic color recognition ability of children with tunagrahita. Deaf children themselves have limitations in remembering and lack of concentration. The results of several relevant research examples greatly improved in recognizing basic colors by using simple games.

Keywords: Basic Color Recognition, Mild Disability, Pombar Game

PENDAHULUAN

Gangguan tunagrahita ialah hambatan yang sering kali muncul di anak usia dini. Anak yang mengalami gangguan tunagrahita seringkali mengalami permasalahan terkait tentang kurangnya pemahaman warna, kefokusannya yang dimiliki oleh anak dan kecerdasan yang kurang dibandingkan dengan anak normal. Sehingga anak yang dilahirkan dengan gangguan tunagrahita perlu diberikan sebuah pendidikan yang khusus dengan pembelajaran yang kreatif dan penuh kesenangan. Dengan suasana belajar yang menyenangkan diharapkan anak-anak dapat fokus sepenuhnya pada proses pengenalan warna dasar.

Kemampuan memahami berbagai macam warna dasar sesuai dengan tingkat usia pemahaman anak khususnya pada anak yang memiliki gangguan tunagrahita. Karena dengan pemahaman warna dasar dapat menangkap perbedaan dari berbagai warna dasar. Pengetahuan pengenalan warna sangat penting agar anak dapat meluaskan kemampuan awal untuk melatih visualnya. Umumnya menanamkan pengenalan warna itu tidak sukar diberikan kepada anak didik, apalagi pada anak peserta didik tuna. Setelah mengetahui konsepsi warna dasar kemungkinan besar bisa bermain permainan yang berhubungan dengan pengelompokan warna. Dengan begitu hambatan yang dialami anak tuna grahita sedikit berkurang.

Berdasarkan penelitian *grand tour* Oktasesa, dkk (2013:600) peneliti menjumpai anak didik tunagrahita ringan kelas DI.C yang sedang belajar tentang warna, namun murid tersebut masih kesulitan dalam menentukan warna yang ditanyakan. Contohnya ketika ditanya tentang warna biru, peserta didik sering menjawab dengan warna hijau, begitu pula warna lainnya. Murid ini terkadang memberikan jawaban sembarangan ketika ditanya tentang warna, sehingga kemampuannya dalam menjawab pertanyaan mengenai warna masih sangat terbatas.

Dari permasalahan yang telah diidentifikasi oleh beberapa peneliti yang telah diambil oleh penulis, dapat ditarik kesimpulan bahwa anak berkebutuhan khusus tunagrahita ringan masih kurang dalam pengenalan warna dasar.

Anak tunagrahita dengan permasalahan pengenalan warna dasar sangat kurang maka anak dapat diberikan sebuah dorongan melalui permainan yang dapat meningkatkan pemahaman terkait

warna dasar. Permainan yang mendorong kemampuan anak peserta didik dalam mempelajari konsep warna dapat dilakukan dengan menggunakan permainan pom-pom bergambar (pombar). Dengan menggunakan permainan pombar anak bisa mengelompokkan berbagai macam warna sesuai dengan gambar yang telah disediakan.

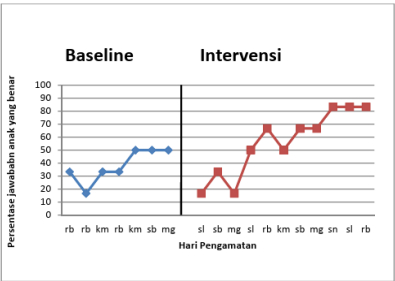
Anak-anak dapat mengikuti permainan pombar (pom-pom bergambar) yang meliputi pemilihan, pengelompokan, dan pencocokan warna dengan penuh kesenangan. Bermain pombar memberikan pengalaman yang menyenangkan kepada anak-anak dan memberikan informasi tentang berbagai warna suatu pom-pom. Selain itu dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan motorik halus nya dengan bermain pombar.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian untuk tinjauan pustaka atau kajian kepustakaan adalah yang memuat relevansi dengan permasalahan penelitian yang dilakukan peneliti. Studi pustaka atau kajian pustaka menunjukkan bahwa kegiatan ini sangat penting didalam penelitian, khususnya dalam konteks akademik, dengan tujuan utama untuk mengembangkan aspek teoritis dan praktis. Penelitian ini sepenuhnya berlandaskan pada tinjauan kepustakaan, oleh karena itu jenis penelitian ini termasuk dalam katagori studi literatur atau penelitian kepustakaan, dimana data yang dikumpulkan dan dianalisis bersumber dari berbagai sumber litaratur, seperti artikel jurnal, serta media lain yang relevan.

HASIL PENELITIAN

Hasil kajian dari Oktasesa (2013:603-604) “Bersumber pada hasil analisis dalam hal ini perbandingan diantara situasi, ditemukan bahwa perkiraan kecenderungan arah, stabilitas, dan jejak data, serta perubahan mengalami peningkatan secara signifikan dengan arah positif.”



Grafik 1. Grafik antara Baseline dan Intervensi

Tabel 2. Konseptual analisa diantara kondisi

No.	Kondisi	A	B
1.	Jumlah variabel yang diubah	1	1
2.	Perubahan arah kecendrungan dan efeknya	(+) (+)	(+) (+)
3.	Perubahan kecendrungan stabilitas	Variabel ke variabel	Variabel ke variabel
4.	Perubahan level	50% – 16,66% = +33,34%	83,33% – 16,66% = +66,67%
5.	Persentase overlap	9,09%	9,09%

Dapat diambil kesimpulan dari gambar grafik Oktasesa (2013:603-604) terdapat peningkatan, selanjutnya pada tabel rangkuman pada kondisi variabel juga menunjukan sebuah kenaikan yang konsisten.

Hasil penelitian dari Rahayu (2014:274) “Keterampilan anak dengan tunagrahita ringan dalam mengenali corak primer, yaitu merah, kuning, dan hijau, melalui permainan dengan lego, yang melibatkan aktivitas menyusun dan menyusun potongan-potongan plastik berbentuk balok kecil untuk membentuk objek seperti menara, mengalami peningkatan yang signifikan.”.

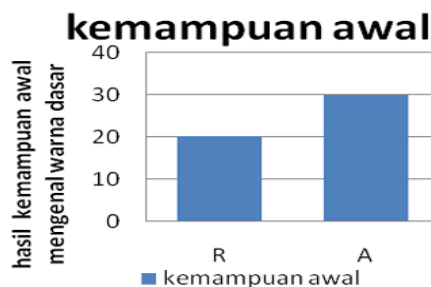
Tabel 3. Rangkuman Hasil Analisis Antar Kondisi

Kondisi	B1 / A1
1. Jumlah variabel yang diubah	1
2. Perubahan kecenderungan arah	 (+) (+)
3. Menentukan perubahan kecenderungan stabilitas	Variabel ke Variabel
4. Menentukan level perubahan	(100-22,2) 77,8
5. Menentukan overlap data	12,5%

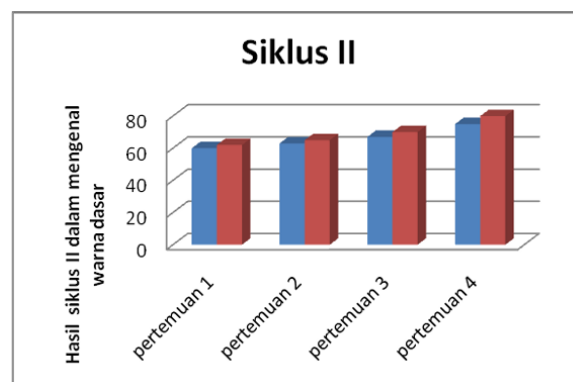
Dari pemaparan tabel Rahayu (2014:274) diatas menggambarkan bahwa terdapat perubahan anak pada saat bermain lego, perubahannya seperti mengenal warna dasar serta bisa membangun berbagai macam bentuk bangunan dari lego.

Hasil Penelitian dari Caniago (2019:1017) “Intervensi data ini telah menghasilkan hasil yang konsisten, di mana ketrampilan bagi anak tunagrahita ringan termasuk warna primer, merah, kuning, dan hijau, dengan bantuan aktivitas menyusun dan merakit potongan-potongan plastik berbentuk balok kecil untuk membentuk objek seperti menara, mengalami peningkatan yang signifikan.”.

Grafik 2. Hasil kemampuan awal mengenal warna



Grafik 3. Hasil kemampuan warna dasar



Pada grafik dari kemampuan awal serta siklus II terdapat penambahan pengenalan warna pada peserta didik dimana penambahan wawasan berjumlah yang hampir setengah dari kemampuan awal.

Dari 3(tiga) contoh penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas seperti permainan kolase, bermain dengan lego, dan bermain pancing memiliki potensi untuk mengembangkan kekukuhan pengenalan warna dasar pada anak-anak yang memiliki kebutuhan khusus tunagrahita. Pada hasil grafik maupun tabel tersebut menunjukan bahwa meningkatnya kemampuan anak dari hari ke hari. Permainan pom-pom bergambar (pombar) ini diharapkan juga dapat meningkatkan ketrampilan anak berkebutuhan

husus tunagrahita dalam mengenali warna-warna dasar, dan tidak hanya meningkatkan kemampuan mengenal warna saja, dan dapat mengembangkan ketrampilan lainnya seperti motorik halus, konsentrasi anak tunagrahita.

Pembahasan

Anak dengan keterlambatan perkembangan merupakan mereka yang memiliki gangguan atau keterlambatan dalam hal atau fungsi kecerdasan, oleh karena itu memerlukan sumber daya pendidikan khusus untuk dapat mengembangkan potensinya. Menurut Agustin dan Sari dalam Afifah (2021:12) Anak dengan disabilitas intelektual dapat diklasifikasikan berdasarkan tingkat kecerdasan atau IQ menjadi empat (4) kategori, yaitu tunagrahita ringan, sedang, berat, dan sangat berat. Pada kesempatan ini penulis akan membahas anak-anak dengan kebutuhan khusus dalam kategori tunagrahita ringan. Tunagrahita ringan adalah kondisi dimana anak tersebut memiliki penampilan fisik yang tampak normal, dengan rentang IQ antara 50 hingga 70. Mereka biasanya memiliki kemampuan berbicara yang lancar, tetapi perbendaharaan katanya terbatas. Kemampuan mereka untuk berpikir secara abstrak terbatas, namun mereka masih mampu mengikuti pelajaran akademik, meskipun pada tingkat yang lebih rendah atau sederhana.

Tingkat konsentrasi yang kurang sering terjadi pada anak yang mengalami gangguan tunagrahita. Maka dari itu anak yang kurang fokus kurang memahami perbedaan warna yang sangat beragam dan sangat banyak macamnya. Untuk itu orangtua, guru, dan orang sekitarnya harus lebih sering menstimulasi dan memperkenalkan warna dasar terlebih dahulu agar dapat dengan mudah diingat oleh anak. Memperkenalkan warna tidak harus dengan cara yang sulit awali dengan benda yang ada disekitar anak karena dengan itu anak lebih mudah mengingatnya.

Keterbatasan kecerdasan yang dimiliki oleh anak dengan tunagrahita mengakibatkan kesusahan dalam memikirkan serta memperoleh bahan pengajaran. Salah satu contohnya anak tunagrahita kesulitan dalam mengenali warna. Maka dari itu penulis memberikan permainan pombar (pom-pom bergambar) untuk melatih kemampuan mengenalkan warna. Tetapi tidak hanya dengan memberikan permainan saja anak tunagrahita juga butuh dukungan dari keluarga dan orang di sekitarnya untuk menstimulasi pengenalan warna.

Permainan pombar (pom-pom bergambar) terdapat warna dasar yaitu seperti warna kuning yang membentuk seperti kucing anak dapat menyebutkan warna terlebih dahulu setelah itu, mengelompokkan sesuai warna, kemudian mencocokkan pada bagian tubuh kucing yang masih belum terisi, lalu terdapat warna biru pada gambar kelinci dan pola bermainnya sama dengan pombar kucing. Alasan permainan ini dibuat dengan pola yang sama karena untuk menstimulasi konsentrasi dan mengingat warna dasarnya.

Dengan mengenal berbagai macam warna anak dapat membedakan benda-benda yang ada disekelilingnya. Sehingga dengan mengenali warna anak dapat lebih mudah mengingat barang yang sering digunakan atau mereka lihat. Menurut Susanto dalam Ramadhan (2019:2) Warna merupakan getaran ataupun gelombang yang dapat dirasakan indra penglihatan manusia yang dihasilkan dari transmisi cahaya melalui suatu benda. Dengan memperhatikan kondisi kecerdasan dan keterbatasan anak tunagrahita, diperlukan materi pembelajaran yang sesuai serta menciptakan suasana mendukung dan mengasyikkan, semua telah disampaikan oleh seorang pendidik didapatkan oleh siswa. Menurut Anis dalam Yetri (2014:231) Warna menunjuk pada suatu pola atau benda dalam suatu karya seni, Sedangkan dalam bahasa Sansekerta arti warna mempunyai makna yang lebih luas yang berarti watak, tata krama, kata, huruf, suku kata, dan perkataan.

Salah satu metode untuk memperkenalkan warna menurut Ipoel dalam Ramadhan (2019:2) adalah dengan mengenalkan warna melalui kegiatan bermain, jika anak dipaksa untuk duduk dan terus belajar dengan serius lalu menyebutkan warna, akan membuat anak tidak betah. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah dengan bermain pom-pom bergambar (pombar). Permainan pom-pom bergambar ini (pombar) bisa mengembangkan potensi kognitif untuk mengenali warna serta ada beberapa manfaat lagi seperti melatih motorik halus dan konsentrasi anak berkebutuhan khusus intelektual (tunagrahita).

SIMPULAN

Kognitif merupakan proses berpikir, mengingat, menalar, dan menyelesaikan masalah yang setiap orang melakukan. Anak berkebutuhan khusus tunagrahita seseorang yang mempunyai

keterbatasan dan membutuhkan orang lain untuk membantu kehidupan mereka sehari-hari. Mengenalkan warna dasar ini dapat membantu anak tunagrahita mengenal benda disekitar melalui warna, karena dengan warna anak dapat lebih mudah mengingat. Dengan menerapkan metode pembelajaran bermain, bermain seraya belajar anak juga lebih bisa mengikuti kegiatan belajar dengan menyenangkan dan tidak membosankan, permainan pom-pom bergambar (pombar) penulis mengharapkan dapat membantu menambah pengenalan warna dasar bagi peserta didik gangguan tunagrahita.

REFERENSI

- Affifah Nur. (2021). *Hubungan Peran Keluarga Dengan Kemampuan Motorik Kasar Anak Disabilitas Intelektual Di SLB RESKIANI KOTA MAKKASAR*: Universitas Hasanuddin. Skripsi
- Affrida, EN., Bilad, AU. (2023). Pengenalan Huruf Abjad Pada Anak Usia Dini Dengan Gangguan Tunagrahita Ringan Melalui Pembelajaran Visuomotor. *Jurnal Raudhah*.
- Caniago Masitoh, Zulmiyetri. (2019). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Dasar Melalui Bermain Pancing Pada Anak Tunagrahita Ringan. *Journal Of Multidicsiplinary Research and Devloment*.
- Oktasesa Dwi, Damri, Asep. (2013). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Dasar Bagi Anak Tunagrahita Ringan X Melalui Permainan Kolase di SLB PERWARI PADANG. *Jurnal: Ilmiah Pendidikan Khusus*.
- Rahayu Riri. (2014). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Primer Melalui Permainan Lego Bagi Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal: Ilmiah Pendidikan Khusus*.
- Ramadhan ganang Alief. (2019). Media *Busy Book* Untuk Pengenalan Warna Pada Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal: Pendidikan Khusus*.
- Yetri Yunita Handa. (2014). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Permainan *Finger Painting* Bagi Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal: Ilmiah Pendidikan Khusus*.