

PENGGUNAAN PERMAINAN PUZZLE UNTUK MENGENALKAN WARNA DASAR PRIMER BAGI ANAK TUNAGRAHITA SEDANG

Sri Wahyuni*

Sekolah Tinggi Pastoral Yayasan Institut Pastoral Indonesia, Malang

Email: sriwahyuni19370@gmail.com

Abstrak

Justine penyandang tunagrahita sedang yang masih kesulitan mengenal dan membedakan warna dasar merah, kuning dan biru. Tujuan penelitian ini untuk mengenalkan warna dasar dengan menggunakan permainan puzzle. Pengumpulan data menggunakan observasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan ditampilkan dengan bentuk tabel dan grafik. Komponen yang dianalisis yaitu analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif jenis eksperimen dengan metode penelitian subjek tunggal atau yang dikenal dengan *single subject research* dengan desain A-B-A (*Baseline-Intervensi-Baseline*). Pada kondisi baseline-A1 dilakukan selama tiga sesi dan diberi nilai tanpa intervensi, pada kondisi intervensi terdapat enam sesi dengan intervensi dan diberi nilai kemudian diulang lagi di kondisi *baseline* A-2 dengan tiga sesi tanpa intervensi. Adapun hasil yang didapatkan pada sesi *baseline* A-1, skor rata-rata 25% yang artinya bahwa anak masih sering salah dalam menyebut warna. Pada kondisi intervensi ada kemajuan di intervensi ke 3 yaitu memperoleh nilai 75% dan ada kemajuan di mana pada hari terakhir intervensi memperoleh nilai 100% yang artinya anak sudah bisa mengenal warna dasar. Untuk meyakinkan bahwa kemampuan mengenal warna sudah bisa maka dilakukan pengecekan ulang selama tiga sesi dan hasil yang diperoleh 100%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode permainan puzzle efektif digunakan untuk mengenalkan warna dasar kepada anak tunagrahita sedang.

Kata Kunci: Puzzle, Tunagrahita, Warna dasar

Abstract

Justine has moderate intellectual disability who still has difficulty recognizing and distinguishing the basic colors red, yellow and blue. The aim of this study is to introduce basic colors using puzzle games. Data collection uses observation. The data obtained are analyzed using descriptive statistics and displayed in the form of tables and graphs. The components analyzed are analysis in conditions and analysis between conditions. The type of research used is quantitative research of the experimental type with a single subject research method or known as single subject research with an A-B-A (Baseline-Intervention-Baseline) design. In the baseline-A1 condition, it was carried out for three sessions and was given a score without intervention, in the intervention condition there were six sessions with intervention and was given a score then repeated again in the baseline A-2 condition with three sessions without intervention. The results obtained in the baseline A-1 session, the average score was 25% which means that children still often make mistakes in naming colors. In the intervention condition there was progress in the 3rd intervention, namely obtaining a score of 75% and there was progress where on the last day of the intervention obtained a score of 100% which means that children can recognize basic colors. To ensure that the ability to recognize colors is already possible, a recheck was carried out for three sessions and the results obtained were 100%. Thus, it can be concluded that the puzzle game method is effective for introducing basic colors to children with moderate intellectual disabilities.

Keywords: Basic color, Mental retardation, Puzzle

PENDAHULUAN

Setiap orang harus mengenal berbagai macam warna karena dengan mengenal warna akan membantu seseorang untuk mengenali objek dan lingkungan di sekitarnya antara lain untuk berorientasi terhadap lingkungan dan navigasi misalnya mengenali lampu lalu lintas (merah, kuning, hijau) atau tanda peringatan dengan warna yang berbeda. Warna juga digunakan untuk menyampaikan informasi atau emosi tanpa kata-kata sebagai contoh warna merah dapat menandakan bahaya atau urgensi, sementara warna hijau seringkali terkait dengan keamanan atau kedamaian (Selatang & Neonbasu, 2020). Warna memainkan peran penting dalam desain visual, baik dalam seni, mode, arsitektur, maupun desain grafis. Memahami dan memilih warna dengan bijak dapat meningkatkan daya tarik visual dan menciptakan suasana yang diinginkan. Warna juga membantu kita untuk mengidentifikasi dan mengklasifikasikan benda di sekitar kita. Ini sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, seperti mengenali makanan, pakaian, atau produk yang berbeda berdasarkan warna. Lebih dari itu, Aprilia (2023) menekankan bahwa upaya memaksimalkan seseorang dari keterbatasannya adalah upaya untuk menepis diskriminasi.

Kemampuan mengenal warna-warna dasar, yaitu warna merah, biru, kuning dan hijau adalah salah satu aspek dalam kemampuan kognitif anak pada usia dini yaitu anak usia 12 sampai 18 bulan dalam lingkup perkembangan kognitif hal ini tertuang dalam Permendikbud RI No. 137 tahun 2014 di Standar Nasional Anak Usia Dini lampiran 1 Standar Isi tentang tingkat pencapaian perkembangan (Nityanasari, 2020a). Masalah mengenal warna tidak hanya terdapat pada anak dengan umur kalender normal tetapi juga terjadi pada anak dengan permasalahan intelektual dimana umur kalender tidak sesuai dengan umur mental. Salah satu anak yang mengalami permasalahan dengan ketidaksesuaian antara umur mental dan umur kalender adalah anak dengan tunagrahita. Tunagrahita adalah anak kondisi kecerdasana di bawah rata-rata yang ditandai dengan keterbatasan intelektual dan ketidakmampuan dalam berinteraksi (Novita, 2017).

Bagi anak-anak, mengenal warna adalah langkah awal dalam perkembangan kognitif dan kemampuan bahasa. Ini juga membantu mereka dalam belajar mengelompokkan benda, mengenali bentuk, serta memahami konsep-konsep dasar lainnya seperti merangsang perkembangan penglihatan, memperkaya keterampilan bahasa, meningkatkan kreativitas, dan memperluas pemahaman tentang dunia di sekitarnya (Disdikpora, 2023). Kemampuan mengenal warna pada anak usia dini dimulai dari usia 3 bulan, setelah itu menginjak usia 2-3 tahun, anak-anak diharapkan sudah mampu mengenal semua warna. Sebelum melatih berbagai macam warna, terlebih dahulu anak harus dilatih mengenal warna dasar atau warna primer yaitu merah (seperti darah), warna biru (seperti langit) dan warna kuning (seperti kuning telur). Warna primer merupakan warna asli bagi terciptanya warna-warna lainnya. Warna primer merupakan konsep biologis, yang didasarkan pada respon fisiologis mata manusia terhadap cahaya. Teori Brewster merupakan teori yang mengelompokkan warna yang ada di alam menjadi 4 kelompok yaitu kelompok warna primer, sekunder, tersier, dan warna netral. Teori ini pertama kali dikemukakan pada tahun 1831 (Bebas, 2024).

Mengenalkan warna sebenarnya bukan hanya diajarkan kepada anak-anak yang memiliki tingkat intelektual normal saja tetapi perlu juga diajarkan pada anak dengan permasalahan intelektual seperti anak tunagrahita sedang. Anak tunagrahita sedang adalah

anak yang memiliki tingkat intelektual (IQ) kisaran 51-36 menurut skala Binet dan 54-40 menurut Skala Weschler (WISC) (Awalia, 2016). Kesulitan dari anak tunagrahita sedang antara lain sulit untuk mengikuti pendidikan secara akademik seperti membaca, menulis, dan menghitung tetapi mereka masih dapat belajar membaca dan menulis secara sosial, misalnya menulis namanya sendiri, alamat rumahnya, dan lain-lain (Soendari, 2017).

Salah satu media yang digunakan untuk memperkenalkan warna kepada anak adalah dengan menggunakan permainan puzzle. Kata puzzle berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang (Kasri, 2018). Dalam beberapa penelitian, puzzle telah digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak khususnya dalam mengenal warna tetapi tidak menutup kemungkinan bahwa media puzzle juga digunakan untuk mengenalkan angka, huruf latin dan lain sebagainya seperti penelitian yang dilakukan pertama oleh Metria Harmonis. Hasil yang didapat adalah anak lebih mudah mengenal warna dan menjadi senang belajar (Harmonis, 2022). Kedua oleh Gusni Rahma Yani dan Asep Ahmad Sopandi. Hasil yang didapatkan adalah permainan atau media puzzle dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal warna dengan lebih cepat (Asep Ahmad Sopandi, 2020). Ketiga adalah penelitian yang dilakukan oleh Denadia Nityanasari. Hasil yang didapat adalah bahwa kemampuan setiap anak dalam mengenal warna berbeda-beda sehingga orang tua harus memperhatikan kemampuan anak dan puzzle sebagai salah satu media yang dapat digunakan untuk mengenalkan warna (Nityanasari, 2020b). Keempat penelitian yang dilakukan oleh Amalia dan Patiung. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Amalia dan Patiung, media puzzle digunakan untuk mengenalkan huruf latin. Hasil yang didapat adalah media puzzle efektif untuk memperkenalkan huruf latin pada anak usia dini (Patiung, 2021). Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Ratnasari Dwi Ade Chandra. Dalam penelitian ini diperoleh hasil bahwa ada pengaruh media puzzle terhadap kemampuan anak mengenal angka (1-10) pada anak usia 4-5 tahun (Chandra, 2019).

Salah satu anak tunagrahita sedang yang peneliti temukan bernama Justine yang berusia 9 tahun. Saat ini Justine mampu melakukan keterampilan mengurus dirinya sendiri (self-help) seperti makan sendiri, berpakaian sederhana sendiri, bisa bersosialisasi dengan siapa saja dan Ia juga memahami perintah sederhana. Justine suka sekali bermain permainan yang berwarna seperti puzzle. Setiap kali bermain puzzle Justine hanya membongkar dan memasang tetapi tidak tahu jenis-jenis warnanya. Peneliti mencoba menanyakan satu warna kepada Justine dengan mengambil satu puzzle berwarna merah dan Ia kadang bisa menyebut warna merah tetapi kadang lupa. Ketika peneliti mengambil warna biru Justine menjawab kuning dan ketika ditanyakan warna hijau Justine menjawab biru begitu juga dengan warna-warna lain, Justine asal saja menjawab. Dari situasi ini peneliti merasa bahwa Justine harus diperkenalkan warna-warna supaya ke depan Ia bisa mengenali warna bajunya, warna benda-benda di sekitarnya atau makanan-makanan yang memiliki warna berbeda. Setelah mengenal warna dasar diharapkan Justine bisa mengenal warna-warna lanjutan atau warna sekunder, warna tersier, dan warna netral.

Masalah inti dari penelitian ini berfokus pada bagaimana media puzzle dapat digunakan sebagai media mengenalkan warna kepada anak tunagrahita sedang. Puzzle diprediksikan bisa digunakan untuk mengenalkan warna kepada anak tunagrahita sedang karena puzzle memiliki bentuk dan warna menarik yang diharapkan akan memiliki daya tarik anak tunagrahita untuk mau belajar mengenal warna. Berlatar permasalahan Justine dan kelima

penelitian sebagai acuan dalam penelitian, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengenalkan warna dasar primer kepada anak tunagrahita sedang dengan menggunakan media puzzle.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif jenis eksperimen dengan metode penelitian *single subject research* (SSR) atau penelitian dengan subjek tunggal. Menurut Cakiroglu, (2012) Penelitian subjek tunggal adalah penelitian yang sering digunakan di bidang pendidikan luar biasa dengan karakteristik siswa berkebutuhan khusus. Menurut Morgan tujuan dari penggunaan metode *single subject research* adalah untuk mengamati, mengukur, dan melacak perilaku yang relevan secara klinis atau sosial dari waktu ke waktu dan untuk menentukan apakah perubahan penting dalam perilaku terjadi sebagai respons terhadap pengobatan atau intervensi (Darmawan, 2024). Desain yang digunakan adalah desain A-B-A (Baseline-A1, Intervensi, Baseline-A2. Maksud dari penelitian ini adalah untuk melihat hubungan sebab akibat antar variabel dengan cara memberi perlakuan pada variabel terikat. Dalam penelitian ini hubungan sebab akibat antar variabel dilihat dengan membandingkan kondisi sebelum subjek diberi intervensi dan kondisi sesudah subjek diberi intervensi. Hal ini berguna untuk mengukur kemampuan mengenal warna dasar JUSTINE sebelum diberi intervensi dan sesudah diberi intervensi jadi bukan membandingkan antara subjek yang satu dengan subjek yang lain.

Subjek penelitian adalah seorang anak dengan disabilitas tunagrahita sedang yang berusia 9 tahun yang memiliki masalah mengenal warna. Kegiatan penelitian dilaksanakan pada bulan Desember pada hari senin, rabu dan jumat selama 1 jam setiap kegiatan. Jika ditotal maka kegiatan dilaksanakan selama 12 kali. Pengambilan data menggunakan observasi berperan serta (*participant observation*) pada kondisi baseline dan kondisi intervensi. Teknik Analisa data menggunakan teknik *split half* atau metode belah dua (Indra, 2021). Pada desain SSR ada dua analisis yang digunakan yaitu analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi. Analisis dalam kondisi adalah analisis yang dilakukan pada kondisi baseline dan kondisi intervensi (Sri Adi Widodo et al., 2021). Komponen yang dianalisis dalam kondisi ini adalah: (1) panjang kondisi, (2) estimasi kecenderungan arah, (3) kecenderungan stabilitas data, (4) trend jejak data, (5) level stabilitas dan rentang, (6) level perubahan. Analisis antar kondisi dilakukan untuk melihat perbedaan antara kondisi baseline dan kondisi intervensi dan yang dinilai meliputi: (1) jumlah variabel yang diubah, (2) perubahan kecenderungan arah, (3) perubahan tren stabilitas, (4) perubahan, level dan (5) overlap dari kondisi baseline dan intervensi.

Kriteria penilaian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pembobotan nilai antara 1-4. Nilai 1 artinya anak selalu salah, nilai 2 sering salah, nilai 3 kadang-kadang salah dan nilai 4 benar. Skala ini diadaptasi dari skala likert. Ada 4 indikator yang dilatihkan kepada JUSTINE yaitu menunjukkan warna, menyebutkan warna, mencocokkan warna dan mengurutkan warna. Untuk proses pemberian nilai pada kondisi baseline A-1 dilakukan penilaian sebanyak 3 kali, untuk kondisi intervensi dilakukan penilaian 6 kali dan pada kondisi baseline A-2 dilakukan penilaian 3 kali. Jika di setiap kondisi sudah diberi penilaian maka hasilnya akan dihitung menggunakan rumus: $P = \frac{F}{N} \times 100$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

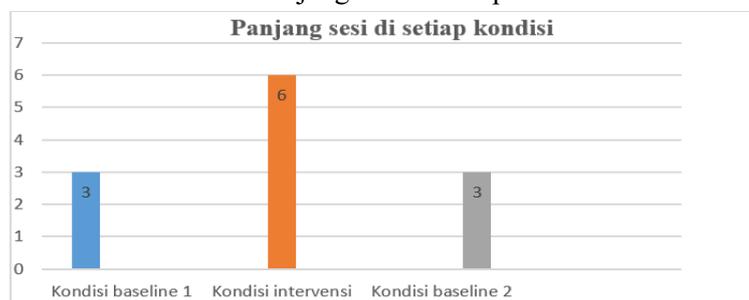
Data-data hasil penelitian mengenai penggunaan permainan puzzle untuk mengenalkan warna dasar primer bagi anak tunagrahita sedang peneliti tampilkan dalam 2 analisis yaitu analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi seperti yang peneliti paparkan seperti di bawah ini.

1) Analisis dalam kondisi

a) Panjang kondisi

Pada grafik 1 dapat dilihat panjang kondisi pada baseline A-1 adalah 3 sesi, pada kondisi intervensi ada 6 sesi, dan pada kondisi baseline A-2 ada 3 sesi.

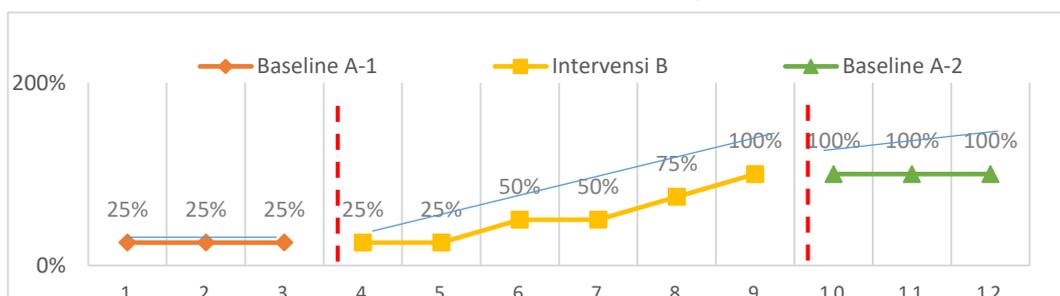
Grafik 1. Panjang sesi di setiap kondisi



b) Estimasi kecenderungan arah

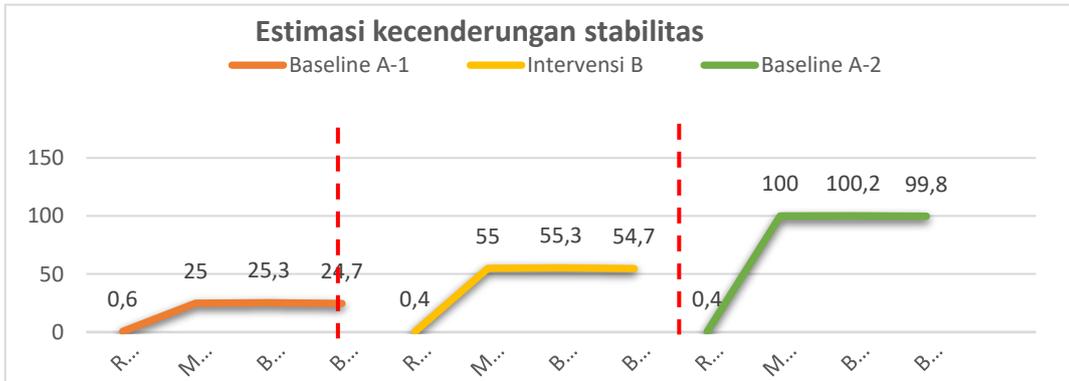
Arah trendnya untuk kondisi baseline A-1 cenderung datar, pada kondisi intervensi arah garisnya naik, pada baseline A-2 juga cenderung naik, dan lebih tinggi dari kondisi intervensi karena JUSTINE sudah bisa menghafal warna merah, kuning dan biru jadi kondisinya dikatakan dalam keadaan tetap stabil

Tabel 1. Estimasi kecenderungan arah



c) Kecenderungan stabilitas

Grafik 2. Estimasi kecenderungan stabilitas



d) Trend jejak data

Tabel 2. Menentukan trend jejak data

| Kondisi | A1 | Intervensi B | A2 |
|--------------------|-----|--------------|-----|
| Kecenderungan arah | (+) | (+) | (+) |

Jika melihat tabel 2 jejak data di atas, dapat diketahui bahwa ketiga kondisi menunjukkan kecenderungan perubahan yang baik walau pada baseline A-1 dalam tiga kali pengukuran diperoleh hasil yang sama, namun data tetap dinyatakan stabil. Maka pada kondisi baseline A-1 ditulis (+) artinya tidak terjadi penurunan. Pada kondisi intervensi terjadi peningkatan sehingga ditulis (+) demikian juga pada kondisi baseline A-2 juga terjadi kenaikan sehingga ditulis (+).

e) Level stabilitas dan rentang

Tabel 3. Level stabilitas dan rentang

| Level stabilitas dan rentang | Stabil 25% - 25% | Stabil 25% - 100% | Stabil 100% - 100% |
|------------------------------|------------------|-------------------|--------------------|
| | | | |

Level stabilitas dapat dilihat pada perhitungan kecenderungan stabilitas di mana kondisi *baseline A-1* datanya stabil dengan nilai 25-25 untuk tiga sesi. Pada kondisi intervensi datanya juga stabil dengan rentang skor 25-100 dan pada kondisi *baseline A-2* datanya juga stabil dengan rentang skor 100-10. Pada kondisi *baseline A-2* sengaja peneliti ulang 3 kali walau di hari pertama sudah mendapat nilai 10 dengan maksud untuk meyakinkan bahwa JUSTINE betul-betul mengenal warna dasar.

f) Menentukan perubahan level

Pada kondisi *baseline* A-1 dan A-2 serta kondisi intervensi mengalami perubahan yang membaik hal ini dapat dilihat dari selisih yang ditunjukkan bernilai positif.

Tabel 4. Perubahan level

| | | | |
|-----------------|--------------------------|-----------------------------|-----------------------------|
| Perubahan Level | <u>25% - 25%</u> (0%) | <u>25% - 100%</u> (+75%) | <u>100% - 100%</u> (+0%) |
|-----------------|--------------------------|-----------------------------|-----------------------------|

2) Analisa antar kondisi

a) Jumlah Variabel Yang Diubah

Jumlah variabel yang diubah dalam penelitian ini ada satu yaitu kemampuan mengenal warna dasar anak tunagrahita sedang yang juga disebut variabel terikat sementara variabel pengubahnya yaitu permainan *puzzle* yang disebut variabel bebas.

b) Perubahan Kecenderungan Arah

Analisis perubahan arah dari kondisi *baseline* A-1 ke kondisi intervensi arahnya datar yaitu dari 25 ke 25 dan dari kondisi intervensi ke kondisi *baseline* A-2 arahnya juga tetap yaitu dari 100 ke 100.

c) Perubahan Kecenderungan Stabilitas

Analisis perubahan kecenderungan stabilitas dari kondisi *baseline* A-1 ke kondisi intervensi data tetap stabil sehingga diberi tanda (+) dan dari kondisi intervensi ke kondisi *baseline* A-2 juga mengalami kestabilan sehingga juga diberi tanda (+).

d) Menentukan Perubahan Level

Dari analisis perubahan kecenderungan stabilitas dari kondisi *baseline* A-1 ke kondisi intervensi tidak mengalami kenaikan (25 ke 25) tetapi data tetap stabil dan dari kondisi intervensi ke kondisi *baseline* A-2 juga stabil (100-100).

e) Menentukan Overlap Dari Kondisi Baseline Dan Intervensi.

Berdasarkan perhitungan antara data yang diperoleh dalam kondisi intervensi dan kondisi (pra-intervensi) ada data yang tumpang tindih yaitu nilai 25. Jika diprosentase maka diperoleh hasil sebesar 33,3%. Nilai 33,3% tidak mempengaruhi hasil intervensi karena data Percentage of *Non-Overlapping Data* (PND) atau data yang tidak tumpang tindih sebesar 66,7%.

Pembahasan

1) Permainan puzzle

Menurut Moyles bermain merupakan satu proses yang diperlukan oleh anak-anak (Permata, 2020). Anak-anak perlu bermain karena bermain adalah bagian penting dari perkembangan mereka, baik secara fisik, mental, maupun emosional. Bermain bisa menggunakan media atau hanya menggunakan anggota tubuh tetapi keduanya sangat menyenangkan bagi anak. Salah satu bentuk permainan yang menyenangkan bagi anak adalah bermain puzzle. Menurut Rokhmat, puzzle adalah sebuah permainan berbentuk konstruksi yang cara mainnya dilakukan dengan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau bangun-bangun tertentu yang akhirnya membentuk sebuah pola tertentu (Maulidar Putri Karunia, 2022). Aktivitas belajar mengenal warna dengan menggunakan permainan puzzle sengaja

peneliti pilih karena puzzle memiliki banyak kelebihan yaitu warna-warnanya yang menarik dan bisa dibongkar pasang. Jadi selain meningkatkan kemampuan kognitif, puzzle juga bisa melatih keterampilan motorik halus anak. Selain itu permainan puzzle merupakan salah satu media gambar yang masuk ke dalam jenis media visual karena pembelajarannya juga bisa ditangkap melalui indera penglihatan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis puzzle sederhana yang hanya memiliki 3 warna yaitu merah, kuning dan biru yang merupakan warna primer atau warna dasar. Hasil yang didapat menunjukkan media puzzle efektif untuk mengenalkan warna dasar seperti yang dilakukan oleh kelima penelitian terdahulu. Perbedaan dari penelitian ini dengan kelima penelitian terdahulu adalah terletak pada subjek penelitiannya dimana kelima penelitian terdahulu sasarannya adalah anak dengan intelektual normal sementara dalam penelitian ini sasarannya adalah anak dengan tunagrahita. Penelitian ini membuktikan bahwa anak tunagrahita bisa dilatih mengenal warna dengan menggunakan media puzzle sehingga penelitian ini mendukung teori penggunaan puzzle sebagai media pembelajaran (Chandra, 2019).

2) Mengenal warna

Menurut Departemen Pendidikan Nasional, warna merupakan unsur pertama yang terlihat oleh mata yang diperoleh mata dari cahaya yang di pantulkan oleh benda-benda yang dikenainya (Hazhari, Alvan Marini Magdalena, 2021). Unsur penting dari warna adalah objek (benda) yang kemudian diterima oleh mata karena adanya pantulan dari cahaya yang mengenai benda, dengan demikian secara umum warna diartikan sebagai unsur cahaya yang dipantulkan oleh sebuah benda dan selanjutnya diinterpretasikan oleh kerja otak ke mata berdasarkan cahaya yang mengenai benda. Dari warna-warna yang ada yang menjadi warna dasar atau warna primer adalah warna merah, kuning dan biru. Ketiga warna ini jika dicampur akan menghasilkan semua warna lain yang disebut sebagai warna sekunder dan warna netral.

a) Warna primer

Menurut teori dari Brewster warna primer atau warna dasar adalah warna-warna yang jika dicampurkan akan membentuk warna-warna lain. Yang dimaksud dengan warna dasar adalah warna merah (seperti darah), warna kuning (seperti telur) dan warna biru (seperti laut dan langit) (Sri Hidayati, 2020). Warna primer atau warna dasar merupakan dasar warna sebelum mengenal warna lain. Warna lain yang dimaksud adalah warna sekunder yaitu warna oranye, hijau, dan ungu, warna tersier adalah saat dicampurnya satu warna primer dan satu warna sekunder. Yang termasuk dalam warna tersier adalah warna merah-oranye, kuning-oranye, kuning-hijau, biru-hijau, biru-ungu, merah-ungu. Warna terakhir adalah warna kuartir/warna netral yang merupakan percampuran antara dua warna tersier Contohnya adalah coklat jingga yang merupakan campuran dari kuning tersier dan merah tersier (Watini, 2022). Dalam penelitian ini yang dilatihkan adalah warna primer atau dasar dimana diperoleh hasil 100 % sehingga bisa dikatakan berhasil. Langkah selanjutnya adalah mengenalkan Justine dengan warna sekunder yaitu warna oranye, hijau, dan ungu. Latihan memang harus dijalankan secara bertahap mengingat Justine yang mengalami tunagrahita sedang.

b) Warna sekunder

Warna sekunder adalah campuran dari warna-warna primer dengan perbandingan 1:1, contohnya adalah warna jingga. Warna jingga adalah perpaduan antara warna merah dengan kuning. Warna hijau adalah campuran dari warna biru dengan warna kuning, sementara warna

ungu adalah campuran dari warna merah dengan warna biru. Dengan demikian sampai saat ini secara luas diajarkan bahwa merah, kuning dan biru adalah warna primer sedangkan jingga/oranye, hijau dan ungu adalah warna sekunder.

c) Warna tersier

Warna tersier merupakan campuran satu warna primer dengan satu warna sekunder. Sebagai contoh adalah warna hijau kekuning-kuningan. Warna ini berasal dari campuran warna kuning dengan hijau. Warna biru kehijau-hijauan merupakan campuran dari warna biru dan hijau. Warna biru violet merupakan campuran dari warna biru dengan violet, violet kemerah-merahan campuran dari merah dengan violet, merah jingga campuran dari warna merah dengan jingga, kuning jingga campuran dari warna kuning dengan jingga.

3) Tunagrahita

a) Pengertian tunagrahita

Menurut Saptunar anak tunagrahita adalah anak yang memiliki keterbatasan dalam hal penyesuaian diri dengan lingkungan, kesulitan berpikir abstrak dan kesulitan dalam hal komunikasi yang terjadi sebelum anak berusia 18 tahun (Pardede, 2022). Menurut *American Association on Mental Deficiency*, tunagrahita didefinisikan sebagai mereka yang mengalami suatu gangguan dimana fungsi intelektualnya di bawah rata-rata yaitu IQ 84 ke bawah (Napitupulu, 2022). Gangguan intelektual ini akan memengaruhi kemampuan mereka untuk belajar, berpikir, dan berfungsi dalam kehidupan sehari-hari. Secara umum, tunagrahita atau keterbelakangan mental ini menunjukkan adanya keterbatasan dalam aspek intelektual dan adaptif, yang mencakup kemampuan untuk berkomunikasi, bersosialisasi, dan mengurus diri sendiri.

b) Tunagrahita sedang

Ciri-ciri anak tunagrahita sedang antara lain memiliki tingkat kecerdasan IQ yang berkisar antara 33–50 dan dapat belajar keterampilan di sekolah untuk tujuan fungsional, mampu melakukan keterampilan mengurus dirinya sendiri (*self-help*), mampu mengadakan adaptasi sosial di lingkungan terdekat dan mampu mengerjakan pekerjaan rutin yang perlu pengawasan. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa permainan *puzzle* dapat digunakan untuk memperkenalkan warna dasar pada anak tunagrahita sedang. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya kemampuan subjek JUSTINE dari kondisi baseline A-1 yaitu sebesar 25%. Setelah dilakukan intervensi selama 6 kali diperoleh hasil sebesar 100% pada hari terakhir. Pada kondisi baseline A-2 juga mencapai nilai 100 % jadi bisa dikatakan ketiga kondisi dalam keadaan stabil. Penelitian ini melengkapi daftar keberhasilan penggunaan *puzzle* untuk mengenalkan warna seperti yang dilakukan oleh kelima penelitian terdahulu. Hasil yang didapat adalah anak lebih mudah mengenali warna dan menjadi senang belajar. Dengan demikian tujuan mengenalkan warna dasar kepada anak tunagrahita dengan menggunakan media permainan *puzzle* menambah daftar keberhasilan penggunaan permainan *puzzle* untuk mengenalkan warna.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai upaya mengenalkan warna dasar kepada anak tunagrahita sedang, dapat disimpulkan bahwa pendekatan yang tepat dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pemahaman anak terhadap warna dasar. Penggunaan media

permainan puzzle ternyata dapat mempermudah anak tunagrahita sedang untuk mengenal dan membedakan warna dasar. Dengan hasil 100% Meskipun anak-anak dengan kondisi tunagrahita sedang memiliki keterbatasan dalam aspek kognitif, dengan pendekatan yang tepat, mereka dapat menguasai konsep warna dasar dengan baik. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk selalu menggunakan metode yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan individu anak, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membebani. Saran peneliti untuk mengenalkan warna pada anak dengan menggunakan media permainan puzzle usahakan jangan menggunakan beraneka ragam bentuk supaya tidak membuat anak tunagrahita sedang kebingungan karena tujuannya adalah mengenalkan warna bukan bentuknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, ED and Kewuel, HK. "Menepis Diskriminasi: Membaca Proses Liminalitas dan Semangat Stoikisme Seniman Difabel di Kota Malang." *Antropocene: Jurnal Penelitian*, 2023, journal.actual-nsight.com, <https://journal.actualinsight.com/index.php/antropocene/article/view/1685>
- Asep Ahmad Sopandi Dan, G. R. Y. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal warna Bagi Anak Tunagrahita Ringan Melalui Permainan edukatif Puzzle. *Auladuna*, Vol.2 no.1, 69–80. <https://ejournal.uas.ac.id/index.php/auladuna/article/view/298/237>
- Awalia, H. R. (2016). Studi Dekriptip Kemampuan Interaksi Sosial Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Khusus*, Volume 9 n, 1–15. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-khusus/article/view/17924>
- Bebas, W. ensiklopedia. (2024). Pembagian Warna. In *Ensiklopedia*. https://id.wikipedia.org/wiki/Teori_Brewster
- Chandra, R. D. A. (2019). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1-10) Pada Anak Usia 4-5 tahun Di TK Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019. *Incrementapedia*, 1(1), 32–45.
- Darmawan, S. S. A. (2024). Implementasi Single Subject Research dalam Pengukuran Efektivitas Layanan Konseling Individual: Studi Literatur. *JiIP*, Vol.7 no.3, 3194–3200. <http://jiip.stkipyapisdampu.ac.id/jiip/index.php/JiIP/article/view/3774/3356>
- Disdikpora, A. (2023). Mengenal Warna Saat Usia Dini. In *Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga*. Disdikpora Buleleng Bali. https://disdikpora.bulelengkab.go.id/informasi/detail/artikel/20_mengenal-warna-saat-usia-dini
- Harmonis, M. (2022). Penerapan Media Puzzle Dalam meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna. *M A S A L I Q Jurnal Pendidikan Dan Sains*, Volume 2, 776–785. <https://ejournal.yasin-alsys.org/masaliq/article/view/647>
- Hazhari, Alvan Marini Magdalena, W. (2021). Analisis Penggunaan Metode Eksperimen Terhadap Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia Dini. *JeEE*, Vol.2 no.1, 1–14. <http://jurnal.stkipbanten.ac.id/index.php/Joe>
- Kasri. (2018). Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Melalui Media Puzzle Siswa Kelas I SD. *JURNAL PENDIDIKAN: Riset & Konseptual*, Vol. 2No., 320–325. http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual
- MaulidarPutri Karunia, I. (2022). Pengaruh media puzzle terhadap prestasi belajar peserta didik

- pada subtema tugasku sehari-hari di rumah. *Jurnal Edukasi El-Ibtida`i Sophia*, Volume 01, 23–30. <https://ojs.serambimekkah.ac.id/JEIS>
- Napitupulu, M. B. (2022). Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita. *Pediaqu*, Vol.1, No., 325–331. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/94/92>
- Nityanasari, D. (2020a). Alat Permainan Edukasi Pasak Warna Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Untuk Anak Usia Dini. *Yaa Bunayya*, Volume 4 n, 9–13. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/YaaBunayya/article/view/6681/4241>
- Nityanasari, D. (2020b). Alat Permainan Edukatif Pasak Warna Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia Dini. *Ya Bunayya*, 4 (1), 9–13. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/YaaBunayya/article/view/6681/4241>
- Novita, E. (2017). Perbedaan Penerimaan Diri Ibu yang Memiliki Anak Tunagrahita ditinjau dari Tingkat Pendidikan di SLB-E PTP Medan. *Jurnal Diversita*, 3(1), 67–74. <https://ojs.uma.ac.id/index.php/diversita/article/view/1180/1180>
- Pardede, L. O. E. (2022). Pendidikan Bagi Anak Tuna Grahitastudi Kasus Tunagrahita Slb C Kuntum Mekar 02. Universitas Esa Unggul.
- Patiung, S. A. dan D. (2021). Pengembangan Media Puzzle Untuk Menumbuhkan Kemampuan Mengenal Huruf Latin Bagi Anak Usia Dini.”. *NANAEKE*, 4(1):, 53–65.
- Permata, R. D. (2020). Pengaruh Bermain Puzlle terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun. *PINUS*, Vol. 5 nom, 1–10. <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pinus/article/view/14230/1602>
- Prahmana, R. C. I. (2021). *Single Subject Research (Teori dan Implementasinya: Suatu Pengantar)*. Universitas Ahmad Dahlan Press.
- Soendari, N. A. dan T. (2017). Meningkatkan Kemampuan Berbicara pada Anak Tunagrahita Sedang melalui Media Gambar di SLB B-C YPLAB Kota Bandung. *JASSI anakku*, Volume 18, 47–54. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jassi/article/view/7657/4928>
- Sri Adi Widodo, K. K., Kuncoro, K. S., & Alghadari, F. (2021). Single Subject Research: Alternatif Penelitian Pendidikan Matematika di Masa New Norma. *Journal of Instructional Mathematics*, 2, 77–87. doi: 10.37640/jim.v2i2.104
- Sri Hidayati, R. W. S. (2020). Upaya meningkatkan kemampuan mengenal warna melalui kegiatan mencampur warna di TK Elfhaly Tenggarong. *Ya Bunayya*, olume 4, N, 23–37. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/YaaBunayya/article/view/6683/4245>
- Selatang, F., & Neonbasu, J. (2020). BIAK: Ruang Interaksi Sosial Antar Penyandang Disabilitas. *Jurnal Pelayanan Pastoral*, 1(1), 16–23. <https://doi.org/10.53544/jpp.v1i1.139>
- Watini, S. R. dan S. (2022). Implementasi Model Asyik Dalam Pembelajaran Mengenal Konsep Warna Pada Anak Usia Dini. *Aksara*, 8 nomor 3, 1737–1746. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.37905/aksara.8.3.1737-1746.2022>