

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Warna merupakan elemen yang sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Setiap benda ataupun objek lain selalu memiliki warna sebagai identitas dari benda atau objek tersebut. Melalui warna, suatu objek dapat dengan mudah dikenali oleh pengamat.

Warna memiliki peranan penting dalam perkembangan kognitif peserta didik. Umumnya, peserta didik menyukai objek yang terdapat warna. Peserta didik dapat dengan mudah mengenali objek yang dilihat apabila terdapat warna dalam objek tersebut. Melalui warna peserta didik juga dapat belajar untuk mengungkapkan rasa keindahan dari warna dalam objek tersebut.

Perkembangan kognitif peserta didik salah satunya meliputi kemampuan mengenal warna. Dengan dimilikinya kemampuan mengenal warna yang baik, peserta didik dapat merangsang kepekaan indera penglihatannya. Selain itu, dengan memiliki kemampuan mengenal warna, maka peserta didik akan dapat menyebutkan, menunjukkan, dan mengelompokkan warna dengan baik.

Hambatan intelektual merupakan suatu kondisi seseorang yang memiliki tingkat kecerdasan atau IQ yang dibawah rata-rata pada

umumnya. Dengan dimilikinya IQ yang dibawah rata-rata, maka otomatis akan berdampak pada perkembangan kognitifnya yang kurang berkembang dengan baik.

Mengenalkan warna kepada peserta didik dengan hambatan intelektual sangatlah penting dan berpengaruh kepada perkembangan intelektualnya. Bagi peserta didik hambatan intelektual mengenalkan warna dapat meningkatkan fokus dalam melakukan banyak hal dan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dengan objek yang ada disekitarnya.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada peserta didik hambatan intelektual kelas II di SDIT Kharisma Az-zahra pada tanggal 04 Februari 2020. SDIT ini merupakan sekolah inklusi, terdapat peserta didik berjumlah 12. Ketika melakukan observasi di kelas, peneliti menemukan fakta, terdapat peserta didik yang mengalami kesulitan dalam materi mengenal warna. Fakta tentang hambatannya dalam mengenal warna peserta didik tidak dapat mewarnai dengan warna yang sesuai. Contohnya matahari harusnya berwarna kuning tapi di beri warna merah oleh peserta didik. Peneliti mengobservasi dengan cara menanyakan warna yang terdapat di sekitar peserta didik dengan menunjukkan gambar yang terdapat di buku pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi, terdapat permasalahan mengenai mengenal warna. Guru mengajarkan mengenali warna pada peserta didik yang pertama dengan cara observasi lingkungan berkenaan dengan benda-benda sekitar. Guru memberitahu kepada peserta didik warna-warna yang terlihat di sekitar, contohnya seperti daun berwarna hijau. Yang kedua dengan menggunakan media origami yang terdapat bermacam-macam warna.

Berdasarkan penjelasan yang sudah dipaparkan di atas, masih kurangnya media pembelajaran yang digunakan, maka dari itu diperlukan media lain sebagai alternatif untuk menambah variasi yang dapat membantu peserta didik dalam mengenal warna khususnya peserta didik dengan hambatan intelektual dengan menggunakan media Papan Putar Warna (PAPURNA).

Media Papan Putar Warna (PAPURNA) di adaptasi atau dikembangkan dari media sebelumnya, yaitu Media Papan Putar. Dikembangkan agar peserta didik dapat mengenal warna dengan cara yang menarik media ini dapat membuat peserta didik belajar mengenal warna dan bermain.

Adapun penelitian lain yang pernah dilakukan sebelumnya oleh Ririn Fatmawati mengenai "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Permainan Balon Pada Peserta didik Kelompok Bermain". Penelitian ini mampu meningkatkan kemampuan mengenal

warna, hasil dari penelitian pada kemampuan mengenal warna pada siklus I sebesar 47,2% meningkat 41,6 menjadi 88,8% pada siklus II.¹

Penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya mengenai media “Pengembangan Media Papan Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Sederhana Pada Peserta Didik Hambatan Pendengaran Kelas III SDLB Eka Mandiri Kota Batu” oleh Muliah (2018) Universitas Negeri Malang.² Hasil penelitian ini menunjukkan pengaruh positif. Hal ini dibuktikan berdasarkan validasi dari ahli materi, dan ahli media. Berdasarkan uji coba penggunaan Papan Putar pada peserta didik hambatan pendengaran kelas III secara kuantitatif dapat meningkatkan hasil belajar.

Pada media Papan Putar sebelumnya permasalahannya yaitu meningkatkan kemampuan menyusun kalimat bagi peserta didik hambatan pendengaran, sedangkan permasalahan pada penelitian sekarang mengembangkan Papan Putar menjadi meningkatkan kemampuan mengenal warna bagi peserta didik hambatan intelektual.

Dari permasalahan yang ada, peneliti ingin membantu peserta didik dan guru untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada

¹ Ririn Fatmawati dan Sri Widayati. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Permainan Balon Pada Anak Kelompok Bermain*, 2016, (jurnalmahasiswa.unesa.ac.id) p. 2. Diunduh pada tanggal 27 Januari 2020

² Muliah, *Pengembangan Media Papan Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Sederhana Pada Peserta Didik Hambatan Pendengaran Kelas III SDLB Eka Mandiri Kota Batu*, 2018, (<http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/PLB/article/view/76732>) p.1 Diunduh pada tanggal 24 Desember 2020

peserta didik hambatan intelektual ringan kelas II di SDIT Kharisma Az-zahra Cileungsi Bogor. Peneliti menggunakan media Papan Putar Warna (PAPURNA), sebuah media yang terbuat dari papan yang berbentuk kotak terdapat bagian bulat di dalamnya. Terdapat gambar mobil dan bola yang di sesuaikan dengan warna biru, merah dan kuning.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan maka peneliti akan melakukan sebuah penelitian tentang “Pengembangan Media Papan Putar Warna (PAPURNA) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Bagi Peserta Didik Dengan Hambatan Intelektual”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Peserta didik hambatan intelektual belum mengenal warna primer
2. Guru belum pernah menggunakan media Papan Putar Warna (PAPURNA)
3. Media Papan Putar Warna (PAPURNA) digunakan untuk membantu peserta didik mengenal warna primer.

C. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media Papan Putar Warna yang didesain untuk membantu peserta didik hambatan intelektual mengenal warna primer.
2. Materi yang ada dalam media Papan Pintar Warna yaitu materi mengenal warna primer, yaitu merah, kuning dan biru.
3. Sasaran penelitian ini adalah peserta didik hambatan intelektual kelas II di SDIT Kharisma Az-zahra.

D. Fokus Pengembangan

Fokus pengembangan pada penelitian ini adalah Bagaimana mengembangkan media Papan Putar Warna (PAPURNA) untuk peserta didik hambatan intelektual dalam mengenal warna primer?

E. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat membuka wawasan dan menambah wawasan keilmuan mengenai anak berkebutuhan khusus, khususnya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran terhadap mengenal warna bagi anak dengan hambatan intelektual.

2. Kegunaan secara praktis
 - a) Bagi sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam membuat program pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna.

b) Bagi pendidik dan calon pendidik

Dapat informasi baru dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna dengan menggunakan media Papan Putar Warna (PAPURNA) pada peserta didik hambatan intelektual

c) Bagi peserta didik

Diharapkan dapat mempermudah manfaat dari belajar mengenal warna baik di kelas, rumah ataupun lingkungan sekitar.

d) Bagi peneliti

Dapat menambah keragaman media yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada peserta didik hambatan intelektual