

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Analisis Masalah

Kemampuan kognitif merupakan suatu hal yang harus dialami semua anak pada umumnya. Melalui kemampuan kognitif proses berpikir dalam diri anak akan terbentuk. Salah satu aspek dari kemampuan kognitif yaitu mengenal warna.

Warna sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Dengan adanya warna, dapat menjadi pembeda antara suatu objek dengan objek lain. Selain itu, warna memberikan pengaruh visual sehingga memberikan stimulus dan menarik perhatian.

Warna juga memiliki peranan penting dalam perkembangan kognitif pada anak, salah satunya yaitu dapat dijadikan sebagai sarana komunikasi. Sehingga hal tersebut akan memudahkan anak dalam menanggapi bahasa. Selain itu, melalui warna pula anak akan belajar untuk merasakan dan mengungkapkan rasa keindahan yang dimiliki warna tersebut.

Kemampuan mengenal warna merupakan hal yang sangat penting bagi perkembangan otak anak, karena dengan dimilikinya

kemampuan mengenal warna dapat merangsang kepekaan indera penglihatan pada anak untuk melihat berbagai objek yang ada disekitarnya. Selain itu, dengan dimilikinya kemampuan mengenal warna dalam diri anak, maka anak akan dapat menyebutkan, membedakan, dan mengelompokkan warna dengan baik.

Hambatan pendengaran adalah suatu kondisi dimana seseorang kehilangan kemampuan pendengarannya, sehingga berdampak pada kehidupan sehari-hari, termasuk dalam penguasaan berbahasanya. Hambatan pendengaran yang dimiliki oleh seseorang berbeda-beda, hal tersebut diukur berdasarkan derajat hambatan pendengaran yang dimiliki. Semakin berat tingkat hambatan pendengaran yang dimiliki anak, maka semakin besar pula kemungkinan mereka mengalami keterbatasan dalam berbahasa.

Pada umumnya, kemampuan berbahasa harus dimiliki agar anak dapat memahami pengenalan warna dengan baik. Namun, anak dengan hambatan pendengaran mengalami keterbatasan dalam berbahasa. Kosakata yang dimiliki anak dengan hambatan pendengaran sangat sedikit, sehingga banyak dari mereka memiliki kesulitan dalam mengenali warna yang ada dilingkungannya, seperti menyebutkan, membedakan, dan mengelompokkan warna.

Media pembelajaran merupakan perantara pesan dari guru kepada peserta didik, yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Tujuan digunakannya media pembelajaran yaitu untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik, sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dengan mudah.

Berdasarkan pengamatan di kelas I SLB Tunas Kasih 2 Bogor pada tanggal 28-29 Januari 2020 ditemukan beberapa anak yang masih kesulitan dalam memahami konsep pengenalan warna melalui aktivitas mengenal warna yang diajarkan. Selain itu dari hasil wawancara dengan guru kelas diperoleh informasi bahwa penggunaan media pembelajaran masih terbatas termasuk dalam materi pengenalan warna yang masih menggunakan buku paket, sehingga peserta didik merasa jenuh dan kurang termotivasi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang menarik serta melibatkan keaktifan peserta didik. Dengan demikian, proses pembelajaran pun akan lebih efektif dan mudah, karena dapat merangsang daya ingat peserta didik terhadap materi yang diajarkan, selain itu juga merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan dalam belajar.

Dalam penelitian yang dilakukan, peneliti mengembangkan media Papan Pintar Warna yang terbuat dari kayu dan tripleks. Papan Pintar Warna merupakan media yang bersifat edukatif, terbuat dari kayu

dibentuk menjadi sebuah Papan Pintar Warna dengan tiga warna primer di dalamnya. Papan Pintar Warna ini terdiri dari satu buah roda putar dan dua buah papan berbentuk persegi panjang. Media Papan Pintar Warna ini merupakan perolehan hasil adopsi dari *website Pinterest*.

Pokok bahasan dari media Papan Pintar Warna ini tidak hanya mengenal warna dan membandingkan warna-warna primer secara konkrit, melainkan juga dapat menstimulasi kemampuan motorik peserta didik dan membuat peserta didik dapat lebih berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya penggunaan media Papan Pintar Warna ini diharapkan kemampuan mengenal warna pada peserta didik hambatan pendengaran dapat berkembang dengan baik. Alasan peneliti mengambil pokok bahasan materi mengenal warna adalah karena warna bersifat visual, yang artinya dapat menarik perhatian seseorang terlebih dengan peserta didik hambatan pendengaran yang hakikatnya memiliki gaya belajar visualistik (pemata) serta alasan peneliti menggunakan batasan penelitian warna primer adalah karena warna primer adalah warna paling dasar yang bisa dipelajari anak sebelum mengenal warna-warna lain.

Dalam hasil penelitian pengembangan Teknologi Pendidikan berjudul "*Pengembangan Media Papan Pintar Angka (PAPIKA) Bagi Anak Kelompok A di Taman Kanak-Kanak Nasional Samirone Caturtunggal Depok Sleman Yogyakarta*" yang dilakukan oleh Irma

Yulinda Maslich tahun 2016, menunjukkan pengaruh positif yaitu Papan Pintar Angka (PAPIKA) sangat efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan matematika anak, yaitu dalam hal mengenalkan bentuk bangun datar dan geometri lingkaran dan persegi panjang, mengenalkan warna, mengurutkan angka 1-10<sup>1</sup>. Selain itu, penelitian pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini berjudul "*Pengembangan Alat Permainan Edukatif Papan Pintar Bergambar (PAPIMBAR) untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B Di TK Ibnu Qaldun Jember Tahun Ajaran 2017-2018*" yang dilakukan oleh Vena Melinda pada tahun 2018, menunjukkan hasil yang baik yaitu media Papan Pintar Bergambar (PAPIMBAR) untuk kemampuan berhitung materi penjumlahan dan pengurangan mencapai penilaian yang berkategori baik, karena media Papan Pintar Bergambar sudah memenuhi kriteria validitas, kepraktisan dan keefektifan media.<sup>2</sup>

Penggunaan media pembelajaran yang konkrit dan menarik akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, khususnya bagi peserta didik hambatan pendengaran. Peserta didik hambatan pendengaran memiliki gaya

---

<sup>1</sup> Irma Yulinda Maslich, Skripsi: "*Pengembangan Media Papan Pintar Angka (PAPIKA) Bagi Anak Kelompok A di Taman Kanak-Kanak Nasional Samirano Caturtunggal Depok Sleman Yogyakarta*". (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2016), hlm. 113

<sup>2</sup> Vena Melinda, Skripsi: "*Pengembangan Alat Permainan Edukatif Papan Pintar Bergambar (PAPIMBAR) untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B Di TK Ibnu Qaldun Jember Tahun Ajaran 2017-2018*". (Jember: Universitas Jember, 2018), hlm. 88

belajar visual dalam memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru, maka dari itu peserta didik hambatan pendengaran memerlukan suatu media yang dapat menarik perhatian agar materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dapat diterima secara maksimal.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media Papan Pintar Warna yang terdiri dari 3 bagian: 1) papan roda putar dan magnet bergambar warna primer (merah, kuning, dan biru) sebagai materi pembelajaran mengenal dan menunjukkan warna primer 2) papan kerja peserta didik 1 yang berbentuk persegi panjang, sebagai latihan membandingkan warna 3) papan kerja peserta didik 2 yang berbentuk persegi panjang, berisi kegiatan menempelkan warna yang sesuai yang digunakan untuk mengukur sejauh mana peserta didik memahami warna primer. Pokok bahasan pengembangan media ini adalah menjadi media pembelajaran mengenal warna yang dapat digunakan baik oleh guru maupun orang tua di rumah.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Peserta didik hambatan pendengaran belum mengenal warna primer

2. Guru belum pernah menggunakan media Papan Pintar Warna
3. Media Papan Pintar Warna 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 Pintar Warna yang didesain untuk membantu peserta didik hambatan pendengaran 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 pendengaran kelas I di SLB Tunas Kasih 2 Bogor.

### **D. Fokus Pengembangan**

Fokus pengembangan pada penelitian ini adalah “Bagaimana mengembangkan media Papan Pintar Warna untuk peserta didik hambatan pendengaran dalam mengenal warna primer?”

### **E. Kegunaan Penelitian**

Adapun kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Teoritis

Menjadi salah satu sumbangan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran untuk pembelajaran seni budaya materi mengenal warna primer pada peserta didik hambatan pendengaran.

## 2. Praktisi

### a. Bagi Sekolah

Sekolah dapat menambah referensi media pembelajaran yang berguna dalam materi mengenal warna.

### b. Bagi Guru

Media pembelajaran Papan Pintar Warna diharapkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran materi mengenal warna karena mempermudah guru dalam proses pembelajaran.

### c. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran Papan Pintar Warna diharapkan dapat membantu peserta didik hambatan pendengaran untuk memahami warna primer dengan mudah karena media ini tidak hanya memvisualisasikan bilangan namun juga peserta didik bisa meraba.

### d. Bagi Peneliti

Dapat dijadikan sebagai sarana penambah wawasan mengenai pengembangan media Papan Pintar Warna untuk mengenal warna peserta didik hambatan pendengaran kelas I



e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan referensi jika ingin mengembangkan media Papan Pintar Warna dengan konsep penggunaan yang serupa.

