

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan bagi peserta didik berkebutuhan khusus dibutuhkan dalam mengembangkan potensi peserta didik berkebutuhan khusus berdasarkan kebutuhan dan kemampuan peserta didik berkebutuhan khusus. Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan aspek perkembangan peserta didik yaitu aspek fisik motorik, intelektual/kognitif, sosial, emosional dan bahasa. Dalam mengembangkan aspek kognitif peserta didik salah satunya adalah mengenal suatu objek termasuk mengenal dalam warna. Salah satu peserta didik berkebutuhan khusus adalah peserta didik dengan Tunagrahita. Peserta didik tunagrahita adalah peserta didik yang mengalami hambatan intelektual dengan IQ di bawah rata-rata baik peserta didik tunagrahita mampu didik, mampu latih dan mampu rawat. Peserta didik Tunagrahita mampu didik dan dilatih untuk memperoleh pengetahuan akademik sederhana yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari dan peserta didik tunagrahita juga mampu dilatih dalam keterampilan baik dalam bidang olahraga, seni dan sebagainya. Untuk itu peserta didik tunagrahita membutuhkan pelayanan dan pendidikan khusus yang disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di kelas 1 Tunagrahita di SLB Negeri 1 Jakarta. Peneliti menemukan 3 orang peserta didik tunagrahita mampu latihan yang belum mampu mengenal warna primer, dimana mengenal warna perlu dikuasai pada peserta didik kelas 1 pada semester 1. Hal ini terungkap ketika peneliti melakukan pengamatan terkait dengan kemampuan mengenal warna primer peserta didik. Dari 7 orang peserta didik, ada 3 orang peserta didik yang memiliki masalah dalam mengenal warna primer baik dalam menunjuk warna maupun menyebutkan warna. Peserta didik Amd belum mengenal nama-nama warna, masih sering terdiam ketika diberi instruksi, menjawab dengan suara kecil dan sering menirukan temannya yang bercanda. Peserta didik Dka sudah tahu beberapa nama-nama warna namun belum mengenal warna secara baik karena masih sering menebak warna dengan jawaban yang salah, percaya diri, terburu-buru dalam menyelesaikan tugas dan dalam kegiatan pembelajaran mengganggu temannya jika sudah menyelesaikan tugas. Peserta didik Fzi sama seperti Dka masih sering menebak jika menunjuk warna maupun menyebutkan warna, percaya diri, lebih sering terlihat kondusif ketika belajar.

Berdasarkan dari hasil wawancara guru kelas, bahwa tidak ada pembelajaran khusus yang hanya membahas warna namun warna dikenalkan lebih banyak dalam kegiatan pembelajaran SBDP. Guru

mengenalkan warna dalam kegiatan belajar ketika tema yang diajarkan berkaitan dengan warna atau benda yang memiliki warna, pengenalan warna dilakukan pada kegiatan mewarnai gambar, mengamati buku cerita, mengamati dan menghitung benda di kelas, kegiatan memainkan puzzle dan meronce.

Warna digolongkan menjadi warna primer, warna sekunder dan warna tersier. Warna primer adalah warna dasar yang terlebih dahulu dikenalkan pada peserta didik sebelum mengenal warna lain. Warna primer atau warna dasar yakni warna merah, kuning dan biru. Warna sekunder adalah warna warna yang dihasilkan dari campuran dua warna primer. Warna tersier adalah warna yang dihasilkan dari campuran warna primer dengan warna sekunder.

Pengenalan warna bagi peserta didik tunagrahita mampu latih dibutuhkan sebagai dasar dalam mengenal lingkungan sekitarnya yang banyak beragam bentuk dan warna. Pengenalan warna primer terdapat pada KD pembelajaran SBDP kelas I pada semester I. Maka konsep warna yang telah dipelajari peserta didik akan digunakan kembali oleh guru dalam mengenalkan konsep lainnya. Warna memberikan pengaruh visual sehingga menimbulkan stimulus dan menarik perhatian. Mengenalkan warna pada peserta didik bertujuan mengasah kemampuan peserta didik dalam mengenal, mengingat, dan membedakan objek satu dengan yang lainnya, sehingga peserta

didik dapat lebih cepat mengingat bagian yang berbeda saat warna diterapkan dalam mengenal konsep tersebut. Mengingat bahwa dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan peserta didik tunagrahita dikelilingi oleh banyak warna. Sebagai contoh, warna merah diartikan berhenti, warna kuning diartikan bersiap-siap pada rambu lalu lintas.

Bagi peserta didik tunagrahita yang belum mengenal warna maka perlu adanya solusi untuk membantu peserta didik dalam mengenal warna baik dari segi metode pembelajaran maupun media pembelajaran. Kegiatan pembelajaran bagi peserta didik tunagrahita harus diajarkan dengan interaktif, kreatif dan menyenangkan, agar peserta didik termotivasi untuk belajar, berperan aktif dan memiliki pengalaman belajar. Pengenalan warna pada peserta didik tunagrahita lebih banyak terdapat pada kegiatan mewarnai gambar. Namun, kurikulum yang digunakan sekolah luar biasa sekarang adalah tematik sehingga dibutuhkan kreativitas guru dalam menyampaikan pembelajaran sekaligus mengenalkan warna.

Berdasarkan pertimbangan tersebut peneliti tertarik untuk membantu peserta didik tunagrahita mampu latih dalam mengenal warna, peneliti tertarik mengetahui metode bermain *light table* dalam meningkatkan kemampuan peserta didik mengenal warna primer. Metode bermain adalah kegiatan yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat memperoleh informasi atau pengetahuan dengan

suasana belajar yang menyenangkan. Metode bermain yang dikombinasikan dengan alat atau media akan semakin membantu peserta didik untuk memahami materi pembelajaran yang diajarkan. *Light table* adalah sebuah media pembelajaran berupa sebuah kotak yang didalamnya terdapat lampu sehingga kotak mengeluarkan cahaya sehingga di atas *light table* dapat dilakukan beragam kegiatan belajar dan bermain salah satunya menggunakan objek berwarna.

Yang mendasari peneliti memilih media *light table* adalah terinspirasi dari beragam media pembelajaran yang ada pada www.pinterest.com dan berdasarkan pusat belajar dari kurikulum Reggio Emilia yaitu *ray of light atelierista class*. Melalui media *light table* dan objek warna-warni di atasnya, peserta didik dapat meningkatkan kemampuan mengenal dan membedakan warna, dengan kegiatan menunjuk, menyebutkan, mengelompokkan, memindahkan objek warna merah, kuning dan biru

Maka peneliti tertarik akan mengangkat dan melakukan penelitian dengan judul **“Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Metode Bermain *Light table* Pada Peserta Didik Tunagrahita kelas 1 SDLB” (Penelitian Tindakan Kelas di SLB Negeri 1 Jakarta)”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya maka diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah kemampuan mengenal warna pada peserta didik tunagrahita mampu latih kelas 1 di SLB Negeri 1 Jakarta, Lebak Bulus?
2. Bagaimana meningkatkan kemampuan mengenal warna pada peserta didik tunagrahita mampu latih kelas 1 di SLB Negeri 1 Jakarta, Lebak Bulus?
3. Apakah menggunakan metode bermain *light table* meningkatkan kemampuan mengenal warna pada peserta didik tunagrahita mampu latih kelas 1 di SLB Negeri 1 Jakarta, Lebak Bulus?

C. Pembatasan Masalah

pembatasan masalah pada penelitian ini adalah metode bermain media *light table* dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna primer (merah, kuning dan biru) peserta didik tunagrahita mampu latih.

Penggunaan media *light table* dibatasi dengan mengenalkan objek geometri berwarna dan mengaitkan warna dengan objek tiruan yaitu miniatur potongan buah dan mobil dan mengaitkannya pada benda di sekitar kelas. Kemampuan mengenal warna dibatasi dengan

peserta didik dapat menunjuk warna primer yang disebutkan peneliti
peserta didik dapat menyebutkan warna primer yang ditunjuk peneliti.

D. Perumusan Masalah Penelitian

Dari pembatasan masalah dalam penelitian ini maka dapat dirumuskan masalah adalah “Bagaimana meningkatkan kemampuan mengenal warna melalui metode bermain *light table* pada peserta didik tunagrahita mampu latih kelas 1 SDLB di SLB Negeri 1 Jakarta, Lebak Bulus?”

E. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi masukan untuk sekolah dalam tahap pemahaman warna menggunakan media yang menarik dan metode bermain yang komunikatif dan menyenangkan sehingga peserta didik tunagrahita dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna.

b. Pendidik

Melalui metode bermain *light table* diharapkan sebagai masukan dalam mengenalkan warna pada peserta didik dengan tunagrahita. Melalui metode bermain *light table*. guru dapat mengatur beragam kegiatan pembelajaran selain mengenalkan

warna seperti melatih motorik, melatih kemampuan matematika, kreativitas peserta didik dan sebagainya.

c. Peserta didik

Membantu peserta didik belajar mengenal warna melalui proses pembelajaran yang menyenangkan.

d. Peneliti selanjutnya

Sebagai wawasan dan pengetahuan penggunaan metode bermain *light table* dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna pada peserta didik tunagrahita.

