

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Warna merupakan salah satu perantara bagi manusia untuk mengenal lingkungan alam sekitarnya. Segala sesuatu yang ada di dalam hidup manusia tidak terlepas dari warna. Dimulai dari diri manusia seperti, kulit, rambut, pakaian, sepatu, tas hingga yang ada diluar diri manusia, seperti jendela, rumah, sepeda, binatang, pohon dan langit semuanya mempunyai warna. oleh karena itu, warna dapat menjadi petunjuk bagi manusia untuk mengenal benda-benda di sekitarnya.

Saat panca indera seorang anak berkembang, saat itu juga anak mulai menerima rangsangan berupa melihat warna-warna dan mendengar nama warna dan benda di sekelilingnya. Sebagian orang tua pun mulai memanfaatkan momen tersebut untuk mengenalkan warna dengan berbagai macam cara pada anaknya. Salah satu diantaranya dengan memberikan mainan yang *colorfull*.

Pada ruang lingkup pendidikan formal, pengenalan warna secara umum dipelajari saat peserta didik memasuki jenjang pendidikan usia

dini. Pengenalan warna pada jenjang ini dilakukan dengan cara bermain yang menyenangkan. Konsep warna yang dipelajari oleh peserta didik digunakan kembali oleh guru untuk mengenalkan konsep lainnya, seperti ukuran, bentuk, huruf dan angka. Karena warna dapat memberikan pengaruh visual yang menimbulkan daya tarik dan perhatian. Warna juga memberikan kesan pembeda pada satu bagian dengan bagian yang lainnya, sehingga peserta didik dapat mengingat lebih cepat bagian yang berbeda saat warna diterapkan dalam mengenal konsep tersebut.

Selain itu, warna merupakan salah satu cara untuk peserta didik mengenal benda dan makhluk hidup di sekitarnya. Terdapat banyak benda dan makhluk hidup yang mempunyai warna-warna tertentu seperti, hewan, tumbuhan, buah dan lain sebagainya. Ketika karakteristik-karakteristik sebuah benda disebutkan termasuk di dalamnya adalah warna, maka peserta didik akan mengenali apa benda yang dimaksud.

Warna juga banyak digunakan dalam ruang lingkup kegiatan sehari-hari manusia yang termasuk di dalamnya peserta didik. Sebagai contoh, warna merah diartikan tanda berhenti, warna kuning diartikan tanda bersiap-siap, dan warna biru diartikan tanda untuk berjalan dalam penggunaan lampu lalu lintas. Penggunaan lainnya diantaranya, warna hijau cerah digunakan dalam memilih sayuran segar, warna putih dan bening digunakan dalam memilih air yang bersih dan jernih dan warna kehitaman digunakan dalam melihat sayur dan buah-buahan yang

membusuk serta air yang kotor. Selain itu, warna juga digunakan dalam berpakaian agar terlihat lebih serasi dan bagus untuk dipandang. Hal tersebut merupakan pengetahuan yang perlu dimiliki oleh peserta didik dikarenakan berkaitan dengan kehidupan sehari-harinya.

Pengenalan warna pada peserta didik dengan autisme dapat dilakukan sejak dini. Namun, dalam perkembangan peserta didik dengan autisme yang mengalami sebagian besar hambatan dalam komunikasi, bahasa dan sosial, membutuhkan waktu yang lebih lama untuk mengenal warna. Hambatan tersebut secara potensial memiliki resiko tinggi dalam berbagai aspek, salah satunya kesulitan dalam menafsirkan informasi yang diterima melalui inderanya. Meskipun peserta didik dengan autisme lebih berorientasi pada kemampuan visualnya, tetapi untuk mengaitkan nama warna yang didengar dengan warna yang dilihatnya membutuhkan waktu dan proses yang berulang-ulang. Oleh karena itu, sangat penting untuk memberikan intervensi dini pada peserta didik dengan autisme.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di salah satu sekolah inklusif, yaitu SDN Pisangan Baru 10 Petang, terdapat salah satu peserta didik dengan autisme non-verbal yang belum mampu mengenal warna. peserta didik juga belum mampu mengenal angka dan huruf. Saat kegiatan menggambar, peserta didik memakai warna krayon sesuai dengan keinginannya. Namun, ketika diminta untuk mengambil atau memegang salah satu warna, peserta didik tidak dapat melakukannya.

Menurut hasil wawancara kepada orang tua yang menemani peserta didik, peserta didik pernah mengikuti kegiatan terapi dan pembelajaran warna termasuk di dalamnya. Akan tetapi, saat peserta didik belum menguasai kemampuan tersebut, peserta didik berhenti mengikuti kegiatan terapi tersebut dikarenakan jarak yang jauh dengan tempat tinggal saat ini. Oleh karena itu, peserta didik belum mampu mengenal warna yang dilihatnya.

Saat ini, peserta didik tersebut duduk di bangku kelas III sekolah dasar inklusif yang menerapkan kurikulum umum dengan beberapa penyesuaian berdasarkan kemampuan. Namun, seiring berjalannya pembelajaran di sekolah, peserta didik tersebut akan mempelajari materi-materi pelajaran yang terdapat penggunaan warna di dalamnya, seperti materi IPA dan matematika. Kemampuan mengenal warna perlu dikuasai saat peserta didik mempelajari materi tersebut.

Pengenalan warna yang terbatas hanya pada kegiatan menggambar dan mewarnai pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya tidak cukup bagi peserta didik untuk menguasai kemampuan tersebut. Pengenalan warna pada pelajaran tersebut tidak terlalu ditekankan. Karena, pengenalan warna seharusnya sudah dipelajari saat peserta didik memasuki jenjang pendidikan usia dini. Pelajaran juga akan terus berganti seiring berjalannya kurikulum. Sehingga pengenalan warna pada peserta didik berkebutuhan khusus dalam pembelajaran di sekolah

menjadi terbatas. Oleh karena itu, dibutuhkan intervensi dalam pengenalan warna pada peserta didik berkebutuhan khusus tersebut.

Peneliti tertarik untuk mengenalkan warna pada peserta didik dengan autisme melalui kegiatan bermain terstruktur. Peserta didik dengan autisme membutuhkan kegiatan yang teratur dan disusun langkah demi langkah meskipun itu dalam sebuah kegiatan bermain. Membebaskan peserta didik dengan autisme dalam bermain secara terus-menerus akan membuat cara bermain yang sama dan dilakukan berulang-ulang serta cenderung tidak mempunyai makna.

Kegiatan bermain terstruktur mengarahkan peserta didik dengan peraturan atau langkah-langkah dalam memainkan alat permainan edukatif. Permainan yang disediakan adalah permainan untuk mengenalkan warna. Peserta didik dengan autisme diberi kesempatan untuk memilih permainan yang ingin dimainkan terlebih dahulu. Setelah itu, peneliti memberikan instruksi untuk mengambil benda sesuai dengan warna yang diinstruksikan. Kemudian, peserta didik merespon instruksi yang diberikan dan diikuti dengan *reward* jika responnya benar dan “tidak” jika respon peserta didik salah. Selain memberikan instruksi, peneliti juga terlibat dalam memainkan permainan dan membuat kegiatan belajar mengenal warna menjadi kegiatan yang menyenangkan.

Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian untuk melihat adanya pengaruh kegiatan bermain terstruktur terhadap

kemampuan mengenal warna pada peserta didik dengan autisme kelas III SDN Pisangan Baru 10 Petang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan mengenal warna pada peserta didik dengan autisme kelas III SDN Pisangan Baru 10 Petang?
2. Mengapa peserta didik dengan autisme belum mampu menguasai kemampuan mengenal di kelas?
3. Bagaimana metode yang dilakukan guru untuk membantu peserta didik dalam mengenal warna?
4. Apakah kegiatan bermain terstruktur dapat berpengaruh terhadap kemampuan mengenal warna pada peserta didik dengan autisme kelas III SDN Pisangan Baru 10 Petang?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi pada uraian sebelumnya, maka peneliti membatasi penelitian ini pada :

1. Pengaruh kegiatan bermain terstruktur terhadap kemampuan mengenal warna pada peserta didik dengan autisme kelas III SD.

2. Mengenal warna dasar yang dikhususkan pada warna merah, kuning, dan biru. Kemampuan tersebut berupa mengambil benda berdasarkan warnanya, yaitu warna merah, kuning dan biru.
3. Kegiatan bermain terstruktur yang digunakan merupakan kegiatan yang mengarahkan peserta didik dengan autisme dalam melakukan permainan dengan tujuan untuk mengenalkan warna. Permainan yang digunakan, yaitu bola warna dan keranjang, jepitan warna, dan lego warna. Peserta didik diberikan pilihan memilih permainan, lalu peneliti mengarahkan dengan bermain bersama.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: “Apakah kegiatan bermain terstruktur dapat berpengaruh terhadap kemampuan mengenal warna pada peserta didik dengan autisme kelas III SDN Pisangan Baru 10 Petang?”

E. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi semua pihak yang berkesinambungan baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Teoritis

Menambah wawasan pengetahuan khususnya mengenai kegiatan bermain terstruktur pada anak berkebutuhan khusus dan menjadi bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya dalam kajian yang sama tetapi ruang lingkup yang lebih dalam mengenai kegiatan bermain bebas.

2. Praktis

a. Bagi guru

Sebagai masukan dan alternatif bahan bagi guru dalam teknik pembelajaran pengenalan warna untuk peserta didik dengan autisme khususnya dan anak berkebutuhan khusus pada umumnya.

b. Bagi orang tua

Sebagai masukan bagi orang tua dalam memberikan intervensi pada anak yang memiliki masalah dalam mengenal warna saat berada didalam lingkungan rumah.

c. Bagi Anak

Meningkatkan kemampuan mengenal warna pada benda-benda yang ada di sekitarnya serta dapat membantu anak dalam perkembangan kemampuan selanjutnya yaitu tahapan perkembangan akademik di sekolah.