

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Warna merupakan salah satu perantara bagi manusia untuk mengenal lingkungan sekitarnya. Segala sesuatu yang ada di dalam hidup manusia tidak terlepas dari warna. Dimulai dari diri manusia seperti, rambut, kulit, pakaian, sepatu, tas hingga yang ada diluar diri manusia seperti, rumah, pintu, mobil, 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.

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 mengenal 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.

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 hijau diartikan tanda untuk berjalan dalam penggunaan lampu lalu lintas. Penggunaan lainnya diantaranya, warna hijau cerah digunakan dalam memilih sayur segar, sedangkan 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 SD Laboratorium Islamic Technology Jakarta, terdapat peserta didik dengan autisme yang belum mampu mengenal warna dan hanya mengenal 1 warna yaitu warna biru. Saat kegiatan menggambar, peserta didik menggunakan warna krayon sesuai dengan keinginannya. Namun, ketika diminta untuk mengambil atau memegang salah satu warna, peserta didik tidak dapat melakukannya. Kemampuan komunikasi peserta didik cukup baik dan dapat di mengerti bahasanya meskipun masih dapat dikatakan kurang fokus pada saat belajar dan harus diarahkan dengan cara ditegur dan dipanggil namanya agar bisa fokus kembali. Pemahaman peserta didik dalam melakukan perintah sudah cukup baik dan mampu melakukan perintah guru seperti mengambil buku atau barang-barang yang ada di sekitarnya. Kemampuan sosialisasi peserta didik masih kurang dikarenakan terlalu asik dengan dunianya sendiri, jadi kita harus memulai pembicaraan terlebih dahulu jika ingin berinteraksi dengannya. Kemudian peserta didik juga dapat dikatakan bahwa mengetahui warna tetapi peserta didik belum mampu mengetahui nama warna tersebut.

Kemampuan yang dimiliki peserta didik terkait warna masih kurang baik, peserta didik kesulitan dalam mewarnai cenderung masih mewarnai sesuka hatinya tidak sesuai dengan objek, contoh seharusnya warna hijau untuk daun tetapi peserta didik mewarnai daun tersebut dengan warna ungu. Peserta didik juga kesulitan dalam mengartikan warna seperti pada bungkus makanan jika berwarna merah itu artinya pedas dan warna coklat itu artinya manis, jadi peserta didik jika makan makanan ringan tidak dilihat dari warna terlebih dahulu melainkan langsung mencobanya, jika itu pedas akan berhenti makan tetapi jika itu manis maka akan lanjut memakannya. Peserta didik juga kesulitan dalam membedakan barang miliknya melalui warna, selama ini peserta didik hanya mengingatnya melalui gambar terlihat dari barang miliknya pasti memiliki gambar untuk membantu mengingatnya. Peserta didik kesulitan jika diperintahkan untuk mengambil tas yang berwarna hitam tetapi jika diperintahkan untuk mengambil tas yang bergambar Boboiboy dapat melakukannya.

Menurut hasil wawancara kepada guru kelas, peserta didik sering tertinggal dalam pembelajaran disebabkan oleh kurangnya fokus pada materi yang disampaikan. Peserta didik terus menggambar coret-coretan pada mejanya tanpa memperdulikan lingkungan sekitarnya.

Saat ini, peserta didik tersebut duduk di bangku kelas II sekolah dasar yang menerapkan kurikulum merdeka dengan beberapa penyesuaian berdasarkan kemampuan. Pengenalan warna yang terbatas hanya pada kegiatan menggambar dan mewarnai pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya dengan cara guru mencontohkan gambar yang harus dikerjakan oleh peserta didik di papan tulis, kemudian peserta didik mengikuti gambar yang telah digambar oleh guru di papan tulis, kemudian guru memberitahu bagian bagian pada gambar tersebut beserta nama warnanya. Hal itu 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. Autisme sangat berhubungan erat dengan warna karena dapat menarik perhatian peserta didik untuk melihatnya dan membutuhkan pembelajaran secara konkrit tentang nama warna secara berulang-ulang agar peserta didik dapat lebih mengenal warna beserta namanya.

Peneliti tertarik untuk mengenalkan warna pada peserta didik dengan autisme melalui permainan *finger painting* peserta didik mendapatkan pembelajaran dengan jelas dan konkrit terhadap mengenal warna serta dapat melakukannya secara berulang-ulang sampai peserta didik mampu mengenal warna. Peserta didik dengan autisme membutuhkan kegiatan belajar yang melibatkan langsung peserta didik dengan mengalami dan membuktikan sendiri prosesnya. Permainan *finger painting* yang dalam penerapannya membuat peserta didik belajar dengan suasana bermain dan peneliti berperan sebagai guru, dimana peserta didik melakukan permainan *finger painting* dalam pengenalan warna sesuai dengan perintah yang diberikan peneliti.

Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian untuk melihat adanya pengaruh permainan *finger painting* dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna bagi peserta didik autisme kelas II di SD Laboratorium Islamic Technology Jakarta.

Adapun penelitian relevan dengan penelitian ini yaitu, Wa Kalambe, Tatiana Meidina dan Mustafa telah melakukan penelitian yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Warna Melalui Permainan *Finger Painting* pada Siswa Autis Kelas II di SLB Negeri 1 Wakatobi”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan pengenalan warna setelah menggunakan *finger painting*. Yunita Handa Yetri telah melakukan penelitian yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Permainan *Finger Painting* bagi Anak Autisme”. Hasil dari penelitian bahwa adanya peningkatan kemampuan mengenal konsep warna anak Autisme setelah diberikan perlakuan melalui permainan *finger*

*painting*. Andi Ahmad telah melakukan penelitian yang berjudul “Efektivitas Permainan *Finger Painting* Terhadap Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Autisme Kelas II SD Di SLB Wiyata Dharma IV Godean”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan mengenal warna.

### **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 autisme di SD Laboratorium Islamic Technology Jakarta?
2. Mengapa peserta didik autisme belum mampu mengenal warna merah?
3. Apakah permainan *finger painting* dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna pada peserta didik autisme di SD Laboratorium Islamic Technology Jakarta?

### **C. Pembatasan Masalah**

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

1. Pengaruh permainan *finger painting* dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna pada peserta didik autisme di SD Laboratorium Islamic Technology Jakarta.
2. Mengenal warna dasar yang dikhususkan pada warna merah. Kemampuan tersebut berupa melukis dengan jari berdasarkan warnanya, yaitu warna merah.
3. *Finger Pinting* yang digunakan merupakan cara yang mengarahkan peserta didik dengan autisme dengan tujuan untuk mengenal warna. Bahan yang digunakan untuk menunjang kegiatan belajar yaitu menggunakan kertas dan cat yang telah disiapkan.

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: “Apakah permainan *finger painting* dapat meningkatkan terhadap kemampuan mengenal warna pada peserta didik autisme kelas II di SD Laboratorium Islamic Technology Jakarta?”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah di atas, dapat dikatakan bahwa tujuan penelitian ini meningkatkan kemampuan mengenal warna pada peserta didik autisme kelas II di SD Laboratorium Islamic Technology Jakarta melalui permainan *finger painting*.

#### **F. Kegunaan Hasil Penelitian**

Jika tujuan pada penelitian ini dapat dicapai dengan baik, maka dapat disimpulkan kegunaan hasil penelitian sebagai berikut:

##### **1. Secara Teoritis**

Dapat menambah pengetahuan dan wawasan bagi pembaca khususnya mengenai permainan yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada peserta didik autisme dan menjadi bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya dalam kajian yang sama tetapi ruang lingkup yang lebih dalam mengenai kemampuan mengenal warna.

##### **2. Praktis**

###### **a. Bagi Guru**

Sebagai masukan dan alternative bahan bagi guru dalam teknik pembelajaran mengenal warna untuk peserta didik dengan autisme 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 di dalam 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 tahap perkembangan akademik di sekolah.

