

EFEKTIVITAS PERMAINAN *FINGER PAINTING* TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL WARNA PADA ANAK TUNARUNGU KELAS II SD DI SLB WIYATA DHARMA IV GODEAN

EFFECTIVENESS OF FINGER PAINTING GAME ON ABILITY TO UNDERSTAND COLORS IN DEAF CHILDREN OF SPECIAL SCHOOL WIYATA DHARMA IV GODEAN

Oleh: Andi Ahmad Riftanto, PLB UNY
aarft94@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan memperoleh informasi tentang efektivitas permainan *finger painting* terhadap kemampuan mengenal warna pada 2 (dua) orang anak tunarungu kelas II SD di SLB Wiyata Dharma IV Godean. Jenis penelitian ini adalah *Single Subject Research (SSR)*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan mengenal warna pada kedua subjek yang tampak dari naiknya rerata nilai hasil tes selama 3 fase mulai dari *baseline 1 (A1)*, Intervensi (B), hingga *baseline 2 (A2)*. Pada subjek R rerata nilai hasil tes yang diperoleh pada fase A1 sebesar 63,3%, B sebesar 80%, A2 sebesar 88,3%. Adapun pada subjek I hasil yang diperoleh pada fase A1 sebesar 57%, B sebesar 70%, dan A2 sebesar 77%. Dari hasil tersebut diketahui bahwa secara keseluruhan permainan *finger painting* efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak tunarungu berinisial R dan I di kelas II SD SLB Wiyata Dharma IV Godean.

Kata Kunci: Permainan *finger painting*, kemampuan mengenal warna, anak tunarungu.

Abstract

This research's purpose was to collect information on effectiveness of finger painting game on ability to understand colors in 2 (two) deaf children Class II of Primary School in Special School (SLB) of Wiyata Dharma IV Godean. This type of research is Single Subject Research (SSR). The results of research indicate that ability to recognize color increased in both subjects appearing from increasing mean value of test results during 3 phases starting from 1 (A1), Intervention (B), until baseline 2 (A2). In Subject R, mean value of test result obtained in phase A1 is 63.3%, B is 80% and A2 is 88,3%. Meanwhile in Subject I, mean value of test result obtained in phase A1 is 57%, B is 70% and A2 is 77%. From the results, it is known that, overall, the finger painting game is effective to increase ability to recognize color in the deaf child with R and I initials in Class II of Primary School of SLB Wiyata Dharma IV Godean.

Keywords: finger painting game, ability to understand color, deaf children.

PENDAHULUAN

Anak tunarungu adalah seorang anak yang mengalami kendala dalam menangkap bunyi-bunyian yang ada dilingkungan sekitarnya layaknya orang normal karena organ pendengaran anak tersebut mengalami kerusakan atau disfungsi. Adapun menurut Zahnert (2011: 434) *hearing impairment refers to a lessening of hearing ability, ranging from subjectively barely appreciable disturbances to total deafness*. Keterbatasan kemampuan mendengar yang terdapat pada seorang anak tunarungu akan memberikan berbagai dampak negatif dalam hampir seluruh aspek kehidupan anak tersebut. Salah satunya yaitu lemahnya kemampuan komunikasi baik secara reseptif maupun ekspresif (Hernawati 2013:70). Secara reseptif anak tunarungu terkendala dalam menangkap dan memahami informasi terutama informasi yang disampaikan secara verbal oleh orang lain. Selanjutnya, dalam pembelajaran disekolah kondisi ini menjadikan anak tunarungu seolah tampak mengalami hambatan intelektual dimana anak menjadi lamban bahkan sangat sulit untuk memahami berbagai pengetahuan yang disampaikan guru sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar (Suharmini, 2009: 36).

Salah satu bentuk lemahnya kemampuan menangkap dan

memahami informasi pengetahuan di sekolah yang terdapat pada anak tunarungu yaitu dalam mengenali berbagai macam warna yang telah diajarkan guru. Dan demikian masalah yang peneliti temukan selama observasi di SLB Wiyata Dharma IV Godean. Di sekolah tersebut terdapat dua orang anak tunarungu dengan inisial R dan I yang sedang belajar di bangku kelas II SD dengan kemampuan mengenal warna yang belum baik. Padahal menurut pemaparan guru pengenalan warna sudah diajarkan pada kedua anak sejak awal kelas I SD. Kemampuan mengenal warna sangat penting dimiliki oleh anak tunarungu. Sebab kemampuan mengenal warna yang baik merupakan salah satu landasan bagi anak untuk mempelajari berbagai pengetahuan serta landasan untuk beradaptasi dan memahami lingkungan sekitarnya (Rasyid, 2009: 252).

Ada berbagai cara yang dapat digunakan untuk mengenalkan macam-macam warna pada anak tunarungu. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengajarkan warna pada anak yaitu melalui kegiatan *finger painting* atau melukis dengan jari. Nugroho (2012:51) menyampaikan kegiatan ini bertujuan memberikan pengalaman belajar dan bereksplorasi kepada anak. Dalam kegiatan *finger painting* unsur visual yang paling menonjol adalah kualitas goresan atau tarikan

garis dan permainan warna yang memberikan pengalaman yang mengasyikkan. Selanjutnya, kegiatan ini juga dapat mengenalkan warna pada anak karena warna juga merupakan unsur menonjol dalam kegiatan melukis. Terdapat penelitian yang menunjukkan bahwa finger painting dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak yaitu penelitian yang dilakukan oleh Yetri (2014) yang memperoleh hasil bahwa permainan finger painting dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak tunagrahita ringan. Berangkat dari masalah yang telah dipaparkan beserta hasil penelitian diatas maka peneliti bermaksud mengujikan efektivitas permainan finger painting terhadap kemampuan mengenal warna pada anak tunarungu berinisial R dan I di kelas II SD SLB wiyata Dharma IV Godean.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen subjek tunggal atau *single subject research (SSR)*. Tawney dan Gast menyampaikan bahwa *single subject research is derived from the field of applied behavior analysis and is used to study individual subject* (Champbell, 1988:732).

Selain itu Mertens (2004:77) juga mengemukakan bahwa SSR merupakan penelitian yang berfokus pada pendokumentasian perubahan target perilaku dari intervensi pada satu individu. Jadi penelitian ini meneliti subjek secara individu dan bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dari suatu perlakuan yang diberikan kepada subjek dengan membandingkan dua kondisi pada subjek itu sendiri yaitu kondisi tanpa perlakuan dan kondisi dengan perlakuan. Jadi, dalam penelitian ini peneliti bermaksud memperoleh informasi ada tidaknya pengaruh permainan *finger painting* terhadap kemampuan mengenal warna pada anak tunarungu kelas II SD di SLB Wiyata Dharma IV Godean.

Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian ini dilaksanakan adalah di SLB Wiyata Dharma IV Godean yang beralamat di Jalan Godean KM. 9,5, Dusun Senuko, Sidoagung, Godean, Sleman, Yogyakarta selama 1 bulan mulai dari 1 sampai 31 Agustus 2018.

Subjek Penelitian

Subjek yang dipilih oleh peneliti dalam penelitian ini adalah 2 (dua) orang anak tunarungu berinisial R dan I di kelas II SD SLB Wiyata Dharma IV Godean. Pemilihan subjek dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *purposive sampling* yaitu subjek dipilih berdasarkan ciri tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini subjek yang dipilih adalah anak tunarungu kelas II SD dengan kemampuan mengenal warna yang belum baik.

Prosedur

Dalam penelitian ini, desain penelitian yang digunakan adalah desain *reversal* atau pengulangan dengan model A1-B-A2. Desain A1-B-A2 digunakan untuk menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara variabel terikat (*dependen*) dan variabel bebas (*independen*) (Sunanto, 2005:59). Dalam penelitian dengan desain ini, terdapat dua fase *baseline* yang dilakukan secara berulang yaitu *baseline 1* (A1) sebelum intervensi dan *baseline 2* (A2) setelah intervensi. Pada fase *baseline 1* kedua subjek akan

diberikan tes. Hasil tes ini merupakan gambaran awal dari kemampuan mengenal warna pada kedua subjek.

Selanjutnya pada fase intervensi, perlakuan berupa permainan *finger painting* akan dikenakan pada kedua subjek. Dalam fase ini kemampuan mengenal warna pada kedua subjek juga dikumpulkan dengan pemberian tes sama halnya seperti pada fase sebelumnya. Setelah fase intervensi selesai, dilanjutkan ke fase *baseline 2*. Fase *baseline 2* dilaksanakan setelah adanya jeda 8 hari dari fase intervensi pada masing-masing subjek. Tindakan ini dilakukan untuk mengetahui ketahanan intervensi yang diberikan. Pada fase *baseline 2* tes kembali diberikan untuk mengetahui kondisi akhir dari kemampuan mengenal warna kedua subjek.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan tes. Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes lisan dimana subjek

diminta menyebutkan warna pada *flashcard* warna secara verbal. *Flashcard* warna yang digunakan dalam tes adalah *flashcard* yang telah dihilangkan tulisan nama warnanya. Tes diberikan dalam semua fase penelitian mulai dari *baseline 1*, intervensi, hingga *baseline 2*.

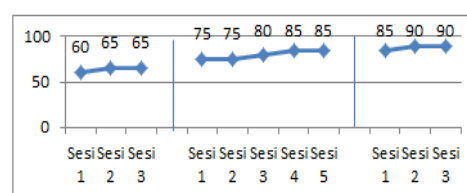
Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif. Statistik deskriptif yaitu statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya (Sugiyono, 2011:207). Hal ini sesuai dengan pernyataan Sunanto (2006:65) bahwa dalam penelitian dengan subjek tunggal, teknik analisis data yang digunakan menggunakan statistik deskriptif yang sederhana. Dalam penyajian data menggunakan statistik deskriptif data hasil penelitian disajikan dalam bentuk tabel dan grafik. Adapun komponen analisis data dalam penelitian ini adalah analisis dalam dan antar kondisi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan selama satu bulan dari tanggal 1 sampai 31 Agustus 2018. Dalam kurun waktu tersebut, masing-masing subjek diberikan tes dan intervensi yang sama tetapi dengan jumlah sesi yang berbeda. Pada subjek R dalam fase *baseline 1* tes yang diberikan sebanyak 3 sesi dengan hasil secara berurutan 60, 65, 65 rerata 63,3, dalam fase intervensi perlakuan dan tes masing-masing sebanyak 5 sesi dengan hasil tes 75, 75, 80, 85, 85 rerata 80, dan dalam fase *baseline 2* tes diberikan sebanyak 3 sesi dengan hasil 85, 90, 90 rerata 88,3. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada grafik dibawah ini:






Grafik 1. Hasil Tes Kemampuan Mengenal Warna Subjek R

Dari grafik diatas diketahui bahwa panjang kondisi *baseline 1* (A1), intervensi (B), dan *baseline 2* (A2) secara berurutan masing-

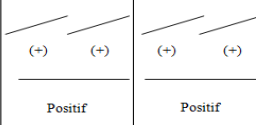
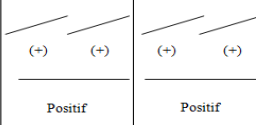
masing 3, 5, dan 3 sesi. Adapun estimasi kecenderungan arah *baseline 1* (A1), intervensi, dan *baseline 2* (A2) secara berurutan menaik, menaik, menaik. Tingkat stabilitas pada *baseline 1* (A1) hingga *baseline 2* (A2) masing-masing stabil dengan prosentase stabilitas 100%. Tingkat perubahan pada *baseline 1* (A1) adalah sebesar +5%, intervensi (B) sebesar +10%, dan *baseline 2* (A2) sebesar +5%. Jejak data pada *baseline 1* (A1) menaik, intervensi menaik, dan *baseline 2* (A2) menaik. Rentang data pada *baseline 1* (A1) dari 60% sampai 65%, intervensi (B) dari 75% sampai 85%, dan *baseline 2* (A2) dari 85% sampai 90%. Berikut adalah tabel rangkuman analisis dalam kondisi dari ketiga fase yang telah dipaparkan diatas:

Tabel 1. Data Hasil Analisis Dalam Kondisi Pada Subjek R

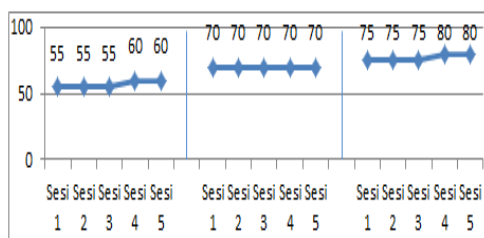
No.	Aspek	Kondisi/Fase		
		A1	B	A2
1.	Panjang kondisi	3 sesi	5 sesi	3 sesi
2.	Estimasi kecenderungan arah			
3.	Tingkat stabilitas	Stabil 100%	Stabil 100%	Stabil 100%
4.	Tingkat perubahan	+5	+10	+5
5.	Jejak data	Menaik	Menaik	Menaik
6.	Rentang	60 – 65	70 – 85	85 – 90

Adapun untuk analisis antar kondisi, jumlah variabel yang diubah pada penelitian ini dari kondisi *baseline 1* ke intervensi dan dari intervensi ke *baseline 2* adalah 1 variabel yaitu kemampuan mengenal warna. Perubahan kecenderungan arah dari *baseline 1* ke intervensi menaik ke menaik sehingga bermakna positif (+). Adapun perubahan kecenderungan arah dari intervensi ke *baseline 2* menaik ke menaik sehingga bermakna positif (+). Perubahan stabilitas dan efeknya dari *baseline 1* ke intervensi stabil ke stabil dan dari intervensi ke *baseline 2* stabil ke stabil. Perubahan level data dari *baseline 1* ke intervensi yaitu dari 65% ke 75% sehingga meningkat +10%. Pada fase intervensi ke *baseline 2* yaitu dari 85% ke 85% sehingga perubahan level data 0. Adapun prosentase *overlap* atau data tumpang tindih antara *baseline 1* dengan intervensi sebesar 0% dan untuk fase intervensi dengan *baseline 2* sebesar 33,3%. Berikut ini akan disajikan tabel rangkuman analisis data antar kondisi hasil penelitian pada subjek R:

Tabel 2. Data Hasil Analisis Antar Kondisi Pada Subjek R

No.	Aspek	Fase yang Dibandingkan	
		A1 dan B	B dan A2
1.	Jumlah variabel yang diubah	1	1
2.	Perubahan kecenderungan arah dan efeknya		
3.	Perubahan stabilitas dan efeknya	Stabil ke stabil	Stabil ke stabil
4.	Perubahan level data	+10	0
5.	Data tumpang tindih / overlap	0%	33,3%




Adapun pada subjek I dalam fase *baseline 1* tes yang diberikan sebanyak 5 sesi dengan hasil secara berurutan 55, 55, 55, 60, 60 dengan rerata 57, dalam fase intervensi perlakuan dan tes masing-masing sebanyak 5 sesi dengan hasil tes sebesar 70 pada masing-masing sesi sehingga reratanya 70, dan dalam fase *baseline 2* tes diberikan sebanyak 5 sesi dengan hasil 75, 75, 75, 80, 80 dengan rerata 77. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Grafik 2. Hasil Tes Kemampuan Mengenal Warna Subjek I

Pada grafik diatas tampak bahwa bahwa panjang kondisi *baseline 1*, intervensi (B) , dan *baseline 2* (A2) masing-masing sebanyak 5 sesi. Adapun estimasi kecenderungan arah pada *baseline 1* (A1) adalah menaik, intervensi (B) mendatar, dan *baseline 2* (A2) menaik. Tingkat stabilitas pada *baseline 1* (A1), intervensi (B), dan *baseline 2* (A2) masing-masing stabil dengan prosentase stabilitas 100%. Tingkat perubahan pada *baseline 1* (A1) adalah sebesar +5% dari 55% menjadi 60%, sedangkan pada fase intervensi dikarenakan data pertama hingga terakhir memiliki nilai yang sama yaitu sebesar 70% maka tingkat perubahan datanya 0, dan pada *baseline 2* (A2) adalah sebesar +5% dari 75% menjadi 80%. Jejak data pada *baseline 1* (A1) menaik, intervensi mendatar, dan *baseline 2* (A2) menaik. Rentang data pada *baseline 1* (A1) dari 55% sampai 60%, intervensi (B) dari 70% sampai 80%, dan *baseline 2* (A2) dari 75% sampai 80%. Berikut adalah tabel rangkuman analisis dalam kondisi dari ketiga fase yang telah dipaparkan diatas:





Tabel 3. Data Hasil Analisis Dalam Kondisi Pada Subjek I

No.	Aspek	Kondisi/Fase		
		A1	B	A2
1.	Panjang kondisi	5 sesi	5 sesi	5 sesi
2.	Estimasi kecenderungan arah	 (+)	 (=)	 (+)
3.	Tingkat stabilitas	Stabil 100%	Stabil 100%	Stabil 100%
4.	Tingkat perubahan	+5	0	+5
5.	Jejak data	Menaik	Mendatar	Menaik
6.	Rentang	55 – 60	70 – 70	75 – 80

Adapun untuk analisis antar kondisi, jumlah variabel yang diubah pada penelitian ini dari kondisi *baseline 1* ke intervensi dan dari intervensi ke *baseline 2* adalah 1 variabel yaitu kemampuan mengenal warna. Perubahan kecenderungan arah dari *baseline 1* ke intervensi menaik ke mendatar sehingga bermakna positif (+) terhadap kemampuan mengenal warna pada subjek I. Adapun perubahan kecenderungan arah dari intervensi ke *baseline 2* mendatar ke menaik sehingga bermakna positif (+). Perubahan stabilitas dan efeknya dari *baseline 1* ke intervensi stabil ke stabil sedangkan dari intervensi ke *baseline 2* stabil ke stabil sehingga dapat dimaknai berefek positif atau

meningkat. Perubahan level data dari *baseline 1* ke intervensi yaitu dari 60% ke 70% sehingga meningkat +10%. Pada fase intervensi ke *baseline 2* yaitu dari 70% ke 75% sehingga meningkat +5%. Adapun prosentase *overlap* antara *baseline 1* dengan intervensi dan intervensi dengan *baseline 2* masing-masing sebesar 0%. Berikut ini akan disajikan tabel rangkuman analisis data antar kondisi hasil penelitian pada subjek I:

Tabel 4. Data Hasil Analisis Antar Kondisi Pada Subjek I

No.	Aspek	Fase yang Dibandingkan	
		A1 dan B	B dan A2
1.	Jumlah variabel yang diubah	1	1
2.	Perubahan kecenderungan arah dan efeknya	 (+)  (=) Positif	 (=)  (+) Positif
3.	Perubahan stabilitas dan efeknya	Stabil ke stabil	Stabil ke stabil
4.	Perubahan level data	+10	+5
5.	Data tumpang tindih/ <i>overlap</i>	0%	0%

Berdasarkan analisis dalam dan antar kondisi yang telah diuraikan diatas, diketahui bahwa kemampuan mengenal warna pada kedua subjek (R dan I) pada kondisi *baseline 2* lebih baik dibandingkan dengan kondisi *baseline 1*. Oleh karenanya dapat ditarik kesimpulan

bahwa secara keseluruhan permainan *finger painting* efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak tunarungu berinisial R dan I di kelas II SD SLB Wiyata Dharma IV Godean.

Pembahasan

Penelitian ini adalah penelitian jenis *single subject research* (SSR) yang bertujuan untuk memperoleh informasi tentang efektivitas permainan *finger painting* terhadap kemampuan mengenal warna pada anak tunarungu kelas II SD di SLB Wiyata Dharma IV Godean. Dalam penelitian ini, subjek yang terlibat adalah 2 (dua) orang anak tunarungu kelas II SD di SLB Wiyata Dharma IV Godean dengan kemampuan mengenal warna yang belum baik. Hal tersebut ditunjukkan dengan kosakata warna yang dimiliki oleh kedua subjek masih sedikit.

Kemampuan mengenal warna sangat penting dimiliki oleh anak tunarungu sebab pengetahuan tentang macam-macam warna merupakan salah satu pengetahuan dasar sebagai pengantar bagi anak untuk mempelajari pengetahuan

lanjutan serta kemampuan beradaptasi dengan lingkungan. Asumsi tersebut sejalan dengan pendapat Mulyana (2017:77) yang menjelaskan bahwa kemampuan mengenal warna merupakan aspek perkembangan kognitif yang harus dilalui oleh setiap anak. Warna adalah simbol kuat yang bisa digunakan untuk mengajari anak berbagai hal yang ada dilingkungannya. Selain itu, Tedjasaputra (2001:43) juga mengungkapkan bahwa penguasaan konsep warna, ukuran, dan bentuk merupakan landasan belajar menulis, bahasa, matematika, dan ilmu pengetahuan alam.

Selanjutnya Rasyid (2009:252) menyampaikan bahwa menyebut, mengkalsifikasikan, membedakan, dan menghitung warna merupakan kemampuan kognitif logika anak yang digunakan sebagai dasar melakukan asimilasi, adaptasi, dan akomodasi terhadap lingkungan dan situasi baru. Jadi berdasar pendapat tersebut, kemampuan mengenal warna merupakan kemampuan dasar yang perlu

dimiliki oleh anak sebagai bekal mempelajari dan beradaptasi dengan lingkungan. Oleh karenanya, kemampuan mengenal warna ini sangat penting diajarkan kepada anak supaya dapat mempelajari berbagai pengetahuan serta beradaptasi dengan lingkungannya.

Dalam penelitian ini, upaya peningkatan kemampuan mengenal warna dicoba melalui permainan *finger painting*. Nugroho (2012:51) menyatakan bahwa *finger painting* merupakan cara melukis dengan menggunakan tangan sebagai alat lukis serta menggunakan kertas agak tebal dengan penggunaan warna-warna asli seperti merah, kuning, dan biru. Dalam kegiatan *finger painting* unsur visual yang paling menonjol adalah kualitas goresan atau tarikan garis dan permainan warna yang memberikan pengalaman yang mengasyikkan. Selanjutnya, kegiatan ini juga dapat mengenalkan warna pada anak karena warna juga merupakan unsur menonjol dalam kegiatan melukis. Selain itu *finger painting* merupakan kegiatan melukis yang mudah dilakukan.

Allyene (1980:23) menyampaikan bahwa *finger painting is a simple methode of creating an object*. *Finger painting* menurut Maghfuroh (2017:38) juga merupakan kegiatan yang menarik bagi anak. Adapun yang dimaksud permainan *finger painting* dalam penelitian ini adalah aktivitas melukis dengan jari sembari menghafalkan macam-macam warna yang digunakan dalam kegiatan tersebut. Adapun warna yang digunakan dalam permainan ini adalah lima macam warna yang hendak dikenalkan pada kedua subjek tersebut yang terdiri dari merah, kuning, biru, hijau, dan ungu.

Permainan *finger painting* dilakukan sebanyak 5 sesi dalam fase intervensi pada masing-masing subjek. Pada intervensi ini peneliti berperan sebagai guru yang bertugas mendampingi, membimbing, dan mengarahkan subjek dalam permainan *finger painting* serta mengukur dan menilai perkembangan kemampuan mengenal warna subjek dari sesi ke sesi. Dalam satu sesi permainan, subjek yang terlibat adalah satu

orang. Hal ini dilakukan untuk menghindari perilaku *off task* seperti saling mengganggu atau bercanda sehingga subjek dapat fokus pada kegiatan yang dilakukan bersama peneliti. Dengan demikian hasil belajar masing-masing subjek dapat optimal. Dalam setiap sesi permainan *finger painting*, ada tiga kegiatan yang dilakukan yaitu menyebutkan warna secara terbimbing, memilih warna, dan menyebutkan warna secara mandiri.

Dari analisis data yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa permainan *finger painting* efektif meningkatkan kemampuan mengenal warna subjek R dan I. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan kemampuan mengenal warna yang dilihat dari penguasaan kosakata warna dan kemampuan artikulasi subjek dalam mengucapkan istilah warna-warna tersebut yang nampak dari hasil tes yang diberikan.

Permainan *finger painting* yang dikenakan pada kedua subjek selama fase intervensi memiliki efek positif terhadap kemampuan mengenal warna mereka. Hal itu

ditunjukkan dengan rerata nilai hasil tes yang terus meningkat selama ketiga fase penelitian pada kedua subjek tersebut. Pada subjek R dalam fase *baseline 1* rerata nilai hasil tes sebesar 63,3%. Setelah intervensi diberikan rerata nilai hasil tes mengalami peningkatan menjadi 80%. Pada kondisi akhir atau *baseline 2*, rerata nilai hasil tes subjek kembali meningkat menjadi sebesar 88,3%. Adapun pada subjek I, rerata nilai hasil tes yang diperoleh dalam fase *baseline 1* adalah sebesar 57%. setelah intervensi diberikan rerata nilai hasil tes meningkat menjadi 70%. Pada kondisi *baseline 2* rerata nilai hasil tes kembali meningkat menjadi 77%.

Selain itu, pembelajaran mengenal warna melalui permainan *finger painting* juga memberikan dampak yang baik pada perilaku subjek. Selama 5 sesi pemberian intervensi baik R maupun I tidak menunjukkan perilaku *off task* sebagaimana yang biasa terjadi ketiga belajar bersama guru. Hal ini merupakan indikasi bahwa pembelajaran dengan permainan *finger painting* merupakan metode

pembelajaran yang menarik dan dapat diterima oleh kedua subjek. Dalam permainan *finger painting* ini motivasi anak untuk berhasil mengenal warna juga didorong dengan adanya *positive reinforcement*. Adapun bentuk *reinforcement* yang digunakan oleh peneliti dalam permainan *finger painting* ini adalah dengan *reward* atau hadiah. *Reward* ini diberikan kepada subjek sebagai bentuk penghargaan atas keberhasilannya dalam menguasai materi yang dipelajari yaitu mampu mengenal macam-macam warna. Adapun bentuk hadiah yang diberikan adalah berupa makanan. Jadi, berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa permainan *finger painting* efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak tunarungu berinisial R dan I di kelas II SD SLB Wiyata Dharma IV Godean.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian yang disajikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa

permainan *finger painting* efektif meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak tunarungu berinisial R dan I di kelas II SD SLB Wiyata Dharma IV Godean. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan nilai tes dari fase *baseline 1* hingga *baseline 2*.

Saran

Bagi guru

Dalam penelitian ini, permainan *finger painting* telah terbukti dapat memberikan pengaruh positif atau meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak tunarungu. Karena itu, hendaknya guru juga menerapkan permainan *finger painting* dalam pembelajaran mengenal warna bagi anak tunarungu.

Bagi Sekolah

Dalam proses pembelajaran, terutama pembelajaran mengenal warna hendaknya sekolah memberikan media yang lebih bervariasi dan dapat melibatkan siswa secara aktif \dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alleyene, Antoniette. (1980). *Finger Painting a Projective Technique*. Montreal: CJOT, vol. 47, no. 1, hal 23-26.
- Campbell, Philippa H. (1998). *Using a Single Subject Research Design to Evaluate the Effectiveness of Treatment*. Akron: American Journal of Occupational Therapy, vol. 42, no. 11, hal. 732-738.
- Hernawati, Tati dkk. (2013). *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*. PAUD Agapedia, vol. 1, no. 1, hal. 76-91.
- Rasyid, Harun dkk. (2009). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Jakarta: Alfabeta.
- Suharmini, Tin. (2009). *Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Kanwa Publisher.
- Sunanto, Juang dkk. (2005). *Pengantar Penelitian dengan Subjek Tunggal*. Tsukuba: University of Tsukuba.
- Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Humphries, Tom. (2010). *Deaf Studies by Any Other Name*. Oxford: Journal of Deaf Studies and Deaf Education, hal 1-2.
- Mertens, Donna M. (2004) *Research and Evaluation Methode in Special Education*. California: Corwin Press.
- Mulyana, Edi Hendri dkk. (2017). *Meningkatkan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Warna*. Bandung: Jurnal
- Sunanto, Juang dkk. (2006). *Penelitian dengan Subjek Tunggal*. Bandung: UPI Press.
- Tedjasaputra, Mayke S. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Yetri, Yunita Handa. (2014). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Permainan Finger Painting bagi Anak Tunagrahita Ringan*. Padang: Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus, vol. 3, no. 1, hal. 227-233.
- Zhanert, Thomas. (2011). *The Differential Diagnosis of Hearing Loss*. Deutsches Arzteblatt International, vol. 108, no. 25, hal. 433-44.