

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

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan



Oleh :
Andi Ahmad Riftanto
NIM 14103241044

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2019**

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

Oleh
Andi Ahmad Riftanto
NIM 14103241044

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan memperoleh informasi tentang efektivitas permainan *finger painting* terhadap kemampuan mengenal warna pada anak tunarungu kelas II SD di SLB Wiyata Dharma IV Godean.

Jenis penelitian ini adalah *Single Subject Research (SSR)*. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini adalah 2 (dua) orang anak tunarungu kelas II SD di SLB Wiyata Dharma IV Godean dengan kemampuan mengenal warna yang belum baik. Desain penelitian yang digunakan adalah desain pengulangan dengan model A1-B-A2. Data penelitian dikumpulkan dengan tes lisan dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif sederhana dengan analisis dalam dan antar kondisi. Data hasil penelitian yang diperoleh disajikan dalam tabel dan grafik.

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%. Data hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan *finger painting* efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna kedua subjek. Selain itu prosentase *overlap* yang kecil juga menjadi indikasi bahwa intervensi yang diberikan memberikan pengaruh yang besar. Pada subjek R prosentase *overlap* antara fase A1 dengan B sebesar 0% dan antara B dengan A2 sebesar 33,3%. Adapun pada subjek I prosentase *overlap* sebesar 0% antara A1 dengan B dan 0% antara B dengan A2. 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.

**EFFECTIVENESS OF FINGER PAINTING GAME ON ABILITY TO
UNDERSTAND COLORS IN THE CLASS II-DEAF CHILDREN OF
PRIMARY SCHOOL IN SPECIAL SCHOOL OF
WIYATA DHARMA IV GODEAN**

By:
Andi Ahmad Riftanto
NIM 14103241044

ABSTRACT

This research's purpose was to collect information on effectiveness of finger painting game on ability to understand colors in the Class II-deaf children of Primary School in Special School (SLB) of Wiyata Dharma IV Godean.

This type of research is Single Subject Research (SSR). Subjects involved in this research were 2 (two) Class II-deaf children of primary school of SLB Wiyata Dharma IV Godean with poor ability to recognize color. The used research design was repetition design with A1-B-A2 model. The data of research were collected by using oral test and then the data were analyzed by using simple descriptive statistic with analysis of in-and between-conditions. The data of obtained research results are shown in tables and graphics.

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%. The data of study results indicate that finger painting game was effective to increase ability to recognize color in both subjects. Moreover, the small overlap percentage also became indication that given intervention had great effect. In subject R, overlap percentage between phase A1 and B is 0% and between B and A2 is 33.3%. In subject I, overlap percentage is 0% between A1 and B and 0% between B and A2. 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.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andi Ahmad Riftanto

NIM : 14103241044

Program Studi : Pendidikan Luar Biasa

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

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 2 Januari 2019

Yang menyatakan



Andi Ahmad Riftanto

NIM. 14103241044

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

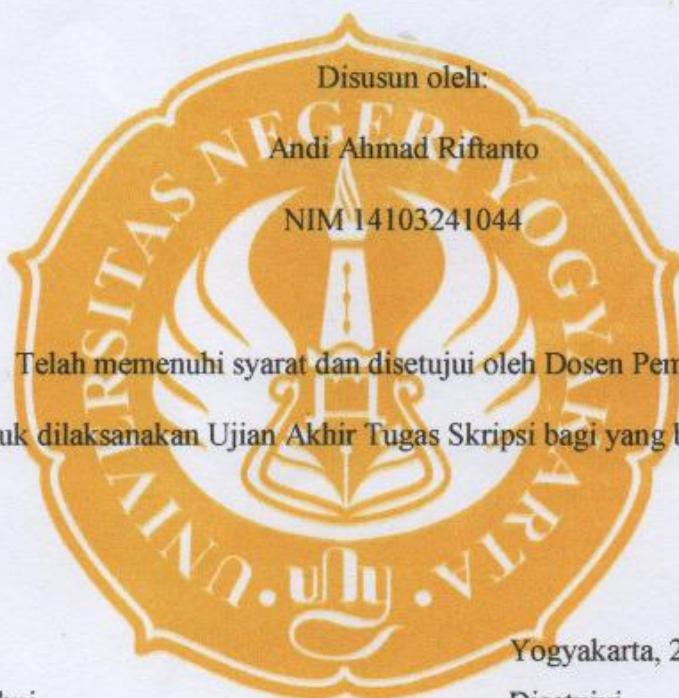
EFEKTIVITAS PERMAINAN *FINGER PAINTING* TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL WARNA PADA ANAK TUNARUNGU KELAS II SD DI SLB WIYATA DHARMA IV GODEAN

Disusun oleh:

Andi Ahmad Riftanto

NIM 14103241044

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing
untuk dilaksanakan Ujian Akhir Tugas Skripsi bagi yang bersangkutan.



Yogyakarta, 2 Januari 2019

Mengetahui,

Ketua Program Studi

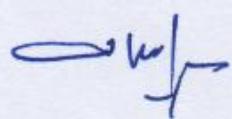


Dr. Mumpuniarti, M.Pd.

NIP. 19570531 198303 2 002

Disetujui,

Dosen Pembimbing



Prof. Dr. Suparno, M.Pd.

NIP. 19580807 198601 1 001

HALAMAN PENGESAHAN

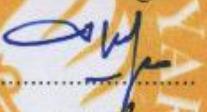
Tugas Akhir Skripsi

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

Disusun Oleh:

Andi Ahmad Riftanto
NIM 14103241044

Telah dipertahankan di depan Tim Pengaji Tugas Akhir Skripsi
Program Studi Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal 24 Januari 2019

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Suparno, M.Pd.		12/1/19
Ketua Pengaji/Pembimbing		12/1/2019
Aini Mahabbati, M.A.		
Sekertaris		6/02/2019
Isti Yuni Purwanti, M.Pd.		
Pengaji		

Yogyakarta, 19 FEB 2019

Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,

Dr. Haryanto, M.Pd

NIP 19600902 198702 1 001

HALAMAN MOTTO

“Mengajarkan berbahasa pada anak tunarungu sama halnya seperti melukis. Kosakata-kosakata yang dipelajari darimu akan menjadi untaian kalimat indah sama halnya seperti cat beraneka warna yang tergores di atas kanvas menjadi lukisan nan menawan”

(Penulis)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua Orangtua
2. Almamater Universitas Negeri Yogyakarta

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, rahmat, serta hidayah-Nya Tugas Akhir Skripsi dengan judul **“Efektivitas Permainan Finger Painting Terhadap Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Tunarungu Kelas II SD di SLB Wiyata Dharma IV Godean”** dapat terselesaikan sesuai harapan.

Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain, oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

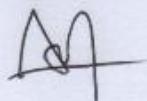
1. Prof. Dr. Suparno, M.Pd selaku dosen pembimbing sekaligus validator instrumen penelitian yang telah memberikan banyak dukungan, semangat, motivasi, bimbingan, saran dan masukan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Prof. Dr. Suparno, M.Pd selaku ketua penguji, Aini Mahabbati, S. Pd, M.A selaku sekertaris penguji dan Isti Yuni Purwanti, M.Pd selaku penguji utama Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Dr. Mumpuniarti, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Luar Biasa sekaligus pembimbing akademik yang telah memberikan motivasi dan inspirasi selama masa-masa kuliah hingga terselesaiannya Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Dr. Haryanto, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

5. Bapak dan Ibu dosen PLB yang telah memberikan bekal ilmu, nasehat, dan arahan selama masa-masa kuliah.
6. Ayah tercinta Teguh Santoso dan Ibu tersayang Darini yang telah banyak memberikan dukungan baik secara moril serta materiil.
7. Bapak Asnuri, M.Pd selaku Kepala Sekolah Luar Biasa Wiyata Dharma IV Godean beserta segenap guru dan staff yang telah memberikan izin, fasilitas, dan bantuan untuk pengambilan data penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Semoga segenap bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas mendapatkan balasan yang baik dari Allah *subhanahu wata'ala* dan Trugas Akhir Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 2 Januari 2019

Penulis,



Andi Ahmad Riftanto

NIM 14103241044

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR GRAFIK.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian	7

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian tentang Anak Tunarungu	8
1. Pengertian Anak Tunarungu	8
2. Karakteristik Anak Tunarungu	9
3. Klasifikasi Anak Tunarungu.....	15
4. Teori Piaget dan Perkembangan Kognitif Anak Tunarungu	17
B. Kajian tentang Kemampuan Mengenal Warna.....	20
1. Pengertian Warna.....	20
2. Klasifikasi Warna	21
3. Hakikat Kemampuan Mengenal Warna.....	23
C. Kajian tentang Permainan <i>Finger Painting</i>	24
1. Pengertian Permainan	24

2. Pengertian Finger Painting.....	25
3. Alat-alat dan Bahan dalam <i>Finger Painting</i>	25
4. Prosedur Pelaksanaan <i>Finger Painting</i>	26
5. Hakikat Permainan <i>Finger Painting</i>	26
D. Penelitian Yang Relevan	27
E. Kerangka Berpikir	28
F. Hipotesis	29

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	30
B. Desain Penelitian	31
C. Tempat dan Waktu Penelitian	36
1. Tempat	36
2. Waktu.....	36
D. Subjek Penelitian	37
E. Variabel dan Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	37
1. Variabel Penelitian.....	37
2. Definisi Operasional Variabel Penelitian	38
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	39
1. Teknik Pengumpulan Data.....	39
2. Instrumen Pengumpulan Data.....	40
G. Validitas Instrumen	42
H. Analisis Data	43

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian	46
B. Deskripsi Subjek Penelitian.....	47
1. Identitas Subjek.....	47
2. Karakteristik Subjek	48
C. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	50
1. Deskripsi Data Hasil Penelitian Subjek R	50
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian Subjek I.....	73
D. Hasil Uji Hipotesis	101
1. Analisis Data Subjek R	102
2. Analisis Data Subjek I	106
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	110
F. Keterbatasan Penelitian	119

BAB V PENUTUP

A. Simpulan.....	120
------------------	-----

B. Implikasi	120
C. Saran	121
DAFTAR PUSTAKA	122
LAMPIRAN-LAMPIRAN	126

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Warna Primer (merah, kuning, biru)	22
Gambar 2. Warna Sekunder (oranye, ungu, hijau).....	22
Gambar 3. Warna-warna Tersier.....	23
Gambar 4. Dessain Penelitian SSR A1-B-A2	32
Gambar 5. Hubungan Variabel Penelitian	38
Gambar 6. Rumus Konversi Skor Tes menjadi Nilai.....	42

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1. Nilai Hasil Tes Subjek R Fase <i>Baseline 1</i>	57
Grafik 2. Nilai Hasil Tes Subjek R Fase Intervensi	66
Grafik 3. Nilai Hasil Tes Subjek R Fase <i>Baseline 2</i>	72
Grafik 4. Nilai Hasil Tes Subjek I Fase <i>Baseline 1</i>	83
Grafik 5. Nilai Hasil Tes Subjek I Fase Intervensi	92
Grafik 6. Nilai Hasil Tes Subjek I Fase <i>Baseline 2</i>	101
Grafik 7. Akumulasi Nilai Hasil Tes Mengenal Warna Subjek R pada <i>Baseline 1</i> , Intervensi, dan <i>Baseline 2</i>	102
Grafik 8. Akumulasi Nilai Hasil Tes Mengenal Warna Subjek I pada <i>Baseline 1</i> , Intervensi, dan <i>Baseline 2</i>	106

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Rincian Waktu Pelaksanaan Penelitian.....	36
Tabel 2. Kisi-kisi Tes Mengenal Warna	40
Tabel 3. Kriteria Skoring.....	41
Tabel 4. Kategori Capaian Nilai Hasil Tes	42
Tabel 5. Data Hasil Tes Kemampuan Mengenal Warna Subjek R Fase <i>Baseline 1</i>	56
Tabel 6. Data Hasil Tes Kemampuan Mengenal Warna Subjek R Fase Intervensi.....	66
Tabel 7. Data Hasil Tes Kemampuan Mengenal Warna Subjek R Fase <i>Baseline 2</i>	72
Tabel 8. Data Hasil Tes Kemampuan Mengenal Warna Subjek I Fase <i>Baseline 1</i>	82
Tabel 9. Data Hasil Tes Kemampuan Mengenal Warna Subjek I Fase Intervensi.....	91
Tabel 10. Data Hasil Tes Kemampuan Mengenal Warna Subjek I Fase <i>Baseline 2</i>	100
Tabel 11. Data Hasil Analisis Dalam Kondisi Pada Subjek R.....	103
Tabel 12. Data Hasil Analisis Antar Kondisi Pada Subjek R	105
Tabel 13. Data Hasil Analisis Dalam Kondisi Pada Subjek I.....	108
Tabel 14. Data Hasil Analisis Antar Kondisi Pada Subjek I.....	109

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Analisis Data Hasil Penelitian	127
Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	134
Lampiran 3. Instrumen Tes Mengenal Warna.....	159
Lampiran 4. Dokumentasi Hasil Penelitian	161
Lampiran 5. Foto Pelaksanaan Penelitian	187
Lampiran 6. Surat-surat Izin Penelitian	189

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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. Kendala atau hambatan pendengaran pada tiap-tiap individu anak tunarungu berbeda-beda jenis maupun tingkatannya. Namun demikian, secara garis besar ketunarunguan yang terdapat pada anak tunarungu diklasifikasikan kedalam dua jenis, yaitu tuli atau *deaf* dan kurang dengar atau *hard of hearing*.

Seorang anak tunarungu dikatakan tuli apabila ia kesulitan menangkap rangsang bunyi dan tidak mampu memproses informasi bahasa melalui indera pendengarannya baik dengan atau tidak menggunakan alat bantu dengar. Adapun yang dimaksud anak kurang dengar adalah anak tunarungu yang kesulitan menangkap bunyi namun masih mampu menangkap informasi bahasa melalui organ pendengarannya dengan menggunakan bantuan alat bantu dengar (Hernawati, 2007:101).

Keterbatasan kemampuan mendengar yang terdapat pada seorang anak tunarungu akan memberikan berbagai dampak negatif dalam hampir seluruh aspek kehidupan anak tersebut. Salah dampak negatif yang timbul dari ketunarunguan yaitu kemampuan komunikasi yang lemah baik secara reseptif maupun ekspresif. Pendapat senada juga disampaikan oleh Hernawati (2013:70) bahwa ketunarunguan pada seorang anak dapat mengakibatkan pengidapnya kesulitan dalam komunikasi baik secara reseptif maupun ekspresif. Secara reseptif, anak dengan ketunarunguan seringkali sukar menangkap dan memahami informasi yang disampaikan oleh orang lain.

Dalam memahami informasi yang disampaikan oleh orang lain anak tunarungu seringkali salah persepsi dan jika diminta untuk mengungkapkan informasi itu kembali anak tidak dapat melakukannya dengan benar.

Dalam proses pembelajaran disekolah, kemampuan reseptif yang lemah ini menjadikan anak tunarungu sulit menangkap dan memahami berbagai informasi pengatahan yang disampaikan guru sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar. Asumsi ini sejalan dengan pendapat Suharmini (2009:36) bahwa anak tunarungu sering salah persepsi. Dalam proses pembelajaran, informasi yang di berikan guru sering dimaknai salah. Lalu persepsi yang salah ini jika disimpan dan direproduksi menjadi salah pula, sehingga akan akan berdampak terhadap rendahnya prestasi belajar.

Hasil belajar yang kurang optimal karena kesulitan anak tunarungu dalam menangkap dan memahami informasi pengetahuan yang disampaikan oleh guru di sekolah ini yang juga peneliti temukan saat observasi di SLB Wiyata Dharma IV Godean pada bulan Juli 2018 lalu. Disekolah tersebut terdapat dua orang anak tunarungu berinisial R dan I yang sedang belajar di bangku kelas II SD dengan kemampuan mengenal warna yang belum baik. Padahal menurut pemaparan guru materi pembelajaran mengenal macam-macam warna sudah diajarkan pada kedua anak sejak awal kelas I SD dan dilakukan berulang-ulang. Namun kedua anak tersebut masih belum mengenali semua warna yang diajarkan. Hal ini tampak dari kosakata warna yang dimiliki anak masih sedikit.

Pada anak berinisial R kosakata warna yang dimiliki baru hitam saja. Anak dapat menyebutkan kata hitam secara verbal dengan jelas dan dapat menunjukkan contoh-contoh benda berwarna hitam. Selain warna hitam, anak belum tahu. Jika ditunjukkan warna selain hitam lalu diminta menyebutkannya, anak tidak dapat melakukannya dan hanya meracau mengucapkan bunyi-bunyian yang tidak bermakna. Jika diminta menunjukkan warna selain hitam pada benda-benda disekitarnya, anak tidak dapat melakukan dengan benar. Adapun anak berinisial I sudah mengenal warna hijau. Anak sudah mampu menyebutkan kata hijau tetapi bunyi ucapan yang muncul masih salah dimana suku kata /jau/ berganti menjadi /wap/. Jika diminta menunjukkan benda-benda berwarna hijau anak mampu melakukannya dengan benar. Selain warna hijau anak belum tahu. Jika diminta menyebutkan warna selain hijau pada benda-benda disekitarnya anak hanya akan menggerakan mulutnya saja tanpa menghasilkan bunyi.

Kemampuan mengenal warna yang belum baik tersebut timbul bukan semata-mata karena anak kesulitan menangkap dan memahami informasi pengetahuan yang disampaikan oleh guru. Akan tetapi perilaku anak saat pembelajaran berlangsung serta belum ada metode atau media yang tepat untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada meraka juga menjadi faktor lain yang mempengaruhi kurangnya kemampuan mengenal warna kedua anak tersebut. Menurut pemaparan guru, dalam proses pembelajaran termasuk pengenalan warna kedua anak tersebut seringkali melakukan perilaku *off task*. Bentuk-bentuk perilaku *off task* pada anak berinisial R yang

seringkali muncul antara lain bermain sendiri, mengganggu teman yang disebelahnya, dan tidak memperhatikan penjelasan guru. Adapun anak berinisial I seringkali melihat keluar kelas saat guru sedang menjelaskan materi pelajaran. Dalam proses mengenalkan warna pada kedua anak tersebut, media yang dipakai oleh guru antara lain kertas lipat berwarna, krayon, daun, atau batu. Metode yang digunakan oleh guru dalam mengenalkan warna adalah dengan diskusi.

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 seperti matematika dan ilmu pengetahuan alam. Hal ini dinyatakan oleh Tedjasaputra (2001:43) bahwa penguasaan konsep warna, ukuran, dan bentuk merupakan landasan belajar menulis, bahasa, matematika, dan ilmu pengetahuan alam.

Selain itu, Rasyid (2009:252) juga 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, kemampuan mengenal warna bukan saja sebagai landasan mempelajari berbagai pengetahuan tetapi juga berperan sebagai landasan untuk beradaptasi dengan lingkungan dan situasi baru.

Ada berbagai cara yang dapat digunakan untuk mengenalkan macam-macam warna pada anak tunarungu. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengjarkan warna pada anak yaitu melalui kegiatan *finger painting* atau melukis dengan jari. Nugroho (2012:51) menyampaikan 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. 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.

Selain itu, *finger painting* juga merupakan kegiatan yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Asumsi ini senada dengan pendapat Hasibuan (2016:75) yang menyampaikan bahwa *finger painting* merupakan kegiatan yang manarik diberikan kepada anak karena anak memperoleh kesempatan untuk membangun pengetahuan dan pengalaman mereka. Karenanya peneliti bermaksud mengemas kegiatan *finger painting* dalam sebuah permainan sederhana dimana anak melukis sambil menghafalkan macam-macam warna yang ia gunakan dalam kegiatan tersebut.

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, pendapat ahli, 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.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kemampuan mengenal warna pada 2 (dua) orang anak tunarungu berinisial R dan I masih belum baik.
2. Kedua anak, baik R maupun I seringkali melakukan perilaku *off task* saat kegiatan pembelajaran berlangsung termasuk dalam kegiatan pembelajaran yang memuat materi pengenalan warna.
3. Belum ada metode atau media yang tepat untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada kedua anak tersebut.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini pada poin ketiga yaitu belum ada metode atau media yang tepat untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada kedua anak tersebut. Dari batasan masalah tersebut, peneliti bermaksud mencoba menggunakan permainan *finger painting* sebagai metode pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak berinisial R dan I.

D. Rumusan Masalah

Dari batasan masalah yang telah ditentukan pada bagian sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah permainan *finger painting* efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal macam-macam warna pada subjek R?
2. Apakah permainan *finger painting* efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal macam-macam warna pada subjek I?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu untuk:

1. Memperoleh infomasi tentang efektivitas permainan *finger painting* untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada subjek R.
2. Memperoleh infomasi tentang efektivitas permainan *finger painting* untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada subjek I.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara ilmiah, penelitian ini dapat menjadi salah satu sumbangan dalam ilmu pengetahuan, khususnya ilmu pengetahuan dalam pendidikan anak tunarungu yang ada kaitannya dengan pembelajaran pengenalan warna.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, hasil dari proses pembelajaran dalam penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna-warna benda yang ada disekitarnya.
- b. Bagi guru dan sekolah, penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan dalam evaluasi dan pengembangan proses pembelajaran yang ada dikelas khusunya dalam pembelajaran mengenal warna bagi anak tunarungu.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Tentang Anak Tunarungu

1. Pengertian Anak Tunarungu

Tunarungu merupakan sebuah istilah yang secara umum digunakan untuk menunjuk seseorang yang mengalami keterbatasan fungsi auditorik atau kemampuan mendengar. Dalam pandangan ortopedagogik modern, istilah tunarungu mulai diganti dengan hambatan sensori pendengaran. Namun demikian, istilah tunarungu masih tetap relevan dan dapat digunakan untuk merujuk seseorang yang mengalami kondisi tersebut. Secara etimologis, tunarungu berasal dari dua kata yaitu tuna yang berarti rugi atau hilang dan rungu yang berarti dengar. Jadi berdasarkan etimologi tersebut, dapat disimpulkan bahwa tunarungu merupakan kondisi dimana seseorang mengalami ketidakmampuan atau kehilangan pendengaran.

Selain daripada asumsi diatas, banyak sekali ahli-ahli dalam bidang pendidikan khusus yang mengemukakan pendapatnya tentang penjabaran dari istilah tunarungu.

Suparno (2001:8) mengemukakan bahwa tunarungu adalah sebuah istilah untuk menunjuk kondisi ketidakmampuan seseorang dalam menerima informasi melalui pendengaran, dari yang mengalami ketidakmampuan taraf ringan hingga taraf sangat berat (tuli).

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, dapat dipahami bahwa tunarungu merupakan kondisi keterbatasan menerima informasi melalui indera pendengaran yang dialami oleh seorang individu.

Selain itu, Hernawati (2013:58) mengatakan bahwa tunarungu merupakan istilah yang merujuk pada kondisi gangguan pendengaran

(*hearing impairment*) yang dialami oleh seseorang. Selanjutnya Suharmini (2009:35) menjelaskan tunarungu sebagai keadaan dari seorang individu yang mengalami kerusakan pada indera pendengaran sehingga tidak bisa menangkap berbagai rangsang suara atau rangsang lain melalui pendengaran.

Berdasarkan pendapat ketiga ahli dan asumsi diatas, maka dapat dipahami bahwa tunarungu hakikatnya adalah sebuah kondisi ketidakmampuan dalam menangkap informasi suara melalui indera pendengaran yang dialami oleh seorang individu karena kerusakan organ pendengaran. Jadi, yang dimaksud dengan anak tunarungu adalah seorang anak yang mengalami hambatan atau gangguan dalam kemampuan menangkap informasi suara karena gangguan atau kerusakan pada organ pendengarannya.

2. Karakteristik Anak Tunarungu

Setiap anak berkebutuhan khusus memiliki karakter tertentu yang membuat anak tersebut berbeda dengan anak normal dan anak dengan kebutuhan khusus jenis lain. Demikian juga anak tunarungu. Adapun pada anak tunarungu memiliki karakteristik sebagai berikut:

a. Karakteristik Fisik

Dilihat dari segi fisik, anak tunarungu tampak tidak memiliki perbedaan fisik dengan anak normal. Namun, ketunarunguan yang terdapat pada seorang anak seringkali membuat anak tersebut memiliki perilaku berupa pola gerak fisik tertentu sehingga menimbulkan suatu stigma bahawa secara fisik, anak tunarungu memiliki karakter yang demikian. Adapun karakter

perilaku fisik tersebut menurut Busono (1983:49) diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Anak tunarungu cenderung memiliki masalah pada keseimbangan tubuh, cara berjalanannya kaku, dan agak membungkuk.
- 2) Gerakan matanya cepat. Hal ini dilakukan oleh individu anak tunarungu sebab ia ingin segera menangkap keadaan yang ada disekitarnya.
- 3) Gerakan tangan dan kaki yang cepat. Hal ini tampak ketika anak berkomunikasi dengan orang disekitarnya dan ketika ia berjalan.
- 4) Penapasannya pendek dan terganggu. Kelainan pernapasan ini terjadi sebab kemampuan bernapasnya tidak terlatih selama masa menangis dan meraban.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, anak tunarungu memiliki 4 (empat) karakteristik kelainan pada gerak fisik antara lain cara berjalan yang cepat dan keseimbangan yang terganggu. Hal ini mungkin saja terjadi tetapi mungkin juga tidak. Anak tunarungu yang mengalami gangguan keseimbangan yaitu adalah anak yang ketunarunguannya disebabkan karena kerusakan telinga bagian dalam yang berkaitan dengan saraf yang mengatur keseimbangan. Kedua, gerakan mata yang cepat. Ketunarunguan membuat para penyandangnya kehilangan kemampuan menggunakan indera pendengarannya. Oleh karena itu untuk memahami perubahan yang terjadi dilingkungan sekitarnya anak-anak pengidap tunarungu akan sangat bergantung pada indera lain yang masih berfungsi salah satunya indera penglihatan. Ketiga, gerakan kaki dan tangan yang cepat. Hal ini erat kaitannya dengan sistem komunikasi anak tunarungu. Keterbatasan kemampuan berbahasa verbal selanjutnya membuat anak tunarungu mengembangkan kemampuan berbahasa isyarat sebagai bahasa formalnya yang mana dalam bahasa isyarat gerak tangan dan kaki yang lincah dibutuhkan sebagai alat

menyampaikan dan merespon pesan dalam komunikasi. Terakhir, pernapasan pendek dan terganggu. Hal ini erat kaitannya dengan kelainan pernapasan yang terjadi sebagai akibat dari pernapasan yang tidak terlatih dengan baik pada masa meraban.

b. Karakteristik Bahasa dan Bicara

Ketunarungan yang dialami oleh seorang anak akan mempengaruhi kemampuan berbahasa dan bicaranya.

Leigh (1994) mengemukakan bahwa masalah utama seorang tunarungu adalah dalam penguasaan lambang dan tata bahasa. Secara lebih spesifik, para pengidap ketunarungan tidak mengenal lambang atau nama yang mewakili benda-benda, peristiwa, kegiatan, dan perasaan serta tidak memahami aturan penggunaan tata bahasa (Hernawati, 2007: 102).

Jadi menurut Leigh anak dengan ketunarungan memiliki kosakata yang kurang. Anak kurang mampu mengerti dengan istilah-istilah yang mewakili benda, fenomena, perasaan, atau kegiatan.

Selain itu Sajaah (1995:48) menyampaikan bahwa dalam berbahasa anak tunarungu memiliki beberapa ciri khas dinataranya adalah keterbatasan dalam perbendaharaan kata serta sulit mengekspresikan diri melalui bahasa. Kecakapan berbahasa anak tunarungu lebih banyak menggunakan bahasa isyarat dan akhirnya berkembang menjadi bahasa formal bagi dirinya. Anak tunarungu juga sukar memahami bahsa yang bersifat abstrak, mengandung kiasan, atau kata serapan.

Dalam bahasa tulis, anak tunarungu juga menunjukkan adanya perbedaan dengan anak normal. Dikarenakan kosakata anak yang sedikit maka kemampuan anak dalam mengungkapkan ekspresi dengan bahasa tulis

juga terbatas karena kata yang bisa diingat dan dimengertinya juga tidak banyak. Hal ini menyebabkan dalam menulis anak tunarungu cenderung menggunakan kalimat yang pendek-pendek, struktur dan bentuk kalimat kacau, tidak lengkap, dan tanda baca diabaikan.

Dalam aspek bicara, anak tunarungu juga mengalami keterbatasan dalam pengucapan. Karena anak tunarungu kurang memahami bunyi bahasa maka ia menjadi sulit untuk mengungkapkan pikiran melalui lisan. selain itu anak tunarungu juga tidak kurang mampu menguasai irama atau gaya bahasa dalam berbicara. Anak tunarungu pra-bahasa yang mana ia mengalami ketunarungan sejak kemampuan berbahasanya belum berkembang juga sukar menggunakan alat wicaranya untuk menghasilkan bunyi.

Adapun bentuk-bentuk permasalahan atau kelainan bicara yang sering dijumpai pada anak tunarungu yaitu kelainan artikulasi dan kelainan produksi suara.

1) Kelainan Artikulasi

Kelainan artikulasi merupakan kelainan dalam melafalkan bunyi (Handoko, 2014:3). Bentuk-bentuk gangguan artikulasi ini antara lain adalah substitusi, adisi, omisi, dan distorsi. Yang dimaksud dengan substitusi adalah penggantian fonem dengan fonem lain misal /b/ dengan /w/. Adapun yang dimaksud dengan adisi adalah penambahan fonem atau bunyi huruf pada suatu kata seperti /mata/ menjadi /matau/. Sedangkan omisi adalah penghilangan fonem seperti /katak/ menjadi /kata/. Selanjutnya distorsi

adalah perubahan bunyi bahasa suatu kata secara menyeluruh yang sangat berbeda dengan kata asal contoh /rambut/ menjadi /wambo/.

2) Kelainan Produksi Suara

Kelainan produksi suara yang sering dijumpai pada anak tunarungu banyak macamnya seperti gangguan nada dan gangguan kualitas bunyi. Gangguan nada pada anak tunarungu seperti kelainan nada tunggal (*monopitch*), kelainan nada keras, dan kelainan nada tunggi. Adapun gangguan kualitas bunyi seperti *aphonia* yaitu hilangnya suara saat berbicara, *nasality* yaitu bunyi ucapan terdengar sengau, serta *dysphonia* yaitu penurunan kualitas suara sehingga bunyi ucapan menjadi tersendat-sendat, gemetar, atau seperti merintih (Sajaah: 1995:58).

c. Karakteristik Intelegensi

Intelegensi secara umum dapat dimaknai dengan kemampuan seseorang untuk belajar dan beradaptasi dengan lingkungan.

Selain asumsi tersebut Freeman menerangkan bahwa intelegensi dapat didefinisikan sebagai kemampuan adaptasi dengan keseluruhan lingkungan, intelegensi adalah kemampuan belajar, serta intelegensi adalah kemampuan berpikir abstrak (Abror, 1993:43).

Jadi dari asumsi dan pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa intelegensi pada hakikatnya adalah kemampuan individu dalam berpikir untuk bertindak secara terarah sehingga dapat beradaptasi dengan lingkungan.

Pada umumnya intelegensi anak tunarungu secara potensial sama dengan anak normal, tetapi ia kurang mampu mengembangkan fungsi intelegensinya (Suharmini, 2009:38). Jadi anak tunarungu secara potensial memiliki intelegensi yang sama dengan anak normal pada umumnya sehingga tingkat intelegensi anak tunarungu bervariasi mulai dari yang rendah hingga

superior. Namun demikian, secara fungsional kemampuan intelegensi anak selalu tampak berada dibawah anak normal. Hal ini disebabkan oleh lemahnya kemampuan menyerap informasi dari lingkungannya. Dengan lemahnya daya serap informasi ini kemudian membuat anak tunarungu cenderung tampak lemah atau lamban dalam belajar.

d. Karakteristik Emosi dan Kepribadian

Anak tunarungu adalah anak yang lemah dalam kemampuan berbahasa verbal. Hal ini kemudian akan berdampak pada kesulitan dalam mengungkapkan keinginannya kepada orang lain sehingga akan menimbulkan berbagai perasaan negatif anak terhadap dirinya sendiri maupun orang-orang dilingkungannya. Selain daripada itu, kemampuan anak yang lemah dalam mempersepsikan informasi bahasa verbal yang digunakan oleh orang-orang normal disekitarnya juga membuat anak merasa tertekan karena tidak mampu menafsirkan informasi tersebut. Hal ini kemudian yang membuat anak cenderung memiliki emosi yang tidak stabil dan berkepribadian tertutup. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Suharmini (2009:83-84) yang menyatakan bahwa anak tunarungu cenderung memiliki sikap senang menyendiri dan egosentris, rendah diri, mudah marah dan agresif.

e. Karakteristik Sosial

Hernawati (2013:81) mengemukakan bahwa hambatan pendengaran pada seorang anak akan menimbulkan kesulitan dalam penyesuaian diri pada lingkungan sosialnya. Penyesuaian diri yang sulit pada seorang anak tunarungu

erat kaitannya dengan kemampuan komunikasi anak. Anak tunarungu memiliki kesulitan berkomunikasi baik secara reseptif maupun ekspresif. Hal ini kemudian akan berdampak pada perasaan terasing dari lingkungan sosial.

Dari rasa keterasingan ini, kemudian anak akan lebih senang menyendiri dan menutup diri. Namun demikian, hal ini bukan merupakan karakter mutlak yang terdapat pada semua individu tunarungu. Faktor penerimaan lingkungan masyarakat, sikap orang tua, dan faktor eksternal lainnya juga mempengaruhi perilaku sosialisasi anak.

3. Klasifikasi Anak Tunarungu

Secara garis besar ketunarunguan diklasifikasikan kedalam dua jenis yaitu kurang dengar dan tuli. Kurang dengar adalah kondisi keterbatasan kemampuan mendengar yang dialami oleh seseorang namun ia masih mampu menangkap informasi bahasa melalui indera pendengarannya. Sedangkan tuli adalah kondisi ketunarunguan dimana pengidapnya sudah tidak mampu menangkap informasi bahasa melalui organ pendengarannya baik dengan atau tanpa alat bantu dengar.

Selain daripada pengklasifikasian tersebut, banyak ahli lain yang menggolongkan jenis-jenis hambatan pendengaran. Berikut ini adalah sejumlah pendapat dari para ahli terkait klasifikasi anak tunarungu.

- a. Azwar (2013:60) mengklasifikasi tunarungu terbagi kedalam tiga jenis yaitu jenis konduktif, sensorineural, dan campuran.

1) Tunarungu Konduktif

Yaitu jenis ketunarunguan sebagai dampak rusaknya telinga bagian luar atau tengah sehingga suara tidak dapat diteruskan sepenuhnya kedalam telinga bagian dalam. Pengidap ketunarunguan jenis ini pada umumnya mengalami gangguan pendengaran pada jarak tertentu, sebab ia mampu mendengar suara namun tingkat kekerasannya berkurang dengan kejernihan suara yang sama.

2) Tunarungu Sensorineural

Tunarungu sensorineural adalah tunarungu yang disebabkan oleh kerusakan telinga bagian dalam dan atau jalur yang menghubungkan informasi dari telinga tengah menuju otak. Jenis ketunarunguan ini memberikan dampak berkurangnya kekerasan dan kejernihan suara.

3) Tunarungu Campuran

Tunarungu campuran merupakan gabungan dari kedua jenis ketunaunguan sebelumnya. Yaitu kombinasi kelainan dan atau kerusakan pada bagian luar atau tengah dengan sensorineural atau bagian dalam.

b. Menurut Kirk dan Gallagher (dalam Hernawati, 2013:59-60) ketunarunguan diklasifikasikan kedalam dua subklasifikasi lagi yaitu ketunarunguan dilihat dari tingkat kehilangan pendengaran dan saat terjadinya gangguan.

1) Berdasarkan Tingkat Kehilangan Pendengaran

- a) Gangguan pendengaran ringan adalah individu yang mengalami kehilangan pendengaran sebesar 27-40 dB.
- b) Gangguan pendengaran sedang adalah individu yang megalami kehilangan pendengaran sebesar 41-55 dB.

- c) Gangguan pendengaran agak berat adalah individu yang mengalami kehilangan pendengaran 56-70 dB.
 - d) Gangguan pendengaran berat adalah individu yang mengalami kehilangan pendengaran 71-90 dB.
 - e) Gangguan pendengaran berat sekali yaitu individu dengan kehilangan pendengaran lebih dari 91 dB.
- 2) Berdasarkan Saat Terjadinya Gangguan
- Berdasarkan saat terjadinya gangguan mendengar, ketunarunguan diklasifikasikan menjadi dua jenis.
- a) Tunarungu prabahasa yaitu tunarungu yang terjadi sebelum kemampuan berbahasa dan bicara berkembang.
 - b) Tunarungu pasca bahasa yaitu tunarungu yang terjadi setelah seorang individu mengalami dan atau melewati masa perkembangan bahasa.

4. Teori Piaget dan Perkembangan Kognitif Anak Tunarungu

Secara umum kognitif dapat diartikan sebagai potensi intelektual atau dengan kata lain kognitif dapat juga dimaknai sebagai kemampuan untuk mengembangkan potensi akal. Adapun Mukhlisah (2015:121) menyampaikan bahwa kata kognitif berasal dari kata *cognition* dan sepadan dengan *knowing* yang berarti mengetahui. Dalam arti yang luas kognitif berarti perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan.

Berdasarkan pengertian tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan perkembangan kognitif adalah perkembangan potensi intelektual atau cara berpikir seseorang. Hal ini sejalan dengan pendapat Arifin (2016:51) yang menyatakan bahwa perkembangan kognitif merupakan perkembangan intelektual atau intelektivitas.

Secara umum setiap orang lahir dengan potensi kognitif. Hal ini dinyatakan oleh Suharmini (2009:27) bahwa setiap manusia lahir dengan potensi kognitif, yang secara kualitas pada tiap individu berbeda dan akan terus berkembang karena faktor belajar. Menurut Piaget (dalam Mu'min, 90-

91), anak yang dilahirkan memiliki kemampuan tertentu untuk menghadapi objek-objek yang ada dilingkungannya. Kemampuan ini masih sangat sederhana dan dengan kemampuan ini seorang anak akan mengeksplorasi lingkungannya dan menjadikannya dasar bagi pengetahuan tentang dunia yang akan dia peroleh kemudian. Kemampuan ini disebut oleh Piaget dengan Skema.

Piaget mengemukakan ada 2 bagian pokok dalam proses kognitif yaitu organisasi dan adaptasi (Suharmini, 2009:27). Organisasi terdiri dari dua bagian yaitu struktur dan fungsi. Struktur kognitif dasar memiliki persamaan arti dengan skema dan ia akan berubah seiring dengan perkembangan individu. Adapun yang dimaksud dengan fungsi adalah kemampuan mengorganisasikan informasi menjadi runtut hingga akhirnya membentuk suatu persepsi.

Aspek selanjutnya dalam proses kognitif yaitu adaptasi. Adaptasi yaitu penyesuaian antara stimulus yang diterima dengan skema yang telah dimiliki. Dalam aspek adaptasi terdapat dua komponen yaitu asimilasi dan akomodasi. Asimilasi adalah penyatuan persepsi atau konsep baru kedalam skema yang sudah ada pada benak seseorang. Sedangkan akomodasi adalah penyesuaian kembali skema kedalam situasi baru (Ibda, 2015:28-29). Aspek-aspek ini akan saling berkaitan dalam proses pemerolehan pengetahuan pada diri seseorang. Perkembangan kognitif akan terus terjadi dan semakin matang seiring dengan banyaknya pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh. Karenanya perkembangan kognitif terjadi bukan bergitu saja tetapi karena

faktor belajar. Melalui interkasinya dengan lingkungan maka asimilasi dan akomodasi akan terjadi sehingga struktur kognitif menjadi semakin berkembang.

Anak akan mengalami kematangan cara berfikir karena ia mengalami asimilasi dan akomodasi sehingga persepsinya terhadap suatu hal dapat berubah dan berkembang. Anak tunarungu adalah anak yang mengalami masalah dengan fungsi indera pendengarnya. Hal ini tentu saja akan mempengaruhi perkembangan kognitifnya.

Myklebust mengemukakan sutau teori tentang *sensory deprivation* atau kehilangan penginderaan. Menurut teori ini, seseorang memperoleh informasi tentang perubahan yang terjadi dilingkungan sekitarnya melalui kelima indera sehingga orang tersebut mampu mengatur kebutuhan diri dengan keadaan lingkungan diluar. Kelima indera bekerja sama dalam menerima dan mempersepsikan informasi yang diperoleh dari luar. Artinya, walaupun hanya salah satu indera yang dirangsang, pengalaman penginderaan melalui indera tersebut akan memperoleh makna berdasarkan dari penginderaan-penginderaan lain yang terjadi sebelumnya menggunakan indera lainnya (Hernawati, 2013:79).

Apabila seseorang mengalami disfungsi salah satu indera, maka kemampuan mempersepsikan hasil penginderaan menggunakan indera lain yang berfungsi tidak akan sama dengan orang yang kelima inderanya berfungsi normal. Anak tunarungu adalah anak yang mengalami gangguan atau masalah pada salah satu alat penginderaannya yaitu indera pendengaran. Oleh sebab itu, jika dihubungkan dengan teori yang dikemukakan diatas maka dapat diambil suatu kesimpulan bahwa indera pendengaran yang terganggu pada anak tunarungu membuatnya kesulitan mempersepsikan apa yang dipelajarinya dengan tepat dan benar.

Hal ini sesuai dengan pendapat Suharmini (2009:36) bahwa gangguan pendengaran yang dimiliki oleh seorang anak akan membuatnya kesulitan

mempersepsikan informasi dengan tepat sebab anak tidak memiliki kemampuan asimilasi dan akomodasi yang baik.

Jadi, berdasarkan asumsi diatas ketunarungan yang terdapat pada seorang anak dapat menghambatnya dalam memproses pengetahuan yang dipelajarinya terutama pengetahuan yang diperoleh melalui komunikasi verbal. Jadi, ketunarungan yang terdapat pada seorang anak secara tidak langsung dapat menghambat proses perkembangan kognitifnya karena anak kurang mampu menangkap informasi sehingga proses asimilasi dan akomodasi tidak terjadi dengan benar dalam membentuk persepsi.

Secara lebih spesifik Suharmini (2009:36-38) mengemukakan tentang perkembangan kognitif anak tunarungu dari tahap ke tahap. Pada tahap sensomotorik anak tunarungu terhambat mengembangkan kemampuan mengorganisasikan, mengkoordinir sensasi dan persepsi dengan gerakan-gerakan dan ocehan-ocehan. Pada tahap pra-operasional anak tunarungu mengalami keterbelakangan pada aspek bahasa. Anak tunarungu belum memiliki kosakata sebanyak anak normal sehingga sulit menggunakan simbol-simbol bahasa. Pada tahap operasional kongkrit hingga operasional formal perkembangan kognitif anak tunarungu tergantung pada variasi pengalaman belajarnya serta kontrol lingkungan. Anak tunarungu yang mendapat layanan pendidikan yang baik kemampuan kognitifnya akan berkembang namun tetap saja kemampuan tersebut berada dibawah anak normal sebaya.

B. Kajian Tentang Kemampuan Mengenal Warna

1. Pengertian Warna

Menurut Sanyoto (2010:12) warna adalah pantulan cahaya dari suatu pigmen yang terdapat pada sebuah permukaan benda. Jadi warna merupakan cahaya yang terpantul dari pigmen permukaan benda yang kemudian tertangkap oleh mata. Adapaun menurut Witabora (2017:87) warna terbentuk karena adanya pantulan cahaya dari suatu benda yang tertangkap oleh mata. Selain itu Meilani (2013:327) mendefinisikan warna sebagai pemahaman langsung indera penglihatan sebagai citra dari pantulan cahaya suatu objek.

Dari ketiga pendapat tersebut, dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa warna hakikatnya adalah sebuah gelombang pantulan cahaya. Ia terbentuk sebagai akibat dari cahaya yang mengenai pigemen benda sehingga menimbulkan citra atau kesan tertentu yang ditangkap oleh mata. Jadi warna adalah pantulan cahaya yang berasal dari sebuah permukaan benda yang kemudian ditangkap oleh mata.

2. Klasifikasi Warna

Dalam teori Prang, warna yang ada dikelompokkan kedalam kelas-kelas warna sebagai berikut:

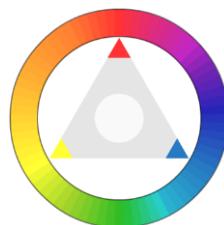
- a. *Primary*: warna utama yang terdiri dari merah, kuning, dan biru.
- b. *Binary*, warna yang dihasilkan dari percampuran dua warna *primary* antara lain: merah campur biru menjadi violet, merah campur kuning menjadi oranye, dan biru campur kuning menjadi hijau.
- c. *Intermediate*, terjadi karena percampuran warna *primary* dan *binary*, misal merah campur hijau menjadi merah hijau.
- d. *Tertiary*, warna yang muncul dari percampuran antara warna *binary*.
- e. *Quartenary*, warna yang muncul dari percampuran dua warna *tertiary* (Rustam, 2003:80).

Selain itu Syafi'i (2007:65-66) menuliskan bahwa warna terkласifikasikan dalam 4 kelompok yaitu:

- a. Warna primer (warna utama) terdiri dari kuning, merah, dan biru.
- b. Warna sekunder yaitu turunan dari warna primer antara lain merah-kuning, merah-biru, dan biru-kuning.
- c. Warna komplementer yaitu warna kontras atau warna yang bertentangan didalam lingkaran warna antara lain kuning-ungu, hijau-merah, dan biru-jingga.
- d. Warna analog yaitu warna yang letaknya berdekatan dalam lingkaran warna misalnya ungu, merah ungu, dan biru dongker.

Adapun Meilani (2013:328-332) mengklasifikasikan warna kedalam sub klasifikasi yang pada tiap sub kelas tersebut merupakan kelompok warna tertentu dalam roda warna.

- a. Warna primer yang disebut juga dengan *hue* terdiri dari warna merah, kuning, dan biru. Berikut ini adalah warna-warna primer yang terdapat pada roda warna.



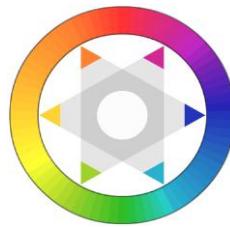
Gambar 1. Warna Primer (merah, kuning, biru)
(sumber: http://tigercolor.com/color-lab/color-theory/color-theory-intro.htm#Primary_colors)

- b. Warna sekunder adalah warna yang terjadi sebagai akibat percampuran dua warna primer dalam satu ruang warna. Warna sekunder antara lain adalah hijau oranye, dan ungu.



Gambar 2. Warna Sekunder (oranye, ungu, hijau)
(sumber: http://tigercolor.com/color-lab/color-theory/color-theory-intro.htm#Primary_colors)

- c. Warna tersier yaitu campuran satu warna primer dengan satu warna sekunder. Adapun warna tersier antara lain seperti coklat, coklat-hijau, dan jingga-kuning.



Gambar 3. Warna-warna tersier
(sumber: [http://tigercolor.com/color-lab/color-theory/color-theory-intro.htm#Primary colors](http://tigercolor.com/color-lab/color-theory/color-theory-intro.htm#Primary%20colors))

3. Hakikat Kemampuan Mengenal Warna

Kemampuan berarti sifat yang dibawa lahir atau dipelajari yang memungkinkan seseorang menyelesaikan pekerjaannya, baik secara mental ataupun fisik (Soelaiman, 2007:112). Selain itu Soehardi (2003:24) menyatakan bahwa kemampuan atau *ability* adalah bakat yang melekat pada seseorang untuk melakukan suatu kegiatan secara fisik atau mental yang diperoleh sejak lahir, belajar, atau dari pengalaman. Selanjutnya dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia tertulis bahwa kemampuan adalah kesanggupan melakukan sesuatu. Berdasarkan ketiga pernyataan tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa kemampuan adalah kesanggupan atau kapasitas seseorang dalam melakukan suatu kegiatan baik secara fisik maupun mental.

Adapun mengenal menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti tahu atau teringat kembali. Sedangkan warna adalah pantulan cahaya dari permukaan benda berpigmen. Dari pengertian-pengertian tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa kemampuan mengenal warna adalah kapasitas atau kesanggupan seseorang untuk memiliki pengetahuan tentang

pantulan cahaya dari benda berpigmen. Yang dimaksud dengan pengetahuan tentang pantulan cahaya dari suatu benda berpigmen disini adalah tahu tentang istilah pantulan cahaya tersebut sebagai suatu fenomena yang disebut warna.

Dalam kaitanya dengan pembelajaran siswa, berdasarkan taksonomi Bloom kompetensi mengenal merupakan capaian belajar yang berada pada ranah kognitif kategori C-1 yang dapat diukur dengan menyebutkan, menuliskan, atau menunjukkan hal yang telah dipelajari (Effendi, 2017:74). Jadi yang dimaksud dengan kemampuan mengenal warna disini adalah kemampuan seorang siswa atau anak dalam menyebutkan macam-macam istilah warna pada suatu objek dengan benar.

C. Kajian Tentang Permainan *Finger Panting*

1. Pengertian Permainan

Bermain merupakan aktivitas yang sering dilakukan oleh anak baik sendiri maupun secara berkelompok. Sudono (2003:65) mengemukakan bahwa bermain atau permainan adalah sebuah kegiatan yang bertujuan untuk menimbulkan kesenangan. Dalam permainan seringkai ada aturan yang dibuat atau disepakati antar pemainnya. Dari pendapat tersebut dapat dimaknai bahwa permainan adalah suatu aktivitas yang tujuannya adalah untuk menghasilkan kesenangan. Selain itu, Elizabeth Hurlock (dalam Elfiadi, 2016:53) menyampikan bahwa permainan adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya. Adapun Buhler dan Danziger berpendapat bahwa permainan adalah kegiatan yang menimbulkan

kenikmatan. Bermain bagi anak merupakan kebutuhan karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan (Sujiono, 2010:34).

Jadi permainan pada hakikatnya adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh anak baik dengan atau tanpa peraturan yang bertujuan untuk menghasilkan kesenangan. Namun demikian permainan juga dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan bagi anak tentang dirinya sendiri maupun lingkungannya.

2. Pengertian *Finger Panting*

Finger painting menurut Wulandari (2016:36) adalah kegiatan melukis dengan jari yang bertujuan untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan motorik halus anak. Dalam kegiatan *finger painting* jari-jari tangan digunakan sebagai kuas untuk melukiskan objek pada bidang lukis. Selanjutnya Sumanto (2005:53) berpendapat bahwa *finger painting* adalah kegiatan membuat gambar yang dilakukan dengan cara menggorskhan adonan warna (bubur warna) secara langsung dengan jari tangan secara bebas diatas bidang gambar, batasan jari disini adalah semua jari tangan, telapak tangan, sampai pergelangan tangan. Selain itu Aisyah (2017:120) menyatakan bahwa *finger painting* adalah cara mewarnai dengan menggunakan jari-jari tangan. Dari ketiga pendapat tersebut dapat dipahami bahwa *finger painting* adalah aktivitas melukis atau menggambar objek diatas sebuah kanvas atau bidang gambar dengan menggunakan jari-jari tangan.

3. Alat-alat dan Bahan dalam *Finger Painting*

Alat-alat yang dibutuhkan dalam permainan finger painting diantaranya adalah pewarna untuk melukis dengan tangan, kertas manila atau

kertas khusus untuk menggambar dengan tangan, kain lap, dan mangkuk-mangkuk kecil sebagai tempat cat (Suyanto, 2005:144).

Pewarna yang umum digunakan dalam kegiatan *finger painting* adalah kanji yang direbus dan diberi pewarna sehingga menjadi bubur warna. Sedangkan kertas yang digunakan sebagai media lukis sebenarnya dapat menggunakan kertas HVS atau kertas jenis lain. Tetapi, akan lebih baik jika kertas yang digunakan adalah kertas tebal dan kuat karena untuk menghindari terjadinya pembentukan lubang oleh cat warna saat melukis.

4. Prosedur Pelaksanaan *Finger Painting*

Sumanto (2005:54) menjelaskan prosedur atau langkah kerja dalam melakukan *finger painting* yaitu sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan bubur warna, kertas gambar, dan alas kerja.
- b. Anak diminta menggores adonan warna tersebut dengan jari secara langsung, sehingga menghasilkan jejak jari tangan dengan bebas sampai membentuk kesan goresan jari di bidang gambar.
- c. Anak diminta membuat variasi goresan dengan beberapa jari, mulai dari jempol hingga kelingking, goresan tipis-tipis, panjang pendek atau kombinasi warna.

5. Hakikat Permainan *Finger Painting*

Permainan sebagaimana disampaikan pada bagian sebelumnya adalah kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa peraturan yang bertujuan untuk menghasilkan kesenangan. Akan tetapi melalui permainan berbagai pengetahuan, pemahaman, atau konsep suatu hal juga dapat diperoleh. Sedangkan *finger painting* adalah kegiatan melukis dengan jari menggunakan cat atau bubur warna diatas bidang gambar. Jadi, yang dimaksud dengan permainan *finger painting* disini adalah sebuah permainan melukis dengan jari diatas bidang gambar. Permainan ini merupakan permainan melukis

dengan tangan sambil menghafalkan macam-macam istilah warna dalam perbincangan dua arah oleh dua orang. Dalam permainan ini, keberhasilan pemain yang mampu menghafalkan macam-macam istilah warna dengan benar akan mendapatkan hadiah.

D. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah Penelitian yang dilakukan oleh Yetri (2014) dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Permainan *Finger Painting* bagi Anak Tunagrahita Ringan” yang dilaksanakan di SDLB Negeri 20 Pondok Duo Pariaman. Penelitian ini merupakan jenis penelitian SSR dengan desain A1-B-A2. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa permainan *finger painting* dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep warna pada anak tunagrahita ringan yang tampak dari kemampuan menyebutkan, menunjukkan, dan mengelompokkan warna.

Persamaan dari penelitian yang dilakukan oleh Yetri dengan penelitian ini adalah penggunaan *finger painting* sebagai metode pengenalan warna serta jenis dan desain penelitian yang sama-sama menggunakan SSR dengan desain A1-B-A2. Sedangkan perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Yetri dengan penelitian ini adalah pada subjeknya dimana penelitian yang dilakukan oleh Yunita dilakukan pada anak tunagrahita ringan sedangkan peneliti memilih subjek anak tunarungu. Selanjutnya, penelitian ini berfokus pada menyebutkan macam-macam warna yang terdiri dari tiga warna primer

yaitu merah, kuning, dan biru serta dua warna sekunder yang terdiri dari hijau dan ungu.

E. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir menurut Uma Sukaran adalah adalah sebuah pemahaman yang menjadi dasar dan menjadi pondasi bagi setiap pemikiran atau suatu bentuk proses dari keseluruhan penelitian yang akan dilakukan (Sugiyono, 2011:60). Dalam penelitian ini, kerangka berpikirnya adalah sebagai berikut:

Anak tunarungu adalah anak yang mengalami gangguan atau hambatan dalam kemampuan mendengar karena organ pendengarannya tidak berfungsi dengan normal. Kerusakan fungsi pendengaran ini kemudian membuat anak mengalami kesulitan dalam memperoleh informasi dari lingkungan sekitarnya terutama informasi yang diperoleh melalui proses komunikasi. Kemampuan yang terbatas dalam menerima informasi ini kemudian akan menghambat dalam pemerolehan pengetahuan sehingga anak tunarungu memiliki hasil belajar yang rendah disekolah.

Salah satu contoh rendahnya hasil belajar anak tunarungu disekolah karena kesulitan menangkap informasi dari guru yaitu kemampuan mengenal warna yang masih belum baik meskipun pengenalan warna telah dilakukan berulang-ulang dalam kurun waktu yang cukup lama. Hal ini ditunjukkan dengan sedikitnya kosakata warna yang dapat dimiliki oleh anak dari sekian banyak kosakata warna yang diajarkan guru. Oleh karena itu, pembelajaran pengenalan macam-macam warna perlu diajarkan bagi anak tunarungu secara

khusus dengan menerapkan metode tertentu. Salah satu bentuk metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran mengenai warna bagi anak tunarungu adalah melalui penggunaan permainan *finger painting*.

Permainan *finger painting* adalah permainan yang berupa kegiatan melukis diatas sebuah bidang media dengan menggunakan cat warna dan jari-jari tangan sebagai pengganti kuas sembari menghafalkan macam-macam warna yang digunakan dalam kegiatan tersebut. Kegiatan ini merupakan kegiatan yang menarik bagi anak. Dengan demikian, proses belajar anak akan terbentuk melalui kegiatan belajar yang aktif dan menyenangkan sehingga kemampuan mengenali macam-macam warna pada anak tunarungu dapat meningkat.

F. Hipotesis

Hipotesis yang diajukan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu:

1. “Permainan *finger painting* efektif meningkatkan kemampuan mengenal warna pada subjek R.”
2. “Permainan *finger painting* efektif meningkatkan kemampuan mengenal warna pada subjek I.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah *Single Subject Research (SSR)*.

Tawney dan Gast menyatakan bahwa *Single subject research is derived from the field of applied behavior analysis and is used to study individual subject who are not easily combined into groups* (Campbell, 1988:732).

Jadi dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian SSR adalah penelitian yang berasal dari bidang analisis perilaku terapan dan digunakan untuk mengkaji subjek secara individu yang sulit untuk digabungkan kedalam sebuah kelompok atau populasi penelitian. Dalam penelitian SSR subjek yang digunakan pada umumnya hanya satu. Meskipun demikian, dalam penelitian SSR peneliti boleh mengambil subjek lebih dari satu orang. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil subjek sebanyak 2 orang anak tunarungu kelas II SD di SLB Wiyata Dharma IV Godean.

Sebagaimana telah dikemukakan diatas, penelitian SSR mempelajari subjek dengan pendekatan individual sehingga meskipun subjek yang terlibat dalam penelitian ini lebih dari satu orang akan tetapi data yang diperoleh akan dianalisis secara terpisah. Hal ini senada dengan pendapat Arifin (2009:75) yang mengatakan bahwa eksperimen subjek tunggal merupakan penelitian dimana subjeknya bersifat tunggal dan meneliti individu dalam dua kondisi, yaitu tanpa perlakuan dan dengan perlakuan. Jadi jenis penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data yang diperlukan dengan melihat ada atau tidaknya

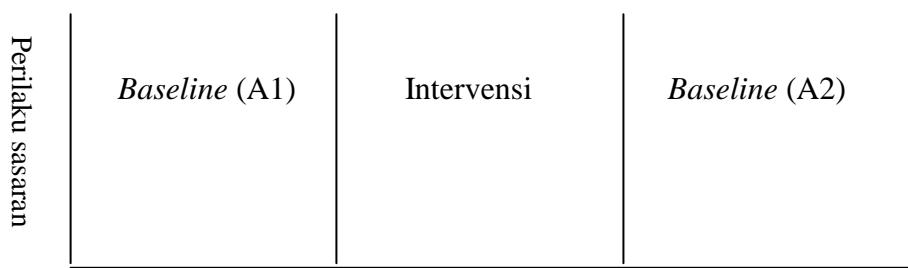
pengaruh dari suatu perlakuan yang diberikan kepada subjek dengan membandingkan dua kondisi pada subjek itu sendiri yaitu kondisi tanpa perlakuan dan kondisi dengan perlakuan. Perlakuan yang diberikan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah dengan permainan *finger painting*. Jadi dalam penelitian ini peneliti bermaksud mengetahui ada tidaknya pengaruh permainan *finger painting* terhadap kemampuan mengenal warna pada 2 (dua) orang anak tunarungu kelas II SD di SLB Wiyata Dharma IV Godean.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian menurut Klinger (dalam Soenarto dkk, 2011:9) merupakan rencana dan struktur penyelidikan yang disusun sedemikian rupa sehingga peneliti dapat memperoleh jawaban-jawaban dari pertanyaan penelitiannya. Jadi desain penelitian dalam penelitian ini dapat dipahami sebagai rencana sistematis yang tertuang dalam sebuah kerangka fase penelitian guna memperoleh jawaban dari rumusan masalah yang diajukan. Secara garis besar, dalam penelitian subjek tunggal terdapat dua jenis desain penelitian yaitu desain *reversal* dan *multiple baseline*.

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. Adanya fase *baseline 2* dalam penelitian ini dimaksudkan

sebagai kontrol untuk kondisi intervensi sehingga keyakinan merarik kesimpulan adanya hubungan fungsional antara variabel independen dan varibel dependen lebih kuat (Sunanto dkk, 2006:44). Adapun bentuk desain A1-B-A2 yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini dikutip dari Sunanto (2006:45) adalah sebagai berikut:



Gambar 4. Desain Penelitian SSR A1-B-A2

Keterangan:

A1 : *baseline 1*, kondisi awal dimana subjek belum diberi intervensi.

B : intervensi, kondisi dimana perlakuan berupa permainan *finger painting* diterapkan pada subjek.

A2 : *baseline 2*, kondisi pasca subjek mendapat intervensi.

Berikut ini akan dijelaskan pemaparan singkat dari pelaksanaan penelitian dengan desain diatas:

1. Fase *Baseline 1*

Fase *baseline 1* pada penelitian ini adalah fase awal yang dilaksanakan untuk memperoleh informasi tentang kemampuan mengenal warna dari subjek R dan I. Yang dimaksud dengan kemampuan awal mengenal warna disini adalah kondisi kemampuan mengenal warna sebelum permainan *finger painting* dikenakan sebagai intervensi atau perlakuan. Informasi kemampuan

mengenal warna pada subjek R dan I diperoleh melalui tes mengenal warna.

Dalam fase ini, tes pada subjek R adalah sebanyak 3 sesi sedangkan pada subjek I sebanyak 5 sesi.

2. Fase Intervensi

Fase intervensi pada penelitian ini adalah fase dimana subjek R dan I mendapatkan perlakuan berupa permainan *finger painting*. Dalam setiap sesi permainan *finger painting* terdapat tiga segmen kegiatan. Kegiatan pertama yaitu menyebutkan warna secara terbimbing, kedua memilih warna, dan yang terakhir menyebutkan warna secara mandiri. Selain mendapatkan perlakuan, dalam fase ini informasi tentang kemampuan mengenal warna pada kedua subjek kembali dikumpulkan dengan pemberian tes pada setiap akhir sesi intervensi. Pada fase ini jumlah sesi pelaksanaan intervensi pada subjek R dan I masing-masing sebanyak 5 sesi. Adaun objek yang dilukis dalam permainan *finger painting* selama lima sesi intervensi pada masing subjek dari sesi pertama hingga terakhir antara lain adalah balon, hati, kupu-kupu, apel, dan persegi. Adapun langkah-langkah dalam pemberian perlakuan yang berupa permainan *finger painting* dalam fase ini adalah sebagai berikut:

a. Kegiatan Awal

- 1) Peneliti mempersiapkan semua peralatan yang digunakan dalam permainan *finger painting* diantaranya bubur warna yang terdiri dari lima macam warna, cawan sejumlah lima buah, kertas berukuran A4 sebagai media lukis, spidol dan tisu. Tisu yang digunakan disini adalah tisu basah untuk membersihkan sisa bubur warna pada tangan subjek.

- 2) Peneliti menempatkan subjek untuk duduk pada bangku tempat intervensi dilaksanakan diikuti dengan kegiatan berdoa memulai kegiatan, apersepsi lalu menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan.
- 3) Peneliti menjelaskan fungsi dari alat-alat, prosedur pelaksanaan dan peraturan dalam permainan *finger painting*. Setelah subjek menyatakan paham dengan alur dan aturan permainan *finger painting* maka intervensi diberikan.

b. Kegiatan Inti

- 1) Menyebutkan Warna secara Terbimbing
 - a) Peneliti menunjukkan kelima macam warna pada bubur warna yang masing-masing sudah berada didalam lima buah cawan kepada subjek.
 - b) Peneliti menyebutkan warna pada tiap-tiap bubur warna. Setiap peneliti menyebutkan satu warna, peneliti meminta subjek untuk menirukan menyebutkan warna yang dimaksud sembari mengamati warna yang disebutkan. Disini peneliti juga berperan memperbaiki kesalahan-kesalahan pengucapan subjek saat menyebutkan warna. Setelah kegiatan ini selesai, selanjutnya dilanjutkan dengan kegiatan memilih warna.

2) Memilih Warna

- a) Kegiatan ini dilakukan bersamaan dengan kegiatan melukis. Mula-mula peneliti menentukan satu buah objek benda untuk dilukis. Selanjutnya peneliti menjelaskan pada subjek bahwa objek lukis yang ditentukan harus dilukis sebanyak lima buah. Setiap satu objek dilukis dengan satu macam warna. Warna yang di gunakan untuk melukis berurutan sesuai dengan

instruksi peneliti. Pertama-tama peneliti menyebutkan satu warna lalu meminta subjek untuk memilih warna yang disebutkan oleh peneliti. Setelah subjek menemukan warna yang disebutkan peneliti dengan benar, maka subjek boleh melukis objek lukis tersebut. Hal ini diulang hingga subjek menghasilkan kelima lukisan dengan lima macam warna.

3) Menyebutkan Warna secara Mandiri

a) Setelah kelima objek selesai dilukis peneliti kembali meminta subjek untuk menyebutkan warna pada kelima objek tersebut. Satu buah warna yang disebutkan dengan benar akan dihargai dengan hadiah berupa satu bungkus makanan. Jika warna yang disebutkan salah maka makanan tidak akan diberikan. Dalam menyebutkan warna pada objek lukisan, subjek memiliki kesempatan sebanyak empat kali pengulangan untuk merubah atau memperbaiki jawaban bila salah.

c. Penutup

- 1) Peneliti dan subjek melakukan refleksi tentang macam-macam warna pada objek lukisan yang dibuat. Disini peneliti bersama subjek menghitung ada berapa warna yang disebutkan dengan benar dan salah serta warna apa saja yang perlu kembali diingat dengan baik maupun diperbaiki pengucapannya.
- 2) Peneliti memberikan hadiah atas kemampuan subjek dalam permainan dilanjutkan dengan tes mengenal warna setelah subjek diberi waktu istirahat sejenak.

3. Fase *Baseline* 2

Fase *baseline* 2 merupakan pengulangan dari fase *baseline* 1. Pada fase ini tes kembali diberikan kepada kedua subjek penelitian. Pemberian tes kepada masing-masing subjek dilaksanakan dengan jeda delapan hari setelah intervensi dihentikan. Dalam fase *baseline* 2 ini tes pada subjek R dilakukan sebanyak 3 sesi sedangkan pada subjek I sebanyak 5 sesi. Hasil tes pada fase *baseline* 2 inilah yang kemudian dijadikan sebagai gambaran kondisi akhir dari target perilaku kedua subjek penelitian.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat

Tempat atau lokasi penelitian ini dilaksanakan adalah di SLB Wiyata Dharma IV Godean yang beralamat di Jalan Godean KM. 9,5, Dusun Senuko, Sidoagung, Godean, Sleman, Yogyakarta.

2. Waktu

Dalam penelitian ini, waktu yang digunakan untuk melaksanakan ketiga fase penelitian pada subjek R dan I adalah selama 1 bulan mulai dari 1 sampai 31 Agustus 2018. Adapun rincian alokasi waktu pelaksanaan penelitian dari fase *baseline* 1 hingga *baseline* 2 pada setiap subjek adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Rincian Waktu Pelaksanaan Penelitian

No	Fase Penelitian	Waktu Pelaksanaan	
		Subjek R	Subjek I
1	<i>Baseline</i> 1	1, 2, 3 Agustus	1, 3, 4, 7, dan 8 Agustus

		2018	2018
2	Intervensi	4, 6, 7, 8 dan 9 Agustus 2018	9, 10, 11, 13, dan 14 Agustus 2018
3	<i>Baseline 2</i>	18, 20, dan 21 Agustus 2018	23, 24, 25, 27, dan 31 Agustus 2018

D. Subjek Penlitian

Subjek yang dipilih oleh peneliti dalam penelitian ini adalah 2 (dua) orang anak tunarungu kelas II SD di 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.

E. Variabel dan Definisi Operasional Varabel Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut (Sugiyono, 2011:60). Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel yaitu varibel independen (X) dan variabel dependen (Y). Adapun variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Variabel independen atau variabel bebas (X) yaitu merupakan bentuk intervensi atau treatmen yang akan dikenakan pada subjek sehingga diketahui apakah dapat berpengaruh terhadap perubahan target perilaku

atau tidak. Variabel independen dalam penelitian ini yaitu permainan *finger painting*.

- b. Variabel dependen atau variabel terikat (Y) yaitu target perilaku yang diharapkan timbul atau berubah karena sebuah treatmen atau perlakuan diberikan kepada subjek. Variabel dependen atau target perilaku dalam penelitian ini yaitu kemampuan mengenal warna.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat ditarik suatu pemahaman bahwa hubungan antara kedua variabel adalah sebagai berikut:



Gambar 5. Hubungan Variabel Penelitian

Ketearangan:

X : Variabel Independen (Permainan *finger painting*)

Y : Variabel Dependend (Kemampuan mengenal warna)

2. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional variabel adalah definisi atau penjelasan secara praktik dari variabel yang dipilih oleh peneliti sehingga diketahui lingkup objek penelitian yang dilakukan. Jadi, definisi operasional dari variabel penelitian ini adalah:

- a. Kemampuan Mengenal Warna pada Anak Tunarungu

Yang dimaksud dengan kemampuan mengenal warna pada penelitian ini yaitu kemampuan anak dengan hambatan auditorik dalam mengenali 3

macam warna primer (merah, kuning, biru) dan 2 macam warna sekunder (hijau dan ungu) yang diukur dengan kemampuan menyebutkan warna-warna tersebut pada 5 buah *flashcard* warna secara verbal. Dalam penelitian ini, anak dikatakan mampu mengenal warna dengan baik bila nilai hasil tes telah mencapai 76%.

b. Permainan *Finger Painting*

Permainan *finger painting* merupakan permainan dalam bentuk aktivitas melukis pada permukaan bidang lukis dengan menggunakan bubur warna dan jari-jari tangan sebagai pengganti kuas sembari menghafalkan macam-macam warna yang digunakan untuk melukis.

F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan tes. Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes lisan. Dalam tes ini, sujek diminta menyebutkan warna yang terdapat pada 5 buah *flashcard* warna yang telah dihilangkan tulisan nama warnanya. Tes diberikan dalam semua fase penelitian mulai dari *baseline 1*, intervensi, hingga *baseline*

2. Data yang diperoleh dari tes ini terdiri dari 2 komponen. Komponen pertama adalah skor perolehan tes. Kemudian komponen kedua adalah deskripsi dari kemampuan subjek dalam memberikan jawaban tes atau dalam menyebutkan warna yang terdapat pada *flashcard*.

Jumlah skor yang diperoleh subjek dalam setiap sesi tes kemudian akan dikonversikan menjadi nilai hasil tes. Nilai hasil tes mengenal warna

yang dikumpulkan selama 3 fase penelitian kemudian dianalisis untuk memperoleh informasi tentang besarnya efek dari intervensi yang diberikan.

2. Instrumen Pegumpulan Data

Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes lisan. Aspek yang akan dinilai dalam tes ini yaitu kemampuan menyebutkan warna yang terdapat pada *flashcard* warna. Adapun kisi-kisi dan teknik skoring dari tes tersebut adalah sebagai berikut:

a. Kisi-kisi Tes Mengenal Warna

Tabel 2. Kisi-kisi Tes Mengenal Warna

Variabel	Sub Variabel	Aspek	Indikator	Jumlah Item
Warna	Warna Primer dan sekunder	Menyebutkan 3 macam warna primer pada 3 <i>flashcard</i> warna secara verbal.	Mampu menyebut kata “merah”	1
			Mampu menyebut kata “kuning”	1
			Mampu menyebut kata “biru”	1
		Menyebutkan 2 macam warna sekunder pada 2 <i>flashcard</i> warna secara verbal.	Mampu menyebut kata “hijau”	1
			Mampu menyebut kata “ungu”	1

b. Teknik Skoring

Tes yang digunakan pada penelitian ini adalah tes lisan dimana subjek diminta menyebutkan warna pada *flashcard* yang ditunjuk oleh peneliti. Dalam penelitian ini besarnya skor yang diperoleh subjek pada tiap item jawaban memiliki beberapa kriteria. Adapun kriteria yang dimaksud tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Skoring

Skor	Kriteria
4	Jika subjek mampu memberikan jawaban dengan benar secara mandiri.
3	Jika subjek mampu memberikan jawaban dengan benar tetapi atas bantuan verbal atau fisik dari peneliti.
2	Jika subjek mampu memberikan jawaban dengan benar tetapi atas bantuan verbal dan fisik sekaligus dari peneliti.
1	Jika subjek tidak dapat memberikan jawaban sama sekali atau jawaban salah.

Dari total skor tes yang dialaksanakan pada setiap sesinya selanjutnya total skor tersebut dikonversikan kedalam nilai yang berbentuk prosentase. Rumus konversi nilai dari skor diadaptasi dan dikembangkan dari Purwanto (2013: 102) yaitu sebagai berikut:

$$NP = \frac{\Sigma R}{SM} \times 100\%$$

Gambar 6. Rumus Konversi Skor Tes menjadi Nilai

Keterangan:

NP : Nilai tes kemampuan mengenal warna

R : Skor mentah hasil tes kemampuan mengenal warna yang diperoleh

SM : Skor maksimum tes kemampuan mengenal warna

Dari nilai hasil tes kemampuan mengenal warna yang diperoleh subjek pada tiap sesinya kemudian diklasifikasikan dalam tingkat penguasaan atau kategori capaian dengan berpedoman pada kategori capaian hasil tes yang dikutip dari Purwanto (2013: 103) dibawah ini:

Tabel 4. Kategori Capaian Nilai Hasil Tes

Tingkat Penguasaan (%)	Kategori/Predikat
86-100	Sangat Baik
76-85	Baik
60-75	Cukup
55-59	Rendah
≥ 54	Rendah Sekali

G. Validitas Instrumen

Validitas adalah derajat fungsi pengukuran suatu tes atau derajat kecermatan suatu tes. Dalam validitas suatu tes, yang dipermasalahkan adalah apakah sebuah tes benar-benar dapat mengukur apa yang hendak ukur

(Suryabrata, 2000:41). Adapun menurut Azwar (dalam Matondang, 2009:89) menyatakan bahwa validitas mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrumen pengukur (tes) dalam melakukan fungsi ukurnya. Dalam penelitian ini instrumen yang di uji validitasnya yaitu instrumen tes. Uji validitas instrumen dilaksanakan oleh ahli pendidikan anak berkebutuhan khusus tunarungu yaitu dosen PLB UNY.

H. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif dengan analisis dalam dan antar kondisi. 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, grafik, atau persentase. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan grafik untuk menggambarkan perubahan data pada setiap fase baik *baseline* maupun intervensi.

Dalam melakukan analisis data, data dianalisis kedalam dua komponen besar yaitu analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi. Kedua komponen tersebut kemudian akan diperinci kembali kedalam komponen yang lebih kecil lagi.

1. Analisis Dalam Kondisi

Analisis dalam kondisi adalah analisis perubahan data yang terdapat pada suatu kondisi. Sub komponen yang akan dianalisis dalam komponen ini adalah:

a. Panjang Kondisi

Panjang kondisi merupakan banyaknya data yang terdapat pada suatu kondisi. Artinya bila tes dilakukan sebanyak 3 kali maka banyaknya data yang diperlukan adalah sebanyak itu.

b. Kecenderungan Arah

Kecenderungan arah digambarkan dengan garis lurus yang melintasi semua data dalam suatu kondisi.

c. Tingkat Stabilitas

Tingkat stabilitas merupakan tingkat homogenitas dalam suatu kondisi.

d. Tingkat Perubahan Level

Tingkat perubahan level menunjukkan besarnya perubahan antara dua data.

e. Jejak Data

Jejak data adalah perubahan dari satu data ke data yang lain dalam suatu kondisi.

f. Rentang

Rentang dalam suatu kondisi merupakan jarak antara data pertama dengan yang terakhir.

2. Analisis Antar Kondisi

Analisis data antar kondisi meliputi analisis koponen berikut:

a. Variabel yang Diubah

Dalam analisis antar kondisi sebaiknya variabel terikat difokuskan pada satu perilaku dimana analisis difokuskan pada efek dari intervensi terhadap perilaku sasaran.

b. Perubahan Kecenderungan Arah dan Efeknya

Dalam analisis data antar kondisi, perubahan kecenderungan arah grafik antara kondisi baseline dan inrvensi menunjukkan makna perubahan yang disebabkan oleh adanya intervensi.

c. Perubahan Stabilitas dan Efeknya

Stabilitas data menunjukkan tingkat ketabilan perubahan dari sederetan data. Data dikatakan stabil bila data tersebut menunjukkan arah yang konsisten.

d. Perubahan Level Data

Perubahan level data adalah ukuran besarnya perubahan data.

e. Data yang Tumpang Tindih/*overlap*

Suatu data dikatakan tumpang tindih bila dalam kedua kondisi terdapat data yang sama. Hal ini mengindikasikan bahwa tidak adanya perubahan pada kedua kondisi.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Luar Biasa (SLB) Wiyata Dharma IV Godean. Sekolah ini berlokasi di Jalan Godean KM 9,5, Senuko, Sidoagung, Godean, Sleman, Yogyakarta. SLB Wiyata Dharma IV Godean didirikan pada tahun 1986 dibawah naungan Lembaga Kesejahteraan Sosial Wiyata Dharma. Pada awalnya SLB Wiyata Dharma IV Godean adalah sekolah khusus yang menyelenggarakan layanan pendidikan bagi anak-anak penyandang tunarungu dan tunagrahita saja. Akan tetapi pada tahun 2010 sekolah tersebut mulai menerima semua jenis anak berkebutuhan khusus untuk memperoleh layanan pendidikan.

Jenjang pendidikan yang diselenggarakan di SLB Wiyata Dharma IV Godean mulai dari TK, SD, SMP, hingga SMA yang disertai dengan program keterampilan. Jenis program keterampilan yang diajarkan diantaranya: membatik, tata boga, pertanian, perikanan, dan cuci motor. Saat ini SLB Wiyata Dharma IV Godean dikepalai oleh bapak Asnuri, M.Pd dan mempunyai guru sebanyak 14 orang, staf tata usaha 1 orang, dan tukang kebun 1 orang. Jumlah siswa yang sedang menempuh pendidikan berjumlah 58 orang. Sebagian besar siswa adalah anak-anak tunagrahita. Selain itu terdapat pula anak-anak tunarungu, autis, dan tunamajemuk.

Kondisi fisik sekolah secara keseluruhan sudah tampak baik, bersih, dan cukup layak digunakan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Adapun fasilitas-fasilitas dari SLB Wiyata Dharma IV Godean antara lain:

kantor guru, ruang kelas, aula, ruang keterampilan, ruang untuk BPBI, dapur, toilet, dan kebun sekolah.

B. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah dua orang anak tunarungu kelas II SD SLB Wiyata Dharma IV Godean. Adapun identitas dan karakteristik dari kedua subjek tersebut adalah sebagai berikut:

1. Identitas Subjek

a. Subjek 1

Nama Subjek : RR
Nama Panggilan : R
Tempat, tanggal lahir : Temanggung, 28 Agustus 2009
Usia : 9 Tahun
Jenis Kelamin : Laki-laki
Kategori Ketunarunguan : Berat
Alamat : Barak, Margoluwih,
Seyegan, Sleman, Yogyakarta

b. Subjek 2

Nama Subjek : INN
Nama Panggilan : I
Tempat, tanggal lahir : Sleman, 27 Mei 2012
Usia : 6 tahun
Jenis Kelamin : Laki-laki
Kategori Ketunarunguan : Berat

Alamat : Sumberan, Sumberagung,
Moyudan, Sleman, Yogyakarta

2. Karakteristik Subjek

a. Subjek R

Secara fisik, subjek tidak menunjukkan adanya kelainan baik dari penglihatan ataupun bentuk fisik dan fungsi motorik. Adapun kemampuan intelegensi subjek menurut pemaparan guru tidak mengalami kelainan atau hambatan. Namun, saat mengikuti proses pembelajaran ia tidak dapat fokus memperhatikan guru yang sedang memberikan materi. Subjek seringkali berperilaku *off task* seperti mengejek teman, bermain sendiri, atau aktivitas lain yang tidak memiliki kaitan dengan kegiatan pembelajaran.

Hal inilah yang kemudian menjadi salah satu faktor penyebab hasil belajar subjek menjadi kurang optimal. Saat ini subjek sudah mampu menulis sederhana, membaca sederhana, dan berhitung sederhana. Dalam berkomunikasi, subjek hampir selalu menyampaikan pesan atau gagasan dengan isayarat meskipun artikulasinya sudah cukup baik dan mampu mengucapkan kata-kata sederhana. Namun demikian, ia sudah mampu mengerti pesan dan instruksi verbal sederhana dari orang lain. Dalam aspek perilaku, subjek merupakan anak yang aktif dan suka sekali melakukan aktivitas fisik seperti bermain bola, lari-larian, serta permainan yang lebih dominan menggunakan fisik. Bahkan saat pembelajaran didalam kelas, subjek hampir selalu tidak bisa duduk tenang memperhatikan guru yang memberikan materi. Dari segi kemampuan bina diri, subjek tidak menunjukkan adanya

permasalahan. Saat ini ia sudah dapat mandiri dalam berbagai hal diantaranya: makan, minum, buang air, menggosok gigi, mandi, dan menggunakan pakaian.

b. Subjek I

Dilihat dari segi fisik, subjek tampak tidak mengalami kelainan atau kecacatan apapun. Dalam aspek intelelegensi, subjek tidak menunjukkan adanya kelaianan. Saat ini, subjek sudah mampu membaca sederhana, menulis, dan berhitung sederhana. Namun, kelemahan yang dimiliki subjek dalam kegiatan belajar dikelas yaitu ketika mengerjakan tugas ia cenderung membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan teman kelasnya yang lain. Selain itu, saat proses pembelajaran berlangsung ia juga seringkali menengok keluar kelas dan tidak memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi pelajaran. Dalam berkomunikasi subjek selalu menggunakan bahasa isyarat. Dalam aspek komunikasi verbal, ia sudah mampu mengucapkan beberapa kata sederhana seperti namanya sendiri, makan, minum, pulang dan pipis serta mampu memahami instruksi verbal sederhana. Selain itu, dalam aspek sikap subjek dikenal sebagai pribadi yang pendiam dan kalem.

Dari segi psikologis subjek tampak mudah tersinggung dan kecil hati. Hal ini ditunjukkan ketika teman yang duduk dibangku sebelahnya melakukan *bullying* padanya, subjek seketika menangis. Dalam aspek bina diri, subjek sudah mampu melakukan banyak aktivitas rawat diri dengan baik seperti makan, minum, buang air, dan memakai pakaian.

C. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Berikut ini akan disajikan data hasil penelitian dari subjek R dan I selama 3 fase yaitu *baseline 1* (A1), intervensi (B), dan *baseline 2* (A2). Adapun yang dimaksud dengan data hasil penelitian adalah data hasil tes dari sesi ke sesi selama 3 fase yang telah disebutkan diatas. Dalam penelitian ini, tes yang digunakan untuk memperoleh data yaitu tes lisan dimana subjek diminta untuk menyebutkan warna pada *flashcard* warna.

1. Deskripsi Data Hasil Penelitian Subjek R

a. Deskripsi Data Hasil Penelitian Fase *Baseline 1*

Pelaksanaan tes fase *baseline 1* pada subjek R dilakukan selama tiga sesi dimulai dari tanggal 1 hingga 3 Agustus 2018. Lokasi pelaksanaan tes pada fase ini berada di ruang kelas II SD bagian B SLB Wiayata Dharma IV Godean. Waktu yang digunakan untuk tes pada setiap sesinya kurang lebih selama 15 menit. Berikut adalah pemaparan dari hasil tes yang dilakukan selama 3 sesi tersebut.

1) Pertemuan Sesi 1

Pertemuan sesi pertama dilaksanakan pada hari Rabu, 1 Agustus 2018. Pada sesi ini tes dimulai pukul 09.30 WIB. Sebelum tes dimulai, peneliti yang sekaligus berperan sebagai tester menyiapkan semua peralatan yang dibutuhkan dalam pelaksanaan tes diantaranya instrumen tes, *flashcard* warna, dan ponsel untuk mengambil dokumentasi. Setelah peneliti selesai melakukan persiapan, selanjutnya peneliti mengajak subjek duduk di bangku

tes diikuti dengan beroda. Lalu peneliti menjelaskan prosedur dan peraturan pelaksanaan tes kemudian dilanjutkan dengan tes itu sendiri.

Pada sesi pertama ini total skor yang diperoleh subjek R adalah sebesar 12 dengan nilai 60%. Dengan nilai tersebut, hasil tes pada sesi pertama fase *baseline* 1 pada subjek R masuk kedalam kategori cukup. Meskipun demikian, secara garis besar subjek belum benar-benar mampu mengenal warna dengan cukup baik. Hal ini dikarenakan dalam menyebutkan kelima warna yang terdapat pada *flashcard* subjek belum bisa menyebut satupun warna dengan benar secara mandiri. Pada sesi ini subjek belum memiliki kelima kosakata warna yang terdapat pada *flashcard*.

Hal ini nampak pada saat diminta menyebutkan warna pada tiap-tiap *flashcard* secara mandiri, awalnya subjek belum mampu. Subjek hanya meracau dengan mengucapkan tam dengan diulang pada semua *flashcard*. Karenanya peneliti disini memberikan bantuan kepada subjek dengan memberikan petunjuk.

Petunjuk yang mula-mula diberikan peneliti kepada subjek adalah petunjuk isyarat dimana peneliti menunjuk *flashcard* kemudian mengisyaratkan huruf pertama dari kata warna pada *flashcard* tersebut lalu meminta subjek menebak warna pada *flashcard* tersebut dan menyebutkannya secara verbal. Namun dikarenakan dengan bantuan tersebut subjek belum mampu maka peneliti melanjutkan bantuan dengan mengejakan huruf penyusun kata warna yang dimaksud hingga terbentuk kata utuh lalu meminta

subjek untuk menyebutkan gabungan huruf yang diisyaratkan itu. Bantuan ini diberikan pada subjek dalam menyebutkan semua warna pada *flashcard*.

Dengan bantuan ini, subjek mampu mengucapkan istilah warna yang telah diisyaratkan oleh peneliti tetapi bunyi ucapan yang muncul tidak sempurna. Pada saat menyebut kata merah, bunyi ucapan yang muncul dari subjek pertama-tama adalah /me-a/ sehingga bantuan verbal dan fisik diberikan untuk memunculkan fonem /r/ dan /h/. Meskipun telah dibantu tetapi bunyi ucapan subjek belum sempurna. Bunyi yang muncul setelah bantuan diberikan adalah /me-ra/ dengan /r/ yang samar dan /h/ yang belum muncul serta pengucapan terjeda.

Dalam menyebutkan warna kuning bunyi ucapan yang muncul pertama kali adalah /ku-en/. Dikarenakan subjek masih kesulitan untuk menghasilkan bunyi ucapan yang baik maka bantuan fisik dan verbal serta pengucapan yang diulang-ulang dilakukan. Setelah bantuan diberikan bunyi yang muncul adalah /ku- nin/ dengan pengucapan terjeda.

Dalam menyebut warna biru bunyi yang muncul adalah /bi-wu/. Dikarenakan karena hanya terdapat satu bunyi huruf yang mengalami kesalahan berupa substitusi dan bunyi ucapan nyaris benar maka bantuan lanjutan tidak diberikan dan jawaban dianggap benar.

Dalam menyebut kata hijau bunyi yang muncul adalah /hi-ya-u/ dengan pengucapan terjeda. Dengan jawaban yang diberikan oleh subjek tersebut maka bantuan lanjutan tidak diberikan oleh peneliti. Hal ini dikarenakan bunyi ucapan nyaris menyerupai bunyi ucapan yang benar.

Karenanya jawaban subjek dianggap benar. Adapun saat menyebutkan warna ungu bunyi ucapan yang muncul mula-mula adalah /u/ yang diucapkan dua kali. Setelah bantuan fisik dan verbal kembali diberikan bunyi yang muncul menjadi /u-ny-u/ dengan jeda pengucapan.

2) Pertemuan Sesi 2

Pertemuan sesi kedua dilaksanakan pada hari Kamis, 2 Agustus 2018.

Pada sesi ini tes dimulai pukul 09.30 WIB. Sebelum tes dimulai, peneliti yang sekaligus berperan sebagai tester menyiapkan semua peralatan yang dibutuhkan dalam pelaksanaan tes diantaranya pedoman tes, *flashcard* warna, dan ponsel untuk mengambil dokumentasi. Setelah peneliti selesai melakukan persiapan, selanjutnya peneliti mengajak subjek duduk di bangku tes diikuti dengan berdoa. Lalu peneliti menjelaskan prosedur dan peraturan pelaksanaan tes kemudian dilanjutkan dengan tes itu sendiri.

Pada sesi ini skor yang diperoleh subjek mengalami peningkatan dibandingkan dengan sesi sebelumnya yaitu sebesar 13 dengan nilai 65% dan masuk kedalam kategori cukup. Kemampuan yang meningkat pada sesi ini baru pada aspek artikulasi dimana subjek mengalami sedikit kemajuan dalam menghasilkan bunyi ucapan kata. Sedangkan untuk kemampuan rekognisi nama warna pada tiap *flashcard* masih belum berubah sehingga perlu bantuan dari peneliti dengan petunjuk isyarat pengejaan susunan huruf pembentuk kata istilah warna pada tiap-tiap *flashcard* warna. Dalam menyebut kata /kuning/ subjek masih kesulitan untuk menghasilkan sengau atau nasal /ng/ sehingga bantuan fisik dan verbal masih diperlukan. Selain itu bunyi yang

muncul mula-mula adalah /ku-ne-eny/. Setelah bantuan fisik dan verbal diberikan bunyi ucapan membaik tetapi belum sempurna. Adapun bunyi ucapan yang muncul setelah bantuan diberikan adalah /ku-nin/ dengan jeda pengucapan.

Dalam menyebut warna biru, bunyi ucapan yang muncul adalah /bi-wu/ dengan jeda pengucapan atau kata yang diucapkan terpenggal dalam dua suku kata. Namun demikian dikarenakan tinggal bunyi huruf /r/ saja yang masih belum muncul maka jawaban dianggap sudah benar.

Dalam menyebutkan warna hijau bunyi ucapan yang muncul adalah /hi-ya-u/ dengan jeda pengucapan menjadi tiga suku kata. Bunyi /j/ yang diucapkan juga masih terdengar seperti /y/. meski demikian karena bunyi ucapan subjek mendekati bunyi ucapan yang benar maka jawaban dianggap benar. Adapun untuk kata /ungu/ subjek masih membutuhkan bantuan fisik dan verbal untuk membentuk sengau /ng/ karena bunyi yang dihasilkan terdengar seperti huruf /u/ yang diucapkan dua kali. Setelah bantuan diberikan bunyi ucapan yang muncul adalah /un-wu/.

Dalam menyebutkan kata /merah/ bunyi yang muncul adalah /me-ra/ dan bunyi /h/ diakhir kata tidak muncul. Meski demikian karena bunyi ucapan hanya terdapat 1 omisi bunyi huruf maka jawaban dianggap benar.

3) Pertemuan sesi 3

Pertemuan sesi ketiga dilaksanakan pada hari Jumat, 3 Agustus 2018. Pada sesi ini tes dimulai pukul 09.30 WIB. Sebelum tes dimulai, peneliti yang sekaligus berperan sebagai tester menyiapkan semua peralatan yang

dibutuhkan dalam pelaksanaan tes diantaranya pedoman tes, *flashcard* warna, dan ponsel untuk mengambil dokumentasi. Setelah peneliti selesai melakukan persiapan, selanjutnya peneliti mengajak subjek duduk di bangku tes diikuti dengan berdoa. Lalu peneliti menjelaskan prosedur dan peraturan pelaksanaan tes kemudian dilanjutkan dengan tes itu sendiri.

Pada sesi ini, kemampuan subjek dalam menjawab soal kurang lebih masih sama dengan pada saat tes sesi kedua. Kemampuan artikulasi pada subjek dalam sesi ini kurang lebih sama dengan pada sesi kedua. Sedangkan untuk kemampuan rekognisi nama warna pada tiap *flashcard* masih perlu bantuan dari peneliti dengan petunjuk isyarat. Dalam menyebutkan kata /kuning/, bunyi yang muncul mula-mula adalah /ku-en/. Bantuan fisik sekaligus verbal kemudian diberikan sehingga bunyi menjadi /ku-nin/ dengan pengucapan yang terjeda.

Dalam menyebut kata /biru/ bunyi yang muncul masih /bi-wu/ dengan jeda pengucapan. Dalam menyebut kata /hijau/ unyi ucapan yang muncul masih /hi-ya-u/ dan pengucapan masih terjeda. Adapun untuk kata /ungu/ subjek masih membutuhkan bantuan fisik dan verbal untuk membentuk sengau /ng/ karena bunyi yang dihasilkan terdengar adalah fonem /u/ yang diucapkan dua kali. Setelah bantuan diberikan bunyi yang dihasilkan menjadi /u-ny-u/. Dalam menyebutkan kata /merah/ bunyi ucapan yang dihasilkan adalah /me-ra/ dengan pengucapan yang terjeda dan bunyi fonem /r/ masih samar-samar diucapkan terpisah. Total skor tes yang diperoleh subjek dalam sesi ini sebesar 13 dengan nilai 65%.

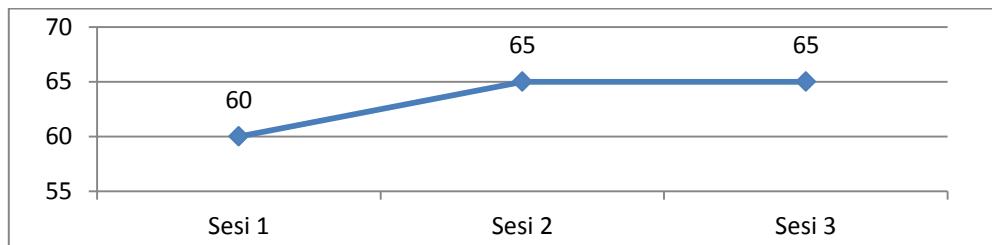
Dari tiga sesi pelaksanaan tes pada fase *baseline 1* diatas, hasil tes kemudian dihitung untuk dikonversikan dalam bentuk prosentase dan dicari reratanya. Adapun hasil tes beserta reratanya kemudian disajikan dalam tabel dibawah ini.

Tabel 5. Data Hasil Tes Kemampuan Mengenal Warna Subjek R Fase

Baseline 1

No.	Waktu Pelaksanaan	Sesi	Skor Tes	Nilai	Kategori Capaian
1.	Rabu, 1 Agustus 2018	1	12	60%	Cukup
2.	Kamis, 2 Agustus 2018	2	13	65%	Cukup
3.	Jumat, 3 Agustus 2018	3	13	65%	Cukup
Rerata			12,67	63,3	Cukup

Selanjutnya, nilai hasil tes pada ketiga sesi tersebut disajikan dalam sebuah grafik poligon. Berikut ini adalah grafik akumulasi nilai hasil tes fase *baseline 1* pada subjek R:



Grafik 1. Nilai Hasil Tes Subjek R Fase *Baseline 1*

Pada grafik diatas dapat dilihat hasil tes kemampuan mengenal warna subjek R pada 3 sesi tes fase *baseline 1*. Pada sesi pertama tes, subjek memperoleh hasil sebesar 60%. Pada sesi kedua, hasil tes subjek R mengalami peningkatan menjadi sebesar 65%. Kemudian pada sesi ketiga subjek R memperoleh hasil yang sama dengan sesi kedua yaitu sebesar 65%. Dari ketiga hasil tes tersebut, rata-rata hasil tes subjek R yaitu sebesar 63.3% yang mana nilai tersebut masuk kedalam kategori cukup.

b. Deskripsi Data Hasil Penelitian Fase Intervensi

Intervensi yang diberikan dalam penelitian ini berupa permainan *finger painting*. Adapaun yang dimaksud dengan data hasil penelitian pada fase intervensi adalah data hasil tes mengenal warna selama intervensi diberikan. Fase intervensi dalam penelitian ini dilaksanakan selama 5 sesi dengan durasi pada tiap sesinya selama 45 menit dengan alokasi waktu 30 menit untuk permainan *finger painting* dan 15 menit untuk tes. Berikut akan dijelaskan rincian dari hasil tes selama fase intervensi yang diberikan oleh peneliti kepada subjek R dari sesi ke sesi:

1) Pertemuan sesi 1

Pertemuan sesi pertama fase intervensi pada subjek R dilaksanakan hari Sabtu, 4 Agustus 2018. Pelaksanaan intervensi dilakukan di kelas II SD Bagian B. Sesi intervensi pada subjek R dimulai pada pukul 09.00 WIB. Sebelum pelaksanaan intervensi, peneliti yang juga berperan sebagai tester menyiapkan semua peralatan permainan *finger painting* dan peralatan tes. Peralatan yang digunakan dalam permainan *finger painting* sendiri terdiri dari bubur warna yang terdiri dari 5 varian warna, 5 buah cawan tempat menaruh bubur warna, kertas HVS sebagai media lukis, tisu, dan spidol. Adapun peralatan tes yang digunakan sama halnya dengan peralatan tes pada fase *baseline1* yaitu pedoman tes dan *flashcard* warna. Selain itu peneliti juga menyiapkan ponsel untuk mengambil dokumentasi.

Setelah peneliti selesai menyiapkan semua peralatan yang digunakan dalam sesi intervensi, selanjutnya peneliti mengajak subjek untuk duduk di bangku tempat intervensi diberikan lalu dilanjutkan dengan berdoa. Kemudian peneliti menjelaskan tentang tata cara pelaksanaan permainan *finger painting* kepada subjek R. Setelah subjek menyatakan mengerti maka intervensi diberikan. Setelah intervensi selesai diberikan selanjutnya peneliti memberikan tes kepada subjek R. Adapun tes yang digunakan dalam fase intervensi sama dengan tes pada fase *baseline*.

Dalam sesi pertama fase intervensi ini, total skor yang diperoleh subjek sebesar 15 dengan nilai 75% dan masuk kedalam kategori cukup. Adapun kemampuan subjek pada sesi ini secara garis besar sudah menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan sesi terahir *baseline 1*

meskipun belum begitu signifikan. Pada sesi pertama intervensi ini subjek R sudah memiliki kosakata kelima warna pada *flashcard* akan tetapi kemampuan artikulasi atau pengucapan kata dari warna-warna tersebut masih perlu diperbaiki. Dalam mengucapkan kata /merah/, subjek masih menyebut /me-a/ dengan fonem /r/ dan /h/ yang belum muncul. Setelah bantuan verbal diberikan bunyi ucapan yang muncul adalah /me-ra/ dengan pengucapan terjeda. Saat menyebut kata hijau subjek sudah mampu secara mandiri meskipun fonem /j/ masih terdengar seperti /y/ yaitu /hi-ya-u/ dengan jeda pengucapan. Saat menyebut kata /biru/ subjek sudah mampu dengan mandiri meskipun fonem /r/ terdengar seperti /w/.

Adapun dalam menyebutkan kata /kuning/ subjek masih membutuhkan bantuan fisik dan verbal sekaligus untuk memperjelas fonem /k/ memunculkan sengau /ng/. Selain itu, bunyi yang muncul juga belum sempurna. Bunyi ucapan yang muncul adalah /ku-ni-n/ dengan jeda pengucapan. Dalam menyebut kata /ungu/ subjek masih memerlukan bantuan verbal dan fisik untuk memunculkan sengau /ng/ karena bunyi yang muncul masih /un/. Setelah bantuan diberikan bunyi yang muncul menjadi /un-u/.

2) Pertemuan sesi 2

Pertemuan sesi kedua fase intervensi pada subjek R dilaksanakan hari Senin, 6 Agustus 2018. Pada sesi ini, pemberian intervensi dimulai pukul 09.30 WIB. Sebelum pelaksanaan intervensi, peneliti menyiapkan semua peralatan permainan *finger painting* dan peralatan tes. Peralatan yang digunakan dalam permainan *finger painting* sendiri terdiri dari bubur warna

yang terdiri dari 5 varian warna, 5 buah cawan tempat menaruh bubur warna, kertas HVS sebagai media lukis, tisu, dan spidol. Adapun peralatan tes yang digunakan sama halnya dengan peralatan tes pada fase *baseline1* yaitu pedoman tes dan *flashcard* warna. Selain itu peneliti juga menyiapkan ponsel untuk mengambil dokumentasi.

Setelah peneliti selesai menyiapkan semua peralatan yang digunakan dalam sesi intervensi, selanjutnya peneliti mengajak subjek untuk duduk di bangku tempat intervensi diberikan diikuti dengan berdoa. Kemudian peneliti menjelaskan tentang tata cara pelaksanaan permainan *finger painting* kepada subjek R. Setelah subjek menyatakan mengerti maka intervensi diberikan. Setelah intervensi selesai diberikan selanjutnya peneliti memberikan tes kepada subjek R.

Pada sesi tes fase intervensi kedua ini kemampuan subjek dalam menjawab soal tes masih sama dengan sesi sebelumnya. Subjek sudah memiliki kelima kosakata warna pada *flashcard* hanya saja pengucapan bunyi kata dari subjek masih perlu perbaikan. Dalam mengucapkan kata /merah/, subjek masih menyebut /me-a/. Setelah diberikan bantuan verbal dengan contoh pengucapan, bunyi ucapan yang muncul menjadi /me-ra/ meskipun /r/ belum begitu jelas. Saat menyebut kata /hijau/ subjek sudah mampu secara mandiri meskipun fonem /j/ masih terdengar seperti /y/ dan pengucapan terjeda menjadi /hi-yau/. Saat menyebut kata /biru/ subjek sudah mampu dengan mandiri meskipun bunyi fonem /r/ tersubtitusi dengan /w/ dan pengucapan terjeda menjadi /bi-wu/.

Adapun dalam menyebut kata /ungu/ subjek masih membutuhkan bantuan verbal serta fisik untuk memunculkan sengau /ng/. Meskipun telah diberikan bantuan, bunyi ucapan yang muncul adalah /un/>. Selain itu, dalam menyebut kata /kuning/ subjek masih memerlukan bantuan verbal dan fisik untuk memunculkan sengau /ng/. Setelah diberikan bantuan bunyi yang muncul adalah /ku-ni-n/. Total skor yang diperoleh subjek pada sesi ini sebesar 15 dengan nilai 75%. Adapun capaian yang diperoleh subjek pada tes sesi ini adalah cukup.

3) Pertemuan sesi 3

Sesi ketiga fase intervensi pada subjek R dilaksanakan pada hari Selasa, 7 Agustus 2018. Pelaksanaan intervensi dilakukan di kelas II SD Bagian B. Sesi intervensi dimulai pada pukul 09.00 WIB. Sebelum pelaksanaan intervensi, peneliti menyiapkan semua peralatan permainan *finger painting* dan peralatan tes. Peralatan yang digunakan dalam permainan *finger painting* sendiri terdiri dari bubur warna yang terdiri dari 5 varian warna, 5 buah cawan tempat menaruh bubur warna, kertas HVS sebagai media lukis, kain lap, tisu, dan spidol. Adapun peralatan tes yang digunakan sama halnya dengan peralatan tes pada fase *baseline1* yaitu pedoman tes dan *flashcard* warna. Selain itu peneliti juga menyiapkan ponsel untuk mengambil dokumentasi.

Setelah peneliti selesai menyiapkan semua peralatan yang digunakan dalam sesi intervensi, selanjutnya peneliti mengajak subjek untuk duduk di bangku tempat intervensi diberikan lalu diikuti dengan berdoa. Kemudian

peneliti menjelaskan tentang tata cara pelaksanaan permainan *finger painting* kepada subjek R. Setelah subjek menyatakan mengerti maka intervensi diberikan. Setelah intervensi selesai diberikan selanjutnya peneliti memberikan tes kepada subjek R.

Berdasarkan hasil tes yang diberikan pada subjek R pada sesi ini, Hasil tes menunjukkan bahwa kemampuan subjek sudah mengalami peningkatan. Skor yang dieroleh subjek dalam tes sesi ini mengalami peningkatan dibandingkan skor pada sesi sebelumnya yaitu sebesar 16 dengan nilai 80% dan masuk kedalam kategori baik. Kemampuan subjek dalam mengenali warna-warna yang terdapat pada *flashcard* dalam sesi ini sudah baik dan kemampuan artikulasi subjek juga sudah menunjukkan adanya sedikit peningkatan.

Dalam mengucapkan kata /merah/, subjek sudah mampu secara mandiri meskipun fonem /r/ masih samar-samar dan /h/ tidak muncul yaitu /me-ra/ dengan pengucapan yang terjeda. Saat mengucapkan kata /hijau/ subjek juga sudah mampu melakukannya dengan mandiri meskipun fonem /j/ masih terdengar /y/. Saat menyebut kata /biru/ subjek sudah mampu secara mandiri tetapi fonem /r/ tidak muncul. Adapun saat menyebut kata kuning, subjek membutuhkan bantuan fisik dan verbal sekaligus untuk memunculkan sengau /ng/. Setelah diberikan bantuan bunyi yang muncul adalah /ku-ni-n/. Untuk warna ungu subjek membutuhkan bantuan fisik dan verbal untuk memunculkan sengau /ng/. Setelah diberikan bantuan bunyi yang muncul adalah /un-u/.

4) Pertemuan sesi 4

Pertemuan sesi keempat fase intervensi pada subjek R dilaksanakan pada hari Rabu, 8 Agustus 2018. Pelaksanaan intervensi dilakukan di kelas II SD bagian B dan dimulai pukul 09.00 WIB. Sebelum pelaksanaan intervensi, peneliti menyiapkan semua peralatan permainan *finger painting* dan peralatan tes. Peralatan yang digunakan dalam permainan *finger painting* sendiri terdiri dari bubur warna yang terdiri dari 5 varian warna, 5 buah cawan tempat menaruh bubur warna, kertas HVS sebagai media lukis, tisu, dan spidol. Adapun peralatan tes yang digunakan sama halnya dengan peralatan tes pada fase *baseline1* yaitu pedoman tes dan *flashcard* warna. Selain itu peneliti juga menyiapkan ponsel untuk mengambil dokumentasi.

Setelah peneliti selesai menyiapkan semua peralatan yang digunakan dalam sesi intervensi, selanjutnya peneliti mengajak subjek untuk duduk di bangku tempat intervensi diberikan lalu diikuti dengan berdoa. Kemudian peneliti menjelaskan tentang tata cara pelaksanaan permainan *finger painting* kepada subjek R. Setelah subjek menyatakan mengerti maka intervensi diberikan. Setelah intervensi selesai diberikan selanjutnya peneliti memberikan tes kepada subjek R.

Dalam sesi keempat ini, hasil tes subjek mengalami peningkatan dengan total skor 17 sehingga nilainya sebesar 85% dan masuk kedalam kategori baik. Sama halnya dengan ketiga sesi sebelumnya, subjek sudah nampak hafal dengan warna-warna yang diajarkan hanya saja kemampuan pengucapannya masih belum begitu baik. Dalam menyebut kata /merah/

subjek subjek sudah mampu melakukanya sendiri namun fonem /r/ masih samar dan /h/ belum muncul. Pada saat menyebut kata /kuning/, subjek masih membutuhkan bantan fisik dan verbal untuk dapat menghasilkan fonem sengau /ng/. Setelah diberikan bantuan bunyi yang muncul adalah /ku-ni-n/.

Dalam mengucapkan kata /hijau/, subjek sudah mampu melakukan dengan baik mesipun fonem /j/ masih terdengar seperti /y/. Pada saat menyebut kata /biru/ subjek sudah dapat melakukannya dengan mandiri meskipun bunyi /r/ masih samar-samar. Adapun dalam mengucapkan kata /ungu/ subjek masih membutuhkan bantuan verbal peneliti dan bunyi yang dihasilkan adalah /un-wu/.

5) Pertemuan sesi 5

Pertemuan sesi terakhir pada fase intervensi pada subjek R dilaksanakan pada hari Kamis, 9 agustus 2018. Pelaksanaan intervensi dilakukan di kelas II SD Bagian B. Sesi intervensi dimulai pada pukul 09.00 WIB. Sebelum pelaksanaan intervensi, peneliti menyiapkan semua peralatan permainan *finger painting* dan peralatan tes. Peralatan yang digunakan dalam permainan *finger painting* sendiri terdiri dari bubur warna yang terdiri dari 5 varian warna, 5 buah cawan tempat menaruh bubur warna, kertas HVS sebagai media lukis, tisu, dan spidol. Adapun peralatan tes yang digunakan sama halnya dengan peralatan tes pada fase *baseline1* yaitu pedoman tes dan *flashcard* warna. Selain itu peneliti juga menyiapkan ponsel untuk mengambil dokumentasi.

Setelah peneliti selesai menyiapkan semua peralatan yang digunakan dalam sesi intervensi, selanjutnya peneliti mengajak subjek untuk duduk di bangku tempat intervensi diberikan lalu diikuti dengan berdoa. Kemudian peneliti menjelaskan tentang tata cara pelaksanaan permainan *finger painting* kepada subjek R. Setelah subjek menyatakan mengerti maka intervensi diberikan. Setelah intervensi selesai diberikan selanjutnya peneliti memberikan tes kepada subjek R.

Pada sesi terakhir fase intervensi hasil tes yang dicapai subjek R sama dengan hasil tes pada sesi keempat. Sama halnya dengan keempat sesi sesi sebelumnya, subjek sudah nampak hafal dengan warna-warna yang diajarkan hanya saja kemampuan pengucapannya masih belum begitu baik. Dalam menyebut kata /merah/, subjek subjek sudah mampu melakukanya sendiri namun bunyi huruf /r/ masih samar dan /h/ belum muncul. Pada saat menyebut kata /kuning/, subjek masih membutuhkan bantuan fisik dan verbal untuk dapat menghasilkan bunyi ucapan sengau /ng/. Setelah diberikan bantuan bunyi yang muncul adalah /ku-ni-n/.

Dalam mengucapkan kata /hijau/ subjek sudah mampu melakukan dengan baik meskipun fonem /j/ masih sering terdengar seperti /y/. Pada saat menyebut kata biru subjek sudah dapat melakukannya dengan mandiri meskipun bunyi /r/ samar-samar. Adapun dalam mengucapkan kata /ungu/ subjek masih membutuhkan bantuan verbal berupa contoh pengucapan dari peneliti. Setelah bantuan diberikan bunyi ucapan yang muncul /un-wu/. Total

skor yang diperoleh subjek R pada sesi ini sebesar 17 dengan nilai 85% dan masuk dalam kategori baik.

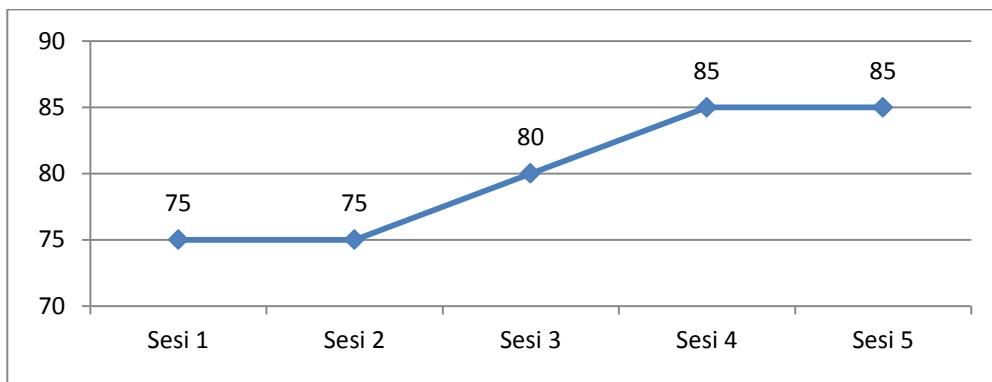
Dari deskripsi data hasil tes kemampuan mengenal warna pada subjek R selama lima sesi yang telah dikemukakan diatas, selanjutnya data hasil penelitian tersebut akan dirangkum kedalam tabel dibawah ini dan dihitung reratanya.

Tabel 6. Data Hasil Tes Kemampuan Mengenal Warna Subjek R

pada Fase Intervensi

No.	Waktu Pelaksanaan	Sesi	Skor Tes	Nilai	Kategori Capaian
1.	Sabtu, 4 Agustus 2018	1	15	75%	Cukup
2.	Senin, 6 Agustus 2018	2	15	75%	Cukup
3.	Selasa, 7 Agustus 2018	3	16	80%	Baik
4.	Rabu, 8 Agustus 2018	4	17	85%	Baik
5.	Kamis, 9 Agustus 2018	5	17	85%	Baik
Rerata			16	80%	Baik

Dari tabel tersebut, nilai hasil tes kemampuan mengenal warna pada subjek R selama 5 sesi kemudian dirubah kedalam bentuk grafik poligon sebagai berikut:



Grafik 2. Nilai Hasil Tes Subjek R Fase Intervensi

Dari grafik tersebut tampak hasil tes kemampuan mengenal warna pada subjek R selama fase intervensi. Pada sesi pertama dan kedua, hasil tes subjek mencapai nilai 75%. Pada sesi ketiga hasil tes subjek R mengalami peningkatan menjadi 80%. Pada sesi keempat hasil tes kembali meningkat dengan nilai sebesar 85%. Kemudian pada sesi terakhir intervensi hasil tes dari subjek R sama dengan sesi sebelumnya yaitu sebesar 85%. Dari kelima sesi tes yang telah dilaksanakan pada fase intervensi tersebut rerata dari total hasil tes subjek R adalah sebesar 80% dan masuk kedalam kategori baik.

c. Deskripsi Data Hasil Penelitian Fase *Baseline 2*

Dalam penelitian pada subjek R, fase *baseline 2* dilaksanakan dengan jeda 8 hari setelah intervensi dihentikan. Hal ini dilakukan dengan maksud untuk mengetahui ketahanan efek atau pengaruh dari intervensi terhadap kemampuan mengenal warna pada subjek R. Tes fase *baseline 2* pada subjek

R diberikan sebanyak 3 sesi dengan durasi kurang lebih selama 15 menit setiap sesinya. Adapun bentuk tes yang digunakan dalam tes pada fase *baseline* 2 ini sama dengan tes yang digunakan dalam kedua fase sebelumnya.

Berikut adalah pemaparan dari hasil tes fase *baseline* 2 pada subjek R:

1) Pertemuan Sesi 1

Pertemuan sesi pertama fase *baseline* 2 pada subjek R dilaksanakan pada hari Sabtu, 18 Agustus 2018. Pada sesi ini tes dimulai pada pukul 09.00 WIB. Adapun tempat tes berada di ruang kelas II SD Bagian B. Sebelum tes dimulai peneliti menyiapkan semua peralatan yang digunakan yaitu pedoman tes, 5 buah *flashcard* warna, dan ponsel untuk mengambil dokumentasi. Setelah peneliti selesai melakukan persiapan selanjutnya subjek diajak ke bangku tes yang telah disiapkan oleh peneliti. Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan berdoa dan pemberian prosedur dan aturan pelaksanaan tes kepada subjek dan dilanjutkan dengan pelaksanaan tes itu sendiri.

Dalam sesi ini, total skor yang diperoleh subjek dalam tes sebesar 17 dengan nilai 85% dan masuk kedalam kategori baik. Adapun kemampuan subjek pada sesi pertama fase *baseline* 2 ini tampak belum berubah dari saat tes sesi terakhir intervensi. Subjek masih tampak hafal dengan istilah dari warna-warna yang diajarkan tetapi bunyi dari pengucapan yang dihasilkan masih belum begitu baik. Saat menyebut kata /merah/ subjek dapat melakukannya dengan mandiri meskipun yang terdengar adalah /me-ra/ dengan bunyi huruf /r/ samar dan pengucapan terjeda. Pada saat menyebut kata /kuning/, subjek mengalami substitusi dan distorsi sehingga yang muncul

adalah /ku-ne/. Karenanya bantuan fisik serta verbal dari peneliti sehingga fonem yang muncul menjadi lebih baik meskipun sengau belum terbentuk dengan benar-benar baik. Bunyi ucapan yang muncul setelah bantuan diberikan adalah /ku-nin/.

Saat mengucapkan kata /hijau/, subjek sudah dapat melakukannya dengan mandiri meskipun fonem /j/ disubtitusi dengan fonem /y/. Saat mengucapkan kata /biru/, subjek dapat melakukannya secara mandiri meskipun fonem /r/ samar-samar. Saat mengucapkan kata /ungu/, bunyi ucapan yang muncul /uny/. Karenanya bantuan verbal diberikan dengan contoh pengucapan kepada subjek. Setelah bantuan diberikan bunyi yang muncul adalah /uny- u/ dengan pengucapan terjeda.

2) Pertemuan Sesi 2

Pertemuan sesi kedua fase *baseline* 2 pada subjek R dilaksanakan pada hari Senin, 20 Agustus 2018. Waktu tes pada sesi ini dimulai pada pukul 09.00 WIB. Adapun tempat pelaksanaan tes berada di ruang kelas II SD bagian B. Sebelum tes dimulai peneliti menyiapkan semua peralatan yang digunakan yaitu pedoman tes, 5 buah *flashcard* warna, dan ponsel untuk mengambil dokumentasi.

Setelah peneliti selesai melakukan persiapan selanjutnya subjek diajak ke bangku tes yang telah disiapkan oleh peneliti. Sebelum tes dimulai, kegiatan diawali dengan berdoa dilanjutkan dengan penjelasan oleh peneliti pada subjek tentang tata cara dan aturan pelaksanaan tes kepada subjek dan dilanjutkan dengan pelaksanaan tes itu sendiri. Pada sesi kedua fase *baseline*

2 ini, kemampuan subjek sedikit mengalami peningkatan dibandingkan pada sesi pertama. Untuk kemampuan rekognisi dari nama-nama warna yang terdapat pada *flashcard* masih baik dan kemampuan artikulasi subjek juga menunjukkan sedikit peningkatan.

Saat menyebut kata merah subjek dapat melakukannya dengan mandiri meskipun fonem /h/ belum mucul dan bunyi ucapan yang muncul adalah /me-ra/ dengan jeda pengucapan. Pada saat menyebut kata /kuning/, subjek mengalami substitusi bunyi huruf sehingga yang muncul adalah /ku-ne-ny/. Karenanya bantuan fisik serta verbal dari peneliti sehingga bunyi ucapan yang muncul menjadi lebih baik meskipun sengau belum terbentuk dengan benar-benar baik yaitu /ku-nin/. Saat mengucapkan kata /hijau/, subjek sudah dapat melakukannya dengan mandiri meskipun fonem /j/ terdengar seperti bunyi antara /d/ dan /t/.

Saat mengucapkan kata /biru/, subjek dapat melakukannya secara mandiri meskipun fonem /r/ samar-samar. Saat mengucapkan kata /ungu/ subjek sudah bisa secara mandiri meskipun saat membentuk sengau masih kesulitan dan bunyi yang dihasilkan belum sempurna. Bunyi ucapan yang muncul adalah /un- u/. Total skor yang diperoleh subjek pada sesi ini sebesar 18 dengan nilai 90% dan masuk dalam kategori sangat baik.

3) Pertemuan Sesi 3

Pertemuan sesi ketiga fase *baseline 2* pada subjek R dilaksanakan pada hari Selasa, 21 Agustus 2018. Tes pada sesi ini dilaksanakan di ruang kelas II SD Bagian B dan dimulai pukul 09.00 WIB. Sebelum tes dimulai

peneliti menyiapkan semua peralatan yang digunakan yaitu pedoman tes, 5 buah *flashcard* warna, dan ponsel untuk mengambil dokumentasi. Sebelum tes dimulai kegiatan diawali dengan doa memulai kegiatan lalu peneliti menjelaskan tentang tata cara dan aturan pelaksanaan tes kepada subjek dan dilanjutkan dengan pelaksanaan tes itu sendiri.

Dalam sesi ini, total skor yang diperoleh subjek dalam tes sebesar 18 dengan nilai 90% dan masuk kedalam kategori sangat baik. Secara garis besar, kemampuan subjek pada sesi ini kurang lebih sama dengan kemampuan yang ditunjukkan pada sesi sebelumnya. Subjek ingat dengan baik nama-nama warna yang diajarkan tetapi pengucapannya belum begitu sempurna.

Saat menyebut kata /merah/ subjek sudah dapat melakukan dengan benar dan mandiri tetapi fonem /h/ belum muncul dan bunyi ucapan yang muncul adalah /me-ra/. Saat menyebut kata /kuning/, bunyi yang muncul terdengar /ku-ne-nyi/ sehingga perlu bantuan fisik dan verbal dari peneliti. Setelah bantuan diberikan bunyi yang muncul menjadi /ku-nin/. Adapaun saat menyebut kata /hijau/, fonem /j/ belum begitu jelas dan masih terdengar seperti bunyi /y/. Meski demikian subjek juga sudah bisa menyebutkan dengan mandiri. Saat menyebut kata biru, fonem /r/ masih terdengar samar-samar. Saat menyebut kata /ungu/, subjek sudah dapat melakukan dengan mandiri meskipun sengau belum muncul. Bunyi ucapan yang muncul adalah /un- wu/.

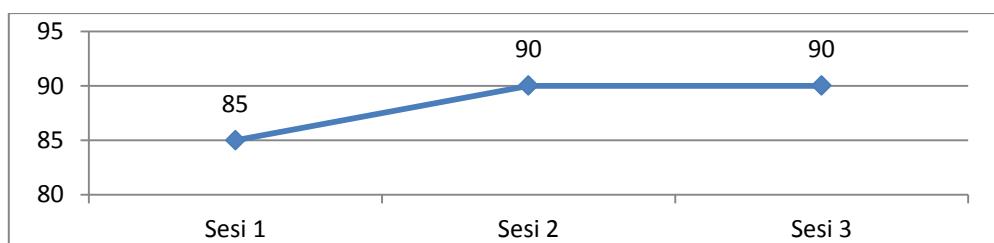
Dari ketiga sesi pelaksanaan tes pada fase *baseline* 2, hasil tes yang diperoleh kemudian dirangkum dalam tabel dibawah ini:

Tabel 7. Data Hasil Tes Kemampuan Mengenal Warna Subjek R

pada Fase *Baseline* 2

No.	Waktu Pelaksanaan	Sesi	Skor Tes	Nilai	Kategori Capaian
1.	Sabtu, 18 Agustus 2018	1	17	85%	Baik
2.	Senin, 20 Agustus 2018	2	18	90%	Sangat Baik
3.	Selasa, 21 Agustus 2018	3	18	90%	Sangat Baik
Rerata			17,67	88,3%	Sangat Baik

Dari tabel tersebut, nilai hasil tes kemampuan mengenal warna pada subjek R kemudian dirubah kedalam bentuk grafik poligon sebagai berikut:



Grafik 3. Nilai Hasil Tes Subjek R Fase *Baseline* 2

Dari grafik yang telah disajikan diatas, dapat dilihat hasil dari tes kemampuan mengenal warna pada subjek R pada fase *baseline 2* selama 3 sesi. Pada sesi pertama nilai yang diperoleh sebesar 85% dan masuk dalam kategori baik. Pada sesi kedua nilai yang diperoleh mengalami peningkatan menjadi 90% dan masuk kedalam kategori baik sekali. Pada sesi terakhir nilai yang diperoleh subjek R sama dengan hasil pada sesi kedua yaitu sebesar 90% dan masuk dalam kategori sangat baik. Adapun rerata dari total nilai tersebut adalah 88,3% dan masuk kategori sangat baik.

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian Subjek I

Dibawah ini adalah pemaparan dari data hasil penelitian pada subjek I dari fase *baseline 1*, intervensi, hingga selesai *baseline 2*.

a. Deskripsi Data Hasil Penelitian Fase *Baseline 1*

Pelaksanaan penelitian fase *baseline 1* subjek I dilakukan selama 5 sesi pada tanggal 1, 3, 4, 7, dan 8 Agustus 2018. Pelaksanaan tes berada di ruang kelas II SD bagian B SLB Wiyata Dharma IV Godean. Waktu yang dialokasikan untuk tes pada setiap sesinya kurang lebih selama 15 menit. Adapun rincian dari pelaksanaan tes mengenal warna pada subjek I selama *baseline 1* adalah sebagai berikut:

1) Pertemuan Sesi 1

Pertemuan sesi pertama dilaksanakan pada hari Rabu, 1 Agustus 2018. Pada sesi ini tes dimulai pada pukul 09.55 WIB. Sebelum tes dimulai, peneliti yang sekaligus berperan sebagai tester menyiapkan semua peralatan yang dibutuhkan dalam pelaksanaan tes diantaranya pedoman tes, *flashcard* warna,

dan ponsel untuk mengambil dokumentasi. Setelah peneliti selesai melakukan persiapan, selanjutnya peneliti mengajak subjek duduk di bangku tes. Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan berdoa memulai tes. Setelah itu peneliti menjelaskan prosedur dan peraturan pelaksanaan tes kemudian dilanjutkan dengan tes itu sendiri.

Dalam tes sesi pertama fase *baseline 1* ini total skor yang diperoleh subjek adalah 11 dengan nilai sebesar 55% dan masuk kedalam kategori rendah. Hasil tes yang rendah ini didasarkan atas kemampuan subjek dalam menjawab soal tes yang diberikan. Secara garis besar, kemampuan subjek dalam menjawab soal yang diberikan masih rendah. Hal ini ditunjukkan ketika peneliti meminta subjek untuk menyebutkan warna pada tiap-tiap *flashcard* secara mandiri pada awal waktu sesi tes. Subjek I tidak mau menyebutkan warna yang ada pada tiap *flashcard* secara verbal sehingga ia menyebutkan warna menggunakan bahasa isyarat. Meski menggunakan bahasa isyarat, diantara kelima warna yang disebutkan hanya satu yang benar yaitu hijau. Adapun keempat warna yang lain subjek mengaku lupa.

Dikarenakan kondisi subjek yang enggan menyebutkan warna secara verbal akhirnya peneliti membuat kesepakatan dengan subjek bahwa jika ia mau mengikuti tes dengan baik sesuai aturan, maka peneliti akan memberi kesempatan subjek I melihat video di youtube pada ponsel peneliti bersama dengan subjek R setelah tes selesai. Pada akhirnya subjek I mau mengikuti aturan yang ditetapkan oleh peneliti dalam menyebutkan warna secara verbal.

Pada sesi pertama *baseline 1* ini, subjek nampak masih kesulitan dalam tes mengenal warna. Hambatan yang dihadapi oleh I bukan saja pada aspek pengucapan kata tetapi juga pada kosakata warna yang belum dimiliki oleh subjek.

Karena permasalahan itu, peneliti lalu memberikan bantuan berupa petunjuk kepada subjek. Bantuan pertama yang diberikan oleh peneliti adalah bantuan isyarat dimana peneliti mengisyaratkan huruf pertama dari warna yang disebutkan sembari meminta subjek mengucapkan huruf yang diisyaratkan tersebut.

Warna pertama yang diminta oleh peneliti untuk disebutkan adalah biru. Disini subjek mampu mengucapkan bunyi huruf /b/ dengan baik. Namun ketika peneliti kembali menanyakan warna yang terdapat pada *flashcard* tersebut yaitu warna dengan awalan huruf /b/ ia tidak tahu. Disini bantuan kembali diberikan oleh peneliti dengan mengisyaratkan semua huruf penyusun kata biru dan meminta subjek menyebutkan semua huruf lalu menggabungkannya menjadi kata. Tetapi kata yang diucapkan subjek berbunyi /bi/. Karenanya peneliti memberikan bantuan fisik dan verbal untuk memperbaiki bunyi ucapan yang dihasilkan. Setelah bantuan diberikan bunyi yang muncul menjadi /bi-ku/.

Hal serupa juga terjadi pada saat subjek diminta mengucapkan warna merah, kuning, ungu. Pada saat menyebutkan kata /merah/, bunyi yang muncul mula-mula adalah /me/. Setelah bantuan kembali diberikan bunyi yang muncul menjadi /me-ra/. Pada saat menyebutkan kata /kuning/, bunyi

yang muncul pertama adalah /ku-ni/. Setelah bantuan diberikan bunyi ucapan menjadi /kun-in/ dengan jeda pengucapan. Saat menyebutkan kata /ungu/, bunyi yang muncul pertama kali adalah /uwu/. Setelah bantuan diberikan menjadi /un-u/ dengan pengucapan terjeda.

Adapun untuk warna hijau subjek sudah tahu istilahnya dan mampu mengucapkan kata hijau secara verbal. Namun, bunyi yang dihasilkan belum sempurna sehingga bantuan verbal diberikan oleh peneliti untuk memperbaiki bunyi suku kata /jau/ yang terdengar /wa/. Bunyi yang muncul setelah diberikan bantuan adalah /hi- wau/.

2) Pertemuan Sesi 2

Pertemuan sesi kedua dilaksanakan pada hari Jumat, 3 Agustus 2018. Pada sesi ini tes dimulai pada pukul 09.50 WIB. Sebelum tes dimulai, peneliti yang sekaligus berperan sebagai tester menyiapkan semua peralatan yang dibutuhkan dalam pelaksanaan tes diantaranya pedoman tes, *flashcard* warna, dan ponsel untuk mengambil dokumentasi. Setelah peneliti selesai melakukan persiapan, selanjutnya peneliti mengajak subjek duduk di bangku tes. Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan berdoa memulai tes. Setelah itu peneliti menjelaskan prosedur dan peraturan pelaksanaan tes kemudian dilanjutkan dengan tes itu sendiri.

Pada sesi kedua fase *baseline 1* ini, kemampuan subjek tidak mengalami banyak perubahan. Subjek tampak belum hafal dengan nama dari semua warna yang harus disebutkan. Selain itu, kemampuan pengucapan nama warna secara verbal juga belum baik. Dari kelima warna yang ditunjuk

oleh peneliti terdapat dua warna yang sudah dikenali oleh subjek yaitu merah dan hijau. Meskipun demikian dalam menyebutkan warna secara verbal subjek masih membutuhkan banyak bantuan dari peneliti. Saat menyebutkan kata /merah/, bunyi yang muncul mula-mula adalah /me/ sehingga peneliti perlu memberikan banyak bantuan fisik dan verbal sehingga bunyi yang dihasilkan mendekati benar yaitu /me-ra/ dengan bunyi huruf /h/ yang hilang.

Adapun saat menyebut kata /hijau/, bunyi yang muncul mula-mula adalah /hi-wap/. Karenanya bantuan verbal sekaligus fisik diberikan dari peneliti sehingga menghasilkan bunyi yang mendekati benar yaitu /hi-wau/. Adapun untuk warna biru, subjek pada awalnya lupa lalu peneliti memberikan isyarat tangan huruf /b/ sehingga subjek dapat menyebut kata biru dengan /r/ yang samar-samar dan seperti /w/. Untuk warna kuning dan ungu, subjek belum mampu menyebutkan secara mandiri dan perlu bantuan fisik sekaligus verbal dari peneliti dengan sehingga bunyi yang dihasilkan mendekati benar. Dalam sesi ini, total skor yang diperoleh subjek adalah 11 yang kemudian dikonversikan kedalam bentuk nilai menjadi 55% dan masuk kedalam kategori rendah.

3) Pertemuan Sesi 3

Pertemuan sesi ketiga dilaksanakan pada hari Sabtu, 4 Agustus 2018. Pada sesi ini tes dimulai pada pukul 10.00 WIB. Sebelum tes dimulai, peneliti yang sekaligus berperan sebagai tester menyiapkan semua peralatan yang dibutuhkan dalam pelaksanaan tes diantaranya pedoman tes, *flashcard* warna, dan ponsel untuk mengambil dokumentasi. Setelah peneliti selesai melakukan

persiapan, selanjutnya peneliti mengajak subjek duduk di bangku tes. Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan berdoa memulai tes. Setelah itu peneliti menjelaskan prosedur dan peraturan pelaksanaan tes kemudian dilanjutkan dengan tes itu sendiri.

Pada sesi ini, kemampuan subjek dalam tes mengenal warna sudah menunjukkan adanya sedikit peningkatan secara kualitatif meskipun belum berpengaruh pada skor tes. Pada sesi ini subjek sudah hafal dengan warna merah dan hijau meskipun pengucapannya belum baik.

Hal ini ditunjukkan pada saat peneliti menunjuk *flashcard* merah dan hijau subjek I langsung dapat mengenali warna yang terdapat pada kedua *flashcard* tersebut meskipun pengucapannya kurang sempurna. Bunyi yang muncul saat menyebutkan warna merah adalah /me/. Karenanya bantuan verbal dan fisik diberikan oleh peneliti. Bunyi ucapan yang muncul setelah bantuan diberikan adalah /me-ra/. Sedangkan saat menyebutkan warna hijau bunyi ucapan yang muncul adalah /hi-wap/. Karenanya bantuan verbal dan fisik diberikan. Bunyi ucapan yang muncul setelah bantuan diberikan adalah /hi-wau/.

Adapun untuk warna kuning, biru, dan ungu subjek I masih belum hafal. Karenanya peneliti memberikan bantuan dengan mengisyaratkan huruf penyusun kata dari masing-masing warna tersebut. Dalam menyebut kata biru bunyi ucapan yang muncul adalah biu dengan bunyi huruf /r/ yang hilang. Dalam menyebut kata /ungu/ bunyi mula-mula yang muncul adalah /uwu/ lalu bantuan diberikan secara fisik dan verbal. Setelah bantuan diberikan bunyi

ucapan yang muncul menjadi /un-u/. Saat menyebutkan kata /kuning/, bunyi ucapan yang mula-mula muncul adalah /ku/. Karenanya bantuan kembali diberikan dengan bantuan fisik dan verbal. Setelah bantuan diberikan, bunyi ucapan yang muncul menjadi /ku-ni-n/ dengan jeda pengucapan.

Skor hasil tes subjek I dalam tes mengenal warna pada sesi ketiga fase *baseline 1* ini 11 dengan nilai 55% dan masih masuk kategori rendah.

4) Pertemuan Sesi 4

Pertemuan sesi keempat dilaksanakan pada hari Selasa, 7 Agustus 2018. Pada sesi ini tes dimulai pada pukul 09.55 WIB. Sebelum tes dimulai, peneliti yang sekaligus berperan sebagai tester menyiapkan semua peralatan yang dibutuhkan dalam pelaksanaan tes diantaranya pedoman tes, *flashcard* warna, dan ponsel untuk mengambil dokumentasi. Setelah peneliti selesai melakukan persiapan, selanjutnya peneliti mengajak subjek duduk di bangku tes. Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan berdoa memulai tes. Setelah itu peneliti menjelaskan prosedur dan peraturan pelaksanaan tes kemudian dilanjutkan dengan tes itu sendiri.

Dalam sesi keempat mengenal warna fase *baseline 1* ini, hasil tes pada subjek I tampak mengalami peningkatan. Meskipun pengucapan kata saat menyebutkan warna pada kelima *flashcard* belum baik, namun setidaknya sudah ada 2 warna yang mampu dikenali oleh subjek yaitu merah dan hijau. Selain itu, kemampuan artikulasi subjek pada sesi ini tampak lebih baik dibandingkan dengan kemampuannya dalam ketiga sesi tes sebelumnya. Pada saat menyebutkan warna merah, bunyi yang muncul pertama kali adalah

/me/ sehingga peneliti memberikan bantuan verbal dan fisik hingga bunyi ucapan menjadi /me-ra/.

Saat menyebutkan warna kuning, subjek pada awalnya mengatakan merah dengan bahasa isyarat. Karena jawaban yang diberikan oleh subjek salah maka peneliti memberikan bantuan verbal serta fisik. Setelah bantuan diberikan, bunyi ucapan yang muncul menjadi /ku-ni-n/. Dengan jeda pengucapan. Adapun saat menyebut kata /hijau/, bunyi yang muncul mulanya adalah /hi-a/ dengan akhiran /r/ yang terdengar samar-samar. Karenanya bantuan verbal diberikan dari peneliti. Setelah bantuan diberikan bunyi ucapan yang muncul menjadi /hi-wau/ dengan jeda pengucapan. Adapun untuk warna biru, subjek pada awalnya lupa lalu peneliti memberikan isyarat tangan penyusun kata biru sehingga subjek dapat menyebut kata biru dengan /r/ yang samar-samar dan seperti /w/. Untuk warna ungu, subjek belum mampu menyebutkan secara mandiri dan perlu bantuan fisik sekaligus verbal dari peneliti. Setelah bantuan diberikan bunyi yang muncul adalah /u-nu/. Total skor yang diperoleh subjek I pada tes sesi ini adalah 12 dengan nilai 60% dan masuk dalam kategori cukup.

5) Pertemuan Sesi 5

Pertemuan sesi terakhir dilaksanakan pada hari Rabu, 8 Agustus 2018. Pada sesi ini tes dimulai pada pukul 10.00 WIB. Sebelum tes dimulai, peneliti yang sekaligus berperan sebagai tester menyiapkan semua peralatan yang dibutuhkan dalam pelaksanaan tes diantaranya pedoman tes, *flashcard* warna, dan ponsel untuk mengambil dokumentasi. Setelah peneliti selesai melakukan

persiapan, selanjutnya peneliti mengajak subjek duduk di bangku tes. Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan berdoa memulai tes. Setelah itu peneliti menjelaskan prosedur dan peraturan pelaksanaan tes kemudian dilanjutkan dengan tes itu sendiri.

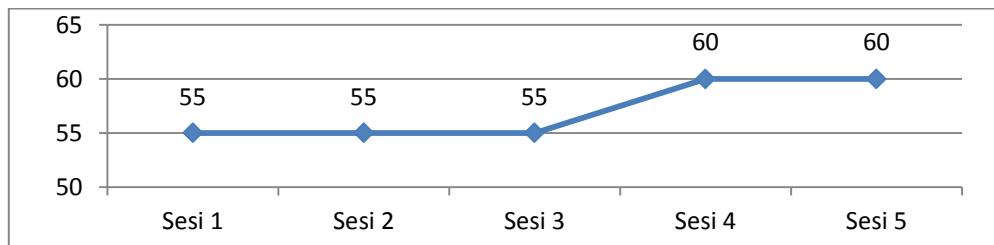
Dalam sesi terakhir tes mengenal warna fase *baseline 1* ini, hasil tes pada subjek I kurang lebih sama dengan hasil pada sesi keempat. Pada saat menyebutkan warna merah, bunyi yang muncul pertama kali adalah /me/ sehingga peneliti memberikan bantuan isyarat huruf penyusun kata dan contoh pengucapan atau bantuan verbal. Setelah bantuan diberikan bunyi ucapan yang muncul menjadi /me-ra/ dengan pengucapan yang terjeda. Saat menyebutkan warna kuning, bunyi yang muncul mula-mula setelah isyarat kata diberikan adalah /ku/. Karenanya bantuan fisik dan verbal diberikan hingga bunyi ucapan yang muncul menjadi /ku-nin/. Adapun saat menyebut kata hijau, bunyi yang muncul mula-mula adalah /hi-a/ dengan akhiran /r/ yang terdengar samar-samar. Karenanya bantuan verbal diberikan dari peneliti hingga bunyi ucapan menjadi /hi-wau/. Adapun untuk warna biru, subjek pada awalnya menjawab hijau dengan pengucapan /hi-wab/ lalu peneliti memberikan isyarat tangan kata biru sehingga subjek dapat menyebut kata biru dengan /r/ yang samar-samar dan seperti /w/. Untuk warna ungu, subjek belum mampu menyebutkan secara mandiri dan perlu bantuan fisik sekaligus verbal dari peneliti dengan disertai pengucapan yang diulang-ulang hingga bunyi yang dihasilkan menjadi /un-u/ dengan pengucapan terjeda. Total skor yang diperoleh subjek I pada tes sesi ini adalah 12 dengan nilai

60% dan masuk dalam kategori cukup. Dari kelima sesi tes yang telah dilaksanakan, berikut akan disajikan hasil tes dari keempat sesi tersebut dalam tabel dibawah ini:

Tabel 8. Data Hasil Tes Kemampuan Mengenal Warna Subjek I
pada Fase *Baseline 1*

No.	Waktu Pelaksanaan	Sesi	Skor Tes	Nilai	Kategori Capaian
1.	Rabu, 1 Agustus 2018	1	11	55%	Rendah
2.	Jumat, 3 Agustus 2018	2	11	55%	Rendah
3.	Sabtu, 4 Agustus 2018	3	11	55%	Rendah
4.	Selasa, 7 Agustus 2018	4	12	60%	Cukup
5.	Rabu, 8 Agustus 2018	5	12	60%	Cukup
Rerata			11,4	57%	Rendah

Selanjutnya , hasil kemampuan tes mengenal warna pada tabel diatas disajikan dalam grafik poligon berikut ini:



Grafik 4. Nilai Hasil Tes Subjek I Fase *Baseline 1*

Pada grafik diatas dapat dilihat nilai hasil tes kemampuan mengenal warna subjek I pada 5 sesi tes fase *baseline 1*. Pada sesi pertama hingga ketiga tes, subjek memperoleh hasil sebesar 55%. Kemudian pada sesi keempat hingga terakhir terdapat peningkatan hasil tes dari ketiga sesi sebelumnya yaitu masing-masing sebesar 60%. Dari kelima sesi hasil tes tersebut, rata-rata prosentase hasil tes subjek I yaitu sebesar 57% yang mana nilai tersebut masuk kedalam kategori rendah.

b. Deskripsi Data Hasil Penelitian Fase Intervensi

Pelaksanaan intervensi pada subjek I dilaksanakan selama 5 sesi yaitu pada tanggal 9, 10, 11, 13, dan 14 Agustus 2018. Bentuk intervensi atau perlakuan yang diberikan yaitu permainan *finger panting*. Pelaksanaan Intervensi ini bertempat di kelas II SD Bagian B SLB Wiyata Dharma IV Godean. Pada setiap sesinya, waktu yang digunakan kurang lebih selama 45 menit dengan pembagian 30 menit untuk waktu permainan *finger painting* dan 15 menit untuk tes. Berikut adalah rincian hasil dari tes selama fase intervensi diberikan:

1) Pertemuan Sesi 1

Pertemuan sesi pertama fase intervensi pada subjek I dilaksanakan pada hari Kamis, 9 Agustus 2018. Pelaksanaan intervensi dilakukan di kelas II SD Bagian B. Sesi intervensi dimulai pada pukul 10.00 WIB. Sebelum pelaksanaan intervensi, peneliti yang juga berperan sebagai tester menyiapkan semua peralatan permainan *finger painting* dan peralatan tes. Peralatan yang digunakan dalam permainan *finger painting* sendiri terdiri dari: bubur warna yang terdiri dari 5 varian warna, 5 buah cawan tempat menaruh bubur warna, kertas HVS sebagai media lukis, tisu, dan spidol. Adapun peralatan tes yang digunakan sama halnya dengan peralatan tes pada fase *baseline 1* yaitu pedoman tes, *flashcard* warna, dan ponsel untuk mengambil dokumentasi.

Setelah peneliti selesai menyiapkan semua peralatan yang akan digunakan dalam intervensi selanjutnya peneliti memberikan intervensi yang berupa permainan *finger painting*. Setelah intervensi selesai selanjutnya tes diberikan kepada subjek I sebagaimana pada fase *baseline 1*.

Dalam tes sesi pertama fase intervensi ini, total skor yang diperoleh subjek I adalah sebesar 14 yang mana dalam bentuk nilai menjadi sebesar 70% dan masuk kedalam kategori cukup. Pada sesi ini, subjek sudah memiliki kosakata warna yang terdapat pada kelima *flashcard*. Hanya saja kemampuan artikulasi subjek I belum begitu baik. Pada saat menyebut kata /merah/, bunyi yang muncul adalah /me-sa/ sehingga perlu adanya bantuan peneliti untuk memperbaiki bunyi yang dihasilkan. Adapun bantuan yang diberikan oleh peneliti adalah bantuan verbal sehingga bunyi ucapan yang

muncul mendekati bunyi bahasa yang benar yaitu /me-ra/. Pada saat menyebut kata /kuning/, bunyi yang muncul pertama kali adalah /ku-uk/. Dikarenakan hal tersebut, peneliti memberikan bantuan fisik sekaligus verbal hingga bunyi ucapan yang dihasilkan mendekati bunyi bahasa yang benar yaitu /ku-nin/. Saat menyebut kata /biru/, subjek sudah dapat melakukan dengan baik tanpa bantuan peneliti meskipun bunyi yang diucapkan kurang sempurna yaitu /bi-u/. Saat mengucapkan kata /hijau/ subjek membutuhkan bantuan verbal untuk memperbaiki bunyi suku kata /jau/ yang terdengar /wap/. Adapun saat mengucapkan kata /ungu, bantuan verbal dan fisik sekaligus diberikan kepada subjek untuk membentuk sengau. Meski demikian fonem yang terbentuk adalah /unu/.

2) Pertemuan Sesi 2

Pertemuan sesi kedua fase intervensi pada subjek I dilaksanakan pada hari Jumat, 10 Agustus 2018. Pelaksanaan intervensi dilakukan di kelas II SD Bagian B. Sesi intervensi dimulai pada pukul 09.00 WIB. Sebelum pelaksanaan intervensi, peneliti yang juga berperan sebagai tester menyiapkan semua peralatan permainan *finger painting* dan peralatan tes. Peralatan yang digunakan dalam permainan *finger painting* sendiri terdiri dari: bubur warna yang terdiri dari 5 varian warna, 5 buah cawan tempat menaruh bubur warna, kertas HVS sebagai media lukis, tisu, dan spidol. Adapun peralatan tes yang digunakan sama halnya dengan peralatan tes pada fase *baseline1* yaitu pedoman tes, *flashcard* warna, dan ponsel untuk mengambil dokumentasi.

Setelah peneliti selesai menyiapkan semua peralatan yang akan digunakan dalam intervensi selanjutnya peneliti memberikan intervensi yang berupa permainan *finger painting*. Setelah intervensi selesai selanjutnya tes diberikan kepada subjek I sebagaimana pada fase *baseline 1*.

Pada sesi ini, total skor yang diperoleh subjek I adalah 14 atau nilai sebesar 70% dan masuk kategori cukup. Adapun kemampuan subjek tidak jauh berbeda dengan kemampuannya pada tes sesi pertama intervensi. Secara garis besar, subjek sudah tampak hafal dengan warna-warna yang diajarkan. Namun, artikulasi subjek I masih perlu ditingkatkan lagi. Pada saat menyebut kata /merah/, bunyi yang muncul pertama kali adalah /me-sa/ sehingga perlu adanya bantuan peneliti untuk memperbaiki bunyi yang dihasilkan. Adapun bantuan yang diberikan oleh peneliti adalah bantuan verbal sehingga bunyi ucapan yang muncul mendekati bunyi bahasa yang benar yaitu /me-ra/. Pada saat menyebut kata /kuning/, bunyi yang muncul pertama kali adalah /ku-un/. Dikarenakan hal tersebut, peneliti memberikan bantuan fisik sekaligus verbal hingga bunyi ucapan yang dihasilkan mendekati bunyi bahasa yang benar yaitu /ku-nin/ meskipun sengau belum terbentuk. Saat menyebut kata /biru/, subjek sudah dapat melakukan dengan baik tanpa bantuan peneliti meskipun bunyi yang diucapkan kurang sempurna yaitu /bi-u/. Saat mengucapkan kata hijau subjek membutuhkan bantuan verbal untuk memperbaiki bunyi suku kata /jau/ yang terdengar /wap/. Setelah bantuan diberikan bunyi ucapan yang muncul adalah /hi-sau/. Adapun saat mengucapkan kata /ungu/, bantuan verbal dan fisik sekaligus diberikan kepada subjek untuk membentuk sengau.

Meski demikian bunyi yang muncul belum menghasilkan sengau tetapi /unu/.

3) Perteuan sesi 3

Pertemuan sesi ketiga fase intervensi pada subjek I dilaksanakan pada hari Sabtu, 11 Agustus 2018. Pelaksanaan intervensi dilakukan di kelas II SD Bagian B. Sesi intervensi dimulai pada pukul 09.00 WIB. Sebelum pelaksanaan intervensi, peneliti yang juga berperan sebagai tester menyiapkan semua peralatan permainan *finger painting* dan peralatan tes. Peralatan yang digunakan dalam permainan *finger painting* sendiri terdiri dari: bubur warna yang terdiri dari 5 varian warna, 5 buah cawan tempat menaruh bubur warna, kertas HVS sebagai media lukis, tisu, dan spidol. Adapun peralatan tes yang digunakan sama halnya dengan peralatan tes pada fase *baseline1* yaitu pedoman tes, *flashcard* warna, dan ponsel untuk mengambil dokumentasi.

Setelah peneliti selesai menyiapkan semua peralatan yang akan digunakan dalam intervensi selanjutnya peneliti memberikan intervensi yang berupa permainan *finger painting*. Setelah intervensi selesai selanjutnya tes diberikan kepada subjek I sebagaimana pada fase *baseline 1*. Pada sesi ini, total skor yang diperoleh subjek I adalah sebesar 14 dengan nilai 70% dan masuk kategori cukup. Adapun kemampuan subjek tidak jauh berbeda dengan kemampuannya pada tes sesi-sesi sebelumnya. Secara garis besar, subjek sudah tampak hafal dengan warna-warna yang diajarkan. Namun, artikulasi subjek I masih perlu ditingkatkan lagi. Pada saat menyebut kata /merah/, bunyi yang muncul pertama kali adalah /me-se/ sehingga perlu adanya

bantuan peneliti untuk memperbaiki bunyi yang dihasilkan. Adapun bantuan yang diberikan oleh peneliti adalah bantuan verbal sehingga bunyi ucapan mendekati benar yaitu /me-ra/. Pada saat menyebut kata /kuning/, bunyi yang muncul pertama kali adalah /ku-un/.

Dikarenakan hal tersebut, peneliti memberikan bantuan fisik sekaligus verbal hingga bunyi ucapan yang dihasilkan mendekati bunyi bahasa yang benar yaitu /ku-nin/ meskipun sengau belum terbentuk. Saat menyebut kata /biru/, subjek sudah dapat melakukan dengan baik tanpa bantuan peneliti meskipun bunyi yang diucapkan kurang sempurna yaitu /bi-u/. Saat mengucapkan kata /hijau/ subjek membutuhkan bantuan verbal untuk memperbaiki bunyi suku kata /jau/ yang terdengar /wap/. Adapun saat mengucapkan kata /ungu/, bantuan verbal dan fisik sekaligus diberikan kepada subjek untuk membentuk sengau. Meski demikian bunyi yang muncul belum menghasilkan sengau tetapi menjadi /un-wu/.

4) Pertemuan Sesi 4

Pertemuan sesi keempat fase intervensi pada subjek I dilaksanakan pada hari Senin, 13 Agustus 2018. Pelaksanaan intervensi dilakukan di kelas II SD Bagian B. Sesi intervensi dimulai pada pukul 09.00 WIB. Sebelum pelaksanaan intervensi, peneliti yang juga berperan sebagai tester menyiapkan semua peralatan permainan *finger painting* dan peralatan tes. Peralatan yang digunakan dalam permainan *finger painting* sendiri terdiri dari: bubur warna yang terdiri dari 5 varian warna, 5 buah cawan tempat menaruh bubur warna, kertas HVS sebagai media lukis, tisu, dan spidol. Adapun peralatan tes yang

digunakan sama halnya dengan peralatan tes pada fase *baseline 1* yaitu pedoman tes, *flashcard* warna, dan ponsel untuk mengambil dokumentasi.

Setelah peneliti selesai menyiapkan semua peralatan yang akan digunakan dalam intervensi selanjutnya peneliti memberikan intervensi yang berupa permainan *finger painting*. Setelah intervensi selesai selanjutnya tes diberikan kepada subjek I sebagaimana pada fase *baseline 1*. Pada sesi ini, total skor yang diperoleh subjek I adalah sebesar 14 dengan prosentase 70% dan masuk kategori cukup. Adapun kemampuan subjek tidak jauh berbeda dengan kemampuannya pada tes sesi-sesi sebelumnya. Secara garis besar, subjek sudah tampak hafal dengan warna-warna yang diajarkan. Namun, artikulasi subjek I masih belum banyak berubah. Pada saat menyebut kata /merah/, bunyi yang muncul pertama kali adalah /me-se/. Karenanya peneliti memberikan bantuan verbal berupa contoh pengucapan lalu meminta subjek menirukan. Setelah bantuan diberikan bunyi yang muncul menjadi /me-ra/. Pada saat menyebut kata /kuning/, bunyi yang muncul pertama kali adalah /ku-un/. Dikarenakan hal tersebut, peneliti memberikan bantuan fisik sekaligus verbal hingga bunyi ucapan yang dihasilkan menjadi /ku-nin/ dan sengau belum terbentuk. Saat menyebut kata /biru/, subjek sudah dapat melakukan dengan baik tanpa bantuan peneliti meskipun bunyi yang diucapkan kurang sempurna yaitu /bi-u/. Saat mengucapkan kata /hijau/ subjek membutuhkan bantuan verbal untuk memperbaiki bunyi suku kata /jau/ yang terdengar /wap/. Adapun saat mengucapkan kata /ungu/, bantuan verbal dan fisik sekaligus diberikan kepada subjek untuk membentuk sengau.

Meski demikian bunyi yang muncul belum menghasilkan sengau yang sempurna. Bunyi ucapan yang muncul setelah bantuan diberikan adalah /un-wu/.

5) Pertemuan Sesi 5

Pertemuan sesi kelima fase intervensi pada subjek I dilaksanakan pada hari Selasa, 14 Agustus 2018. Pelaksanaan intervensi dilakukan di kelas II SD Bagian B. Sesi intervensi dimulai pada pukul 09.00 WIB. Sebelum pelaksanaan intervensi, peneliti yang juga berperan sebagai tester menyiapkan semua peralatan permainan *finger painting* dan peralatan tes. Peralatan yang digunakan dalam permainan *finger painting* sendiri terdiri dari: bubur warna yang terdiri dari 5 varian warna, 5 buah cawan tempat menaruh bubur warna, kertas HVS sebagai media lukis, tisu, dan spidol. Adapun peralatan tes yang digunakan sama halnya dengan peralatan tes pada fase *baseline 1* yaitu pedoman tes, *flashcard* warna, dan ponsel untuk mengambil dokumentasi.

Setelah peneliti selesai menyiapkan semua peralatan yang akan digunakan dalam intervensi selanjutnya peneliti memberikan intervensi yang berupa permainan *finger painting*. Setelah intervensi selesai selanjutnya tes diberikan kepada subjek I sebagaimana pada fase *baseline 1*. Pada sesi ini, total skor yang diperoleh subjek I adalah sebesar 14 dengan nilai 70% dan masuk kategori cukup. Adapun kemampuan subjek tidak jauh berbeda dengan kemampuannya pada tes sesi-sesi sebelumnya. Secara garis besar, subjek sudah tampak hafal dengan warna-warna yang diajarkan. Namun, artikulasi subjek I masih perlu ditingkatkan lagi. Pada saat menyebut kata merah, bunyi

yang muncul pertama kali adalah /me-a/ sehingga perlu adanya bantuan peneliti untuk memperbaiki bunyi yang dihasilkan. Adapun bantuan yang diberikan oleh peneliti adalah bantuan verbal. Setelah bantuan diberikan bunyi ucapan muncul menjadi /me-ra/. Pada saat menyebut kata /kuning/, bunyi yang muncul pertama kali adalah /ku-un/. Dikarenakan hal tersebut, peneliti memberikan bantuan fisik sekaligus verbal hingga bunyi ucapan yang dihasilkan mendekati bunyi bahasa yang benar yaitu /ku-nin/ meskipun sengau belum terbentuk. Saat menyebut kata /biru/, subjek sudah dapat melakukan dengan baik tanpa bantuan peneliti meskipun bunyi yang diucapkan kurang sempurna yaitu /bi-u/. Saat mengucapkan kata hijau subjek membutuhkan bantuan verbal untuk memperbaiki bunyi suku kata /jau/ yang terdengar /wap/. Adapun saat mengucapkan kata /ungu/, bantuan verbal dan fisik sekaligus diberikan kepada subjek untuk membentuk sengau. Meski demikian bunyi yang muncul belum menghasilkan sengau tetapi /un-wu/.

Dari kelima sesi fase intervensi yang telah dilaksanakan, berikut ini akan disajikan hasil tes dari sesi pertama hingga terakhir dalam tabel dibawah ini:

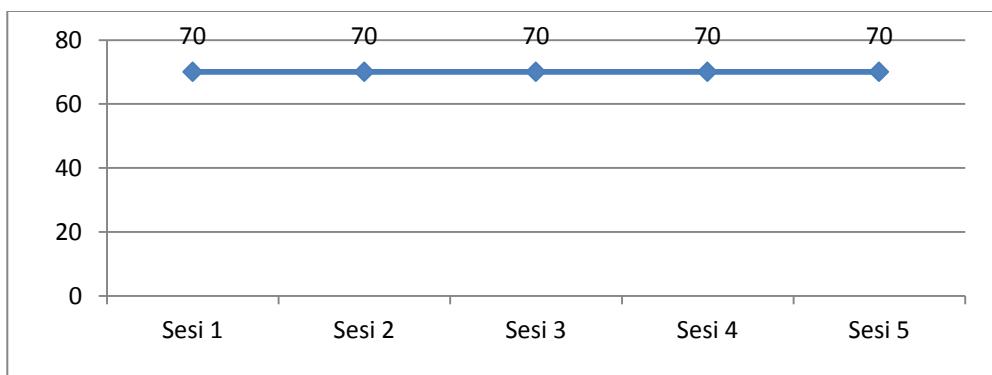
Tabel 9. Data Hasil Tes Kemampuan Mengenal Warna Subjek I pada Fase

Intervensi

No.	Waktu Pelaksanaan	Sesi	Skor Tes	Nilai	Kategori Capaian
1.	Kamis, 9 Agustus 2018	1	14	70%	Cukup

2.	Jumat, 10 Agustus 2018	2	14	70%	Cukup
3.	Sabtu, 11 Agustus 2018	2	14	70%	Cukup
4.	Senin, 13 Agustus 2018	2	14	70%	Cukup
5.	Selasa, 14 Agustus 2018	2	14	70%	Cukup
Rerata			14	70%	Cukup

Sebagai penjelasan dari tabel diatas, hasil kemampuan tes mengenal warna pada tabel diatas dapat dilihat dalam grafik poligon berikut ini:



Grafik 5. Nilai Hasil Tes Subjek I Fase Intervensi

Pada grafik diatas dapat dilihat nilai hasil tes kemampuan mengenal warna subjek I pada 5 sesi tes fase intervensi. Pada sesi pertama hingga sesi terakhir, nilai yang diperoleh sebesar 70%. Dari kelima hasil tes tersebut,

rata-rata nilai hasil tes subjek I yaitu sebesar 70% yang mana nilai tersebut masuk kedalam kategori cukup.

c. Deskripsi Data Hasil Penelitian Fase *Baseline* 2

Dalam penelitian pada subjek I, fase *baseline* 2 dilaksanakan dengan jeda 8 hari setelah intervensi dihentikan. Hal ini dilakukan dengan maksud untuk mengetahui besarnya efek atau pengaruh dari intervensi terhadap kemampuan mengenal warna pada subjek I. Tes pada fase baseline 2 pada subjek I diberikan sebanyak 5 sesi dengan durasi kurang lebih selama 15 menit pada setiap sesinya. Adapun bentuk tes yang digunakan dalam tes pada fase *baseline* 2 ini sama dengan tes yang digunakan dalam kedua fase sebelumnya. Berikut adalah pemaparan dari hasil tes fase baseline 2 pada subjek I:

1) Pertemuan Sesi 1

Pertemuan sesi pertama fase *baseline* 2 pada subjek I dilaksanakan pada hari Kamis, 23 Agustus 2018. Pada sesi ini tes dimulai pukul 09.00 WIB. Adapun tempat tes berada di ruang kelas II SD Bagian B. Sebelum tes dimulai peneliti menyiapkan semua peralatan yang digunakan yaitu: pedoman tes, 5 buah *flashcard* warna, dan ponsel untuk mengambil dokumentasi.

Setelah peneliti selanjutnya subjek diajak ke bangku tes yang telah disiapkan oleh peneliti. Sebelum tes dimulai, subjek bersama dengan peneliti berdoa memulai kegiatan. Setelah kegiatan berdoa selesai kemudian dilanjutkan dengan pemberian instruksi tentang prosedur dan peraturan tes kepada subjek dan dilanjutkan dengan pelaksanaan tes itu sendiri.

Dalam sesi ini, total skor yang diperoleh subjek dalam tes sebesar 15 dengan nilai 75% dan masuk kedalam kategori cukup. Dari skor yang diperoleh tersebut, diketahui bahwa kemampuan subjek I pada sesi ini mengalami peningkatan dibandingkan dengan saat sesi terakhir intervensi. Kemampuan yang meningkat tersebut adalah pada artikulasi atau pengucapan bunyi bahasa subjek I meskipun tidak terlalu signifikan. Adapun untuk kemampuan mengingat istilah dari kelima warna yang diajarkan, subjek I tidak menunjukkan adanya perubahan. Saat menyebut kata /merah/, bunyi yang muncul pertama adalah /me-ya/ sehingga peneliti memberikan bantuan verbal hingga bunyi yang diucapkan menjadi /me-ra/ tetapi fonem /r/ samar-samar. Pada saat menyebut kata /kuning/, subjek mengalami distorsi sehingga yang muncul adalah /ku/. Karenanya bantuan fisik serta verbal dari peneliti sehingga bunyi ucapan yang dihaskan menjadi lebih baik yaitu /ku-nin/ dengan sengau yang belum terbentuk. Saat mengucapkan kata /hijau/, subjek sudah dapat melakukannya dengan mandiri meskipun bunyi fonem /j/ tidak muncul tetapi terdengar /hiyau/. Saat mengucapkan kata /biru/, subjek dapat melakukannya secara mandiri meskipun fonem /r/ samar-samar. Saat mengucapkan kata /ungu/ perlu bantuan fisik dan verbal sekaligus untuk memunculkan sengau. Adapun bunyi yang diucapkan oleh subjek I setelah mendapat bantuan dari peneliti adalah /u-nu/.

2) Pertemuan Sesi 2

Pertemuan sesi kedua fase *baseline* 2 pada subjek I dilaksanakan pada hari Jumat, 24 Agustus 2018. Pada sesi ini tes dimulai pukul 09.00 WIB.

Adapun tempat tes berada di ruang kelas II SD Bagian B. Sebelum tes dimulai peneliti menyiapkan semua peralatan yang digunakan yaitu: pedoman tes, 5 buah *flashcard* warna, dan ponsel untuk mengambil dokumentasi. Setelah peneliti selesai melakukan persiapan selanjutnya subjek diajak ke bangku tes. Sebelum tes dimulai, subjek bersama dengan peneliti berdoa memulai kegiatan. Setelah kegiatan berdoa selesai kemudian dilanjutkan dengan pemberian instruksi tentang prosedur dan peraturan pelaksanaan tes kepada subjek dan dilanjutkan dengan pelaksanaan tes itu sendiri. Dalam sesi ini, hasil tes subjek I tidak meningkat atau menurun dari sesi sebelumnya. Subjek masih ingat dengan istilah warna-warna yang diajarkan tetapi pengucapan istilahnya masih belum baik.

Saat menyebut kata /merah/, subjek I masih membutuhkan bantuan verbal peneliti karena kata yang pertama muncul adalah /me-e/. Setelah bantuan diberikan bunyi ucapan menjadi /me-ra/. Pada saat menyebut kata /kuning/, subjek mengalami distorsi bunyi dengan ucapan yang muncul /ku-ne/ sehingga bantuan fisik serta verbal dari peneliti sehingga bunyi yang muncul menjadi /ku-nin/ dan sengau belum terbentuk. Saat mengucapkan kata /hijau/, subjek sudah dapat melakukannya dengan mandiri meskipun fonem /j/ tidak muncul tetapi digantikan /y/. Saat mengucapkan kata /biru/, subjek dapat melakukannya secara mandiri meskipun fonem /r/ samar-samar. Saat mengucapkan kata /ungu/ bunyi ucapan yang muncul adalah /uwu/ sehingga perlu bantuan fisik dan verbal dari peneliti. Adapun bunyi yang diucapkan oleh subjek I setelah mendapat bantuan dari peneliti adalah /u-nu/.

Total skor yang diperoleh subjek dalam tes sebesar 15 dengan nilai 75% dan masuk kedalam kategori cukup.

3) Pertemuan Sesi 3

Pertemuan sesi ketiga fase *baseline* 2 pada subjek I dilaksanakan pada hari Sabtu, 25 Agustus 2018. Pada sesi ini tes dimulai pukul 09.00 WIB. Adapun tempat tes berada di ruang kelas II SD Bagian B. Sebelum tes dimulai peneliti menyiapkan semua peralatan yang digunakan yaitu: pedoman tes, 5 buah *flashcard* warna, dan ponsel untuk mengambil dokumentasi.

Setelah peneliti dan selanjutnya subjek diajak ke bangku tes yang telah disiapkan oleh peneliti. Sebelum tes dimulai, subjek bersama dengan peneliti berdoa memulai kegiatan. Setelah kegiatan berdoa selesai kemudian dilanjutkan dengan pemberian instruksi tentang prosedur dan peraturan pelaksanaan tes kepada subjek dan dilanjutkan dengan pelaksanaan tes itu sendiri.

Dalam sesi ini, hasil tes subjek I masih sama dengan kedua sesi sebelumnya. Meskipun kosakata dari kelima warna pada *flashcard* sudah dimiliki tetapi pengucapannya belum sempurna. Saat menyebut kata /merah/bunyi yang muncul belum sempurna yaitu /me-sa/ sehingga bantuan verbal dari peneliti untuk memperbaiki pengucapan hingga menjadi /me-ra/. Pada saat menyebut kata /kuning/, subjek mengalami distorsi pengucapan yaitu /ku/ sehingga peneliti membantuan fisik serta verbal sampai bunyi ucapan yang muncul menjadi lebih baik meskipun sengau belum terbentuk yaitu /ku-nin/. Saat mengucapkan kata /hijau/, subjek sudah dapat melakukannya

dengan mandiri meskipun fonem /j/ tidak muncul tetapi digantikan /y/. Saat mengucapkan kata /biru/, subjek dapat melakukannya secara mandiri meskipun fonem /r/ samar-samar. Saat mengucapkan kata /ungu/ perlu bantuan fisik dan verbal sekaligus dengan disertai pengucapan ulang-ulang untuk memunculkan sengau. Adapun bunyi yang diucapkan oleh subjek I setelah mendapat bantuan dari peneliti adalah /u-nu/. Total skor yang diperoleh subjek dalam tes sebesar 15 dengan nilai 75% dan masuk kedalam kategori cukup.

4) Pertemuan Sesi 4

Pertemuan sesi keempat fase *baseline 2* pada subjek I dilaksanakan pada hari Senin, 27 Agustus 2018. Pada sesi ini tes dimulai pukul 09.30 WIB. Adapun tempat tes berada di ruang kelas II SD Bagian B. Sebelum tes dimulai peneliti menyiapkan semua peralatan yang digunakan yaitu: pedoman tes, 5 buah *flashcard* warna, dan ponsel untuk mengambil dokumentasi.

Setelah peneliti selesai melakukan persiapan selanjutnya subjek diajak ke bangku tes yang telah disiapkan oleh peneliti. Sebelum tes dimulai, subjek bersama dengan peneliti berdoa memulai kegiatan. Setelah kegiatan berdoa selesai kemudian dilanjutkan dengan pemberian instruksi tentang prosedur dan peraturan pelaksanaan tes kepada subjek dan dilanjutkan dengan pelaksanaan tes itu sendiri.

Dalam sesi ini kemampuan subjek dalam menyebutkan warna pada *flashcard* mengalami sedikit peningkatan dibandingkan ketiga sesi sebelumnya. Peningkatan ini terdapat pada kemampuan artikulasi atau

kemampuan mengucapkan bunyi bahasa pada anak sedangkan untuk kemampuan merekognisi nama-nama warna pada *flashcard* tidak berubah. Saat menyebut kata /merah/ secara mandiri bunyi ucapan yang muncul adalah /me-ra/ sehingga meskipun belum sempurna. Pada saat menyebut kata /kuning/, subjek mengalami distorsi sehingga peneliti membantu secara fisik serta verbal sampai bunyi ucapan yang muncul menjadi lebih baik meskipun sengau belum terbentuk. Bunyi ucapan yang muncul mula-mula adalah /ku/ dan setelah bantuan diberikan menjadi /ku-nin/. Saat mengucapkan kata /hijau/, subjek sudah dapat melakukannya dengan mandiri meskipun bunyi ucapan /j/ tidak muncul dan menjadi /hi-au/. Saat mengucapkan kata /biru/, subjek dapat melakukannya secara mandiri meskipun bunyi ucapan /r/ samar-samar. Saat mengucapkan kata /ungu/ perlu bantuan fisik dan verbal sekaligus untuk memunculkan nasal /ng/. Adapun bunyi yang diucapkan oleh subjek I setelah mendapat bantuan dari peneliti adalah /u-nu/. Total skor yang diperoleh subjek dalam tes sebesar 16 dengan nilai 80% dan masuk kedalam kategori baik.

5) Pertemuan sesi 5

Pertemuan sesi terakhir fase *baseline 2* pada subjek I dilaksanakan pada hari Jumat, 31 Agustus 2018. Pada sesi ini tes dimulai pukul 09.40 WIB. Adapun tempat tes berada di ruang kelas II SD Bagian B. Sebelum tes dimulai peneliti menyiapkan semua peralatan yang digunakan yaitu: pedoman tes, 5 buah *flashcard* warna, dan ponsel untuk mengambil dokumentasi.

Setelah peneliti selesai melakukan persiapan selanjutnya subjek diajak ke bangku tes yang telah disiapkan oleh peneliti. Sebelum tes dimulai, subjek bersama dengan peneliti berdoa memulai kegiatan. Setelah kegiatan berdoa selesai kemudian dilanjutkan dengan pemberian instruksi tentang prosedur dan aturan pelaksanaan tes kepada subjek dan dilanjutkan dengan pelaksanaan tes itu sendiri.

Pada sesi terakhir tes fase *baseline 2* ini hasil tes subjek I sama dengan hasil tes pada sesi keempat. Total skor yang diperoleh subjek dalam tes sebesar 16 dengan nilai 80% dan masuk kedalam kategori baik. Dalam sesi ini kemampuan subjek I saat tes kurang lebih sama dengan sesi sebelumnya dimana ia masih ingat nama-nama warna yang diajarkan tetapi pengucapannya belum sempurna.

Saat menyebut kata /merah/ secara mandiri bunyi ucapan yang muncul adalah /me-ra/ dengan bunyi ucapan /r/ samar-samar. Pada saat menyebut kata /kuning/, subjek mengalami distorsi sehingga peneliti membantuan fisik serta verbal sampai bunyi ucapan yang muncul menjadi lebih baik meskipun sengau belum terbentuk. Bunyi ucapan yang muncul mula-mula adalah /ku-en/ dan setelah bantuan diberikan menjadi /ku-nin/. Saat mengucapkan kata /hijau/, subjek sudah dapat melakukannya dengan mandiri meskipun bunyi ucapan /j/ tidak muncul. Saat mengucapkan kata /biru/, subjek dapat melakukannya secara mandiri meskipun bunyi ucapan /r/ samar-samar. Saat mengucapkan kata /ungu/ perlu bantuan fisik dan verbal sekaligus. Adapun

bunyi yang diucapkan oleh subjek I setelah mendapat bantuan dari peneliti adalah /u-nu/.

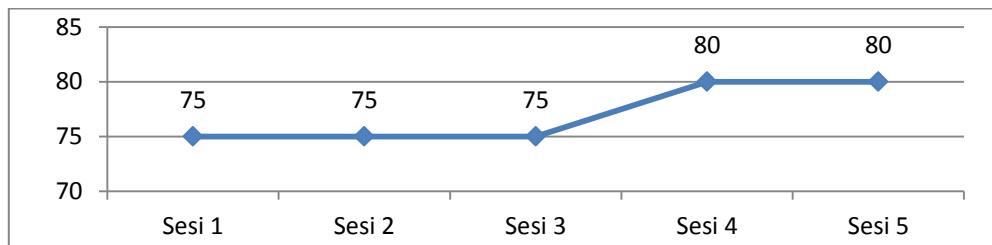
Dari kelima sesi fase intervensi yang telah dilakukan, berikut ini akan disajikan hasil tes dari sesi pertama hingga terakhir dalam tabel dibawah ini:

Tabel 10. Data Hasil Tes Kemampuan Mengenal Warna Subjek I

pada Fase *Baseline 2*

No .	Waktu Pelaksanaan	Sesi	Skor Tes	Nilai	Kategori Capaian
1.	Sabtu, 18 Agustus 2018	1	15	75%	Cukup
2.	Senin, 20 Agustus 2018	2	15	75%	Cukup
3.	Selasa, 21 Agustus 2018	3	15	75%	Cukup
4.	Kamis, 23 Agustus 2018	4	16	80%	Baik
5.	Jumat, 31 Agustus 2018	5	16	80%	Baik
Rerata			15,4	77%	Baik

Sebagai penjelasan dari tabel diatas, hasil kemampuan tes mengenal warna pada tabel diatas dapat dilihat dalam grafik poligon berikut ini:



Grafik 6. Nilai Hasil Tes Subjek I Fase *Baseline 2*

Pada grafik diatas dapat dilihat prosentase hasil tes kemampuan mengenal warna subjek I pada 5 sesi tes fase *baseline 2*. Pada sesi pertama hingga sesi ketiga, nilai yang diperoleh sebesar 75%. Kemudian sesi keempat dan kelima nilai yang diperoleh sebesar 80%, rata-rata nilai hasil tes subjek I yaitu sebesar 77% yang mana nilai tersebut masuk kedalam kategori baik.

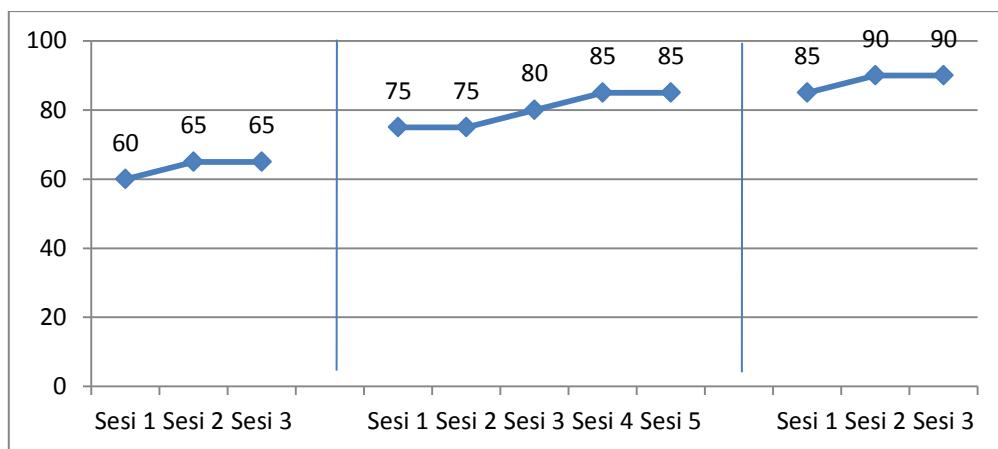
D. Hasil Uji Hipotesis

Pada penelitian eksperimen ini, langkah yang dilakukan untuk menguji hipotesis adalah dengan melakukan analisis data menggunakan statistik deskriptif. Data hasil penelitian tiap subjek dianalisis secara individu dengan analisis dalam kondisi dan antar kondisi. Analisis dalam kondisi terdiri dari panjang kondisi, kecenderungan arah, tingkat stabilitas, tingkat perubahan, jejak data dan rentang. Adapun analisis antar kondisi terdiri dari jumlah variabel yang diubah, perubahan kecenderungan arah dan efeknya, perubahan stabilitas dan efeknya, perubahan level data, dan data tumpang tindih atau *overlap*. Dari analisis-analisis tersebut, peneliti dapat mengetahui efek atau pengaruh dari intervensi yang diberikan terhadap target perilaku yang ditentukan dari kedua subjek.

Target perilaku dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal warna yang diukur dengan kemampuan menyebutkan warna pada *flashcard* warna dalam sebuah tes. Berdasarkan hasil tes kemampuan mengenal warna pada subjek R dan I yang telah dipaparkan pada bagian sebelumnya, berikut ini akan disajikan analisis data dari kedua subjek tersebut:

1. Analisis Data Subjek R

Sebelum masuk pada tahap pemaparan analisis data hasil penelitian pada subjek R, berikut ini akan terlebih dahulu disajikan grafik akumulasi data hasil penelitian dari fase *baseline 1* hingga fase *baseline 2*.



Grafik 7. Akumulasi Nilai Hasil Tes Mengenal Warna Subjek R pada *Baseline 1*, Intervensi, dan *Baseline 2*

Dalam grafik diatas dapat dilihat hasil tes selama 3 fase mulai dari *baseline 1*, intervensi, hingga *baseline 2* pada subjek R. Berdasarkan data yang ditampilkan dalam grafik diatas, maka berikut ini akan dijelaskan analisis dalam dan antar kondisi data hasil penelitian penelitian pada subjek R.

a. Analisis Dalam Kondisi

Pada grafik diatas diketahui bahwa panjang kondisi *baseline 1* (A1) adalah sebanyak 3 sesi, intervensi (B) sebanyak 5 sesi , dan *baseline 2* (A2) sebanyak 3 sesi. Adapun estimasi kecenderungan arah pada *baseline 1* (A1) adalah menaik, intervensi (B) menaik, dan *baseline 2* (A2) menaik. Tingkat stabilitas pada *baseline 1* (A1) stabil dengan prosentase stabilitas 100%, intervensi (B) stabil dengan prosentase stabilitas 100%, dan *baseline 2* (A2) stabil dengan prosentase stabilitas 100%. Tingkat perubahan pada *baseline 1* (A1) adalah sebesar +5% dari 60% menjadi 65%, pada intervensi (B) adalah sebesar +10% dari 75% menjadi 85%, dan pada *baseline 2* (A2) adalah sebesar +5% dari 85% menjadi 90%. 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 11. 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

b. Analisis Antar Kondisi

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. Hal ini bermakna bahwa itervensi yang diberikan membawa pengaruh atau efek positif (+) terhadap kemampuan mengenal warna pada subjek R. Adapun perubahan kecenderungan arah dari intervensi ke *baseline 2* menaik ke menaik. Artinya kemampuan mengenal warna pada subjek R mengalami peningkatan hingga fase *baseline 2* dan hal ini bermakna positif (+). Perubahan stabilitas dan efeknya dari *baseline 1* ke intervensi stabil ke stabil sehingga dapat dimaknai memiliki efek meningkat atau positif 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 65% ke 75% sehingga meningkat +10%. Pada fase intervensi ke *baseline 2* yaitu dari 85% ke 85% sehingga hal ini bermakna tidak terjadi perubahan level data. Adapun prosentase *overlap* atau data tumpang tindih antara *baseline 1* dengan intervensi sebesar 0% dan untuk fase intervensi

dengan *baseline* 2 terdapat 1 dari 3 data pada fase *baseline* 2 yang masuk kedalam rentang data intervensi. Hal ini bermakna bahwa antara intervensi dengan *baseline* 2 terdapat data yang tumpang tindih dengan prosentase sebesar 33,3%. Berikut ini akan disajikan tabel rangkuman analisis data antar kondisi hasil penelitian pada subjek R:

Tabel 12. Data Hasil Analisis Antar Kondisi Pada Subjek R

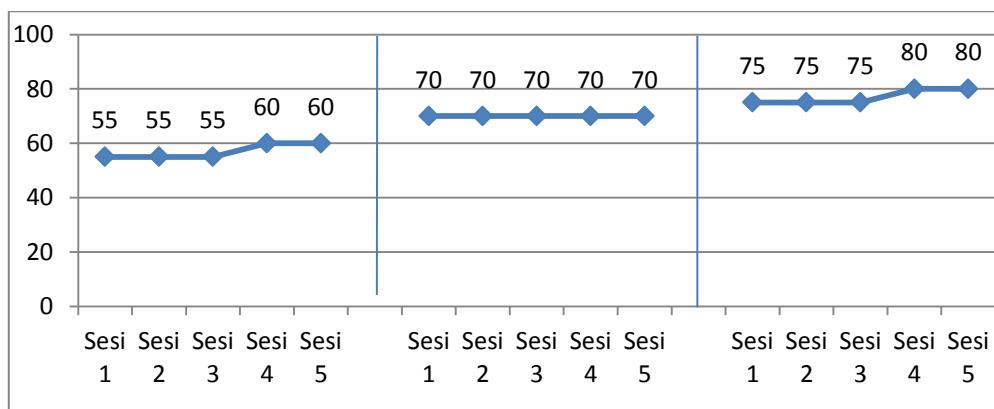
No.	Aspek	Fase yang Dibandingkan	
		A1 dan B	B dan A2
1.	Jumlah variabel yang diubah	1	1
2.	Perubahan kecenderungan arah dan efeknya	 (+) (+) <hr/> Positif	 (+) (+) <hr/> Positif
3.	Perubahan stabilitas dan efeknya	Stabil ke stabil	Stabil ke stabil
4.	Perubahan level data	+10	0
5.	Data tumpang tindih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

Berdasarkan analisis data hasil penelitian pada subjek R yang telah dipaparkan diatas, diketahui bahwa nilai hasil tes subjek R mengalami

peningkatan dari fase *baseline 1*, intervensi, hingga *baseline 2*. Hal ini dapat dimaknai bahwa intervensi yang diberikan yaitu berupa permainan *finger painting* memberikan efek positif terhadap kemampuan mengenal warna pada subjek R. Selain itu, prosesntase data *overlap* pada hasil tes subjek R terbilang kecil karena antara fase *baseline 1* dengan intervensi sebesar 0% dan antara fase intervensi dengan *baseline 2* sebesar 33,3%. Jadi, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa permainan *finger painting* efektif meningkatkan kemampuan mengenal warna pada subjek R.

2. Analisis Data Subjek I

Berikut ini akan dipaparkan analisis data hasil penelitian pada subjek I. Namun, sebelum masuk pada deskripsi analisis data, akan disajikan terlebih dahulu akumulasi nilai hasil tes mengenal warna pada subjek I selama 3 fase yaitu *baseliene 1*, intervensi, dan *baseline 2* dalam grafik poligon dibawah ini:



Grafik 8. Akumulasi Nilai Hasil Tes Mengenal Warna

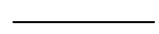
Subjek I pada *Baseline 1*, Intervensi, dan *Baseline 2*

Dari grafik diatas dapat dilihat keseluruhan hasil tes selama 3 fase mulai dari *baseline 1*, intervensi, hingga *baseline 2*. Berdasarkan data tersebut, maka berikut ini akan dipaparkan tentang hasil analisis pada subjek tersebut.

a. Analisis Dalam Kondisi

Pada grafik diatas tampak bahwa bahwa panjang kondisi *baseline 1* (A1) adalah sebanyak 5 sesi, intervensi (B) sebanyak 5 sesi , dan *baseline 2* (A2) 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) stabil dengan prosentase stabilitas 100%, intervensi (B) stabil dengan prosentase stabilitas 100%, dan *baseline 2* (A2) stabil dengan prosentase stabilitas 100%. Tingkat perubahan pada *baseline 1* (A1) adalah sebesar +5% dari 55% menjadi 60%, sedangkan pada fase intervensi tidak mengalami tingkat perubahan data dikarenakan data pertama hingga terakhir memiliki nilai yang sama yaitu sebesar 70% sehingga 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 13. 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

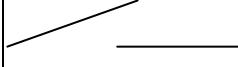
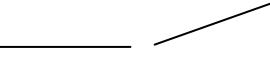
b. Analisis Antar Kondisi

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. Hal ini bermakna bahwa itervensi yang diberikan membawa pengaruh atau efek positif (+) terhadap kemampuan mengenal warna pada subjek I. Adapun perubahan kecenderungan arah dari intervensi ke *baseline 2* mendatar ke

menaik. Artinya kemampuan mengenal warna pada subjek I mengalami peningkatan hingga fase *baseline 2* dan hal ini bermakna positif (+).

Perubahan stabilitas dan efeknya dari *baseline 1* ke intervensi stabil ke stabil sehingga dapat dimaknai memiliki efek meningkat atau positif 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* atau data tumpang tindih antara *baseline 1* dengan intervensi sebesar 0% dan untuk fase intervensi dengan *baseline 2* sebesar 0%. Berikut ini akan disajikan tabel rangkuman analisis data antar kondisi hasil penelitian pada subjek I:

Tabel 14. 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	 (+) (=) <hr/> Positif	 (=) (+) <hr/> 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 data hasil penelitian pada subjek I yang telah dipaparkan diatas, dapat diketahui bahwa prosentase skor tes subjek I mengalami peningkatan dari fase *baseline 1*, intervensi, hingga *baseline 2*. Hal ini dapat dimaknai bahwa intervensi yang diberikan yaitu berupa permainan *finger painting* memberikan efek positif terhadap kemampuan mengenal warna pada subjek I. Selain itu, prosesntase data overlap antara *baseline 1* dengan *baseline 2* dan antara *baseline 2* dan intervensi sebesar 0%. Artinya, intervensi yang diberikan efektif meningkatkan kemampuan mengenal warna pada subjek I.

Berdasarkan analisis dalam dan antar kondisi yang 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.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian jenis *single subject research* (SSR) yang bertujuan untuk memperoleh informasi tentang efektivitas permain

finger painting terhadap kemampuan mengenal warna pada anak tunarungu kelas II SD di SLB Wiyata Dharma IV Godean. Dalam penelitian ini, kemampuan mengenal warna sebagai variabel terikat diukur dengan tes menyebutkan warna secara verbal pada 5 buah *flashcard* warna yang terdiri dari 3 warna primer yaitu merah, kuning, biru dan 2 warna sekunder yaitu hijau dan ungu. Adapun permainan *finger painting* merupakan bentuk intervensi yang dikenakan pada subjek sebagai variabel bebas. Pengaruh dari intervensi yang dikenakan akan diketahui efeknya dengan cara membandingkan hasil tes mengenal warna dari ketiga fase penelitian pada masing-masing subjek.

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. Berdasarkan infomasi dari guru, pengenalan macam-macam warna telah dilakukan sejak awal kelas I SD namun belum mencapai hasil yang optimal.

Hasil belajar mengenal warna pada anak yang belum optimal ini dipengaruhi oleh adanya beberapa faktor. Pertama adalah karena ketunaan anak itu sendiri. Ketunarungan yang dialami oleh kedua anak tersebut membuat mereka kesulitan menangkap materi pelajaran macam-macam warna yang disampaikan guru. Pendapat ini senada dengan pendapat Tin Suharmini (2009:36) bahwa dalam proses pembelajaran anak tunarungu seringkali kesulitan untuk menangkap pesan yang diberikan guru. Hal ini berkaitan

dengan kemampuan reseptif yang lemah pada anak tunarungu. Faktor berikutnya adalah perilaku anak saat pembelajaran berlangsung. Kedua subjek dalam penelitian ini merupakan anak yang seringkali melakukan perilaku *off task* saat guru menjelaskan materi pelajaran, termasuk materi pelajaran yang memuat pengenalan warna didalamnya. Hal ini merupakan faktor penghambat lain bagi siswa dalam menerima informasi yang disampaikan oleh guru.

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. Tanpa kemampuan mengenal warna yang baik maka anak juga akan mengalami hambatan atau kesulitan dalam mempelajari berbagai pengetahuan serta kesulitan juga dalam beradaptasi dengan lingkungannya.

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 yang menarik bagi anak-anak. Hal ini juga disampaikan oleh Maghfuroh (2017:38) yang menyatakan bahwa kegiatan *finger painting* 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 perialku *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. Menyebutkan warna secara terbimbing dilakukan di bagian awal kegiatan yaitu sebelum melukis. Mula-mula peneliti menunjukkan cat warna pada subjek lalu menyebutkan warna pada cat tersebut. Selanjutnya subjek diminta menirukan peneliti menyebutkan warna tersebut. Hal ini dilakukan secara berulang pada kelima macam warna. Tujuan dari tindakan ini adalah untuk mengenalkan kosakata kelima warna pada subjek sekaligus melatih kemampuan artikulasinya dalam mengucapkan istilah warna-warna tersebut. Disini peneliti bertugas mengkoreksi dan memberikan bantuan dalam memperbaiki kesalahan-kesalahan pengucapan subjek.

Selanjutnya memilih warna. Kegiatan ini bersamaan dengan kegiatan melukis. Jadi dalam kegiatan ini, peneliti mula-mula menentukan suatu objek

tertentu untuk dilukis. Lalu peneliti menjelaskan kepada subjek supaya objek yang telah ditentukan tersebut nantinya dibuat sebanyak lima buah dengan satu buah objek dilukis menggunakan satu macam warna. Dalam kegiatan melukis ini, peneliti menentukan urutan warna yang digunakan. Mula-mula peneliti menyebutkan warna lalu meminta subjek untuk memilih warna yang disebutkan tersebut. Setelah subjek dapat memilih warna yang disebutkan peneliti dengan benar maka subjek boleh melukis. Hal ini dilakukan secara berulang dalam menghasilkan kelima objek lukis. Tujuan dari tindakan ini adalah untuk membuat subjek mengembangkan kemampuan mengasosiasikan warna yang disebutkan dengan cat yang memiliki warna tersebut. Yang terakhir adalah menyebutkan warna secara mandiri. Setelah semua objek selesai dilukis, peneliti meminta subjek untuk menyebutkan warna pada kelima objek hasil lukisannya.

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

Pada kondisi awal, kosakata kelima warna yang terdiri dari merah, kuing, biru, hijau, dan ungu belum dimiliki sama sekali oleh subjek R. Dalam menyebutkan kelima warna tersebut, peneliti harus memberitahukan istilah dari warna-warna itu sekaligus membantu subjek supaya bunyi ucapan yang muncul menjadi baik. Setelah intervensi diberikan kosakata kelima warna

dapat dimiliki oleh subjek. Selain itu kemampuan artikulasinya dalam mengucapkan istilah warna-warna tersebut juga meningkat, meskipun bantuan peneliti masih diperlukan untuk memperbaiki beberapa fonem terutama fonem nasal /ng/ pada kata /kuning/ dan /ungu/. Selanjutnya, pada kondisi akhir kemampuan mengenal warna subjek R terus mengalami peningkatan. Dari kelima kosakata warna yang diajarkan semua dapat diingat oleh subjek. Selain itu artikulasinya juga mengalami peningkatan. Dari kelima warna yang disebutkan hanya warna kuning saja yang belum bisa diucapkan dengan baik secara mandiri.

Sedangkan pada subjek I kosakata warna yang dimiliki pada kondisi awal adalah hijau dan merah. Adapun kosakata warna biru, kuning, dan ungu belum dimiliki. Selanjutnya dari segi artikulasi, kemampuan subjek I masih rendah. Setelah intervensi diberikan kelima kosakata warna tersebut dapat dimiliki oleh subjek. Kemampuan artikulasi subjek dalam mengucapkan istilah dari kelima warna juga meningkat meskipun tidak begitu signifikan. Bantuan peneliti untuk memperbaiki bunyi-bunyi ucapan masih banyak diperlukan. Pada kondisi akhir kemampuan mengenal warna subjek kembali menunjukkan peningkatan. Hal ini ditunjukkan dengan masih diingatnya kelima kosakata warna yang diajarkan serta artikulasi yang semakin baik. Pada kondisi akhir, subjek mampu menyebutkan warna merah, biru, dan hijau dengan baik secara mandiri. Sedangkan untuk kuning dan ungu belum dapat disebutkan dengan baik.

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 tasks* sebagaimana yang biasa terjadi ketika belajar bersama guru. Saat peneliti menjelaskan tentang macam-macam warna pada cat, R maupun I memperhatikan dengan seksama. Begitupun saat peneliti meminta subjek untuk menyebutkan warna, kedua subjek tersebut mau mengikuti instruksi dari peneliti dan tidak terdapat penolakan. Pada saat melukis objek R maupun I juga tampak melakukannya dengan antusias. 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* atau pengukuhan positif yaitu sesuatu yang dapat berupa benda, atau peristiwa yang dihadirkan sebagai akibat dari munculnya perilaku, dan dengannya perilaku tersebut meningkat frekuensi kemunculannya (Purwanta, 2012: 32). 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 dalam permainan *finger painting* ini setiap anak mampu menyebutkan satu jenis warna pada satu objek hasil lukisannya di akhir sesi permainan dengan benar maka anak akan mendapatkan satu bungkus makanan dan jika anak tidak mampu menyebutkan satu warna yang diajarkan maka kesempatan mendapatkan makanan tersebut hilang. Jumlah makanan yang diperoleh subjek didasarkan atas banyaknya warna yang dapat disebutkan dalam permainan. Berdasarkan pemaparan diatas, dapat dilihat bahwa permainan *finger painting* memiliki efek positif terhadap kemampuan mengenal warna pada subjek R dan I yang ditunjukkan dengan peningkatan rerata nilai hasil tes masing-masing subjek yang disertai dengan kecilnya prosentase *overlap*. Sunanto (2005:115) mengemukakan bahwa semakin kecil prosentase overlap maka pengaruh suatu intervensi semakin besar. 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.

F. Keterbatasan Penelitian

Selama penelitian ini dilaksanakan, terdapat beberapa keterbatasan yang ditemui oleh peneliti antara lain:

1. Adanya sikap dari salah satu subjek penelitian yang sempat enggan mengikuti kegiatan penelitian. Hal ini membuat proses pengumpulan data pada subjek tersebut menjadi terhambat.
2. Adanya siswa dari kelas lain yang masuk saat penelitian sedang dilaksanakan dan bermain dengan subjek yang sedang tidak berinteraksi dengan peneliti serta membuat suasana gaduh.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. 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 rerata nilai tes dari fase *baseline 1* hingga *baseline 2*.

Pada subjek R, dalam kondisi awal atau *baseline 1* rerata nilai tes yang diperoleh adalah 63,3%. Setelah intervensi diberikan, rerata nilai tes mengalami peningkatan menjadi 80%. Pada fase *baseline 2* rerata nilai tes kembali meningkat menjadi sebesar 88,3%. Adapun pada subjek I, pada *baseline 1* rerata nilai tes yang diperoleh sebesar 57%. Setelah intervensi diberikan, rerata nilai hasil tes meningkat menjadi sebesar 70%. Pada *baseline 2* rerata nilai tes kembali meningkat menjadi sebesar 77%.

B. Implikasi

Dari penelitian yang telah dilaksanakan, maka implikasinya bagi siswa yang menjadi subjek penelitian ini adalah permainan *finger painting* dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna terutama warna primer dan sekunder. Penerapan permainan *finger painting* sebagai salah satu metode pengenalan warna bagi anak tunarungu.

Adapun bagi guru, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu referensi atau acuan dalam menentukan metode pembelajaran mengenal warna bagi anak tunarungu.

C. Saran

1. 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.

2. Bagi Sekolah

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

3. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu referensi dan acuan untuk mengembangkan permainan *finger painting* sebagai metode peningkatan kemampuan anak tunarungu atau anak berkebutuhan khusus lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Abror, Abd Rachman. (1993). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: PT. Tiara Wacana.
- Aisyah. (2017). *Permainan Warna dan Pengaruhnya Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini*. Surabaya: Jurnal OBSESI, Vol. 1, no. 2, hal, 118-123.
- Arifin, Shokhibul. (2016). *Perkembangan Kognitif Manusia dalam Perspektif Psikologi dan Islam*. Surabaya: Jurnal Perkembangan Kognitif, hal. 50-67.
- Azwar. (2013). *Deteksi Dini Gangguan Pendengaran pada Anak*. Banda Aceh: Jurnal Kedokteran Syiah Kuala, vol. 13, no. 1 hal. 59-64.
- Basic Color Schemes - Introduction to Color Theory. Online. (diakses dari <http://tigercolor.com> pada 20 Maret 2018).
- Busono, Mardiyati. (1983). *Pendidikan Anak Tuna Rungu*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Campbell, Philippa H. (1988). *Using a Single Subject Research Design to Evaluate the Effectiveness of Treatment*. Akron: The American Journal of Occupational Therapy, vol. 42, no. 11, hal. 732-738. Online (diakses dari <http://ajot.aota.org/> pada 20 Maret 2018).
- Creswell, John. (2015). *Riset Pendidikan: Peencanaan, Pelaksanaan, dan Evaluasi Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Effendi, Ramlan. (2017). *Konsep Revisi Taksonomi Bloom*. Lahat: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, vol. 2, no. 1, hal. 72-78.
- Elfiadi. (2016). *Bermain dan Permainan bagi Anak Usia Dini*. Lokhsumawe: Itqan, vol. 7, no. 1, hal. 51-60.
- Handoko. (2014). *Gangguan Berbicara*. Padang: Universitas Dharma Andalas.
- Hasibuan, Rachma. (2016). *Pengaruh Kegiatan Outdoor dan Kegiatan Finger Painting Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini*. Surabaya: Jurnal Pendidikan, vol. 1, no. 1, hal. 72-80.
- Hernawati, Tati dkk. (2013). *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*. Bandung: Unisvitas Pendidikan Indonesia.

- Hernawati, Tati. (2007). *Pengembangan Kemampuan Berbahasa dan Bicara Anak Tunarungu*. Bandung: Jurnal Assesmen dan Intervensi Anak Berkebutuhan Khusus (JASSI ANNAKKU), vol. 7 no. 1 hal. 101-110.
- Ibda, Fatimah. (2015). *Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget*. Banda Aceh: Jurnal INTELEKTUALITA, vol. 3, no. 1, hal. 27-38.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. Online. (diakses dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/> pada 20 Maret 2018).
- Matondang, Zulkifli. (2009). *Validitas dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian*. Medan: Jurnal TABULARASA PPs UNIMED, vol. 6 no. 1 hal. 87-97.
- Meilani. (2013). Teori Warna: *Penerapan Lingkaran Warna Dalam Berbusana*. Jakarta Barat: Jurnal HUMANIORA, vol. 4, no. 1, hal 326-338.
- Mu'min, Siti Aisyah. (2013). *Teori Perkembangan Jean Piaget*. Kendari: Jurnal Al-Ta'dib, vol. 6, no. 1, hal 89-99.
- Mukhlisah. (2015). *Pengembangan Kognitif Jean Piaget dan Peningkatan Belajar Anak Diskalkulia*. Surabaya: Jurnal Kependidikan Islam UIN Sunan Ampel Surabaya, vol. 6, no. 2, hal. 118-143.
- Mulyana, Edi Hendri dkk. (2017). *Meningkatkan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Warna*. Bandung: Jurnal PAUD Agapedia, vol. 1, no. 1, hal. 76-91.
- Nugroho, Johanes. (2012). *Workshop Nasional Meningkatkan Kreativitas dan Inovatif melalui Finger Painting*. Yogyakarta: IGTKI-PGRI DIY.
- Purwanto, Ngalim. (2013). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bnadung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Purwanto. (2010). *Intelegensi: Konsep dan Pengukurannya*. Surakarta: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, vol. 16, no. 4, hal. 477-485.
- Rachmawati, Yeni & Euis Kurniati. (2010). *Stategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Uisa Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Rasyid, Harun dkk. (2009). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Ruhimat, Toto dkk. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.

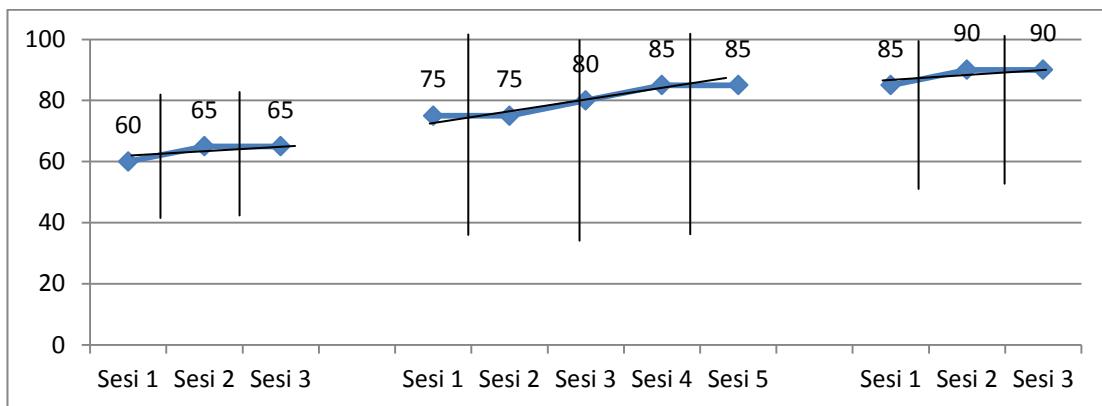
- Rustum, Hakim dan Hardi Utomo. (2003). *Arsitektur Lanskap*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sadjaah, Edja. (1995). *Bina Bicara, Persepsi Bunyi, dan Irama*. Bandung: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Tenaga Guru.
- Soehardi. (2003). *Esensi Perilaku Organisasional*. Yogyakarta: Fakultas Ekonomi Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta.
- Soelaiman. (2007). *Manajemen Kinerja: Langkah Efektif untuk Membangun, Mengendalikan, dan Evaluasi Kerja*. Jakarta: PT. Intermedia Personalia Utama.
- Soenarto dkk. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sudono, Anggani. (2003). *Bermain sebagai Sarana Utama dalam Perkembangan dan Belajar Anak (Anak Usia Dini)*. Jakarta: Gramedia.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Jakarta: Alfabeta.
- Suharmini, Tin. (2009). *Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Kanwa Publisher.
- Sujiono, Bambang. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT. Indeks.
- Sumanto. (2005). *Pengembangan Kreatifitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sunanto, Juang dkk. (2005). *Pengantar Penelitian dengan Subjek Tunggal*. Tsukuba: University of Tsukuba.
- Sunanto, Juang dkk. (2006). *Penelitian dengan Subjek Tunggal*. Bandung: UPI Press.
- Suparno. (2001). *Pendidikan Anak Tunarungu*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Suryabrata, Sumadi. (2000). *Pengembangan Alat Ukur Psikologis*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Suyanto, Ebdi. S. (2005). *Dasar-dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta: _____.

- Suyanto, Slamet. (2005). *Pembelajaran untuk Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Syafi'i, Achmad Ghozali. (2017). *Warna Dalam Islam*. Riau: Jurnal An-nida' UIN Sultan Syarif Kasim Riau, vol. 41, no. 1, hal 62-70.
- Tedjasaputra, Mayke S. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Witabora, Jonatan, dkk. (2017). *Studi Skema Warna Berdasarkan Lokal Konten Budaya Kota*. _____: Jurnal Seni Rupa Warna, vol. 3, no. 1, hal. 85-93.
- 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.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Analisis Data Hasil Penelitian

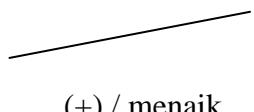
1. Analisis Data Subjek R



Grafik 1. Kecenderungan Arah Menggunakan Metode *Split Middle*
Hasil Tes Mengenal Warna Subjek R

A. Analisis Dalam Kondisi

Tabel 1. Perhitungan Data Fase *Baseline 1*

No.	Komponen	Fase A1
1.	Panjang Kondisi	3 sesi
2.	Kecenderungan Arah	
3.	Tingkat Stabilitas	a. Mean Level $(60 + 65 + 65) : 3 = 63,3$ b. Rentang Stabilitas $65 - 60 = 5$ c. Batas Atas dan Batas Bawah $BA 63,3 + 4,875 = 68,175$ $BB 63,3 - 4,875 = 58,425$ d. Persentase Stabilitas $3 : 3 = 100\% \text{ (stabil)}$
4.	Tingkat Perubahan	$65 - 60 = +5$ (meningkat)
5.	Jejak Data	Menaik (+)
6.	Rentang	$60 - 65$

Tabel 2. Perhitungan Data Fase Intervensi

No.	Komponen	Fase B
1.	Panjang Kondisi	5 sesi
2.	Kecenderungan Arah	 (+) / menaik
3.	Tingkat Stabilitas	<ul style="list-style-type: none"> a. Mean Level $(75 + 75 + 80 + 85 + 85) : 5 = 80$ b. Rentang Stabilitas $85 \times 0,15 = 12,75$ c. Batas Atas dan Batas Bawah $BA 80 + 6,375 = 86,375$ $BB 80 - 6,375 = 73,625$ d. Prosentae Stabilitas $5 : 5 = 100\% \text{ (stabil)}$
4.	Tingkat Perubahan	$85 - 75 = +10$ (meningkat)
5.	Jejak Data	Menaik (+)
6.	Rentang	$75 - 85$

Tabel 3. Perhitungan Data Fase *Baseline 2*

No.	Komponen	Fase A2
1.	Panjang Kondisi	3 sesi
2.	Kecenderungan Arah	 (+) / menaik
3.	Tingkat Stabilitas	<ul style="list-style-type: none"> a. Mean Level $(85 + 90 + 90) : 3 = 88,3$ b. Rentang Stabilitas $90 \times 0,15 = 13,5$ c. Batas Atas dan Batas Bawah $BA 89 + 6,75 = 95,75$ $BB 89 - 6,75 = 82,25$ d. Prosentae Stabilitas $3 : 3 = 100\% \text{ (stabil)}$
4.	Tingkat Perubahan	$85 - 90 = +5$ (meningkat)

5.	Jejak Data	Menaik (+)
6.	Rentang	85 – 90

B. Analisis Antar Kondisi

Tabel 4. Perhitungan Data Antar Kondisi *Baseline 1* dan Intervensi

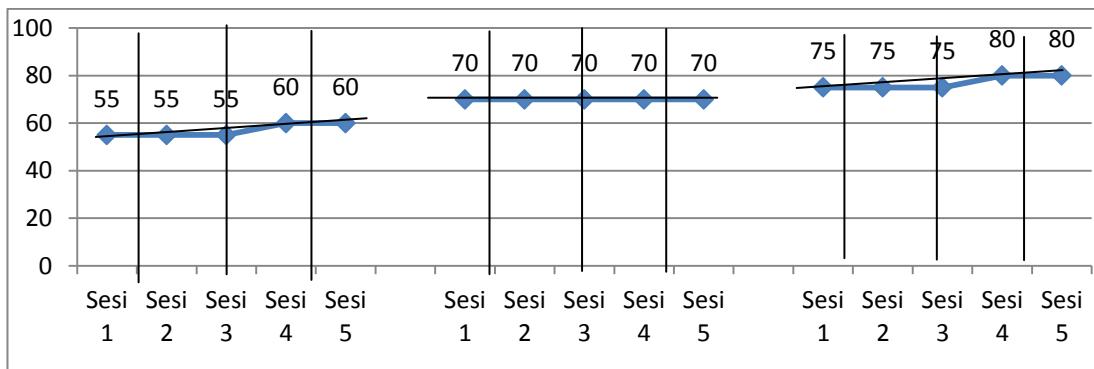
No.	Kondisi Yang Dibandingkan	Hasil
1.	Jumlah Variabel yang Diubah	1 variabel yaitu kemampuan menenali warna pada anak tunarungu
2.	Perubahan Kecenderungan Arah dan Efeknya	 (+) (+) <hr/> Positif
3.	Perubahan Stabilitas dan Efeknya	Satbil ke stabil
4.	Perubahan Level Data	(65 – 75) +10
5.	Data Tumpang Tindih (data pada fase intervensi yang terdapat pada rentang data <i>baseline 1</i>)	(0 : 5) x 100% = 0%

Tabel 5. Perhitungan Data Antar Kondisi Intervensi dan *Baseline 2*

No.	Kondisi Yang Dibandingkan	Hasil
1.	Jumlah Variabel yang Diubah	1 variabel yaitu kemampuan mengenal warna pada anak tunarungu
2.	Perubahan Kecenderungan Arah dan Efeknya	 (+) (+) <hr/> Positif
3.	Perubahan Stabilitas dan Efeknya	Stabil ke stabil
4.	Perubahan Level Data	(85 – 85) 0
5.	Data Tumpang Tindih (data	(1: 3) x 100% = 33,3%

	pada fase <i>baseline 2</i> yang terdapat pada rentang data intervensi)	
--	---	--

2. Analisis Data Subjek I



Grafik 2. Kecenderungan Arah Menggunakan Metode *Split Middle*

Hasil Tes Mengenal Warna Subjek I

A. Analisis Dalam Kondisi

Tabel 6. Perhitungan Data Fase *Baseline 1*

No.	Komponen	Fase A1
1.	Panjang Kondisi	5 sesi
2.	Kecenderungan Arah	<p style="text-align: center;">↗ (+)/menaik</p>
3.	Tingkat Stabilitas	<p>e. Mean Level $(55 + 55 + 55 + 60 + 60) : 5 = 57$</p> <p>f. Rentang Stabilitas $60 - 55 = 5$ $5 \times 0,15 = 0,75$</p> <p>g. Batas Atas dan Batas Bawah BA $56,25 + 4,5 = 60,75$ BB $56,25 - 4,5 = 51,75$</p> <p>h. Prosentase Stabilitas $5 : 5 = 100\% \text{ (stabil)}$</p>
4.	Tingkat Perubahan	$60 - 55 = +5 \text{ (meningkat)}$

5.	Jejak Data	Menaik
6.	Rentang	55 – 60

Tabel 7. Perhitungan Data Pada Fase Intervensi

No.	Komponen	Fase B
1.	Panjang Kondisi	5 sesi
2.	Kecenderungan Arah	_____ (=) / mendatar
3.	Tingkat Stabilitas	a. Mean Level $(70 + 70 + 70 + 70 + 70) : 5 = 70$ b. Rentang Stabilitas $70 \times 0,15 = 10,5$ c. Batas Atas dan Batas Bawah BA $70 + 5,25 = 75,25$ BB $83 - 5,25 = 64,75$ d. Prosentae Stabilitas $5 : 5 = 100\% \text{ (stabil)}$
4.	Tingkat Perubahan	$70 - 70 = 0$ (tetap)
5.	Jejak Data	Mendatar
6.	Rentang	70 – 70

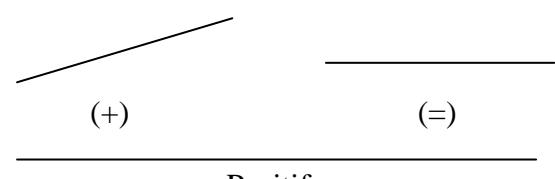
Tabel 8. Peritungan Data Pada Fase *Baseline 2*

No.	Komponen	Fase A2
1.	Panjang Kondisi	5 sesi
2.	Kecenderungan Arah	_____ (+) / menaik
3.	Tingkat Stabilitas	a. Mean Level $(75 + 75 + 75 + 80 + 80) : 5 = 77$ b. Rentang Stabilitas $80 \times 0,15 = 12$ c. Batas Atas dan Batas Bawah BA $77 + 6 = 84$ BB $77 - 6 = 71$ d. Prosentae Stabilitas $5 : 5 = 100\% \text{ (stabil)}$

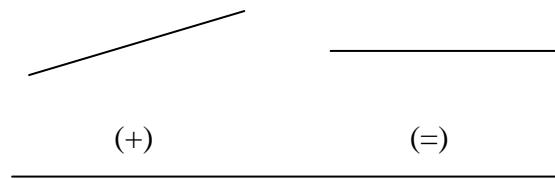
4.	Tingkat Perubahan	$80 - 75 = +5$ (meningkat)
5.	Jejak Data	Menaik
6.	Rentang	$75 - 80$

B. Analisis Antar Kondisi

Tabel 9. Perhitungan Data Antar Kondisi *Baseline 1* dan Intervensi

No.	Kondisi Yang Dibandingkan	Hasil
1.	Jumlah Variabel yang Diubah	1 variabel yaitu kemampuan mengenal warna pada anak tunarungu
2.	Perubahan Kecenderungan Arah dan Efeknya	 Positif
3.	Perubahan Stabilitas dan Efeknya	Satbil ke stabil
4.	Perubahan Level Data	$(60 - 70)$ $+10$
5.	Data Tumpang Tindih (data pada fase intervensi yang terdapat pada rentang data <i>baseline 1</i>)	$(0 : 5) \times 100\% = 0\%$

Tabel 10. Perhitungan Data Antar Kondisi Intervensi dan *Baseline 2*

No.	Kondisi Yang Dibandingkan	Hasil
1.	Jumlah Variabel yang Diubah	1 variabel yaitu kemampuan mengenal warna pada anak tunarungu
2.	Perubahan Kecenderungan Arah dan Efeknya	 Positif
3.	Perubahan Stabilitas dan Efeknya	Satbil ke stabil
4.	Perubahan Level Data	$(70 - 75)$

		+5
5.	Data Tumpang Tindih	(0 : 5) x 100% = 0%

Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SLB Wiyata Dharma IV Godean

Mata Pelajaran : Bahasa

Kelas/Semester : II SD/Semester 1

Materi Pokok : Warna Primer dan Sekunder

Alokasi Waktu : 1x45 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

3. 1. Mengenal 3 macam warna primer dan 2 macam sekunder.

C. Indikator

3. 1. 1. Menirukan peneliti menyebut 3 macam warna primer yaitu merah, kuning, biru dan 2 macam warna sekunder yaitu hijau dan ungu pada bubur warna.
3. 1. 2. Memilih warna yang disebutkan oleh peneliti pada bubur warna lalu menggunakan bubur warna yang dipilih untuk melukis balon dan dilakukan berulang hingga menghasilkan lima lukisan balon dengan lima macam warna.
3. 1. 3 Menyebutkan 3 macam warna primer yaitu merah, kuning, biru dan 2 macam warna sekunder yaitu hijau dan ungu pada 5 buah lukisan balon secara mandiri.

D. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan menyebutkan warna pada bubur warna, memilih warna, dan menyebutkan warna pada lukisan 5 buah balon, anak dapat menguasai 5 kosakata nama warna yang terdiri dari 3 macam warna primer (merah, kuning, biru) dan 2 macam warna sekunder (hijau dan ungu).

E. Materi Pelajaran

Warna primer (merah, kuning, biru) dan warna sekunder (hijau dan ungu).

F. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Metode : Permainan *finger painting* dan diskusi

G. Alat-alat Pembelajaran

Bubur warna, kertas HVS ukuran A4, cawan, tisu, spidol

H. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Awal

- a. Peneliti menempatkan subjek untuk duduk pada bangku tempat intervensi dilaksanakan diikuti dengan kegiatan berdoa memulai kegiatan.
- b. Peneliti memberikan apersepsi dengan menanyakan nama macam-macam warna pada benda disekitar subjek.
- c. Subjek menjawab pertanyaan peneliti.
- d. Peneliti menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan, yaitu melaftalkan dan menghafalkan macam-macam warna sambil melukis balon dalam permainan *finger painting*.
- d. Peneliti menjelaskan fungsi dari alat-alat, prosedur pelaksanaan dan peraturan dalam permainan *finger painting*.

2. Kegiatan Inti

a. Menyebutkan Warna secara Terbimbing

- 1) Peneliti menunjukkan kelima macam warna pada bubur warna yang berada didalam lima buah cawan kepada subjek.
- 2) Peneliti menyebutkan warna pada tiap-tiap bubur warna. Setiap peneliti menyebutkan satu warna, peneliti meminta subjek untuk menirukan menyebutkan warna yang dimaksud sembari mengamati warna yang disebutkan.

3) Peneliti memperbaiki kesalahan-kesalahan pengucapan subjek saat menyebutkan warna. Setelah kegiatan ini selesai, selanjutnya dilanjutkan dengan kegiatan memilih warna.

b. Memilih Warna

1) Peneliti menyebutkan satu warna lalu meminta subjek untuk memilih warna yang disebutkan oleh peneliti.

2) Setelah subjek menemukan warna yang disebutkan peneliti dengan benar, maka subjek boleh melukis balon dengan bubur warna tersebut. Hal ini diulang hingga subjek menghasilkan kelima lukisan balon dengan lima macam warna.

c. Menyebutkan Warna secara Mandiri

1) Setelah kelima balon selesai dilukis peneliti kembali meminta subjek untuk menyebutkan warna pada kelima balon tersebut. Dalam menyebutkan warna pada objek lukisan, subjek memiliki kesempatan sebanyak empat kali pengulangan untuk merubah atau memperbaiki jawaban bila salah.

3. Penutup

a. Peneliti dan subjek melakukan refleksi tentang macam-macam warna pada lukisan balon yang dibuat.

b. Peneliti bersama subjek menghitung ada berapa warna yang disebutkan dengan benar dan salah serta warna apa saja yang perlu kembali diingat dengan baik maupun diperbaiki pengucapannya.

c. Peneliti memberikan hadiah atas kemampuan subjek dalam permainan dilanjutkan dengan tes mengenal warna setelah subjek diberi waktu istirahat sejenak.

I. Penilaian

Tes lisan

Peneliti

Mengetahui,
Guru Kelas

Andi Ahmad Riftanto
NIM. 14103241044

Yunita Lestari, S.Pd
NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SLB Wiyata Dharma IV Godean

Mata Pelajaran : Bahasa

Kelas/Semester : II SD/Semester 1

Materi Pokok : Warna Primer dan Sekunder

Alokasi Waktu : 1x45 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

2. 1. Mengenal 3 macam warna primer dan 2 macam sekunder.

C. Indikator

3. 1. 1. Menirukan peneliti menyebut 3 macam warna primer yaitu merah, kuning, biru dan 2 macam warna sekunder yaitu hijau dan ungu pada bubur warna.
3. 1. 2. Memilih warna yang disebutkan oleh peneliti pada bubur warna lalu menggunakan bubur warna yang dipilih untuk melukis hati dan dilakukan berulang hingga menghasilkan lima lukisan hati dengan lima macam warna.
3. 1. 3 Menyebutkan 3 macam warna primer yaitu merah, kuning, biru dan 2 macam warna sekunder yaitu hijau dan ungu pada 5 buah lukisan hati secara mandiri.

D. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan menyebutkan warna pada bubur warna, memilih warna, dan menyebutkan warna pada 5 lukisan hati, anak dapat menguasai 5 kosakata nama warna yang terdiri dari 3 macam warna primer (merah, kuning, biru) dan 2 macam warna sekunder (hijau dan ungu).

E. Materi Pelajaran

Warna primer (merah, kuning, biru) dan warna sekunder (hijau dan ungu).

F. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Metode : Permainan *finger painting* dan diskusi

G. Alat-alat Pembelajaran

Bubur warna, kertas HVS ukuran A4, cawan, tisu, spidol

H. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Awal

- a. Peneliti menempatkan subjek untuk duduk pada bangku tempat intervensi dilaksanakan diikuti dengan kegiatan berdoa memulai kegiatan.
- b. Peneliti memberikan apersepsi dengan menanyakan nama macam-macam warna pada benda disekitar subjek.
- c. Subjek menjawab pertanyaan peneliti.
- d. Peneliti menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan, yaitu melaftalkan dan menghafalkan macam-macam warna sambil melukis hati dalam permainan *finger painting*.
- d. Peneliti menjelaskan fungsi dari alat-alat, prosedur pelaksanaan dan peraturan dalam permainan *finger painting*.

2. Kegiatan Inti

a. Menyebutkan Warna secara Terbimbing

- 1) Peneliti menunjukkan kelima macam warna pada bubur warna yang berada didalam lima buah cawan kepada subjek.
- 2) Peneliti menyebutkan warna pada tiap-tiap bubur warna. Setiap peneliti menyebutkan satu warna, peneliti meminta subjek untuk menirukan menyebutkan warna yang dimaksud sembari mengamati warna yang disebutkan.

3) Peneliti memperbaiki kesalahan-kesalahan pengucapan subjek saat menyebutkan warna. Setelah kegiatan ini selesai, selanjutnya dilanjutkan dengan kegiatan memilih warna.

b. Memilih Warna

1) Peneliti menyebutkan satu warna lalu meminta subjek untuk memilih warna yang disebutkan oleh peneliti.

2) Setelah subjek menemukan warna yang disebutkan peneliti dengan benar, maka subjek boleh melukis hati dengan bubur warna tersebut. Hal ini diulang hingga subjek menghasilkan kelima lukisan hati dengan lima macam warna.

c. Menyebutkan Warna secara Mandiri

1) Setelah kelima hati selesai dilukis peneliti kembali meminta subjek untuk menyebutkan warna pada kelima lukisan hati tersebut. Dalam menyebutkan warna pada objek lukisan, subjek memiliki kesempatan sebanyak empat kali pengulangan untuk merubah atau memperbaiki jawaban bila salah.

3. Penutup

a. Peneliti dan subjek melakukan refleksi tentang macam-macam warna pada lukisan hati yang dibuat.

b. Peneliti bersama subjek menghitung ada berapa warna yang disebutkan dengan benar dan salah serta warna apa saja yang perlu kembali diingat dengan baik maupun diperbaiki pengucapannya.

c. Peneliti memberikan hadiah atas kemampuan subjek dalam permainan dilanjutkan dengan tes mengenal warna setelah subjek diberi waktu istirahat sejenak.

I. Penilaian

Tes lisan

Peneliti

Mengetahui,
Guru Kelas

Andi Ahmad Riftanto
NIM. 14103241044

Yunita Lestari, S.Pd
NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SLB Wiyata Dharma IV Godean

Mata Pelajaran : Bahasa

Kelas/Semester : II SD/Semester 1

Materi Pokok : Warna Primer dan Sekunder

Alokasi Waktu : 1x45 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

3. 1. Mengenal 3 macam warna primer dan 2 macam sekunder.

C. Indikator

3. 1. 1. Menirukan peneliti menyebut 3 macam warna primer yaitu merah, kuning, biru dan 2 macam warna sekunder yaitu hijau dan ungu pada bubur warna.
3. 1. 2. Memilih warna yang disebutkan oleh peneliti pada bubur warna lalu menggunakan bubur warna yang dipilih untuk melukis kupu-kupu dan dilakukan berulang hingga menghasilkan lima lukisan kupu-kupu dengan lima macam warna.
3. 1. 3 Menyebutkan 3 macam warna primer yaitu merah, kuning, biru dan 2 macam warna sekunder yaitu hijau dan ungu pada 5 buah lukisan kupu-kupu secara mandiri.

D. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan menyebutkan warna pada bubur warna, memilih warna, dan menyebutkan warna pada lukisan 5 buah kupu-kupu, anak dapat menguasai 5 kosakata nama warna yang terdiri dari 3 macam warna primer (merah, kuning, biru) dan 2 macam warna sekunder (hijau dan ungu).

E. Materi Pelajaran

Warna primer (merah, kuning, biru) dan warna sekunder (hijau dan ungu).

F. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Metode : Permainan *finger painting* dan diskusi

G. Alat-alat Pembelajaran

Bubur warna, kertas HVS ukuran A4, cawan, tisu, spidol

H. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Awal

- a. Peneliti menempatkan subjek untuk duduk pada bangku tempat intervensi dilaksanakan diikuti dengan kegiatan berdoa memulai kegiatan.
- b. Peneliti memberikan apersepsi dengan menanyakan nama macam-macam warna pada benda disekitar subjek.
- c. Subjek menjawab pertanyaan peneliti.
- d. Peneliti menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan, yaitu melaftalkan dan menghafalkan macam-macam warna sambil melukis kupu-kupu dalam permainan *finger painting*.
- d. Peneliti menjelaskan fungsi dari alat-alat, prosedur pelaksanaan dan peraturan dalam permainan *finger painting*.

2. Kegiatan Inti

a. Menyebutkan Warna secara Terbimbing

- 1) Peneliti menunjukkan kelima macam warna pada bubur warna yang berada didalam lima buah cawan kepada subjek.
- 2) Peneliti menyebutkan warna pada tiap-tiap bubur warna. Setiap peneliti menyebutkan satu warna, peneliti meminta subjek untuk menirukan menyebutkan warna yang dimaksud sembari mengamati warna yang disebutkan.

3) Peneliti memperbaiki kesalahan-kesalahan pengucapan subjek saat menyebutkan warna. Setelah kegiatan ini selesai, selanjutnya dilanjutkan dengan kegiatan memilih warna.

b. Memilih Warna

- 1) Peneliti menyebutkan satu warna lalu meminta subjek untuk memilih warna yang disebutkan oleh peneliti.
- 2) Setelah subjek menemukan warna yang disebutkan peneliti dengan benar, maka subjek boleh melukis kupu-kupu dengan bubur warna tersebut. Hal ini diulang hingga subjek menghasilkan kelima lukisan kupu-kupu dengan lima macam warna.

c. Menyebutkan Warna secara Mandiri

- 1) Setelah kelima kupu-kupu selesai dilukis peneliti kembali meminta subjek untuk menyebutkan warna pada lukisan lima kupu-kupu tersebut. Dalam menyebutkan warna pada objek lukisan, subjek memiliki kesempatan sebanyak empat kali pengulangan untuk merubah atau memperbaiki jawaban bila salah.

3. Penutup

- a. Peneliti dan subjek melakukan refleksi tentang macam-macam warna pada lukisan kupu-kupu yang dibuat.
- b) Peneliti bersama subjek menghitung ada berapa warna yang disebutkan dengan benar dan salah serta warna apa saja yang perlu kembali diingat dengan baik maupun diperbaiki pengucapannya.

b. Peneliti memberikan hadiah atas kemampuan subjek dalam permainan dilanjutkan dengan tes mengenal warna setelah subjek diberi waktu istirahat sejenak.

I. Penilaian

Tes lisan

Peneliti

Mengetahui,
Guru Kelas

Andi Ahmad Riftanto
NIM. 14103241044

Yunita Lestari, S.Pd
NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SLB Wiyata Dharma IV Godean

Mata Pelajaran : Bahasa

Kelas/Semester : II SD/Semester 1

Materi Pokok : Warna Primer dan Sekunder

Alokasi Waktu : 1x45 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

3. 1. Mengenal 3 macam warna primer dan 2 macam sekunder.

C. Indikator

3. 1. 1. Menirukan peneliti menyebut 3 macam warna primer yaitu merah, kuning, biru dan 2 macam warna sekunder yaitu hijau dan ungu pada bubur warna.
3. 1. 2. Memilih warna yang disebutkan oleh peneliti pada bubur warna lalu menggunakan bubur warna yang dipilih untuk melukis apel hingga menghasilkan lima lukisan apel dengan lima macam warna.
3. 1. 3 Menyebutkan 3 macam warna primer yaitu merah, kuning, biru dan 2 macam warna sekunder yaitu hijau dan ungu pada 5 buah lukisan apel secara mandiri.

D. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan menyebutkan warna pada bubur warna, memilih warna, dan menyebutkan warna pada lukisan 5 buah apel, anak dapat menguasai 5 kosakata nama warna yang terdiri dari 3 macam warna primer (merah, kuning, biru) dan 2 macam warna sekunder (hijau dan ungu).

E. Materi Pelajaran

Warna primer (merah, kuning, biru) dan warna sekunder (hijau dan ungu).

F. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Metode : Permainan *finger painting* dan diskusi

G. Alat-alat Pembelajaran

Bubur warna, kertas HVS ukuran A4, cawan, tisu, spidol

H. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Awal

- a. Peneliti menempatkan subjek untuk duduk pada bangku tempat intervensi dilaksanakan diikuti dengan kegiatan berdoa memulai kegiatan.
- b. Peneliti memberikan apersepsi dengan menanyakan nama macam-macam warna pada benda disekitar subjek.
- c. Subjek menjawab pertanyaan peneliti.
- d. Peneliti menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan, yaitu melaftalan dan menghafalkan macam-macam warna sambil melukis apel dalam permainan *finger painting*.
- d. Peneliti menjelaskan fungsi dari alat-alat, prosedur pelaksanaan dan peraturan dalam permainan *finger painting*.

2. Kegiatan Inti

a. Menyebutkan Warna secara Terbimbing

- 1) Peneliti menunjukkan kelima macam warna pada bubur warna yang berada didalam lima buah cawan kepada subjek.
- 2) Peneliti menyebutkan warna pada tiap-tiap bubur warna. Setiap peneliti menyebutkan satu warna, peneliti meminta subjek untuk menirukan menyebutkan warna yang dimaksud sembari mengamati warna yang disebutkan.

3) Peneliti memperbaiki kesalahan-kesalahan pengucapan subjek saat menyebutkan warna. Setelah kegiatan ini selesai, selanjutnya dilanjutkan dengan kegiatan memilih warna.

b. Memilih Warna

1) Peneliti menyebutkan satu warna lalu meminta subjek untuk memilih warna yang disebutkan oleh peneliti.

2) Setelah subjek menemukan warna yang disebutkan peneliti dengan benar, maka subjek boleh melukis apel dengan bubur warna tersebut. Hal ini diulang hingga subjek menghasilkan lima lukisan apel dengan lima macam warna.

c. Menyebutkan Warna secara Mandiri

1) Setelah kelima apel selesai dilukis peneliti kembali meminta subjek untuk menyebutkan warna pada kelima lukisan apel tersebut. Dalam menyebutkan warna pada objek lukisan, subjek memiliki kesempatan sebanyak empat kali pengulangan untuk merubah atau memperbaiki jawaban bila salah.

3. Penutup

a. Peneliti dan subjek melakukan refleksi tentang macam-macam warna pada lukisan apel yang dibuat.

b) Peneliti bersama subjek menghitung ada berapa warna yang disebutkan dengan benar dan salah serta warna apa saja yang perlu kembali diingat dengan baik maupun diperbaiki pengucapannya.

b. Peneliti memberikan hadiah atas kemampuan subjek dalam permainan dilanjutkan dengan tes mengenal warna setelah subjek diberi waktu istirahat sejenak.

I. Penilaian

Tes lisan

Peneliti

Mengetahui,
Guru Kelas

Andi Ahmad Riftanto
NIM. 14103241044

Yunita Lestari, S.Pd
NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SLB Wiyata Dharma IV Godean

Mata Pelajaran : Bahasa

Kelas/Semester : II SD/Semester 1

Materi Pokok : Warna Primer dan Sekunder

Alokasi Waktu : 1x45 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

3. 1. Mengenal 3 macam warna primer dan 2 macam sekunder.

C. Indikator

3. 1. 1. Menirukan peneliti menyebut 3 macam warna primer yaitu merah, kuning, biru dan 2 macam warna sekunder yaitu hijau dan ungu pada bubur warna.
3. 1. 2. Memilih warna yang disebutkan oleh peneliti pada bubur warna lalu menggunakan bubur warna yang dipilih untuk melukis persegi hingga menghasilkan lima lukisan persegi dengan lima macam warna.
3. 1. 3 Menyebutkan 3 macam warna primer yaitu merah, kuning, biru dan 2 macam warna sekunder yaitu hijau dan ungu pada 5 buah lukisan persegi secara mandiri.

D. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan menyebutkan warna pada bubur warna, memilih warna, dan menyebutkan warna pada lukisan 5 buah persegi, anak dapat menguasai 5 kosakata nama warna yang terdiri dari 3 macam warna primer (merah, kuning, biru) dan 2 macam warna sekunder (hijau dan ungu).

E. Materi Pelajaran

Warna primer (merah, kuning, biru) dan warna sekunder (hijau dan ungu).

F. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Metode : Permainan *finger painting* dan diskusi

G. Alat-alat Pembelajaran

Bubur warna, kertas HVS ukuran A4, cawan, tisu, spidol

H. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Awal

- a. Peneliti menempatkan subjek untuk duduk pada bangku tempat intervensi dilaksanakan diikuti dengan kegiatan berdoa memulai kegiatan.
- b. Peneliti memberikan apersepsi dengan menanyakan nama macam-macam warna pada benda disekitar subjek.
- c. Subjek menjawab pertanyaan peneliti.
- d. Peneliti menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan, yaitu melaftalkan dan menghafalkan macam-macam warna sambil melukis persegi dalam permainan *finger painting*.
- d. Peneliti menjelaskan fungsi dari alat-alat, prosedur pelaksanaan dan peraturan dalam permainan *finger painting*.

2. Kegiatan Inti

a. Menyebutkan Warna secara Terbimbing

- 1) Peneliti menunjukkan kelima macam warna pada bubur warna yang berada didalam lima buah cawan kepada subjek.
- 2) Peneliti menyebutkan warna pada tiap-tiap bubur warna. Setiap peneliti menyebutkan satu warna, peneliti meminta subjek untuk menirukan menyebutkan warna yang dimaksud sembari mengamati warna yang disebutkan.

3) Peneliti memperbaiki kesalahan-kesalahan pengucapan subjek saat menyebutkan warna. Setelah kegiatan ini selesai, selanjutnya dilanjutkan dengan kegiatan memilih warna.

b. Memilih Warna

1) Peneliti menyebutkan satu warna lalu meminta subjek untuk memilih warna yang disebutkan oleh peneliti.

2) Setelah subjek menemukan warna yang disebutkan peneliti dengan benar, maka subjek boleh melukis persegi dengan bubur warna tersebut. Hal ini diulang hingga subjek menghasilkan kelima lukisan persegi dengan lima macam warna.

c. Menyebutkan Warna secara Mandiri

1) Setelah kelima persegi selesai dilukis peneliti kembali meminta subjek untuk menyebutkan warna pada kelima persegi tersebut. Dalam menyebutkan warna pada objek lukisan, subjek memiliki kesempatan sebanyak empat kali pengulangan untuk merubah atau memperbaiki jawaban bila salah.

3. Penutup

a. Peneliti dan subjek melakukan refleksi tentang macam-macam warna pada lukisan persegi yang dibuat.

b) Peneliti bersama subjek menghitung ada berapa warna yang disebutkan dengan benar dan salah serta warna apa saja yang perlu kembali diingat dengan baik maupun diperbaiki pengucapannya.

b. Peneliti memberikan hadiah atas kemampuan subjek dalam permainan dilanjutkan dengan tes mengenal warna setelah subjek diberi waktu istirahat sejenak.

I. Penilaian

Tes lisan

Peneliti

Mengetahui,
Guru Kelas

Andi Ahmad Riftanto
NIM. 14103241044

Yunita Lestari, S.Pd
NIP.

Lampiran 3. Intrrumen Tes Mengenal Warna

INSTRUMEN TES MENGENAL WARNA

Nama Subjek:

Fase Tes:

Kelas:

Pertemuan ke:

Tanggal Tes:

A. Petunjuk Pelaksanaan Tes

- 1) Persiapkan subjek untuk mengikuti tes.
- 2) Susunlah *flashcard* warna secara berjajar dihadapan subjek.
- 3) Instruksikan kepada subjek untuk menyebutkan warna yang terdapat pada tiap-tiap *flashcard*.
- 3) Amati dan catat hasil skor tes pada kolom skor dan deskripsikan performa subjek dalam memberikan jawaban tes pada kolom deskripsi kemampuan subjek.

Variabel	Indikator	Skor	Deskripsi Kemampuan Subjek
Menyebutkan 3 macam warna primer pada 3 <i>flashcard</i> warna secara verbal.	1. Mampu menyebut kata “merah”.		
	2. Mampu menyebut kata “kuning”.		
	3. Mampu menyebut kata “biru”.		
Menyebutkan 2 macam warna sekunder pada	4. Mampu menyebut kata “hijau”.		

2 <i>flashcard</i> warna secara verbal.	5. Mampu menyebut kata “ungu”.		
---	--------------------------------------	--	--

Lampiran 4. Dokumentasi Hasil Penelitian

1. Dokumentasi Hasil Penelitian Subjek R

INSTRUMEN TES MENGENAL WARNA

Nama Subjek: *F*

Fase Tes: *A1*

Kelas: *2V*

Pertemuan ke: *1*

Tanggal Tes: *1 agustus*

A. Petunjuk Pelaksanaan Tes

- 1) Persiapkan subjek untuk siap mengikuti tes.
- 2) Susunlah *flashcard* warna secara berjajar dihadapan subjek.
- 3) Instruksikan kepada subjek untuk menyebutkan warna yang terdapat pada tiap-tiap *flashcard*.
- 4) Amati dan catat hasil skor tes pada kolom skor dan deskripsikan performa subjek dalam memberikan jawaban tes pada kolom deskripsi kemampuan subjek.

Variabel	Indikator	Skor	Deskripsi Kemampuan Subjek
Menyebutkan 3 macam warna primer pada 3 <i>flashcard</i> warna secara verbal.	1. Mampu menyebut kata "merah".	2	<i>Bulan bulan iihlah Dibanting eyaan leuta nerau ya matih perlu bahan buah gula gula</i>
	2. Mampu menyebut kata "kuning".	2	<i>Bulan bulan iihlah Berseri seri perlu duduak langgi alihku kuna-nia</i>
	3. Mampu menyebut kata "biru".	3	<i>Biru biru yg dingin kuat peri-peri yg dingin kuat</i>
Menyebutkan 2 macam warna sekunder pada 2 <i>flashcard</i> warna secara verbal.	4. Mampu menyebut kata "hijau".	3	<i>H-i-u -ya -u bunyan batasan</i>
	5. Mampu menyebut kata "ungu".	2	<i>Jelutu aneh tulit nemben ulu ungu - u - u bukbaro perlu verbal</i>

(tanda tangan subjek)



INSTRUMEN TES MENGENAL WARNA

Nama Subjek: *F*

Kelas: *21D*

Tanggal Tes: *24/03/2018*

Fase Tes: *A1*

Pertemuan ke: *2*

A. Petunjuk Pelaksanaan Tes

- 1) Persiapkan subjek untuk siap mengikuti tes.
- 2) Susunlah *flashcard* warna secara berjajar dihadapan subjek.
- 3) Instruksikan kepada subjek untuk menyebutkan warna yang terdapat pada tiap-tiap *flashcard*.
- 3) Amati dan catat hasil skor tes pada kolom skor dan deskripsikan performa subjek dalam memberikan jawaban tes pada kolom deskripsi kemampuan subjek.

Variabel	Indikator	Skor	Deskripsi Kemampuan Subjek
Menyebutkan 3 macam warna primer pada 3 <i>flashcard</i> warna secara verbal.	1. Mampu menyebut kata "merah".	3	mer-on (berulang) berulang 18/20
	2. Mampu menyebut kata "kuning".	2	ulus merquekaf (ng) berulang 18/20 kuning → kuning 9/3
	3. Mampu menyebut kata "biru".	3	bir-u berulang 18/20 biru obeng obeng
Menyebutkan 2 macam warna sekunder pada 2 <i>flashcard</i> warna secara verbal.	4. Mampu menyebut kata "hijau".	3	hijau → hi-ya-4 berulang 18/20 berulang 18/20
	5. Mampu menyebut kata "ungu".	2	itung jeleb 17/20 berulang 18/20 ungu pte verbal ungu

INSTRUMEN TES MENGENAL WARNA

Nama Subjek: *F*
 Kelas: *2M*
 Tanggal Tes: *30/09/2018*

Fase Tes: *A1*
 Pertemuan ke: *3*

A. Petunjuk Pelaksanaan Tes

- 1) Persiapkan subjek untuk siap mengikuti tes.
- 2) Susunlah *flashcard* warna secara berjajar dihadapan subjek.
- 3) Instruksikan kepada subjek untuk menyebutkan warna yang terdapat pada tiap-tiap *flashcard*.
- 4) Amati dan catat hasil skor tes pada kolom skor dan deskripsikan performa subjek dalam memberikan jawaban tes pada kolom deskripsi kemampuan subjek.

Variabel	Indikator	Skor	Deskripsi Kemampuan Subjek
Menyebutkan 3 macam warna primer pada 3 <i>flashcard</i> warna secara verbal.	1. Mampu menyebut kata "merah".	?	<i>Merah ada di buku matematika biru juga ada</i>
	2. Mampu menyebut kata "kuning".	?	<i>Muda merah ada pada buku matematika biru juga ada</i>
	3. Mampu menyebut kata "biru".	?	<i>Biru ada pada buku matematika</i>
Menyebutkan 2 macam warna sekunder pada 2 <i>flashcard</i> warna secara verbal.	4. Mampu menyebut kata "hijau".	?	<i>Hijau ada pada buku matematika</i>
	5. Mampu menyebut kata "ungu".	?	<i>Ungu ada pada buku matematika</i>

$$\frac{13}{20} \times 100 = 65\%$$

INSTRUMEN TES MENGENAL WARNA

Nama Subjek: *F*

Fase Tes: *B*

Kelas: *2SD*

Pertemuan ke: *1*

Tanggal Tes: *Sabtu, 18 2018*

A. Petunjuk Pelaksanaan Tes

- 1) Persiapkan subjek untuk siap mengikuti tes.
- 2) Susunlah *flashcard* warna secara berjajar dihadapan subjek.
- 3) Instruksikan kepada subjek untuk menyebutkan warna yang terdapat pada tiap-tiap *flashcard*.
- 3) Amati dan catat hasil skor tes pada kolom skor dan deskripsikan performa subjek dalam memberikan jawaban tes pada kolom deskripsi kemampuan subjek.

Variabel	Indikator	Skor	Deskripsi Kemampuan Subjek
Menyebutkan 3 macam warna primer pada 3 <i>flashcard</i> warna secara verbal.	1. Mampu menyebut kata "merah".	3	<i>✓ Sudah mampu merah Jawabannya cukup cepat Tepat pada soal</i>
	2. Mampu menyebut kata "kuning".	2	<i>✓ Jadi - iyyah salah tolak Jawabannya cukup cepat Tepat pada soal</i>
	3. Mampu menyebut kata "biru".	1	<i>✓ Sudah tepat, mandiri ✓ tidak ada kesalahan Biru</i>
Menyebutkan 2 macam warna sekunder pada 2 <i>flashcard</i> warna secara verbal.	4. Mampu menyebut kata "hijau".	1	<i>✓ Sudah mampu dan benar Hijau yg sebagian besar benar juga namun tidak benar</i>
	5. Mampu menyebut kata "ungu".	2	<i>✓ Benar -> Benar dan benar Cukup. pertama Sangat benar akhir ungu</i>

INSTRUMEN TES MENGENAL WARNA

Nama Subjek: F

Kelas: 2 SD

Tanggal Tes: Sen. 26 agustus

Fase Tes: B. Intervensi

Pertemuan ke: 2

A. Petunjuk Pelaksanaan Tes

- 1) Persiapkan subjek untuk siap mengikuti tes.
- 2) Susunlah *flashcard* warna secara berjajar dihadapan subjek.
- 3) Instruksikan kepada subjek untuk menyebutkan warna yang terdapat pada tiap-tiap *flashcard*.
- 4) Amati dan catat hasil skor tes pada kolom skor dan deskripsikan performa subjek dalam memberikan jawaban tes pada kolom deskripsi kemampuan subjek.

Variabel	Indikator	Skor	Deskripsi Kemampuan Subjek
Menyebutkan 3 macam warna primer pada 3 <i>flashcard</i> warna secara verbal.	1. Mampu menyebut kata "merah".	3	bantuan contoh perumpaan r, si paha cah
	2. Mampu menyebut kata "kuning".	2	oblong yg contoh uceyan menyatakan orang-orang
	3. Mampu menyebut kata "biru".	1	jelat berasa perasaan yg ada di dalam
Menyebutkan 2 macam warna sekunder pada 2 <i>flashcard</i> warna secara verbal.	4. Mampu menyebut kata "hijau".	1	hijau
	5. Mampu menyebut kata "ungu".	2	un - berasa seperti buah marak jeler un - u

INSTRUMEN TES MENGENAL WARNA

Nama Subjek: R

Fase Tes: B

Kelas:

Pertemuan ke: 3

Tanggal Tes: Sel, pagi

A. Petunjuk Pelaksanaan Tes

- 1) Persiapkan subjek untuk siap mengikuti tes.
- 2) Susunlah *flashcard* warna secara berjajar dihadapan subjek.
- 3) Instruksikan kepada subjek untuk menyebutkan warna yang terdapat pada tiap-tiap *flashcard*.
- 4) Amati dan catat hasil skor tes pada kolom skor dan deskripsikan performa subjek dalam memberikan jawaban tes pada kolom deskripsi kemampuan subjek.

Variabel	Indikator	Skor	Deskripsi Kemampuan Subjek
Menyebutkan 3 macam warna primer pada 3 <i>flashcard</i> warna secara verbal.	1. Mampu menyebut kata "merah".	1	rie - r munciri n hotel muncul
	2. Mampu menyebut kata "kuning".	2	leleh ketan jamban gula ketan
	3. Mampu menyebut kata "biru".	1	biru
Menyebutkan 2 macam warna sekunder pada 2 <i>flashcard</i> warna secara verbal.	4. Mampu menyebut kata "hijau".	1	hijau
	5. Mampu menyebut kata "ungu".	2	ungu berun pun verbal un - u unum

INSTRUMEN TES MENGENAL WARNA

Nama Subjek: R

Fase Tes: Entrevistas

Kelas

Pertemuan ke:

Tanggal Tes: 8 agustus

A. Petunjuk Pelaksanaan Tes

- 1) Persiapkan subjek untuk siap mengikuti tes. 2) Susunlah *flashcard* warna secara berjajar dihadapan subjek. 3) Instruksikan kepada subjek untuk menyebutkan warna yang terdapat pada tiap-tiap *flashcard*. 3) Amati dan catat hasil skor tes pada kolom skor dan deskripsikan performa subjek dalam memberikan jawaban tes pada kolom deskripsi kemampuan subjek.

Variabel	Indikator	Skor	Deskripsi Kemampuan Subjek
Menyebutkan 3 macam warna primer pada 3 flashcard warna secara verbal.	1. Mampu menyebut kata "merah".	9	merah benar dan aku tahu
	2. Mampu menyebut kata "kuning".	2	kuning benar aku tahu
	3. Mampu menyebut kata "biru".	9	biru, iya benar
Menyebutkan 2 macam warna sekunder pada 2 flashcard warna secara verbal.	4. Mampu menyebut kata "hijau".	9	hijau
	5. Mampu menyebut kata "ungu".	3	ungu benar benar aku tahu verbalkonjugasi

INSTRUMEN TES MENGENAL WARNA

Nama Subjek: P

Fase Tes: B

Kelas: 1

Pertemuan ke: 5

Tanggal Tes: 9/8

A. Petunjuk Pelaksanaan Tes

- 1) Persiapkan subjek untuk siap mengikuti tes.
- 2) Susunlah *flashcard* warna secara berjajar dihadapan subjek.
- 3) Instruksikan kepada subjek untuk menyebutkan warna yang terdapat pada tiap-tiap *flashcard*.
- 3) Amati dan catat hasil skor tes pada kolom skor dan deskripsikan performa subjek dalam memberikan jawaban tes pada kolom deskripsi kemampuan subjek.

Variabel	Indikator	Skor	Deskripsi Kemampuan Subjek
Menyebutkan 3 macam warna primer pada 3 <i>flashcard</i> warna secara verbal.	1. Mampu menyebut kata "merah".	1	me - ra , merah mura ↳ Suas
	2. Mampu menyebut kata "kuning".	2	ke - un - g - u n ke - un - g - u n
	3. Mampu menyebut kata "biru".	1	bi - ru , r Suas
Menyebutkan 2 macam warna sekunder pada 2 <i>flashcard</i> warna secara verbal.	4. Mampu menyebut kata "hijau".	1	hi - ya u) digantung
	5. Mampu menyebut kata "ungu".	3	un - gu bu - hu - u verbal casual

INSTRUMEN TES MENGENAL WARNA

Nama Subjek: 12

Fase Tes: K2

Kelas: 2

Pertemuan ke: 1

Tanggal Tes: 19/8

A. Petunjuk Pelaksanaan Tes

- 1) Persiapkan subjek untuk siap mengikuti tes.
- 2) Susunlah *flashcard* warna secara berjajar dihadapan subjek.
- 3) Instruksikan kepada subjek untuk menyebutkan warna yang terdapat pada tiap-tiap *flashcard*.
- 4) Amati dan catat hasil skor tes pada kolom skor dan deskripsikan performa subjek dalam memberikan jawaban tes pada kolom deskripsi kemampuan subjek.

Variabel	Indikator	Skor	Deskripsi Kemampuan Subjek
Menyebutkan 3 macam warna primer pada 3 <i>flashcard</i> warna secara verbal.	1. Mampu menyebut kata "merah".	9	me - rc, li hibay rsanua, manendri
	2. Mampu menyebut kata "kuning".	2	brown green yellow verbal le - mn
	3. Mampu menyebut kata "biru".	9	blue, rsanua tanu etc,
Menyebutkan 2 macam warna sekunder pada 2 <i>flashcard</i> warna secara verbal.	4. Mampu menyebut kata "hijau".	9	green meundri
	5. Mampu menyebut kata "ungu".	3	purple ungu

INSTRUMEN TES MENGENAL WARNA

Nama Subjek: R

Kelas: 2

Tanggal Tes: 19 Agustus

Fase Tes: A2

Pertemuan ke: 2

A. Petunjuk Pelaksanaan Tes

- 1) Persiapkan subjek untuk siap mengikuti tes.
- 2) Susunlah *flashcard* warna secara berjajar dihadapan subjek.
- 3) Instruksikan kepada subjek untuk menyebutkan warna yang terdapat pada tiap-tiap *flashcard*.
- 4) Amati dan catat hasil skor tes pada kolom skor dan deskripsikan performa subjek dalam memberikan jawaban tes pada kolom deskripsi kemampuan subjek.

Variabel	Indikator	Skor	Deskripsi Kemampuan Subjek
Menyebutkan 3 macam warna primer pada 3 <i>flashcard</i> warna secara verbal.	1. Mampu menyebut kata "merah".	9	me - ra
	2. Mampu menyebut kata "kuning".	2	bu - ne - nge lunFisIe & verbel bu - nu
	3. Mampu menyebut kata "biru".	9	r somer marerti beur
Menyebutkan 2 macam warna sekunder pada 2 <i>flashcard</i> warna secara verbal.	4. Mampu menyebut kata "hijau".	9	hi (dt) au 2 terday au artera dt
	5. Mampu menyebut kata "ungu".	4	un - u mungu

INSTRUMEN TES MENGENAL WARNA

Nama Subjek: I

Fase Tes: Respon

Kelas:

Pertemuan ke: terdy

Tanggal Tes: 21/09

A. Petunjuk Pelaksanaan Tes

- 1) Persiapkan subjek untuk siap mengikuti tes.
- 2) Susunlah *flashcard* warna secara berjajar dihadapan subjek.
- 3) Instruksikan kepada subjek untuk menyebutkan warna yang terdapat pada tiap-tiap *flashcard*.
- 4) Amati dan catat hasil skor tes pada kolom skor dan deskripsikan performa subjek dalam memberikan jawaban tes pada kolom deskripsi kemampuan subjek.

Variabel	Indikator	Skor	Deskripsi Kemampuan Subjek
Menyebutkan 3 macam warna primer pada 3 <i>flashcard</i> warna secara verbal.	1. Mampu menyebut kata "merah".	1	me-rah, maneh
	2. Mampu menyebut kata "kuning".	2	pu-ni-nyi, puncak verbal -stunuh
	3. Mampu menyebut kata "biru".	9	bui-u, rade pui-pui, Sambo
Menyebutkan 2 macam warna sekunder pada 2 <i>flashcard</i> warna secara verbal.	4. Mampu menyebut kata "hijau".	9	hi-yau nandeh
	5. Mampu menyebut kata "ungu".	9	un-un diklauh, Sungsang Jogja, hokok diklatan

2. Dokumentasi Hasil Penelitian Subjek I

INSTRUMEN TES MENGENAL WARNA

Nama Subjek: 1
 Kelas: 2SD
 Tanggal Tes: Rabu, 14 Agustus

Fase Tes: Baseline (1)
 Pertemuan ke: 1

A. Petunjuk Pelaksanaan Tes

- 1) Persiapkan subjek untuk siap mengikuti tes.
- 2) Susunlah *flashcard* warna secara berjajar dihadapan subjek.
- 3) Instruksikan kepada subjek untuk menyebutkan warna yang terdapat pada tiap-tiap *flashcard*.
- 3) Amati dan catat hasil skor tes pada kolom skor dan deskripsikan performa subjek dalam memberikan jawaban tes pada kolom deskripsi kemampuan subjek.

Variabel	Indikator	Skor	Deskripsi Kemampuan Subjek
Menyebutkan 3 macam warna primer pada 3 <i>flashcard</i> warna secara verbal.	1. Mampu menyebut kata "merah".	2	merah bunohan yg mnt leute bunohan coklat perple berna pale
	2. Mampu menyebut kata "kuning".	2	leun-in b. Munt coklat cuper bunyan
	3. Mampu menyebut kata "biru".	2	bunhan jish verbal japant batu, coklat percupan, buntuan
Menyebutkan 2 macam warna sekunder pada 2 <i>flashcard</i> warna secara verbal.	4. Mampu menyebut kata "hijau".	3	luhun (kilat) coklat perque pen jan - memperbariki foderfuer wai (a)
	5. Mampu menyebut kata "ungu".	2	bermenis yang leute coklat cuper bermenis psl wajah leute nasal

nr nr

INSTRUMEN TES MENGENAL WARNA

Nama Subjek: [REDACTED]

Kelas: 2SD

Tanggal Tes: 3/08/2024

Fase Tes: ✓

Pertemuan ke: ✓

A. Petunjuk Pelaksanaan Tes

- 1) Persiapkan subjek untuk siap mengikuti tes.
- 2) Susunlah *flashcard* warna secara berjajar dihadapan subjek.
- 3) Instruksikan kepada subjek untuk menyebutkan warna yang terdapat pada tiap-tiap *flashcard*.
- 4) Amati dan catat hasil skor tes pada kolom skor dan deskripsikan performa subjek dalam memberikan jawaban tes pada kolom deskripsi kemampuan subjek.

Variabel	Indikator	Skor	Deskripsi Kemampuan Subjek
Menyebutkan 3 macam warna primer pada 3 <i>flashcard</i> warna secara verbal.	1. Mampu menyebut kata "merah".	2	berikan tanda verbal me-ra, li hilang
	2. Mampu menyebut kata "kuning".	2	punc ku-ni-ing verbal
	3. Mampu menyebut kata "biru".	3	bi(r/w)u i ngant fum fum biru mud
Menyebutkan 2 macam warna sekunder pada 2 <i>flashcard</i> warna secara verbal.	4. Mampu menyebut kata "hijau".	2	hiwup - hi wuu berikan i ngaruh uup Contoh pucuk apung berikan punc hi up
	5. Mampu menyebut kata "ungu".	2	un un - u verbal

INSTRUMEN TES MENGENAL WARNA

Nama Subjek:

\ Seni 3 / 11

Fase Tes:

Kelas:

Pertemuan ke:

Tanggal Tes:

Alambar

A. Petunjuk Pelaksanaan Tes

- 1) Persiapkan subjek untuk siap mengikuti tes.
- 2) Susunlah *flashcard* warna secara berjajar dihadapan subjek.
- 3) Instruksikan kepada subjek untuk menyebutkan warna yang terdapat pada tiap-tiap *flashcard*.
- 4) Amati dan catat hasil skor tes pada kolom skor dan deskripsikan performa subjek dalam memberikan jawaban tes pada kolom deskripsi kemampuan subjek.

Variabel	Indikator	Skor	Deskripsi Kemampuan Subjek
Menyebutkan 3 macam warna primer pada 3 <i>flashcard</i> warna secara verbal.	1. Mampu menyebut kata "merah".	2	Contoh pengucapan merah jari -> huruf m-rah lengkap secara lalu -> merah
	2. Mampu menyebut kata "kuning".	2	fun-ni -> berupa post verbal
	3. Mampu menyebut kata "biru".	3	bir-u, imparat lembut/hangat
Menyebutkan 2 macam warna sekunder pada 2 <i>flashcard</i> warna secara verbal.	4. Mampu menyebut kata "hijau".	2	hi-wap, berupa contoh pengucapan merang batu -
	5. Mampu menyebut kata "ungu".	2	un-gu / post verbal

INSTRUMEN TES MENGENAL WARNA

Nama Subjek:

Kelas:

Tanggal Tes:

Fase Tes:

A1

Pertemuan ke:

9

A. Petunjuk Pelaksanaan Tes

- 1) Persiapkan subjek untuk siap mengikuti tes.
- 2) Susunlah *flashcard* warna secara berjajar dihadapan subjek.
- 3) Instruksikan kepada subjek untuk menyebutkan warna yang terdapat pada tiap-tiap *flashcard*.
- 4) Amati dan catat hasil skor tes pada kolom skor dan deskripsikan performa subjek dalam memberikan jawaban tes pada kolom deskripsi kemampuan subjek.

Variabel	Indikator	Skor	Deskripsi Kemampuan Subjek
Menyebutkan 3 macam warna primer pada 3 <i>flashcard</i> warna secara verbal.	1. Mampu menyebut kata "merah".	2	Contoh pengucapan merah merah merah warna merah merah merah
	2. Mampu menyebut kata "kuning".	2	isyaat tipe benih benih benih benih benih benih benih benih
	3. Mampu menyebut kata "biru".	3	isyaat merah biru biru biru biru
Menyebutkan 2 macam warna sekunder pada 2 <i>flashcard</i> warna secara verbal.	4. Mampu menyebut kata "hijau".	3	benih contoh pengucapan. hi - uau.
	5. Mampu menyebut kata "ungu".	2	contoh ucap engku engku ungu ungu

INSTRUMEN TES MENGENAL WARNA

Nama Subjek: I
 Kelas: 1
 Tanggal Tes: Rab 8/9/14

Fase Tes: 1
 Pertemuan ke: 3

A. Petunjuk Pelaksanaan Tes

- 1) Persiapkan subjek untuk siap mengikuti tes.
- 2) Susunlah *flashcard* warna secara berjajar dihadapan subjek.
- 3) Instruksikan kepada subjek untuk menyebutkan warna yang terdapat pada tiap-tiap *flashcard*.
- 4) Amati dan catat hasil skor tes pada kolom skor dan deskripsikan performa subjek dalam memberikan jawaban tes pada kolom deskripsi kemampuan subjek.

Variabel	Indikator	Skor	Deskripsi Kemampuan Subjek
Menyebutkan 3 macam warna primer pada 3 <i>flashcard</i> warna secara verbal.	1. Mampu menyebut kata "merah".	2	benar + contoh pengucapan pada larin
	2. Mampu menyebut kata "kuning".	2	Benar, fungsi cokelat, pisang, kuning
	3. Mampu menyebut kata "biru".	3	benar
Menyebutkan 2 macam warna sekunder pada 2 <i>flashcard</i> warna secara verbal.	4. Mampu menyebut kata "hijau".	1	contoh pengucapan
	5. Mampu menyebut kata "ungu".	2	benar pada ungu

INSTRUMEN TES MENGENAL WARNA

Nama Subjek: 1
Kelas: 2SD

Tanggal Tes: 9 Agustus

Fase Tes: B
Pertemuan ke: 1

A. Petunjuk Pelaksanaan Tes

- 1) Persiapkan subjek untuk siap mengikuti tes.
- 2) Susunlah *flashcard* warna secara berjajar dihadapan subjek.
- 3) Instruksikan kepada subjek untuk menyebutkan warna yang terdapat pada tiap-tiap *flashcard*.
- 4) Amati dan catat hasil skor tes pada kolom skor dan deskripsikan performa subjek dalam memberikan jawaban tes pada kolom deskripsi kemampuan subjek.

Variabel	Indikator	Skor	Deskripsi Kemampuan Subjek
Menyebutkan 3 macam warna primer pada 3 <i>flashcard</i> warna secara verbal.	1. Mampu menyebut kata "merah".	3	contoh pengucapan me - sa - me - ra berapel weweh
	2. Mampu menyebut kata "kuning".	2	ken - ala berikan pirl verbal ken - nin
	3. Mampu menyebut kata "biru".	9	biru
Menyebutkan 2 macam warna sekunder pada 2 <i>flashcard</i> warna secara verbal.	4. Mampu menyebut kata "hijau".	3	diberi contoh pengucapan berapel berapel berapel berapel berapel
	5. Mampu menyebut kata "ungu".	2	unyu

INSTRUMEN TES MENGENAL WARNA

Nama Subjek: 1
 Kelas:
 Tanggal Tes: Jum , 10 agustus

Fase Tes: B
 Pertemuan ke: 2

A. Petunjuk Pelaksanaan Tes

- 1) Persiapkan subjek untuk siap mengikuti tes.
- 2) Susunlah *flashcard* warna secara berjajar dihadapan subjek.
- 3) Instruksikan kepada subjek untuk menyebutkan warna yang terdapat pada tiap-tiap *flashcard*.
- 4) Amati dan catat hasil skor tes pada kolom skor dan deskripsikan performa subjek dalam memberikan jawaban tes pada kolom deskripsi kemampuan subjek.

Variabel	Indikator	Skor	Deskripsi Kemampuan Subjek
Menyebutkan 3 macam warna primer pada 3 <i>flashcard</i> warna secara verbal.	1. Mampu menyebut kata "merah".	3	me-sa → me-ra diberi contoh penyeopen
	2. Mampu menyebut kata "kuning".	2	le-un - ker-nin bunnan psl verbal
	3. Mampu menyebut kata "biru".	4	biru
Menyebutkan 2 macam warna sekunder pada 2 <i>flashcard</i> warna secara verbal.	4. Mampu menyebut kata "hijau".	3	hi-wap - hi-san lambu penyeopen
	5. Mampu menyebut kata "ungu".	2	un-u psel verbal

INSTRUMEN TES MENGENAL WARNA

Nama Subjek: J

Kelas: SD

Tanggal Tes: 11 agustus

Fase Tes: B

Pertemuan ke: 3

A. Petunjuk Pelaksanaan Tes

- 1) Persiapkan subjek untuk siap mengikuti tes.
- 2) Susunlah *flashcard* warna secara berjajar dihadapan subjek.
- 3) Instruksikan kepada subjek untuk menyebutkan warna yang terdapat pada tiap-tiap *flashcard*.
- 3) Amati dan catat hasil skor tes pada kolom skor dan deskripsikan performa subjek dalam memberikan jawaban tes pada kolom deskripsi kemampuan subjek.

Variabel	Indikator	Skor	Deskripsi Kemampuan Subjek
Menyebutkan 3 macam warna primer pada 3 <i>flashcard</i> warna secara verbal.	1. Mampu menyebut kata "merah".	3	me-se-me-ra berilah contoh perucapannya, lalu dicatat
	2. Mampu menyebut kata "kuning".	2	ku-en, 10 contoh coba lalu buat perucapan kuni-nun
	3. Mampu menyebut kata "biru".	1	bi-u, r liliang man duit
Menyebutkan 2 macam warna sekunder pada 2 <i>flashcard</i> warna secara verbal.	4. Mampu menyebut kata "hijau".	3	hi-wuup, berilah contoh perucapannya hi-jau-
	5. Mampu menyebut kata "ungu".	2	bunuan perceruh ungu

INSTRUMEN TES MENGENAL WARNA

Nama Subjek: 1

Fase Tes: B

Kelas: 2

Pertemuan ke: 9

Tanggal Tes: 13 agustus

A. Petunjuk Pelaksanaan Tes

- 1) Persiapkan subjek untuk siap mengikuti tes.
- 2) Susunlah *flashcard* warna secara berjajar dihadapan subjek.
- 3) Instruksikan kepada subjek untuk menyebutkan warna yang terdapat pada tiap-tiap *flashcard*.
- 3) Amati dan catat hasil skor tes pada kolom skor dan deskripsikan performa subjek dalam memberikan jawaban tes pada kolom deskripsi kemampuan subjek.

Variabel	Indikator	Skor	Deskripsi Kemanpuan Subjek
Menyebutkan 3 macam warna primer pada 3 <i>flashcard</i> warna secara verbal.	1. Mampu menyebut kata "merah".	3	me-se → me- ban-verbal
	2. Mampu menyebut kata "kuning".	2	ku-un -ku-ni
	3. Mampu menyebut kata "biru".	9	bui
Menyebutkan 2 macam warna sekunder pada 2 <i>flashcard</i> warna secara verbal.	4. Mampu menyebut kata "hijau".	3	ban-verbal hi-wap-di-su
	5. Mampu menyebut kata "ungu".	2	un-un, ban-verbal clue-pur

INSTRUMEN TES MENGENAL WARNA

Nama Subjek: 1

Kelas: 2

Tanggal Tes: 19 Agustus 2019

Fase Tes: Intervensi

Pertemuan ke: 5

A. Petunjuk Pelaksanaan Tes

- 1) Persiapkan subjek untuk siap mengikuti tes.
- 2) Susunlah *flashcard* warna secara berjajar dihadapan subjek.
- 3) Instruksikan kepada subjek untuk menyebutkan warna yang terdapat pada tiap-tiap *flashcard*.
- 4) Amati dan catat hasil skor tes pada kolom skor dan deskripsikan performa subjek dalam memberikan jawaban tes pada kolom deskripsi kemampuan subjek.

Variabel	Indikator	Skor	Deskripsi Kemampuan Subjek
Menyebutkan 3 macam warna primer pada 3 <i>flashcard</i> warna secara verbal.	1. Mampu menyebut kata "merah".	3	ne-a-me-rah peniruleem uoapeu
	2. Mampu menyebut kata "kuning".	2	lu-un - luu louhan, legan contoh, bintang, paku
	3. Mampu menyebut kata "biru".	4	lu-u, sule! uandao pp r belen munael
Menyebutkan 2 macam warna sekunder pada 2 <i>flashcard</i> warna secara verbal.	4. Mampu menyebut kata "hijau".	3	li-wuap li-su - waruhu
	5. Mampu menyebut kata "ungu".	2	un-a bu-pu buq-eep arkhulan pink fel verbaw 100%

INSTRUMEN TES MENGENAL WARNA

Nama Subjek: 1

Kelas: 2n

Tanggal Tes: 27 agustus

Fase Tes: A2

Pertemuan ke: 1

A. Petunjuk Pelaksanaan Tes

- 1) Persiapkan subjek untuk siap mengikuti tes.
- 2) Susunlah *flashcard* warna secara berjajar dihadapan subjek.
- 3) Instruksikan kepada subjek untuk menyebutkan warna yang terdapat pada tiap-tiap *flashcard*.
- 3) Amati dan catat hasil skor tes pada kolom skor dan deskripsikan performa subjek dalam memberikan jawaban tes pada kolom deskripsi kemampuan subjek.

Variabel	Indikator	Skor	Deskripsi Kemampuan Subjek
Menyebutkan 3 macam warna primer pada 3 <i>flashcard</i> warna secara verbal.	1. Mampu menyebut kata "merah".	3	me-ya - me-ra antara jepucap
	2. Mampu menyebut kata "kuning".	2	ku -ku-nin pada verbue
	3. Mampu menyebut kata "biru".	9	bi - u tu r sawi
Menyebutkan 2 macam warna sekunder pada 2 <i>flashcard</i> warna secara verbal.	4. Mampu menyebut kata "hijau".	9	hi-jau
	5. Mampu menyebut kata "ungu".	2	u - un

INSTRUMEN TES MENGENAL WARNA

Nama Subjek: I
 Kelas: TK
 Tanggal Tes: 29 agustus

Fase Tes: A2
 Pertemuan ke: 2

A. Petunjuk Pelaksanaan Tes

- 1) Persiapkan subjek untuk siap mengikuti tes.
- 2) Susunlah *flashcard* warna secara berjajar dihadapan subjek.
- 3) Instruksikan kepada subjek untuk menyebutkan warna yang terdapat pada tiap-tiap *flashcard*.
- 3) Amati dan catat hasil skor tes pada kolom skor dan deskripsikan performa subjek dalam memberikan jawaban tes pada kolom deskripsi kemampuan subjek.

Variabel	Indikator	Skor	Deskripsi Kemampuan Subjek
Menyebutkan 3 macam warna primer pada 3 <i>flashcard</i> warna secara verbal.	1. Mampu menyebut kata "merah".	3	me - e merah buah contoh penyeberan
	2. Mampu menyebut kata "kuning".	2	ker - ne ker min
	3. Mampu menyebut kata "biru".	1	Biru abu-abu
Menyebutkan 2 macam warna sekunder pada 2 <i>flashcard</i> warna secara verbal.	4. Mampu menyebut kata "hijau".	1	hijau
	5. Mampu menyebut kata "ungu".	2	ungu

INSTRUMEN TES MENGENAL WARNA

Nama Subjek: E
 Kelas:
 Tanggal Tes: 25 agustus

Fase Tes: B
 Pertemuan ke: 3

A. Petunjuk Pelaksanaan Tes

- 1) Persiapkan subjek untuk siap mengikuti tes.
- 2) Susunlah *flashcard* warna secara berjajar dihadapan subjek.
- 3) Instruksikan kepada subjek untuk menyebutkan warna yang terdapat pada tiap-tiap *flashcard*.
- 4) Amati dan catat hasil skor tes pada kolom skor dan deskripsikan performa subjek dalam memberikan jawaban tes pada kolom deskripsi kemampuan subjek.

Variabel	Indikator	Skor	Deskripsi Kemampuan Subjek
Menyebutkan 3 macam warna primer pada 3 <i>flashcard</i> warna secara verbal.	1. Mampu menyebut kata "merah".	3	re - sa re - ra { orange pekerjaan
	2. Mampu menyebut kata "kuning".	2	luruh ker min
	3. Mampu menyebut kata "biru".	1	bi - ru sawar - semur
Menyebutkan 2 macam warna sekunder pada 2 <i>flashcard</i> warna secara verbal.	4. Mampu menyebut kata "hijau".	1	hijau
	5. Mampu menyebut kata "ungu".	0	un un

INSTRUMEN TES MENGENAL WARNA

Nama Subjek: T

Kelas:

Tanggal Tes: 27/8

Fase Tes: A

Pertemuan ke: 4

A. Petunjuk Pelaksanaan Tes

- 1) Persiapkan subjek untuk siap mengikuti tes.
- 2) Susunlah *flashcard* warna secara berjajar dihadapan subjek.
- 3) Instruksikan kepada subjek untuk menyebutkan warna yang terdapat pada tiap-tiap *flashcard*.
- 3) Amati dan catat hasil skor tes pada kolom skor dan deskripsikan performa subjek dalam memberikan jawaban tes pada kolom deskripsi kemampuan subjek.

Variabel	Indikator	Skor	Deskripsi Kemampuan Subjek
Menyebutkan 3 macam warna primer pada 3 <i>flashcard</i> warna secara verbal.	1. Mampu menyebut kata "merah".	1	re - ra
	2. Mampu menyebut kata "kuning".	2	ker keru nung u nge
	3. Mampu menyebut kata "biru".	1	biru rusa
Menyebutkan 2 macam warna sekunder pada 2 <i>flashcard</i> warna secara verbal.	4. Mampu menyebut kata "hijau".	1	hi - ahi
	5. Mampu menyebut kata "ungu".	2	u - mu

INSTRUMEN TES MENGENAL WARNA

Nama Subjek:

Kelas:

Tanggal Tes: 31 Okt.

Fase Tes:

Pertemuan ke:

A. Petunjuk Pelaksanaan Tes

- 1) Persiapkan subjek untuk siap mengikuti tes.
- 2) Susunlah *flashcard* warna secara berjajar dihadapan subjek.
- 3) Instruksikan kepada subjek untuk menyebutkan warna yang terdapat pada tiap-tiap *flashcard*.
- 4) Amati dan catat hasil skor tes pada kolom skor dan deskripsikan performa subjek dalam memberikan jawaban tes pada kolom deskripsi kemampuan subjek.

Variabel	Indikator	Skor	Deskripsi Kemampuan Subjek
Menyebutkan 3 macam warna primer pada 3 <i>flashcard</i> warna secara verbal.	1. Mampu menyebut kata "merah".	1	re - a nandor
	2. Mampu menyebut kata "kuning".	2	ku - cu } bungku ku - un }
	3. Mampu menyebut kata "biru".	9	bu - lu gus nandor
Menyebutkan 2 macam warna sekunder pada 2 <i>flashcard</i> warna secara verbal.	4. Mampu menyebut kata "hijau".	1	hi - au j - ikuh a merdu
	5. Mampu menyebut kata "ungu".	2	u - ny } bungku u - ny } vert verde

Lampiran 5. Foto Pelaksanaan Penelitian

Foto Pelaksanaan Fase <i>Baseline 1</i>	
	
Gambar 1. Peneliti memberikan tes pada subjek R	Gambar 2. Peneliti memberikan tes pada subjek I
Foto Pelaksanaan Fase Intervensi	
	
Gambar 3. Alat dan bahan dalam permainan <i>finger painting</i>	
	
Gambar 4. Subjek R sedang melukis hati	Gambar 5. Subjek I sedang melukis balon



Gambar 6. Lukisan balon hasil karya subjek R



Gambar 7. Lukisan balon hasil karya subjek I

Foto Pelaksanaan Fase *Baseline 2*



Gambar 8. Peneliti sedang memberikan tes pada subjek R



Gambar 9. Subjek I sedang menyebutkan warna pada salah satu *flashcard*

Lampiran 6. Surat-surat Izin Penelitian

SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIATUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. Suparno, M.Pd
NIP : 19580807 19601 1 001
Jabatan : Dosen Pendidikan Luar Biasa FIP UNY

Menyatakan bahwa instrumen penelitian tugas akhir atas nama mahasiswa:

Nama : Andi Ahmad Riftanto
NIM : 14103241044
Program Studi : Pendidikan Luar Biasa
Judul TA : Efektivitas Permainan *Finger Painting* Terhadap Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Tunarungu Kelas II SD di SLB Wiyata Dharma IV Godean

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:

- Layak digunakan untuk penelitian
- Layak digunakan dengan perbaikan
- Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

Dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlmpir.

Demikian agar dapat dgunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 30 Juli 2018

Validator,



(Prof. Dr. Suparno, M.Pd)
NIP. 19580807 19601 1 001

Catatan:

- Beri tanda √

Hasil Validasi Instrumen Penelitian Tugas Akhir

Nama Mahasiswa : Andi Ahmad Riftanto
NIM : 14103241044
Judul TA : Efektivitas Permainan *Finger Painting* Terhadap
Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Tunarungu Kelas II
SD di SLB Wiyata Dharma IV Godean

No	Variabel	Saran /Tanggapan
	Komentar Umum/ Lain-lain: <i>Bisa Digunakan</i>	

Yogyakarta, 30 Juli 2018

Validator,



(Prof. Dr. Suparno, M.Pd)

NIP. 19580807 19601 1 001



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 540611, Fax (0274) 540611
Laman: fip.uny.ac.id E-mail: humas_fip@uny.ac.id

Nomor : 558/UN34.11/DT/Pen/2018

23 Juli 2018

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth . Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta
e.q. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik
Jl. Jenderal Sudirman No. 5, Jetis, Yogyakarta 55233 Telp. (0274) 55030

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	:	Andi Ahmad Riftanto
NIM	:	14103241044
Program Studi	:	Pend. Luar Biasa - S1
Judul Tugas Akhir	:	Efektivitas Permainan Finger Painting Terhadap Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Tunarungu Kelas II SD di SLB Wiyata Dharma IV Godean
Tujuan	:	Mohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Waktu Penelitian	:	23 Juli - 14 September 2018

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan



Dr. Maryanto, M.Pd.

NIP. 19600902 198702 1 001

Tembusan :

1. Sub. Bagian Pendidikan dan Kemahasiswaan ;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta – 55233
Telepon : (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137

Yogyakarta, 24 Juli 2018

Kepada Yth. :

Nomor Perihal : 074/7841/Kesbangpol/2018
: Rekomendasi Penelitian

Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga DIY

di Yogyakarta

Memperhatikan surat :

Dari : Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
Nomor : 558/UN34.11/DT/Pen/2018
Tanggal : 23 Juli 2018
Perihal : Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal : "EFEKTIVITAS PERMAINAN FINGER PAINTING TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL WARNA PADA ANAK TUNARUNGU KELAS II SD DI SLB WIYATA DHARMA IV GODEAN" kepada:

Nama : ANDI AHMAD RIFTANTO
NIM : 14103241044
No.HP/Identitas : 0816387876/3404031412940001
Prodi/Jurusan : Pendidikan Luar Biasa / Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
Lokasi Penelitian : SLB Wiyata Dharma IV Godean
Waktu Penelitian : 1 Agustus 2018 s.d 31 Agustus 2018

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan:

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan riset/penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset/penelitian dimaksud;
3. Menyerahkan hasil riset/penelitian kepada Badan Kesbangpol DIY selambat-lambatnya 6 bulan setelah penelitian dilaksanakan;
4. Surat rekomendasi ini dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat rekomendasi sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat rekomendasi ini.

Rekomendasi Ijin Riset/Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.



Tembusan disampaikan Kepada Yth.:

1. Gubernur DIY (sebagai laporan)
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta;
3. Yang bersangkutan.



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA

Jalan Cendana No. 9 Yogyakarta, Telepon (0274) 541322, Fax. 541322
web : www.dikpora.jogjaprov.go.id, email : dikpora@jogjaprov.go.id, Kode Pos 55166

Yogyakarta, 24 Juli 2018

Nomor : 070/8234

Kepada Yth,

Lamp :-

Kepala SLB Wiyata Dharma IV Godean

Hal : Rekomendasi Penelitian

Dengan hormat, memperhatikan surat dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta nomor: 074/7841/Kesbangpol/2018 tanggal 24 Juli 2018 perihal Rekomendasi Penelitian, kami sampaikan bahwa Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga DIY memberikan ijin rekomendasi penelitian kepada:

Nama : Andi Ahmad Riftanto

NIM : 14103241044

Prodi/Jurusan : Pendidikan Luar Biasa/ Pendidikan Luar Biasa

Fakultas : Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta

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

Lokasi : SLB Wiyata Dharma IV Godean

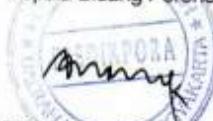
Waktu : 1 Agustus 2018 s.d 31 Agustus 2018

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi penelitian.
2. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami menyampaikan terimakasih.

a.n Kepala
Kepala Bidang Perencanaan dan Standarisasi



Didik Wardaya, SE., M.Pd.
NIP 19660530 198602 1 002

Tembusan Yth :

1. Kepala Dinas Dikpora DIY
2. Kepala Bidang Dikmenti Dikpora DIY



LEMBAGA KESEJAHTERAAN SOSIAL WIYATA DHARMA SLEMAN
SLB WIYATA DHARMA 4 GODEAN

Alamat : Jln. Godean Km 9,5 Semukti, Sidoagung Godean Sleman Yogyakarta., Kodipos : 55564
Email:wiyatadharma4@yahoo.co.id Tlp. 0274-6496244

SURAT KETERANGAN
No. 83/SLB/WDH4/IX/2018

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kami Kepala SLB Wiyata Dharma 4 Godean Kab. Sleman, dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa dibawah ini:

Nama : ANDI AHMAD RIFTANTO
NIM : 14103241044
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Jurusan : Pendidikan Luar Biasa

Yang bersangkutan telah melakukan Penelitian di SLB Wiyata Dharma 4 Godean sejak tanggal 1 s/d 31 Agustus 2018 dalam rangka Tugas Akhir Skripsi dengan Judul "**Efektifitas Permainan Finger Painting Terhadap Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Tunarungu Kelas II SD di SLB Wiyata Dharma 4 Godean**".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Godean 17 September 2018
Kepala Sekolah

ASNURI, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19590903 198403 1 004