

APLIKASI MEDIA PERMAINAN EDUKATIF BALOK KUBUS WARNA DAN LOTTO WARNA UNTUK PENGENALAN WARNA PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN

Arif Rohman Hakim¹, Karlina Dwijayanti², Slamet Sudarsono³, Kodrad

Budiyono⁴, Untung Nugroho⁵ Barra Farhanudin Aziz⁶

^{1,2,5,6} Penjas, ^{3,4} PKO, FKIP, Universitas Tunas Pembangunan, Surakarta

arif.hakim@lecture.utp.ac.id

Abstract

Games are an absolute part of a child's life and games are an inseparable part of the process of forming a child's personality. While educational games are anything that can be used as a means or equipment for playing that contains educational value, which can develop all the abilities of students. Educational games aim to develop various aspects of child development, such as cognitive, social emotional, motoric, and language. Children with special needs are children who have limitations in intellectual function and social adaptation abilities. They have below average intellectual abilities and have difficulty in learning, communicating, and adapting to the environment. The ability to recognize colors is included in the scope of cognitive development, which often interferes with children with special needs. Children with special needs often have difficulty in learning, communicating, and solving problems, including in recognizing colors. They may not be able to name the colors around them and have difficulty distinguishing between different colors. This service aims to introduce colors to children with special needs through colored cube block games and color lotteries so that they can help children with special needs in recognizing basic colors and expanding their understanding of the world around them.

Keywords: educational, color, mentally retradation

Abstrak

Permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Sedaangkan permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan bermain yang mengandung nilai edukatif, yang dapat mengembangkan seluruh kemampuan peserta didik. Permainan edukatif bertujuan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, seperti kognitif, sosial-emosional, motorik, dan Bahasa. Anak tunagrahita adalah anak yang memiliki keterbatasan dalam fungsi intelektual dan kemampuan adaptasi sosial. Mereka memiliki kemampuan intelektual yang berada di bawah rata-rata dan mengalami kesulitan dalam belajar, berkomunikasi, dan beradaptasi dengan lingkungan. Kemampuan mengenal warna termasuk dalam lingkup perkembangan kognitif, yang sering mengganggu anak tunagrahita. Anak tunagrahita seringkali mengalami kesulitan dalam belajar, berkomunikasi, dan memecahkan masalah, termasuk dalam mengenal warna. Mereka mungkin tidak dapat menyebutkan nama-nama warna yang ada di sekitarnya dan kesulitan membedakan warna yang berbeda. Pengabdian ini bertujuan untuk mengenalkan warna kepada anak tunagrahita melalui permainan balok kubus warna dan lotto warna sehingga dapat membantu anak tunagrahita dalam mengenali warna dasar dan memperluas pemahaman tentang dunia di sekitarnya.

Kata Kunci: edukatif, warna, tunagrahita

Submitted: 2025-05-20

Revised: 2025-05-28

Accepted: 2025-06-03

Pendahuluan

Permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan bermain yang mengandung nilai edukatif, yang dapat mengembangkan seluruh kemampuan peserta didik. Permainan edukatif bertujuan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, seperti kognitif, sosial-emosional, motorik, dan bahasa. Alat Permainan Edukatif (APE) adalah bagian penting dalam permainan

edukatif. APE dirancang dan digunakan untuk anak-anak usia dini agar dapat bermain dan belajar, sehingga terjadi peningkatan aspek-aspek perkembangan anak.

Anak berkebutuhan khusus ialah anak yang mengalami hambatan, gangguan atau kelainan baik dari segi fisik, intelektual, mental maupun sosial, sehingga anak tersebut memerlukan pelayanan khusus agar bisa mengembangkan kemampuannya seperti kemampuan fisik motorik, kemampuan kognitif, dan kemampuan social. (Gusni Rahma Yani, 2020: 70). Anak tunagrahita adalah anak yang memiliki keterbatasan dalam fungsi intelektual dan kemampuan adaptasi sosial. Mereka memiliki kemampuan intelektual yang berada di bawah rata-rata dan mengalami kesulitan dalam belajar, berkomunikasi, dan beradaptasi dengan lingkungan. Anak tunagrahita memiliki kecerdasan yang secara signifikan berada di bawah rata-rata, yang ditunjukkan melalui kesulitan dalam memahami konsep, memecahkan masalah, dan belajar. Mereka juga mengalami kesulitan dalam beradaptasi dengan lingkungan sosial dan sehari-hari, seperti kesulitan dalam merawat diri, berinteraksi dengan orang lain, dan mengikuti aturan sosial. Kemampuan mengenal warna termasuk dalam lingkup perkembangan kognitif, yang sering mengganggu anak tunagrahita. Anak tunagrahita seringkali mengalami kesulitan dalam belajar, berkomunikasi, dan memecahkan masalah, termasuk dalam mengenal warna. Mereka mungkin tidak dapat menyebutkan nama-nama warna yang ada di sekitarnya dan kesulitan membedakan warna yang berbeda.

Setiap anak tunagrahita memiliki tingkat kemampuan yang berbeda-beda, sehingga pendekatan pengenalan warna perlu disesuaikan dengan kebutuhan individu mereka. Anak tunagrahita seringkali mengalami kesulitan berkonsentrasi, sehingga pendekatan yang menarik perhatian dan menggunakan metode yang tepat sangat penting. Dengan pendekatan yang tepat, anak tunagrahita dapat mengembangkan kemampuan mengenal warna dan memperluas pengetahuan mereka tentang dunia di sekitar mereka. Perkembangan kognitif merupakan aspek yang mempengaruhi tingkat intelegensi anak dan tentunya dapat mempengaruhi aspek-aspek perkembangan anak lainnya. Anak tunagrahita ringan merupakan salah satu klasifikasi anak tunagrahita yang memiliki kecerdasan atau inteligensi berkisar 50-70. Kemampuan intelektualnya berada di bawah rata-rata, kemampuan berpikirnya rendah, perhatian, dan daya ingatnya lemah, sukar berpikir abstrak, serta tidak mampu berpikir yang logis. Septi Nur Faisah (2023:35)

Kemampuan mengenal warna termasuk dalam lingkup perkembangan kognitif. Mengenal warna pada anak usia 4-5 tahun, dapat disesuaikan dengan keindahan dari adanya warna tersebut. Indikator mengenalkan warna pada usia 4-5 tahun yaitu dapat menyebutkan 3 warna baru, dapat menunjukkan 3 baru dan anak juga mampu mencampurkan 2-3 warna. (Ahmad Susanto, 2012: 48). Kemampuan mengenal warna sangat penting bagi seorang anak dalam kehidupannya, hal ini juga diperlukan oleh anak berkebutuhan khusus. Lotto dan balok merupakan bentuk permainan untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna. Lotto bisa disebut permainan edukasi, permainan yang bisa dibongkar pasang, yang berisikan warna dan berbagai macam bentuk. Media lain dalam mengenal warna yaitu dengan permainan balok kubus yang dibuat warna-warni sehingga dapat merangsang anak untuk menciptakan sesuatu yang baru.

Metode

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SLB Bhina Putera Surakarta dengan sasaran siswa tunagrahita ringan yang ada disekolah tersebut. Pengabdian ini dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu perencanaan, persiapan, dan pelaksanaan. Pada tahap perencanaan awal dimulai dengan observasi siswa tunagrahita ringan yang mengalami hambatan dalam mengenal warna, selanjutnya berkoordinasi dengan guru kelas dan guru pendamping anak dan dilanjutkan tahap menyusun materi beserta menyiapkan alat peraga edukasi untuk mengenalkan warna, yaitu lotto warna dan balok kubus warna yang terdiri dari beberapa jenis warna dasar. Selanjutnya jadwal dibuat untuk

pelaksanaan kegiatan yaitu memberikan edukasi mengenalkan warna kepada anak tunagrahita ringan menggunakan media yang sudah disiapkan. Setelah kegiatan selesai dan melakukan evaluasi dengan melihat umpan balik dari siswa dan umpan balik dari guru pendamping terkait dengan kegiatan yang telah dilaksanakan, yang tujuannya untuk penyesuaian kegiatan selanjutnya.

Metode yang digunakan pendampingan, persentasi berulang pengenalan warna pada anak tunagrahita melalui media lotto dan balok warna untuk membantu anak mengenali dan membedakan warna melalui aktivitas yang menyenangkan dan menarik. Dengan mengenalkan warna dasar ini dapat membantu anak tunagrahita mengenal benda disekitar melalui warna, karena dengan warna anak dapat lebih mudah mengingat.



Gambar 1. Siswa Tunagrahita Sedang Belajar Mengenal Warna Berulang

Hasil dan Pembahasan

Tunagrahita adalah salah satu jenis mental retardation yaitu kondisi khusus di mana anak memiliki keterbelakangan dalam intelegensi, fisik, emosional, dan sosial yang membutuhkan perlakuan khusus supaya dapat berkembang pada kemampuan yang maksimal.

Kegiatan pengenalan warna ini dilakukan dengan menunjukkan objek berwarna dan siswa menyebutkan nama warnanya. Pengenalan ini dilakukan berulang kali sampai anak bisa menyebutkan warna dengan benar. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ambarwati (2020), Kemampuan intelektual dibawah rata-rata yang dimiliki oleh anak tunagrahita menyebabkan mereka lamban dalam mempelajari hal baru dan mengerjakan tugas-tugas sederhana, kesulitan dalam mempelajari dengan kemampuan abstrak, serta mudah lupa dengan apa yang baru saja dipelajari kecuali jika latihan terus menerus. Untuk mengatasi kesulitan dalam mengingat yang dialami oleh siswa tungrahita, Guru dan orang tua haruslah mendidik anak dengan perlahan dan sabar. Seharusnya kegiatan pengenalan warna seperti ini dilakukan dirumah oleh orang tua dan disekolah oleh guru pendamping kelas, karena merekalah yang setiap saat berinteraksi dengan anak. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Yaqin (2015) mengenai Peran Orang Tua dalam Menanamkan Akhlak pada Anak Tunagrahita di Sekolah Luar Biasa (SLB) Negeri Semarang (perspektif bimbingan Islam). Dalam penelitian tersebut menjelaskan bahwa dengan segala kendala sikap dan perilaku dari anak tunagrahita, orang tua tetap memiliki peran dalam pembentukan sikap, perilaku, dan karakter di dalam rumah. Dengan memberikan pengenalan warna dengan metode yang tepat harapanya dapat membantu siswa berkebutuhan khusus terutama tungrahita ringan untuk bisa belajar sesuai dengan karakter unik mereka masing-masing tanpa membedakan kondisi keterbatasan yang mereka alami dan sesuai dengan bunyi undang-undang bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan yang layak.

Kesimpulan

Metode permainan edukasi seperti pengenalan warna melalui variasi lotto warna dan balok kubus warna yang dilakukan berulang seperti ini dapat berpengaruh dalam perkembangan kognitif anak tunagrahita dalam hal mengenal warna. Melalui metode belajar sambil bermain, anak bisa mendapatkan pengetahuan baru, mengembangkan keterampilan sosial, kreativitas, konsentrasi. Selain itu bagi orangtua dan guru untuk memahami dan mendampingi memberikan dukungan kepada anak tunagrahita. Diharapkan kegiatan ini tidak hanya selesai disini, tetapi menjadi bagian dari metode yang bisa diterapkan kepada anak tunagrahita, sehingga dapat memberikan manfaat jangka panjang untuk perkembangan kognitif mereka. Untuk mengatasi kesulitan dalam berinteraksi guru dapat saling bertukar informasi dengan orang tua mengenai karakteristik anak tersebut sehingga guru mudah untuk melakukan pendekatan dengan anak dan menentukan metode yang tepat sesuai dengan karakteristik anak.

Daftar Pustaka

- Ambarwati, P., & Darmawati, P. S. (2020). Implementasi multimedia development life cycle pada aplikasi media pembelajaran untuk anak tunagrahita. *Majalah Ilmiah UNIKOM*, 18(2), 51–58.
- Gusni Rahma Yani, dkk. 2020. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Bagi Anak Tunagrahita Ringan Melalui Permainan Edukatif Puzzle di SLB Negeri 1 Padang. *Jurnal Auladuna*, Vol 2, No 1, Hal 69-80
- Muhammad Ainul Yaqin. 2015. Peran Orang Tua Dalam Menanamkan Akhlak Pada Anak Tunagrahita Di Sekolah Luar Biasa (SLB) Negeri Semarang (Perspektif Bimbingan Islam). Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang
- Septi Nur Faisah, dkk. 2023. Kesulitan Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita dalam Belajar Mengenal Angka di SLB Bhakti Pertiwi Samarinda. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika, Universitas Mulawarman*, Vol. 3, Hal. 34 - 41
- Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group: Jakarta.
- Sudjana, N. (2011). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algensindo.