

MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGENALAN WARNA MELALUI PERMAINAN *FINGER PAINTING* PADA SISWA AUTIS KELAS II DI SLB NEGERI 1 WAKATOBI

Wa Kalambe Dari¹, Tatiana Meidina², Mustafa³

1, Jurusan Pendidikan Khusus,
Universitas Negeri Makassar

Email : dwakalambe@gmail.com

2, Jurusan Pendidikan Khusus
Universitas Negeri Makassar

Email : tatiana.meidina@unm.ac.id

3, Jurusan Pendidikan Khusus
Universitas Negeri Makassar

Email : mustafa@unm.ac.id

Abstrak

Penelitian ini mengkaji tentang Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Warna Melalui Permainan *Finger Painting* Pada Siswa Autis Kelas Ii di SLB Negeri 1 Wakatobi. Rumusan Masalah penelitian ini ialah Apakah permainan *finger painting* dapat meningkatkan kemampuan pengenalan warna pada siswa autis kelas dasar II di SLB Negeri 1 Wakatobi? Tujuan Penelitian adalah untuk meningkatkan kemampuan pengenalan warna melalui *finger painting* pada siswa autis kelas II di SLB Negeri 1 Wakatobi. Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Eksperimen dalam bentuk *Single Subject Research* dengan desain A-B-A. Subjek penelitian adalah siswa autis. Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah tes. Data yang diperoleh diolah melalui metode eksperimen dengan penelitian subjek tunggal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan pengenalan warna setelah menggunakan *finger painting*. Kesimpulan penelitian ini yaitu Peningkatan kemampuan pengenalan warna melalui permainan *finger painting* berdasarkan kondisi awal/sebelum pemberian perlakuan kemampuan pengenalan warna siswa autis sangat rendah menjadi meningkat ke kategori tinggi selama penerapan permainan *finger painting*.

Kata Kunci : Peningkatan Kemampuan Mengenal Warna, *Finger Painting* dan Autis.

1. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif yang bertujuan untuk mengembangkan potensi diri yang dimiliki baik ilmu pengetahuan, jasmani, spiritual, akhlak serta keterampilan sehingga secara perlahan dapat mengantarkan siswa pada tujuan dan cita – citanya. Pendidikan luar biasa merupakan pendidikan yang diperuntukkan bagi siswa-siswa berkebutuhan khusus (ABK). Siswa berkebutuhan khusus adalah siswa yang memerlukan layanan pendidikan yang spesifik yang berbeda dengan siswa siswa pada umumnya. Layanan pendidikan kebutuhan khusus harus disesuaikan dengan jenis dan tingkat kebutuhan khususnya, karena masing-masing jenis dan tingkat kebutuhan khusus siswa membutuhkan layanan pendidikan yang berbeda. Salah satu jenis ABK yang dimaksud adalah siswa yang mengalami hambatan dalam memusatkan perhatian dan

berkomunikasi yang biasa disebut siswa autistik atau autisme.

Berdasarkan hasil obeservasi di SLB Negeri 1 Wakatobi terdapat subyek siswa autis berinisial YD berumur 9 tahun berjenis kelamin laki-laki. YD merupakan anak autis dengan kategori mengalami permasalahan pada interaksi sosial dimana YD sering mengoceh sendiri, mengayunkan tangannya kedepan dan kebelakang. Dari segi pengetahuan YD masih kurang dalam pengenalan warna. Secara umum YD suka mencoret-coret dengan menggunakan krayon yang berwarna-warna dan hanya mampu mengenal warna dasar yaitu biru, kuning dan merah. YD belum mampu menyebutkan secara keseluruhan warna-warna yang berada di sekitarnya secara benar. Dari permasalahan tersebut guru sudah berupaya mengenalkan lebih banyak warna kepada siswa dengan mempergunakan kartu warna, dan benda peraga menyerupai warna tapi hasilnya belum memuaskan. Metoda dan media yang dipilih guru tersebut membuat siswa cepat bosan dan dirasa tidak cocok dengan karakter dan kebutuhan

siswa. Maka upaya lain yang tepat dalam pengenalan warna yaitu dengan menggunakan permainan *finger painting* karena guru belum pernah menggunakan permainan *finger painting* untuk meningkatkan pengenalan warna siswa autis kelas II SLB Negeri 1 Wakatobi. *Finger painting* (Sumanto 2005:53) adalah jenis kegiatan membuat gambar yang dilakukan dengan cara menggoreskan adonan warna (bubur warna) secara langsung dengan jari tangan secara bebas di atas kertas gambar. Jari di sini adalah semua jari tangan, telapak tangan, bahkan sampai pergelangan tangan.

Berdasarkan uraian tersebut maka penelitian ini mengangkat judul “Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Warna Melalui Permainan *Finger painting* Pada Siswa Autis Kelas II di SLB Negeri 1 Wakatobi.”.

2. TINJAUAN PUSTAKA

1. Kajian Kemampuan Pengenalan Warna

a. Kemampuan Pengenalan Warna

Secara etimologi kemampuan diartikan sebagai kesanggupan atau kecakapan. Menurut Robbins (dalam Suratno 2005: 1)

“Kemampuan adalah kapasitas individu melaksanakan berbagai tugas dalam suatu pekerjaan. Berdasarkan pendapat tersebut, kemampuan pengenalan warna adalah kesanggupan siswa dalam mengetahui warna dengan cara menunjuk, menyebut, dan mengelompokkan warna yang dimaksudkan guru melalui kegiatan-kegiatan pengenalan warna”.

Pengenalan warna kepada siswa dapat membentuk struktur kognitif, dalam proses pembelajaran siswa akan memperoleh informasi yang lebih banyak sehingga pengetahuan dan pemahamannya akan lebih kaya dan lebih dalam. Dalam hal ini siswa mengetahui warna secara konsep berdasarkan pengalaman belajarnya.

b. Pengertian Warna dan Jenis-jenis Warna

Warna adalah unsur pertama yang terlihat oleh mata dari suatu benda. Menurut Depdiknas (2005 : 113),

“Warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang di pantulkan oleh benda-benda yang kenainya. Unsur penting dari warna adalah objek (benda) yang kemudian diterima oleh mata karena adanya pantulan dari cahaya yang mengenai benda. Dengan demikian secara umum, warna didefinisikan sebagai unsur cahaya

yang dipantulkan oleh sebuah benda dan selanjutnya diintrepetasikan oleh kerja otak mata berdasarkan cahaya yang mengenai benda”.

Selain warna tersebut menurut penelitian warna dasar atau warna primer yang ada didunia ini ada tiga, yaitu merah, kuning, dan biru. Dari ketiga warna ini bila dicampur akan menghasilkan semua warna lain senada dengan pendapat tersebut, menurut Gerret (dalam Harun Rasyid 2009 : 146) “warna pada prinsipnya hanya terdiri dari tiga warna yaitu merah, kuning dan biru. Sementara warna diluar ketiga tersebut merupakan gabungan dari ketiga warna itu”.

c. Fungsi Warna

Warna mempunyai beberapa fungsi yaitu sebagai berikut:

a) Fungsi Identitas

Warna memiliki kegunaan mempermudah orang pengenalan identitas suatu kelompok masyarakat, organisasi/Negara seperti seragam, logo, bendera, perusahaan dll.

b) Fungsi Isyarat atau Media Komunikasi

Warna memberi tanda-tanda atas sifat dan kondisi, seperti merah bisa memberikan isyarat marah.

c) Fungsi Psikologis

Dari sudut pandang ilmu kejiwaan warna dikaitkan dengan karakterkarakter manusia. Orang yang berkarakter extrovert lebih senang dengan warna-warna panas dan cerah, sedangkan orang yang berkarakter introvert lebih senang dengan warna yang dingin dan gelap.

d) Fungsi Alamiah

Warna adalah property benda tertentu dan merupakan gambaran sifat objek secara nyata atau secara umum warna mampu menggambarkan sifat objek secara nyata. Contoh warna hijau untuk menggambarkan daun, rumput dan biru untuk menggambarkan laut dan langit.

e) Fungsi Pembentuk keindahan

Keberadaan warna memudahkan kita dalam melihat dan pengenalan suatu benda, contoh apabila kita meletakkan benda ditempat yang sangat gelap maka kita tidak mampu mendeteksi objek tersebut dengan jelas, warna mempunyai fungsi gambar bukan aspek keindahan namun sebagai

elemen yang membentuk diferensial/perbedaan antara suatu objek dengan yang lain (Ibnu Teguh Wibowo 2013 : 148).

2. Kajian Siswa Autis

a. Definisi Siswa Autis

Istilah “autisme” pertama kali diperkenalkan pada tahun 1943 oleh Leo Kanner. Leo Kanner menulis makalah yang menjabarkan gejala-gejala “aneh” yang ditemukan pada 11 orang siswa yang menjadi pasiennya. Gejala yang ditemukan pada 11 orang siswa tersebut sama, tetapi yang paling menonjol adalah siswa tersebut sangat asyik dengan dirinya sendiri, seolah-olah hidup dengan dunianya sendiri. Autisme jika diartikan secara singkat artinya orang yang hidup dalam dunianya sendiri. Menurut Azwandi (2005: 14)

“Secara etimologis kata “*autisme*” berasal dari kata “*auto*” yang berarti diri sendiri dan “*isme*” yang berarti suatu aliran/paham, dengan demikian autisme diartikan suatu paham yang hanya tertarik pada dunianya sendiri. Perilakunya timbul semata-mata karena dorongan dari dalam dirinya”.

Menurut Safaria (dalam Handoyo 2004 : 12),

“Autisme adalah ketidakmampuan untuk berinteraksi dengan orang lain, gangguan berbahasa yang ditujukan dengan penguasaan bahasa yang tertunda, ecolalia, mutism, pembalikan kalimat, adanya aktivitas bermain yang repetitif dan stereotipik, rute ingatan yang kuat, dan keinginan obsesif untuk mempertahankan keteraturan didalam lingkungan”.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat di simpulkan autis adalah suatu keterlambatan perkembangan yang komplek untuk melakukan interaksi sosial dan emosional, bahasa, kognitif, motorik dan sensorik yang terjadi selama kehidupan.

b. Karakteristik Autisme

Karakteristik siswa autis sebagaimana dijelaskan oleh Muhtar Mahmud (2010: 1) adalah sebagai berikut:

1) Perilaku sosial

- a) Ekspresi sosial siswa autis terbatas
- b) Ekspresi emosi-sosial yang ekstrim, seperti menjerit,

menangis, atau tertawa yang sedalam-dalamnya

- c) siswa autis tidak menyukai perubahan
- d) siswa autis sering memperlihatkan perilaku yang merangsang dirinya sendiri (self stimulating) seperti mengepak-gepakkan tangan (hand flapping), mengayun-ayun tangan ke depan dan ke belakang.
- e) Membuat suara-suara yang tetap (mengoceh/membeo)
- f) Menyakiti diri sendiri (self inflicting injuries) seperti menggarukgaruk, kadang sampai terluka atau menusuk-nusuk.

2) Bahasa dan interaksi sosial

- a) Mengabaikan orang lain (tidak merespon ketika diajak bicara)
- b) Tidak dapat mengekspresikan emosi secara tepat (tidak tertawa melihat yang lucu, tidak memperlihatkan perasaan senang, takut, atau sakit dalam mimik mukanya)
- c) Terobsesi dengan kesamaan (kaku)
- d) Tidak mampu mengungkapkan keinginan secara verbal atau mengkompensasinya dalam gerakan.
- e) Sulit untuk memulai percakapan atau pembicaraan
- f) Jarang melakukan tindakan yang komunikatif
- g) Jarang menggunakan kata-kata yang menunjukkan etika sosial atau mengungkapkan perasaan atau mengomentari sesuatu.
- h) Echolalia (membeo)
- i) Nada bicara monoton
- j) Salah menggunakan kata ganti orang

c. Faktor Penyebab Autisme

Menurut Prasetyono (2008 : 45)

Faktor penyebab autisme yaitu terjadinya kelainan struktur sel otak, yakni gangguan pertumbuhan sel otak pada saat kehamilan trisemester pertama, antara lain disebabkan oleh virus rubella, toxoplasma, herpes,

jamur, oksigensi (pendarahan), keracunan makanan. Selain faktor tersebut da juga factor genetic juga dapat menyebabkan autism, ada gen tertentu yang mengakibatkan kerusakan khas pada system limbic (pusat emosi)".

Penyebab yang lain yaitu adanya kelainan yang disebut Sensory Interpretation Errors. Rangsang sensoris berasal dari reseptor visual, auditori, taktil dan proses yang kacau di otak siswa menimbulkan persepsi semrawut, kacau atau berlebihan. Hal-hal tersebut menyebabkan kebingungan dan ketakutan pada siswa, akibatnya siswa menarik diri dari lingkungan yang dianggap menakutkan.

3. Kajian Permainan *Finger Painting*

a. Pengertian *Finger Painting*

Kegiatan *finger painting* sangat cocok dikenalkan pada siswa siswa berkebutuhan khusus terutama siswa autis. Permainan ini bisa digunakan untuk mengembangkan keterampilan motorik halus dan mengembangkan kreatifitas siswa. Tidak ada teknik khusus dalam *finger painting* karena kegiatan ini merupakan cara eksplorasi dan ekspresi diri atas rasa estetika. Cukup menggunakan jari tangan sebagai media dalam melukis. Yang perlu diperhatikan dalam *finger painting* adalah gunakan pewarna yang aman bagi siswa. Menurut Sumanto (2005: 53)

Finger painting (melukis dengan jari) adalah jenis kegiatan membuat gambar yang dilakukan dengan cara menggoreskan adonan warna (bubur warna) secara langsung dengan jari tangan secara bebas diatas bidang gambar. *Finger painting* berasal dari bahasa inggris, *finger* artinya jari sedangkan *painting* artinya melukis. Jadi *finger painting* adalah melukis dengan jari.

Menurut Mary Mayesky (2011: 15) Bahwa melukis dengan jari merupakan aktivitas yang baik secara khusus untuk siswa-siswa kecil, karena kegiatan ini dapat dilakukan berulang-ulang. pengulangan ini ditekankan pada proses, bukan produknya. Tujuan menggunakan permainan melukis dengan jari (*finger painting*) menurut Mukhlis Kurniawan (2009:1) adalah: (1) mengembangkan kebebasan dalam bereksplorasi, (2) mengembangkan kreatifitas, (3) meningkatkan

koordinasi motorik halus, dan (4) mengembangkan kemandirian dan keyakinan diri.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa *finger painting* adalah cara melukis dengan menggunakan jari untuk mengembangkan keterampilan motorik halus serta mengembangkan kreatifitas siswa.

b. Cara Melaksanakan Pembelajaran *Finger painting*

Menurut Mukhlis Kurniawan (2009 : 1), pelaksanaan permainan *finger painting* adalah sebagai berikut :

- 1) Ambil dua sendok makan tepung terigu, kemudian tambahkan sedikit air. Aduklah sampai anda mendapatkan adonan yang lembut seperti pasta.
- 2) Tambahkan beberapa tetes pewarna kue. Taruh adonan tersebut diatas kertas yang sudah tergerai diatas meja.
- 3) Lindungi siswa dengan baju bekas atau celemek sebelum melatih melukis dengan jari.
- 4) Kemudian biarkan siswa bermain adonan yang telah ada diatas kertas.
- 5) Anjurkan siswa untuk memainkan jari-jarinya ke depan, ke belakang, memutar, kesamping kiri, dan kanan. Bisa juga membuat cap telapak tangan, membuat bunga, atau membuat karya lainnya.

Cara Pembuatan Bahan *Finger painting*. Menurut Montolalu (2008: 3.17) dan Yeni dan Euis (2011: 84) tahapan pembuatan *Finger painting* adalah sebagai berikut:

- 1) Alat :
 - a. Plastik untuk alas
 - b. kertas putih yang menyerap dengan ukuran bervariasi
 - c. cat dengan 4-8 warna
 - d. celemek.
- 2) Bahan
 - a. Tepung kanji
 - b. Tepung terigu
 - c. Serbuk pewarna makanan
 - d. Air
 - e. Kertas gambar
- 3) Cara membuat:
 - a. Tepung kanji dan tepung terigu diaduk sampai rata.
 - b. Masukkan air aduk sampai rata sehingga adonan terlihat encer.
 - c. Adonan dimasak hingga mendidih sambil diaduk terus

sehingga adonan mengental seperti lem.

- d. Setelah itu, angkat dan dinginkan.
- e. Setelah dingin bagi adonan dalam beberapa tempat untuk diberi warna sesuai dengan kebutuhan siswa.
- f. Siapkan kertas gambar besar (ukuran kertas sesuai dengan situasi).

Berdasarkan pendapat diatas, maka disimpulkan bahwa penggunaan finger painting yang akan di gunakan oleh peneliti yaitu perpaduan pendapat dari Yeni dan Montalu dengan tahapan pembuatan sebagai berikut :

- a) Menyiapkan peralatan berupa tepung kanji, tepung terigu, pewarna makanan, air, dan kertas hvs
- b) Membuat adonan dengan cara mencampurkan dari peralatan yang di siapkan yang terdiri dari 5 warna yang di isi dalam wadah
- c) Mempersiapkan siswa
- d) Menjelaskan dan mempraktekan cara permainan *finger painting* kepada siswa
- e) Menuntun murid untuk menirukan sesuai yang dilakukan guru.
- f) Membimbing murid cara permainan *finger painting* dalam pengenalan warna.

3. METODE PENELITIAN

3.1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Alasan menggunakan pendekatan *kuantitatif* karena tujuan penelitian ini ingin mengetahui adanya pengaruh penggunaan permainan *finger painting* terhadap peningkatan kemampuan siswa autis dalam pengenalan huruf di SLB Negeri 1 Wakatobi.

3.2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dipilih adalah eksperimen dalam bentuk *Single Subject Research* (SSR). Metode penelitian subjek tunggal atau *Single Subject Research* yaitu suatu metode yang bertujuan untuk memperoleh data yang diperlukan dengan melibatkan hasil tentang ada tidaknya akibat dari suatu perlakuan yang diberikan secara berulang-ulang.

3.3. Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *Single Subject Research* (SSR), dengan desain eksperimen yang dipakai dalam penelitian ini adalah A-B-A', yaitu desain yang memiliki tiga fase, dimana (A) adalah Baseline, (B) adalah fase perlakuan atau intervensi dan (A') adalah pengulangan baseline, dalam ketiga fase tersebut dilakukan beberapa sesi.

3.4. Tempat dan Subjek Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakssiswaan di SLB SLB Negeri 1 Wakatobi beralamatkan di Jl. K.H. Asy'ari, Desa Numana Kec. Wangi-Wangi Selatan, Kab. Wakatobi.

2. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seorang siswa kelas II di SLB Negeri 1 Wakatobi berjumlah 1 orang. Berdasarkan data dokumen di Sekolah YD termasuk siswa autis.

3.5. Variabel dan Definisi Operasional

Berdasarkan permasalahan yang ada, penelitian ini terdapat satu Variabel yang diteliti, yaitu meningkatkan kemampuan pengenalan warna melalui permainan *finger painting*.

Definisi operasional adalah aspek penelitian yang memberikan informasi dan petunjuk tentang bagaimana caranya mengukur variabel. Variabel yang dikaji dalam penelitian ini adalah kemampuan pengenalan warna.

3.6. Teknik Pengumpulan Data

Tes yang digunakan adalah tes perbuatan yang diberikan kepada siswa pada kondisi *baseline 1*, intervensi dan *baseline 2*.

3.7. Teknik Analisis Data

- a. Bentuk Tes
- b. Teknik Dokumentasi
- c. Analisis dalam kondisi

3.8. Analisis antar kondisi

Analisis antar kondisi adalah perubahan data antar suatu kondisi, misalnya kondisi *baseline* (A) ke kondisi intervensi (B).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

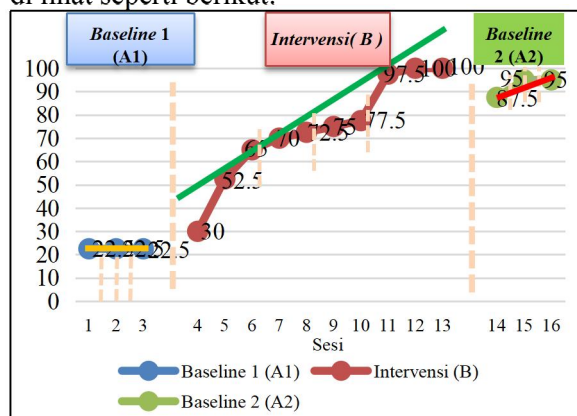
4.1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rancangan eksperimen subjek tunggal atau

Single Subjeck Research. Desain penelitian yang digunakan adalah A-B-A. Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah data kemampuan pengenalan warna melalui permainan *finger painting* pada siswa autis di SLB Negeri 1 Wakatobi pada *basiline 1* (A1), pada saat *intervensi* (B), dan pada *basiline 2* (A2). Sesuai dengan target *behavior* pada penelitian ini, yaitu kemampuan pengenalan warna pada siswa autis yang berjumlah satu orang dengan inisial YD. Langkah-langkah untuk menganalisis data adalah sebagai berikut:

- 1) Menghitung skor pada setiap kondisi.
- 2) Membuat tabel berisi hasil pengukuran pada setiap kondisi.
- 3) membuat hasil analisis data dalam kondisi dan analisis data antar kondisi untuk mengetahui pengaruh *intervensi* terhadap peningkatan kemampuan pengenalan warna melalui permainan *finger painting* pada siswa autis di SLB Negeri 1 Wakatobi sebagai sasaran perilaku (*target behavior*) yang digunakan.

Adapun data nilai kemampuan pengenalan warna pada siswa autis kelas II di SLB Negeri 1 Wakatobi Jika data analisis dalam kondisi *baseline 1* (A1), *intervensi* (B) dan *baseline 2* (A2) digabung menjadi satu atau di masukan dalam format rangkuman maka data hasil dapat di lihat seperti berikut:



Grafik 4.1 Kecenderungan Arah kemampuan pengenalan warna Pada Kondisi *Baseline 1* (A1), *Intervensi* (B), dan *Baseline 2* (A2)

Tabel 4.1 Rangkuman Hasil Analisis Visual Dalam Kondisi *Baseline 1* (A1), *Intervensi* (B) dan *Baseline 2* (A2) Kemampuan pengenalan warna

Kondisi	A1	B	A2
Panjang Kondisi	3	10	3
Estimasi Kecenderungan Arah	$\overline{=}$ (=)	\nearrow (+)	\nearrow (+)
Kecenderungan Stabilitas	$\frac{\text{Stabil}}{100\%}$	$\frac{\text{Variabel}}{40\%}$	$\frac{\text{Stabil}}{100\%}$
Jejak Data	$\overline{=}$ (=)	\nearrow (+)	\nearrow (+)
Level Stabilitas dan Rentang	$\frac{\text{Stabil}}{22,5 - 22,5}$	$\frac{\text{Variabel}}{30 - 100}$	$\frac{\text{stabil}}{87,5 - 95}$
Perubahan Level (<i>level change</i>)	$\frac{22,5 - 22,5}{(0)}$	$\frac{100 - 30}{(+ 83,4)}$	$\frac{87,5 - 95}{(+ 6,7)}$

Penjelasan tabel rangkuman hasil analisis visual dalam kondisi adalah sebagai berikut:

- a. Panjang kondisi atau banyaknya sesi pada kondisi *baseline 1* (A1) yang dilakssiswaan yaitu sebanyak 3 sesi, *intervensi* (B) sebanyak 10 sesi dan kondisi *baseline 2* (A2) sebanyak 3 sesi.
- b. Berdasarkan garis pada tabel 4.26 diketahui bahwa pada kondisi *baseline 1* (A1) kecenderungan arahnya mendatar atau tidak ada perubahan (=) artinya data kemampuan pengenalan warnasubjek dari sesi pertama sampai sesi ke empat nilainya sama yaitu 22,5. Garis pada kondisi *intervensi* (B) arahnya cenderung menaik atau meningkat (+) artinya data kemampuan pengenalan warnasubjek dari sesi ke 4 sampai sesi ke 13 nilainya mengalami peningkatan tapi masih tidak stabil (Variabel). Sedangkan pada kondisi *baseline 2* (A2) arahnya cenderung menaik, artinya data kemampuan pengenalan warnasubjek dari sesi ke 14 sampai sesi ke 16 nilainya mengalami peningkatan (+).
- c. Hasil perhitungan kecenderungan stabilitas pada kondisi *baseline 1* (A1) yaitu 100 % artinya data yang diperoleh menunjukkan kestabilan. Kecenderungan stabilitas pada kondisi *intervensi* (B) yaitu 10 % artinya data yang di peroleh belum stabil (Variabel). Kondisi tersebut terjadi karena data yang diperoleh bervariasi, dan pada setiap sesi kemampuan Subjek B dalam pengenalan warna terus bertambah dan menaik. Sehingga perolehan data pada setiap sesi itu berbeda. Kecenderungan stabilitas pada kondisi *baseline 2* (A2) yaitu 100 % hal ini berarti data stabil.
- d. Penjelasan jejak data sama dengan kecenderungan arah (point b) di atas.

- Kondisi *baseline* 1(A1) jejak datanya cenderung tidak ada perubahan dan pada kondisi intervensi (B) jejak data meningkat sedangkan pada fase *baseline* 2 (A2) jejak data berakhir juga meningkat.
- e. Level stabilitas dan rentang data pada kondisi *baseline* 1 (A1) cenderung mendatar atau tidak ada perubahan (=) dan datanya *stabil* dengan rentang data 22,5– 22,5. Pada kondisi intervensi (B) data cenderung menaik dan meningkat (+) dengan rentang 30 – 100 meskipun datanya meningkat secara tidak stabil (variabel). Begitupun dengan kondisi *baseline* 2(A2) data cenderung menaik atau meningkat (+) secara stabil dengan rentang 87,5 – 95.
 - f. Penjelasan perubahan level pada kondisi *baseline* 1 (A1) tidak mengalami perubahan data yakni tetap yaitu (=) 22,5. Pada kondisi intervensi (B) terjadi perubahan level yakni menaik sebanyak (+) 70 Sedangkan pada kondisi *baseline* 2 (A2) terjadi perubahan levelnya yaitu (+) 7,5.

4.2. Pembahasan

Kemampuan Pengenalan Warna merupakan bagian yang semestinya sudah dikuasai oleh siswa kelas dasar II. Namun berdasarkan asesmen awal yang peneliti lakukan masih ditemukan siswa autis kelas II di SLB Negeri 1 Wakatobi yang mengalami hambatan dalam pengenalan warna yaitu siswa belum mampu membedakan dan menyebutkan warna orange, ungu, hitam, putih dan cokelat. Siswa hanya mampu menyebutkan warna biru, kuning, merah dan hijau .

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pemberian intervensi dapat meningkatkan kemampuan pengenalan warna pada siswa autis. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan pengenalan warna sebelum dan setelah pemberian perlakuan. *Baseline* 1 (A1) terdiri dari tiga sesi disebabkan data yang diperoleh sudah stabil sehingga dapat dilanjutkan ke intervensi. Pada kondisi *baseline* 1 (A1) kecenderungan arahnya mendatar atau tidak ada perubahan (=) artinya data kemampuan pengenalan warna pada subjek YD dari sesi pertama hingga sesi ketiga nilainya sama yaitu 22,5. Hasil perhitungan stabilitas pada kondisi *baseline* 1 (A1) yaitu 100% artinya data yang diperoleh menunjukkan kestabilan. Kondisi

Baseline 1 (A1) jejak datanya cenderung tidak ada perubahan. Level Stabilitas dan rentang data pada kondisi *baseline* 1 (A1) cenderung mendatar atau tidak ada perubahan (=) dan datanya stabil dengan rentang data 22,5-22,5. Perubahan level pada kondisi *baseline* 1 (A1) tidak mengalami perubahan data yakni tetap yaitu (=) 22,5

Pada fase intervensi (B) peneliti memberikan perlakuan sebanyak sepuluh sesi, Kemampuan Pengenalan warna Subjek YD pada kondisi Intervensi (B) dari sesi ke empat sampai sesi ke tiga belas mengalami peningkatan. Hal ini dapat terjadi karena diberikan perlakuan dengan menerapkan permainan *finger painting* dalam pengenalan warna mengalami peningkatan, jika dibandingkan dengan *baseline* 1 (A1) skor subjek mengalami peningkatan, hal ini dikarenakan adanya pengaruh dari penerapan *finger painting* tersebut.

Intervensi (B) arahnya cenderung menaik atau meningkat (+) artinya data kemampuan pengenalan warna subjek YD dari sesi 4 sampai sesi ke 13 nilainya mengalami peningkatan. Kecenderungan stabilitas pada kondisi intervensi (B) yaitu 10% artinya data yang diperoleh belum stabil (variable). Jejak data dalam kondisi intervensi (B) mengalami peningkatan. Level stabilitas dalam kondisi intervensi (B) data cenderung menaik atau meningkat (+) dengan rentang 30-100 meskipun datanya meningkat secara tidak stabil (variabel). Pada kondisi intervensi (B) terjadi perubahan level yakni menaik sebanyak (+) 70

Sedangkan pada *baseline* 2 (A2) nilai yang diperoleh siswa juga mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa secara empiris autis yang menjadi subjek dalam penelitian ini sangat tergantung kepada *treatment* yang diberikan dalam proses intervensi sehingga penerapan permainan *finger painting* dapat meningkatkan kemampuan pengenalan warna pada subjek tersebut.

Baseline 2 (A2) arahnya cenderung menaik. Artinya data kemampuan pengenalan warna subjek YD dari sesi 14 sampai sesi ke 16 nilainya mengalami peningkatan (+). Kecenderungan stabilitas pada kondisi *baseline* 2 (A2) yaitu 100% hal ini berarti data stabil. Jejak data pada *baseline* 2 (A2) jejak datanya

meningkat. Level stabilitas pada kondisi *baseline* 2 (A2) data cenderung menaik atau meningkat (+) secara stabil dengan rentang 87,5-95. Dengan perubahan level pada kondisi *baseline* 2 (A2) terjadi perubahan level yaitu (+) 12,5.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, disimpulkan bahwa :

1. Kemampuan mengenal warna pada siswa autis kelas II di SLB Negeri 1 Wakatobi sebelum diberi intervensi (*baseline* 1/A1) memperoleh nilai yang sama atau tetap, kecenderungan arah mendatar (tidak berubah), termasuk stabil berdasarkan kriteria stabilitas yang telah ditetapkan.
2. Kemampuan mengenal warna pada siswa autis kelas II di SLB Negeri 1 Wakatobi saat dilakukan intervensi (B) kecenderungan arah menaik yang artinya kemampuan mengenal warna pada siswa autis mengalami perubahan atau peningkatan.
3. Kemampuan mengenal warna pada siswa autis kelas II di SLB Negeri 1 Wakatobi setelah diberi intervensi melalui permainan *finger painting* pada kondisi (*Baseline* 2 /A2) kecenderungan arah menaik yang artinya kemampuan mengenal warna mengalami perubahan atau peningkatan dibandingkan kondisi *baseline* 1 (A1)
4. Pada siswa autis kelas II di SLB Negeri 1 Wakatobi berdasarkan hasil analisis antar kondisi yakni pada sebelum diberi intervensi (*Baseline* 1 (A1) kemampuan pengenalan warna pada siswa tautis sangat rendah menjadi meningkat ke rendah pada kondisi saat diberi Intervensi (B), dan dari kondisi saat diberi intervensi *Baseline* 2 (A2) meningkat ke baik sekali.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan

Azwandi, Yosfan. 2005. *Pengenalan dan Membantu Penyandang Autisme*. Jakarta: Dit. PPTK & KTP.

Handoyo. 2004. *Autisme: Petunjuk Praktis dan Pedoman Materi untuk Siswa Normal, Autis, Dan Perilaku Sosial Lain*. Jakarta: Gramedia, 2004.

Harun Rasyid, Mansyur, & Suratno. (2009). *Asesmen Perkembangan Siswa Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.

Ibnu Teguh Wibowo. 2013. *Belajar Desain Grafis*. Yogyakarta: Buku Pintar.

Muhdar Mahmud. 2010. *Siswa Autis*. Diakses dari: http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PE_ND._LUAR_BIASA/1957070419_81031-MUHDAR_MAHMUD/Artike`l/SISWA_AUTIS.pdf. Pada tanggal 28 November 2022 pada jam 19.00.

Mukhlis Kurniawan. (2009). Teknik Pembelajaran Melukis dengan Jari (*Finger Painting*). Diakses dari <http://mukliskurniawan.blogspot.com/2010/09/teknik-pembelajaranmelukis-dengan-jari.html>. Pada tanggal 28 November 2022 jam 22.00.

Prasetyono. 2008. *Serba-Serbi Siswa Autis*. Yogyakarta: DIIa Press.

Sunanto. 2005. *Pengembangan Kreativitas Senirupa Siswa TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

Suratno. 2013. *Konsep Kemampuan Sumber Daya Manusia*. Diakses dari <http://sulut.kemang.go.id/file/file/kepegawaian/aunw1341283316>. Pada Tanggal 28 November 2022 Jam 20.00.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

Winarno, F.G. 2013. *Autisme dan Peran Pangan*. Jakarta. Gramedia; Pustaka Utama

Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati. 2005. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Siswa Usia Taman Kiswa-*

ksiswa. Jakarta: Departemen
Pendidikan Nasional