

## MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL WARNA DASAR MELALUI BERMAIN PANCING PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN

Masitoh Caniago<sup>1</sup>, Zulmiyetri<sup>2</sup>,

<sup>1</sup>Universitas Negeri Padang, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Negeri Padang, Indonesia

### INFORMASI ARTIKEL

Diterima: 2 Agustus 2019  
Direvisi: 3 Agustus 2019  
Diterbitkan: 10 Agustus 2019

### KATA KUNCI

Warna dasar, bermain pancing,  
tunagrahita

### KORESPONDEN

No. Telepon: +6282268814464  
E-mail:  
[sitohcan@gmail.com](mailto:sitohcan@gmail.com)  
[zulmiyetri@fip.unp.ac.id](mailto:zulmiyetri@fip.unp.ac.id)

### A B S T R A K

*Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan yang ditemukan di kelas V SLB Perwari Padang pada anak tunagrahita ringan pada bulan februari 2019. Peneliti menemukan dua anak yang belum bisa mengenal warna dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektif mengenal warna dasar melalui bermain pancing. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan yang terdiri dari dua siklus, setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian dari kondisi awal yaitu R 20% dan A 30%. Setelah dilaksanakan siklus I hasil pertemuan pertama R (33%) pertemuan kedua (41%) pertemuan ketiga (50%) pertemuan keempat (58%) pertama kelima (75%) dan A pertemuan pertama (41%) pertemuan kedua(58%) pertemuan ketiga (75%) pertemuan keempat (75%) pertemuan kelima(83%). Dan hasil pada siklus II R pertemuan pertama (75%) pertemuan kedua (75%) pertemuan ketiga(75%) pertemuan keempat (83%) dan A pertemuan pertama (83%) pertemuan kedua (83%) pertemuan ketiga (83%) pertemuan keempat(91%). Hasil tersebut menunjukkan bahwa bermain pancing dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna.*

### PENDAHULUAN

Hidup ini penuh dengan warna, dengan warna hidup menjadi lebih indah. Warna sangat bermanfaat dalam kehidupan manusia. Dapat dilihat dari berbagai kebutuhan yang digunakan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Semua orang tertarik kepada warna yang menyolok. Pada dasarnya penanaman konsep warna ini tidak mudah dilakukan pada anak-anak. Setiap anak mempunyai kemampuan yang berbeda-beda. Ada anak dengan mudah dalam mengenal warna dan ada juga yang belum bisa mengenal warna. Bagi anak yang belum mengenal warna maka perlu dicarikan solusi yang tepat untuk membatunya dalam mengenal warna. Kegiatan bermain merupakan suatu hal yang tepat dilakukan untuk memahami konsep masalah warna. Pengetahuan tentang warna sangat penting dalam kehidupan sehari-hari,dengan adanya warna kita dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari,contohnya mengenal uang, berpakaian, menentukan warna kesukaan. Kita dapat

mengenal berbagai warna seperti merah, kuning, biru. Mengenal warna merupakan awal untuk melatih visual seseorang, setiap kita harus mampu mengenal warna tidak hanya bagi anak berkebutuhan khusus. Anak berkebutuhan khusus yaitu mereka yang mengalami kelainan atau kekurangan baik dari segi fisik, mental dan kecerdasan yang diperoleh anak dari dalam kandungan maupun setelah anak itu lahir. Salah satu jenis anak berkebutuhan khusus adalah tunagrahita ringan. Anak tunagrahita ringan yaitu anak yang mempunyai kemampuan dibawah anak normal. Anak tunagrahita ringan adalah anak tunagrahita yang tingkat intelegensinya berkisar 50-70. Dalam penyesuaian sosial mereka dapat bergaul, dapat menyesuaikan diri dalam lingkungan, tidak hanya dalam lingkungan terbatas melainkan juga dalam lingkungan luas bahkan kebanyakan mereka dapat mandiri dalam masyarakat, selain itu anak tunagrahita ringan memiliki kemampuan untuk berkembang dalam bidang akademik.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di Slb Perwari Padang hari Selasa, Rabu, Kamis, Jumat tanggal 15, 16, 17, 18, 19 Februari 2019, penulis melakukan pengamatan di dalam kelas V C yang terdiri dari dua orang siswa. Pengamatan yang dilakukan pada guru di dalam kelas yang sedang berlangsung dalam pembelajaran keterampilan mewarnai dan guru mencontohkan warna yang ada di sekitarnya dan anak hanya asal mewarnai saja dan peneliti menanya pada anak warna apa yang diambil dan anak menjawab warna hitam sedangkan yang diambil anak tersebut warna merah, selanjutnya peneliti mengambil pensil warna kuning dan anak menjawab warna pink, selanjutnya peneliti menyuruh anak mengambil pensil warna merah dan anak mengambil warna biru. Anak selalu menjawab warna yang tidak benar selalu berbolak-balik karena konsep warna anak belum duduk. Pengamatan pada anak berinisial A hasil yang diperoleh bahwa anak bisa menyebutkan warna merah, menunjukkan warna merah tetapi anak tidak mengenali warna kuning dan biru. Peneliti menunjukkan warna kuning dan anak menjawab warna hitam begitu pula warna biru dan anak menjawab warna putih. Koordinasi mata dan tangan anak tidak ada bermasalah semuanya baik. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, kurikulum yang digunakan yaitu K13. Pengenalan warna sudah diterapkan pada anak, namun anak belum mengenal warna, guru menggunakan metode Tanya jawab dan menggunakan benda yang ada di sekitar anak. Contohnya guru menyebutkan warna rambut "hitam" dan baju sekolah "putih". Setiap hari guru selalu mengulangi pertanyaan "rambut warna apa" dan "baju warna apa" agar anak tidak lupa dan anak bisa mengingatnya secara terus menerus. Anak belum bisa mengenal warna merah, biru kuning karena yang ditanya kepada anak setiap hari hanya warna rambut dan warna baju seragam. Guru memfokuskan kedua warna itu saja sampai anak bisa mengenalnya. Untuk melancarkan penelitian ini guru bersama peneliti kerja sama.

Bermain pancing merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan sekaligus penuh tantangan, dimana anak berperan aktif dalam memilih warna, menyebutkan, mengelompokkan warna dan mencocokkan warna. Bermain pancing memberikan kesenangan tersendiri bagi anak-anak, sekaligus memberikan pengetahuan tentang berbagai jenis warna, terutama warna ikan yang berhasil di pancing. Selain itu, dengan kegiatan bermain pancing anak dapat melatih kemampuan motorik, kognitif, dan emosional, kegiatan ini juga akan membuat anak merasakan senang yang tidak ternilai harganya. Alasan peneliti memilih bermain pancing yaitu untuk menarik perhatian anak dalam mengenalkan warna dan menambah semangat anak untuk mengenal warna, dengan kegiatan memancing ini anak akan

merasa senang dan bahagia, karena saat penelitian, peneliti melihat anak sedang bermain pancing, oleh karena itu peneliti tertarik menggunakan bermain pancing.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan pencermatan dalam bentuk tindakan terhadap kegiatan belajar yang dilakukan oleh guru disebuah kelas secara bersamaan dengan cara merencanakan, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan juga partisipatif dengan tujuan memperbaiki kinerja sebagai guru sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat (L. W. Zulmiyetri, 2019). Penelitian ini terdiri dari dua siklus disetiap siklus terdiri dari empat pertemuan dan memiliki empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi (Suhardjono, 2015). Penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk penelitian reflektif dan kolektif yang dilakukan oleh peneliti dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran praktik menurut (Sanjaya, 2016). Penelitian tindakan kelas adalah intervensi dalam dunia nyata serta pemeriksaan terhadap pengaruh yang ditimbulkan dari intervens tersebut. (Sanjaya, 2016), penelitian tindakan kelas adalah kajian tentang situasi sosial dengan maksud untuk meningkatkan kualitas tindakan melalui proses diagnosis, pelaksanaan, perencanaan, pemantauan, dan mempelajari pengaruh yang ditimbulkannya.

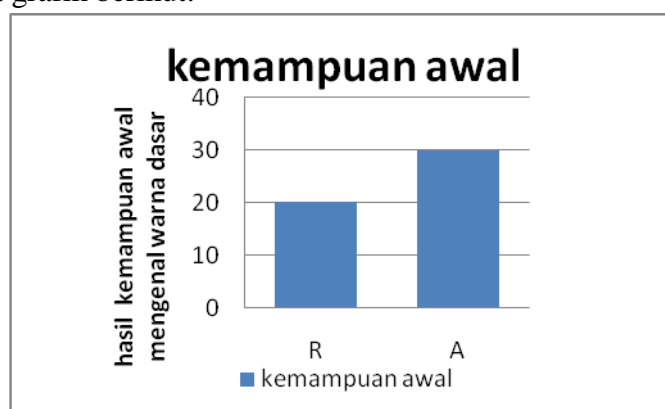
Pendekatan penelitian yang peneliti lakukan bersifat kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berisi informasi berbentuk narasi, yang menggambarkan proses pembelajaran mengenal warna melalui bermain pancing. Sedangkan data kuantitatif berisi informasi dalam bentuk grafik, yang menjelaskan tentang peningkatan hasil belajar anak tunagrahita dalam mengenal warna melalui bermain pancing. Subjek penelitian disini ialah anak tunagrahita yang duduk di kelas V SLB Perwari Padang. Penelitian ini dilakukan dalam bentuk kolaborasi dengan guru yaitu guru kelas yang bertindak sebagai pengamat sedangkan peneliti disini bertindak sebagai pelaksana tindakan. Antara guru kelas dan pengamat juga berkolaborasi dalam perumusan masalah sampai pada pelaporan hasil penelitian.

Adapun analisis data penelitian ini mengacu kepada pendapat (Muclhis, 2014) yaitu : a) reduksi data ialah langkah menyaring, memilih focus, meringkas, menyederhanakan, dan mengganti bentuk mentah yang terdapat pada catatan lapangan, b) paparan data yaitu menjabarkan data yang didapat dengan terstruktur sehingga dapat diartikan dengan mudah, c) penarikan kesimpulan usaha yang dilakukan dalam menafsirkan atau mengutarakan isi pikiran berdasarkan data yang didapat. Sistem penilaian yang digunakan diolah dalam bentuk pertanyaan, memakai kata-kata atau kalimat yang pendek dan padu, kental akan tetapi mengandung makna yang global.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan asesmen yang peneliti lakukan terdapat dua orang anak yang mengalami kesulitan dalam mengenal warna. Setelah diberikan tindakan dengan menggunakan bermain pancing kemudian dilanjutkan dengan tes kemampuan awal berupa tes perbuatan. Pada tes tersebut peneliti menggunakan benda yang ada disekitar anak untuk menunjukkan, menyebutkan, mengelompokkan dan mencocokkan warna. Setelah diamati ternyata kemampuan anak dalam mengenal warna masih sangat rendah, bahkan anak belum mampu menyebutkan warna biru, kuning, menunjukkan warna biru, kuning. Anak masih sulit dalam

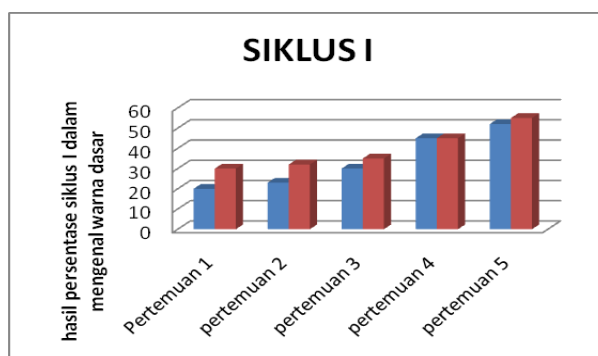
menyebutkan warna. Seperti yang telah ada dalam kisi-kisi penelitian, tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan mengenal warna melalui bermain pancing. Adapun nilai yang didapatkan pada kemampuan awal adalah R 20% dan A 30%. Dapat dilihat pada grafik berikut:



Grafik 1. hasil kemampuan awal mengenal warna

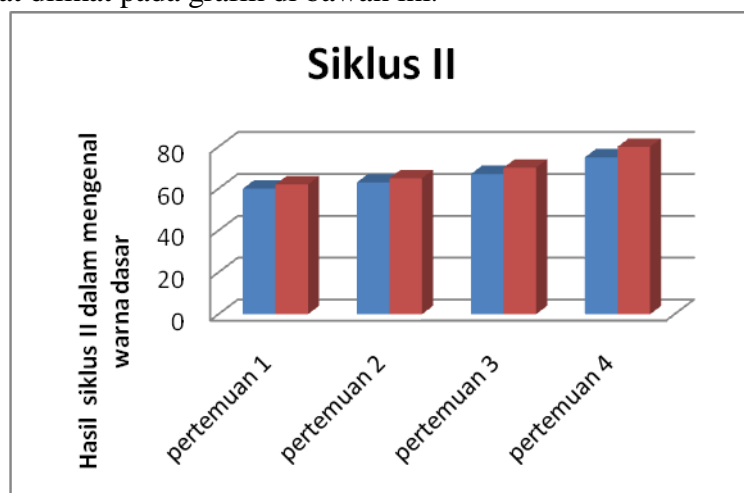
Berdasarkan grafik diatas, dapat dilihat kemampuan anak dalam mengenal warna masih sangat rendah, setelah dilakukan kemampuan awal maka perlu dilakukan tindakan selanjutnya dengan menggunakan bermain pancing melalui penelitian tindakan kelas V di SLB Perwari Padang. Kondisi yang terdapat pada anak ini muncul keinginan peneliti untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna. Setelah didiskusikan dengan guru kelas, anak memang belum bisa mengenal warna. Mengatasi permasalahan yang ditemukan peneliti dan guru kelas maka untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak tunagrahita ringan ini yaitu dengan menggunakan bermain pancing. Dalam penelitian ini guru kelas kerja sama dengan peneliti, dimana peneliti sebagai pelaksana dan guru kelas sebagai pengamat. Kemudian peneliti berdiskusi dengan guru kelas untuk mendapatkan masukan agar tindakan yang akan dilakukan selanjutnya mencapai hasil yang diinginkan.

Proses pelaksanaan mengenal warna dengan bermain pancing pada anak tunagrahita ringan yaitu kegiatan awal pembelajaran (a) pada tahap awal memulai pelajaran peneliti menjelaskan tentang topik pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan manfaat pembelajaran, kemudian peneliti mempersiapkan alat pancing. (b) proses pembelajaran diawali dengan salam, menyiapkan anak untuk belajar, berdo'a dan melakukan apersepsi, kemudian guru masuk pada kegiatan inti yang diawali dengan menyampaikan topik pembelajaran, tujuan dan manfaat bermain pancing. Setelah itu peneliti mengajak anak untuk bermain pancing, menunjukkan warna, menyebutkan warna yang di pancing dan mengelompokkan warna yang telah dipancing. Kemudian setelah selesai proses bermain pancing peneliti mengajak anak untuk bertanya jawab dengan warna yang ada disekitarnya, agar peneliti tau tingkat kemampuan anak dalam mengenal warna. (c) setelah itu peneliti menutup pelajaran dengan menyimpulkan pelajaran, kemudian diakhiri dengan berdo'a dan salam. Berdasarkan hasil tes kemampuan awal sebelum diberikan tindakan secara optimal, anak belum bisa menunjukkan, menyebutkan warna. Kemampuan mengenal warna melalui bermain pancing pada siklus I. pelaksanaan dalam siklus I ini peneliti memberi tindakan melalui bermain pancing. Kemampuan anak pada siklus I dapat dilihat pada grafik berikut :



Grafik 2. kemampuan mengenal warna siklus I

Berdasarkan grafik diatas, hasil yang diperoleh setiap anak dari pertemuan R yaitu 20%, pertemuan kedua 23%, pertemuan ketiga 30%. Pertemuan keempat 45%, pertemuan kelima 52% dan A memperoleh hasil pertemuan pertama 30%, pertemuan kedua 32%, pertemuan ketiga 35%, pertemuan keempat 45%, pertemuan kelima 55%. Data yang diperoleh selama lima pertemuan tersebut dapat dilihat bahwa anak mengalami peningkatan dalam mengenal warna dengan bermain pancing meskipun tidak naik secara signifikan. Berdasarkan hasil dari siklus I yang telah dilakukan selama lima kali pertemuan, maka guru menjelaskan kembali permasalahan yang terlihat. Permasalahan yang dihadapi pada awal siklus I yaitu anak masih kesulitan dalam menyebutkan, menunjukkan, mengelompokkan dan mencocokkan warna merah, biru dan kuning. Pada siklus I anak sudah mulai bisa mengelompokkan dan mencocokkan warna merah, biru dan kuning. Hasil pengamatan peneliti dan guru kelas terlihat anak tertarik dengan bermain pancing karena sebelumnya guru kelas tidak pernah menggunakan bermain pancing dalam pembelajaran sehingga anak kurang tertarik dalam belajar. Pada siklus I anak mengalami peningkatan dalam mengenal warna meskipun belum signifikan dan memenuhi hasil yang diharapkan atau belum mencapai KKM yang telah ditetapkan disekolah yaitu 70, untuk itu peneliti dan guru kelas melanjutkan ke siklus II dengan tujuan agar anak benar-benar mampu mencapai tujuan yang diharapkan. Pertemuan pada siklus II dilakukan sebanyak empat kali pertemuan. Siklus I dan siklus II terdapat perbedaan pada pelaksanaan pembelajarannya, yang mana pada siklus I ketika bermain pancing anak berlomba dalam bermain pancing sedangkan pada siklus II setelah selesai bermain pancing anak diberikan stimulus berupa hp ataupun laptop. Hasil penelitian pada siklus II dapat dilihat pada grafik di bawah ini.



Grafik 3. hasil kemampuan mengenal warna dasar

Berdasarkan grafik diatas, hasil yang diperoleh setiap anak dari siklus II pertemuan pertama R yaitu 60%, pertemuan kedua 63%, pertemuan ketiga 67%. Pertemuan keempat 75% dan A memperoleh hasil pertemuan pertama 62%, pertemuan kedua 65%, pertemuan ketiga 70%, pertemuan keempat 80%. Dari paparan grafik diatas dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan mengenal warna pada masing-masing anak, dimana R pada kemampuan awal memperoleh skor 20%, setelah mendapatkan siklus I meningkat menjadi 52%, dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 75%. Sedangkan A kemampuan awal memperoleh persentase 30%, setelah melakukan siklus I meningkat menjadi 55%, dan setelah melakukan siklus II meningkat kembali menjadi 80%. Berdasarkan hasil tersebut dapat dilihat bahwa anak sudah mengalami peningkatan dalam mengenal warna melalui bermain pancing, meskipun anak belum mencapai seluruh indikator yang diharapkan akan tetapi anak sudah mencapai KKM yang ditetapkan. berdasarkan pengamatan dan perenungan peneliti dengan guru kelas terhadap tindakan yang dilakukan pada siklus II maka disimpulkan bahwa secara umum penggunaan bermain pancing terhadap mengenal warna pada anak dapat menunjukkan peningkatan pada setiap pertemuan.

Berdasarkan deskripsi hasil pelaksanaan penelitian didapat hasil bahwa proses pembelajaran meningkatkan kemampuan mengenal warna melalui bermain pancing pada anak tunagrahita berjalan dengan baik, hal ini terlihat dari terjalinnya komunikasi yang baik antara anak, peneliti, pengamat sehubungan dengan materi yang dibahas. Warna merupakan suatu hal yang ada selalu dalam kehidupan manusia. Pada dasarnya penanaman konsep warna ini tidak mudah dilakukan pada anak-anak. Selain itu setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda antara anak yang satu dengan yang lainnya. Ada anak yang dengan mudah bisa mengenal warna dan ada juga yang belum bisa mengenal warna. Bagi anak yang belum mengenal warna maka perlu dicarikan strategi khusus untuk mengenal warna. Salah satu strategi yang dapat digunakan untuk anak dalam mengenal warna adalah melalui bermain (S. Zulmiyetri, 2014). Kemampuan merupakan kesanggupan dalam melakukan sesuatu. seseorang dikatakan mampu apabila ia bisa melakukan sesuatu yang harus ia lakukan. Menurut Chaplin *ability* (kemampuan, kecakapan, ketangkasan, bakat kesanggupan) merupakan tenaga (daya kekuatan) untuk melakukan suatu perbuatan. Sedangkan menurut Robbins kemampuan merupakan kesanggupan bawaan sejak lahir, atau merupakan hasil latihan atau praktek.

Anak tunagrahita ringan merupakan salah satu klasifikasi dari anak tunagrahita, dimana anak tunagrahita ringan memiliki kemampuan dibawah normal. Anak tunagrahita ringan merupakan salah satu klasifikasi dari anak tunagrahita, dimana anak tunagrahita ringan memiliki kemampuan dibawah normal. (Humaira, 2012) “ anak tunagrahita ringan disebut moron atau debil atau mampu latih yang memiliki kemampuan IQ antara 52 sampai 68. Mereka masih dapat membaca, menulis dan berhitung sederhana. (Moeslichatoen, 1999) berpendapat bahwa untuk mengembangkan kognitif anak dapat dipergunakan metode yang mampu menggerakkan anak untuk berpikir, menalar, dan mampu menarik kesimpulan. (Nadia Derara, 2009) kemampuan mengenal warna merupakan proses yang tidak sebentar bagi anak untuk mengenali berbagai macam warna dan bentuk yang ada. Mengenalkan warna pada anak bisa mengembangkan kecerdasan, tidak hanya untuk mengasah kemampuan mengingat, tapi juga imajinatif dan artistic, keterampilan kognitif serta pola berpikir kreatif.

Bermain pada umumnya merupakan masa dimana anak-anak bebas mengeksplor rasa ingin tau yang dimilikinya. Bermain sebagai suatu media yang meningkatkan perkembangan

kognitif anak-anak. Menurut (Nadia Derara, 2009) bermain memungkinkan anak mempraktekkan kompetensi-kompetensi dan keterampilan-keterampilan yang diperukan dengan cara yang santai dan menyenangkan. Bermain bersifat paradeoksial karena tindakan yang dilakuka anak saat bermain tidak sama dengan apa yang mereka maksudkan dalam kehidupan nyata. Pendidikan di SLB dilaksanakan dengan prinsip “bermain sambil belajar” menurut (Hendrawan, 2015). Sesuai dengan perkembangan oleh sebab itu, diharapkan seorang pendidik yang kreatif dan inovatif agar anak bisa merasa senang, tenang, aman dan nyaman selama proses belajar mengajar. Sebagaimana (Hendrawan, 2015) yang mengatakan bahwa “APE” adalah alat bermain yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak disesuaikan dengan usianya dan tingkat perkembangannya serta berguna untuk mengembangkan aspek kognitif.” Penggunaan bermain pancing dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna dapat dilakukan dengan langkah-langkah kegiatan: anak diminta menyebutkan warna ikan yang dipancing, selanjutnya peneliti menyebutkan warna ikan dan anak diminta menunjukkan warna ikan yang telah disebutkan, setelah itu peneliti meminta anak untuk mengelompokkan warna dan anak diminta mencocokkan warna yang teah dipancing. Dalam proses meningkatkan kemampuan mengenal warna melalui bermain pancing, peneliti berupaya agar anak paham terhadap warna yang dijelaskan Upaya yang dilakukan adalah dengan memberikan bimbingan terhadap anak, memberikan pelajaran dengan mengoptimalkan bermain sambil belajar guna meningkatkan kemampuan mengenal warna anak, dilakukan secara berulang-ulang, menyampaikan pelajaran dengan metode yang bervariasi dan memberikan pujian verbal dan non verbal seperti tos, pintar, hebat, dan pemberian *reword*. Hal ini dilakukan karena anak tunagrahita kurang konsentrasi, mudah bosan, sehingga mereka lebih termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran.

Hasil dari penelitian tentang meningkatkan kemampuan mengenal warna melalui bermain pancing setelah pemberian tindakan siklus I dan siklus II dapat dideskripsikan sebagai berikut: menunjukkan, menyebutkan, mengelompokkan dan mencocokkan warna yang diberikan kepada anak dalam penelitian ini hampir semua warna sudah dikuasai oleh anak. Dapat dilihat dari hasil tes kemampuan anak, dimana disiklus I, R sudah mampu menyebutkan warna merah, kuning, menunjukkan warna merah,kuning, mengelompokkan warna, merah, kuning, mencocokkan warna merah, kuning. Memperoleh nilai 52%. Lalu hasil yang didapat pada pertemuan akhir siklus II R sudah mampu menyebutkan warna merah, kuning, menunjukkan warna merah, kuning, biru, mengelompokkan warna merah, kuning, biru. Mencocokkan warna merah, kuning, biru. Mendapat nilai 75%. Sedangkan A pada pertemuan terakhir disiklus I sudah mampu menyebutkan warna merah, kuning, menunjukkan warna merah, kuning. Biru, mengelompokkan warna merah, kuning. Mendapatkan nilai 55%. Pada pertemuan terakhir disiklus II, A sudah mampu menunjukkan warna merah, kuning, biru, menyebutkan warna merah, kuning, biru, mengelompokkan warna merah, kuning, biru, mencocokkan warna, merah, kuning, biru mendapatkan nilai 80%.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian tindakan kelas tentang meningkatkan kemampuan Mengenal warna melalui bermain pancing pada anak tunagrahita kelas V, dapatdisimpulkan bahwa proses pembelajaran kemampuan mengenal warna pada anak

tunagrahita kelas V dilakukan dengan bermain pancing. Proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang dimulai dari menunjukkan warna, menyebutkan warna, mengelompokkan warna dan mencocokkan warna. Hasil belajar anak tunagrahita kelas V dalam mengenal warna meningkat melalui bermain pancing. Hal ini terlihat pada persentase hasil kemampuan siswa, yang mana persentase hasil belajar anak R mengalami peningkatan dari 20% pada siklus I menjadi 52%, pada siklus II diakhir pertemuan meningkat menjadi 75%. Dan hasil belajar A mengalami peningkatan dari 30% pada siklus I menjadi 55%, pada siklus II di akhir pertemuan menjadi 80%. Disimpulkan bahwa kemampuan mengenal warna dapat ditingkatkan melalui bermain pancing pada anak tunagrahita kelas V.

## DAFTAR RUJUKAN

- Humaira, D. (2012). Pelaksanaan pembelajaran bahasa indonesia bagi anak tunagrahita ringan kelas iii di slb sabiluna pariaman. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1(3), 2012. [https://doi.org/10.1016/S2211-3681\(12\)00087-3](https://doi.org/10.1016/S2211-3681(12)00087-3)
- Moeslichatoen. (1999). Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak. Jakarta: Departemen PK dan Rineka Cipta.
- Muclhis. (2014). *Melaksanakan PTK Itu Mudah*. Jakarta: Bumi Akasara.
- Nadia Derara. (2009). *Efektivitas Kegiatan Bermain Cat Air untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Bagi Anak Tunagrahita Ringan*. Universitas Negeri Padang.
- Sanjaya, W. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Suhardjono, A. &. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT.Bumi Aksara.
- Zulmiyetri, L. W. (2019). Meningkatkan Kemampuan Membaca Kata Melalui Media Video Pembelajaran Bagi Anak Tunarungu. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 7, 71–76.
- Zulmiyetri, S. (2014). Efektivitas Permainan Twister Dalam Mengenalkan Warna Primer Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas DII/C di SLB Kasih Ummi Padang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 3(September), 576–587.