

# **Efektivitas Media Playdough untuk Meningkatkan Kemampuan Identifikasi Warna Bagi Anak Gangguan Spektrum Autisme (GSA) di SLB Autis Yayasan Mitra Ananda Kota Padang**

**Nisrina Nurrahma<sup>1</sup>, Rahmahtrisilvia<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Universitas Negeri Padang

Email: nisrinanurrahma8@gmail.com

## **Abstrak**

Saya menemukan anak gangguan spektrum autisme di SLB Autis Yayasan Mitra Ananda Kota Padang belum mampu mengidentifikasi warna primer dan sekunder. Padahal menurut teori perkembangan kognitif tahap operasional (usia 6-12 tahun) anak harus telah mengenal warna minimal 6 warna. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan apakah media playdough efektif untuk mengidentifikasi warna primer dan sekunder kepada anak. Jenis penelitian yang digunakan single subject research (SSR), dengan desain A-B-A dan di analisis menggunakan teknik analisis visual grafik. Penelitian dilakukan selama 12 kali pertemuan, data pada kondisi baseline (A1) yaitu 10%,10%,10%. Data pada kondisi intervensi (B) yaitu 30%, 40%, 60%, 85%, 85%, 85%. Data pada kondisi baseline (A2) yaitu 85%, 90%, 90%. Berdasarkan data tersebut, hasil penelitian menunjukkan bahwa media playdough efektif untuk meningkatkan kemampuan identifikasi warna pada anak gangguan spectrum autisme di SLB Autis Yayasan Mitra Ananda Kota Padang.

**Kata kunci:** Identifikasi Warna, Media Playdough, Gangguan Spektrum Autisme

## **Abstract**

I found the children with autism spectrum disorders at the Autism SLB Mitra Ananda Foundation, Padang City haven't been able to contact primary and secondary colors. Whereas according to the theory of cognitive development at the operational stage (age 6-12 years) children must already know colors at least 6 colors. Based on this, the researcher aims to prove whether playdough media is effective for identifying primary and secondary colors in children. This type of research used single subject research (SSR), with an A-B-A design and was analyzed using graphical visual analysis techniques. The research was conducted for 12 meetings, data on the first baseline condition (A1) namely 10%, 10%, 10%. Data on the intervention condition (B) are 30%, 40%, 60%, 85%, 85%, 85%. Data on the second baseline condition (A2) are 85%, 90%, 90%. Based on the data obtained, the results of the study showed that playdough media was effective in increasing the ability to identify colors in children with autism spectrum disorders at the Autism SLB Mitra Ananda Foundation, Padang City.

**Keywords :** Color Identification, Media Playdough, Autism Spectrum Disorders

## **PENDAHULUAN**

Manusia memiliki beberapa tahap perkembangan, salah satunya yaitu tahap perkembangan anak. Pada perkembangan anak mempunyai tugas masing-masing yang disesuaikan pada usia tahap perkembangannya. Namun dalam perkembangan tersebut terdapat anak yang memiliki perkembangan yang tidak normal. Anak tersebut mengalami hambatan selama masa perkembangannya. Anak ini merupakan anak berkebutuhan khusus (Nadirah & Raudoh, 2019).

Anak berkebutuhan khusus merupakan anak yang berlainan di beberapa dimensi penting dari fungsi kemanusiaannya (Switri, 2020). ABK secara intelektual, fisik motorik, sosial emosional, atau kognitif mengalami keterlambatan untuk mencapai segala tujuan, kebutuhan, dan potensinya. Mereka ialah anak dengan gangguan penglihatan, anak dengan gangguan pendengaran, anak dengan gangguan fisik motorik, anak dengan gangguan intelektual, anak dengan gangguan perilaku sosial emosional, anak lamban belajar, anak kesulitan belajar, anak gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas (ADHD), dan anak gangguan spektrum autisme (GSA). Menurut (Rahmahtrisilvia, 2015) anak gangguan spektrum autisme (GSA) merupakan anak yang mengalami gangguan perkembangan yang timbul sebelum berusia tiga tahun.

Menurut *diagnostic and statistical manual of mental disorders V (DSM V)* anak GSA ialah anak yang mengalami gangguan komunikasi sosial, keterbatasan minat dan perilaku berulang. Komunikasi sosial pada anak autisme dalam DSM V memiliki beberapa kriteria yaitu anak GSA sangat jarang berkomunikasi menggunakan bahasa, tidak merespon ketika diajak bicara, dan tidak bisa meniru tindakan orang lain. Sedangkan dalam keterbatasan minat dan perilaku berulang pada anak GSA dalam DSM V memiliki beberapa kriteria yaitu anak GSA tidak suka pada pakaian yang mempunyai label dan anak GSA hanya memilih makanan sesuai dengan warna tertentu (American Psychiatric Association, 2013).

Menurut (Daulay, 2017), karakteristik anak GSA yaitu: 1) komunikasi dan interaksi sosial yang rendah; 2) tidak bisa berkomunikasi timbal balik; 3) tidak stabilnya emosi anak; 4) sangat pasif atau hiperaktif; 5) suka menyendiri; 6) suka cekikikan atau tertawa tanpa sebab; 7) tantrum dan suka menyakiti diri; 8) kesulitan perencanaan gerak; 9) memiliki hambatan sensori integrasi; 10) kelakuan yang tidak biasa serta gerakan yang diulang-ulang tanpa arah (stereotif).

Warna sangat bermanfaat untuk menstimulus perkembangan anak autis (Dewi, 2022). Kemampuan identifikasi warna merupakan hal dasar yang membantu anak autis dalam mengidentifikasi benda-benda yang ada di lingkungannya (Nadirah & Raudoh, 2019). Menurut (Sumarsih, Nurmalina, & Astuti, 2018) warna sangat berfungsi dalam kehidupan sehari-hari anak misalnya dalam pemahaman sifat objek secara nyata seperti warna hijau yaitu daun, warna biru yaitu langit, warna orange yaitu jeruk. Menurut (Suyadi, 2010) kemampuan identifikasi warna termasuk ruang lingkup dalam perkembangan kognitif tahap operasional (usia 6-12 tahun) yang harus dikuasai oleh anak-anak minimal 6 warna. Oleh karena itu, sangat perlu bagi Anak GSA untuk meningkatkan pengetahuan warna.

Berdasarkan studi pendahuluan di SLB Autis Yayasan Mitra Ananda Kota Padang, saya melakukan wawancara kepada guru bahwa ada seorang anak berinisial DWA berumur 11 tahun merupakan anak Gangguan Spektrum Autisme.

Berdasarkan informasi dari guru kelas, DWA belum mampu identifikasi warna primer dan sekunder. Padahal anak tersebut telah berusia 11 tahun, dimana menurut (Suyadi, 2010) anak harus sudah bisa identifikasi warna minimal 6 warna. Kemudian peneliti melakukan asesmen kemampuan Identifikasi warna primer dan sekunder pada DWA hasilnya 4,16%. Terlihat untuk warna primer anak mampu dengan bantuan menunjuk warna merah, anak belum mampu menunjuk warna biru, dan anak belum mampu menunjuk warna kuning. Sedangkan untuk warna sekunder anak belum mampu menunjuk warna orange, ungu, dan hijau.

Selain warna dibutuhkan juga asesmen sensori taktil untuk mengetahui apakah anak suka pada media playdough, didapatkan dengan hasil 100% terbukti anak mau merasakan permukaan benda halus seperti kapas dan tisu, kemudian anak juga mau merasakan permukaan benda lunak seperti quishy dan playdough. Selanjutnya peneliti melakukan asesmen ketahanan duduk karena untuk melaksanakan penelitian ini harus mengetahui apakah anak dapat duduk tenang atau tidak. Diketahui hasilnya 100% terbukti anak dapat duduk tenang di bangku sekitar 20-25 menit. Kemudian peneliti melakukan asesmen kontak mata pada DWA, hasil asesmen kemampuan kontak mata pada DWA memiliki durasi kontak mata 4 detik sampai dengan 5 detik.

Berdasarkan hasil wawancara dari guru, selama ini guru mengajarkan DWA menggunakan media kertas origami. Media ini belum optimal dalam meningkatkan pengetahuan anak tentang warna karena media kertas origami terlihat membosankan bagi anak sehingga diperlukan pengganti media kertas origami. Dari keterbatasan anak dalam identifikasi warna maka dibutuhkan media pembelajaran untuk identifikasi warna primer dan sekunder sesuai dengan kondisi anak yaitu sensori taktil nya tidak bermasalah dan hasil wawancara guru kelas yang mengatakan bahwa DWA memiliki gaya belajar visual dan kinestetik. Maka, peneliti memilih menggunakan media playdough untuk identifikasi warna primer dan sekunder pada DWA. Menurut Anggraini dalam (Haryani, 2014) media playdough merupakan aktivitas yang bermanfaat sebagai perkembangan otak anak. Sedangkan menurut (Sumardi, dkk., 2017) penggunaan media playdough sangat bermanfaat sebagai kesempatan anak dalam belajar identifikasi warna. Pendapat lainnya menurut (Yuliasari, 2017) playdough merupakan media yang berfungsi dalam membantu anak mengenal serta membedakan objek berdasarkan bentuk, ukuran, dan warna.

Berdasarkan dari permasalahan di atas maka judul yang peneliti ambil yaitu "Efektivitas Media Playdough untuk Meningkatkan Kemampuan Identifikasi Warna Bagi Anak Gangguan Spektrum Autisme (GSA) di SLB Autis Yayasan Mitra Ananda Kota Padang.

## **METODE**

Berdasarkan permasalahan penelitian yaitu "Efektivitas Media Playdough untuk Meningkatkan Kemampuan Identifikasi Warna Primer dan Sekunder bagi Anak Gangguan Spektrum Autisme (GSA)", maka jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan eksperimen, metode penelitian Single Subject Research (SSR) dan desain A-B-A. Kondisi pertama yaitu baseline (A1) atau kondisi kemampuan untuk identifikasi warna dilakukan sebelum diterapkan intervensi dengan melihat kemampuan awal anak dalam menunjuk kartu warna. Kondisi kedua yaitu intervensi (B) atau kondisi saat diberikan perlakuan identifikasi warna menggunakan media playdough. Kondisi ketiga yaitu baseline (A2) atau kondisi setelah adanya intervensi menggunakan media playdough dengan data yang stabil menggunakan kartu warna. Penelitian ini ada dua variabel, yakni variabel terikat dan variabel bebas. kemampuan identifikasi warna yaitu variabel terikat. Sedangkan media playdough yaitu variabel bebas. Alat pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen penelitian yang terdiri dari 12 butir instrumen. Instrumen penelitian ini menggunakan check list, penilaian dilihat secara langsung dari respon anak ketika mengikuti instruksi menunjuk warna. Subjek penelitian ini adalah seorang anak dengan gangguan spektrum autisme yang berinisial DWA, berjenis kelamin laki-laki, berusia 11 tahun, duduk di bangku kelas IV SD di SLB Autis Yayasan Mitra Ananda Kota Padang, dan anak mengalami kesulitan dalam kemampuan identifikasi warna primer dan sekunder.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

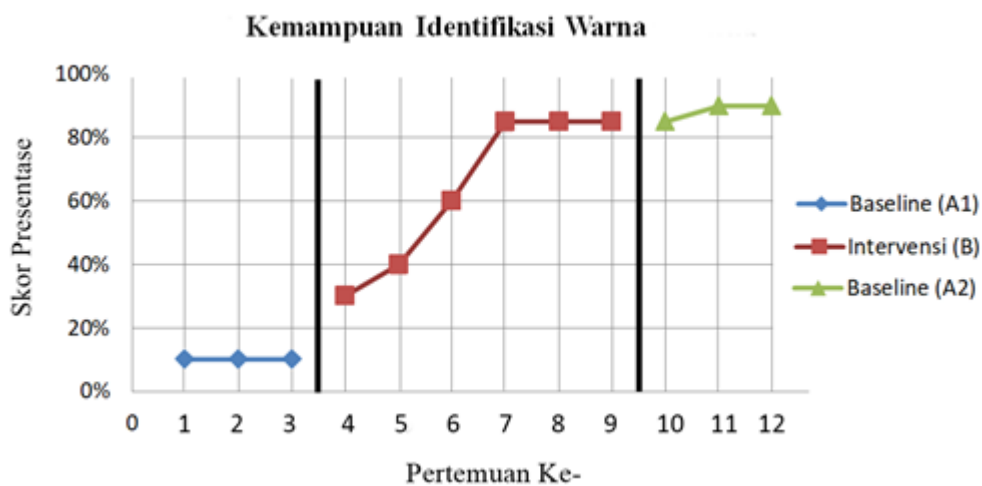
Penelitian ini bertujuan mencari bukti apakah media playdough efektif meningkatkan kemampuan identifikasi warna pada anak gangguan spektrum autisme. Penelitian tersebut dilakukan selama 12 kali pertemuan dengan 3 kondisi yaitu A-B-A. Pada baseline pertama (A1) dilakukan 3 kali pertemuan dengan data pada kondisi baseline pertama (A1) yaitu 10%,10%,10%. Pada intervensi (B) selama 6 kali pertemuan dengan data pada kondisi intervensi (B) yaitu 30%, 40%, 60%, 85%, 85%, 85%. Pada baseline (A2) dilakukan selama 3 kali pertemuan dengan data pada kondisi baseline kedua (A2) yaitu 85%, 90%, 90%. Pada kondisi baseline (A1) anak diperintahkan menunjuk warna dengan media kartu warna. Pada kondisi ini anak memiliki data yang stabil tiga kali pertemuan yaitu 10%. Kondisi intervensi (B) anak menggunakan playdough dan anak menunjukkan data yang stabil untuk pertemuan ke 7 sampai 9 dengan persentase 85%, sedangkan pada baseline kedua (A2) anak juga diperintahkan menunjuk warna dengan kartu warna seperti pada kondisi (A1), pada kondisi baseline kedua (A2) anak menunjukkan data stabil pada pertemuan 11 dan 12 dengan persentase 90%, maka dapat diketahui bahwa kemampuan anak tersebut telah

memenuhi kriteria keberhasilan yaitu pada kriteria baik sekali berdasarkan kriteria keberhasilan.

Data yang telah dianalisis diperoleh hasil yang membuktikan bahwa media playdough dapat meningkatkan identifikasi warna pada anak gangguan spektrum autisme (GSA). Hal ini dapat dilihat dalam kondisi anak selama diberikan intervensi dengan media playdough mengalami peningkatan. Sehingga intervensi media playdough berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan identifikasi warna pada anak gangguan spektrum autisme (GSA) di SLB Autis Yayasan Mitra Ananda Kota Padang.

Menurut (Sumardi, dkk., 2017) penggunaan media playdough sangat bermanfaat sebagai kesempatan anak dalam belajar identifikasi warna. Pada penelitian ini, anak dapat terlibat secara aktif memainkan playdough dengan bebas. Media playdough yang diberikan adalah warna putih lalu anak mewarnai playdough tersebut dengan warna primer dan sekunder yaitu warna merah, biru, kuning, orange, ungu, dan hijau.

Grafik 1. Kemampuan Mengidentifikasi Warna pada Kondisi Baseline (A1), Intervensi (B), dan Baseline (A2)



Dari grafik tersebut, kemampuan anak dalam mengidentifikasi warna pada baseline (A1) memiliki data pada pertemuan awal 10% dan pertemuan terakhir 10%, nilai perubahan selisih yaitu  $10\% - 10\% = 0\%$  (=) berarti memiliki perubahan. Pada intervensi (B) memiliki data pada pertemuan awal 30% dan pertemuan terakhir 85%, nilai perubahan selisih yaitu  $85\% - 30\% = 55\%$  (+) berarti menunjukkan arah yang baik (+). Pada baseline (A2) memiliki data pada pertemuan awal 85% dan pertemuan terakhir 90%, nilai perubahan selisih yaitu  $90\% - 85\% = 5\%$  (+) berarti memperlihatkan arah yang baik (+). Untuk kecenderungan stabilitas pada baseline pertama (A2) memiliki data yang stabil, untuk kondisi intervensi (B) memiliki data yang tidak stabil, kemudian untuk kondisi baseline kedua (A2) memiliki data yang stabil. Maka kecenderungan stabilitas penelitiannya ialah dari stabil ke stabil. Sedangkan, level perubahan data kondisi A1 dan B mengalami perubahan sebanyak 20% sedangkan pada kondisi B dan A2 mengalami perubahan sebanyak 60%. Maka kondisi ini mengalami peningkatan. Sedangkan hasil overlape data kondisi baseline pertama (A1) dan intervensi (B) ialah 0%, sementara itu pada persentase overlape pada kondisi baseline kedua (A2) dan intervensi (B) ialah 50%. Oleh karena itu, intervensi yang diberikan dapat berpengaruh baik pada target behavior.

## SIMPULAN

Dari hasil penelitian di SLB Autis Yayasan Mitra Ananda Kota Padang, dapat dilihat bahwa kemampuan identifikasi warna anak gangguan spectrum autisme setelah diberikan intervensi dengan media playdough terjadi peningkatan. Hal ini terbukti dari pengamatan secara langsung yang terlaksanakan selama 12 kali pertemuan yakni 3 kali pertemuan di

baseline (A1), 6 kali pertemuan di intervensi (B), dan 3 kali pertemuan di baseline kedua (A2). Maka dari itu, kesimpulan dari penelitian ini bahwa media playdough dapat meningkatkan kemampuan identifikasi warna pada anak GSA.

#### DAFTAR PUSTAKA

American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (Edisi kelima). Washington: American Psychiatric Publishing.

Dewi, C. R. (2022). Pembelajaran konsep dasar mewarnai pada anak autis. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(1), 36-44. Doi: 10.56799/jim.v2i1.1137

Haryani, C. (2014). Penerapan metode bermain dengan media playdough dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan pada anak usia dini. (Doctoral dissertation, Universitas Bengkulu). [Online]. Diambil dari: <http://repository.unib.ac.id/8756/1/I,II,III,II-14-chi.FK.pdf>.

Nadirah. R., & Raudoh, S. (2019). Efektivitas permainan playdough untuk meningkatkan kemampuan identifikasi warna primer pada anak autis di TK khusus harapan mulia kota Jambi. *Jurnal Psikologi Jambi*. 4(1), 1-9. Doi: 10.22437/jpj.v4i1.8773.

Rahmahtrisilvia, R. (2015). Peningkatan kemampuan komunikasi pada anak autistik menggunakan dukungan visual. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(1), 128. Doi: 10.24036/pedagogi.v15i1.5254.

Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar PAUD Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pedagogia.

Sumarsih, S., Nurmalina, N., & Astuti, A. (2018). Meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal warna dengan metode eksperimen. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 1(1), 72-77.

Switri, E. (2020). *Pendidikan anak berkebutuhan khusus*. Jawa Timur: Penerbit Qiara Media. Diambil dari: [https://www.google.co.id/books/edition/Pendidikan\\_Anak\\_Berkebutuhan\\_Khusus/FJVyEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0](https://www.google.co.id/books/edition/Pendidikan_Anak_Berkebutuhan_Khusus/FJVyEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0)