

PAPER NAME

Jurnal Penelitian PKR Mahadewa (Jan 24) (1).pdf

AUTHOR

agustanico dwi

WORD COUNT

4399 Words

CHARACTER COUNT

26772 Characters

PAGE COUNT

13 Pages

FILE SIZE

271.0KB

SUBMISSION DATE

Sep 27, 2024 11:31 AM GMT+7

REPORT DATE

Sep 27, 2024 11:31 AM GMT+7

● 22% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 20% Internet database
- 11% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 14% Submitted Works database

● Excluded from Similarity Report

- Bibliographic material
- Quoted material
- Cited material
- Small Matches (Less than 13 words)
- Manually excluded sources

Pengaruh Lotto Warna dan Balok Kubus untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Anak Tunagrahita Ringan di Sekolah

Arif Rohman Hakim ¹⁾, Untung Nugroho ²⁾, Karlina Dwijayanti ^{3)*},
Agustanico Dwi Muryadi ⁴⁾, Rima Febrianti ⁵⁾

^{1), 2), 3), 4) dan 5)} Universitas Tunas Pembangunan Surakarta

E-mail : ¹⁾ arifrohman.hakim8686@gmail.com, ²⁾ untung.nugroho@lecture.utp.ac.id,
³⁾ karlinadwijayanti87@gmail.com, ⁴⁾ agustanico.maryadi@lecture.utp.ac.id,
⁵⁾ [rimafebrians2or@gmail.com](mailto:rimatefebrians2or@gmail.com)

ABSTRAK

Perkembangan kognitif merupakan aspek yang mempengaruhi tingkat intelegensi anak dan tentunya dapat mempengaruhi aspek-aspek perkembangan anak lainnya. Kemampuan mengenal warna merupakan bagian dari suatu kemampuan kognitif. Lotto dan balok merupakan bentuk permainan untuk meningkatkan kemampuan 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, hal ini tergantung pada kemampuan anak untuk mendapatkan pengetahuan yang sudah dia terima kemudian di tuangkan dalam balok kubus tersebut sehingga anak dapat menciptakan sesuatu yang baru. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh lotto warna dan balok kubus untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna anak tunagrahita ringan di sekolah. Penelitian ini eksperimen yang berbentuk Single Subject Research penelitian ini menggunakan desain A-B-A yang pelaksanaan berjumlah 11 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dengan cara observasi langsung yaitu melalui tes, wawancara, obeservasi, dokumentasi dan tes kemampuan anak. Analisis data menggunakan statistik sederhana. Berdasarkan hasil penelitian, nilai kemampuan mengenal warna anak menggunakan lotto warna dan balok kubus diperoleh rata-rata kemampuan mengenal warna anak awal sebesar 45,446, kemudian setelah pelatihan nilainya menjadi 71,218 peningkatan diperoleh sebesar 25,773 jika dipersenkan nilainya sebesar 56,711%. Hasil perhitungan secara statistik diperoleh nilai t hitung sebesar -5,487 dan nilai probabilitas 0,000. Nilai probabilitas < 0,05 yang berarti bahwa terdapat kemampuan mengenal warna anak tunagrahita secara signifikan dengan lotto warna dan balok kubus.

Kata kunci : lotto warna; balok kubus; warna; tunagrahita ringan

ABSTRACT

Cognitive development is an aspect that affects the level of intelligence of children and of course can affect other aspects of child development. The ability to recognize color is part of a cognitive ability. Lotto and blocks are forms of play to improve color skills. Lotto can be called an educational game, a disassembled game, which contains colors and various shapes. Another media in getting to know colors is by playing colorful cube blocks so that they can stimulate children to create something new, this depends on the child's ability to gain knowledge that he has received then pour it into the cube blocks so that children can create something. the new one. The purpose of this study was to determine the effect of color lotto and cube blocks to improve the color recognition ability of children with mild mental retardation at school. This research is an experiment in the form of Single Subject Research. This research uses an A-B-A design with a total of 11 students. Data collection techniques used by direct observation, namely through tests, interviews, observations, documentation and tests of children's abilities. Data analysis uses simple

Penulis Korespondensi : Karlina Dwijayanti, Universitas Tunas Pembangunan Surakarta
E-mail : karlinadwijayanti87@gmail.com



Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi berlisensi di bawah [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

statistics. Based on the results of the study, the value of the ability to recognize children's colors using lotto colors and cube blocks obtained an average initial ability to recognize children's colors of 45,446, then after training the value became 71,218 an increase was obtained by 25,773 if the value was percentaged by 56,711%. Statistical calculation results obtained a value of -5,487 and a probability value of 0,000. Probability value < 0,05 which means that there is a significant ability to recognize the color of mentally retarded children with color lotto and cube blocks.

Keywords : color lotto; block cube; color; mental retardation

PENDAHULUAN

Masa anak adalah masa emas bagi penyelenggaraan pendidikan. Dari situ maka pendidikan sangat penting selain dari pembentukan karakter pendidikan juga menitikberatkan pada pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, sosial emosional bahasa dan komunikasi. Masa anak-anak merupakan usia paling potensial dalam menstimulasi segala hal, termasuk jika ingin mengembangkan kemampuan matematis anak. Menurut Chapnick (2008) menyatakan bahwa masa *the golden age* ini juga merupakan suatu peluang emas untuk intervensi yang dapat memacu dalam perkembangan kehidupan anak.

Masa peka yang dapat diberikan pengetahuan beragam secara nyata sesuai dengan tahap perkembangannya. Masa anak merupakan fase yang fundamental bagi perkembangan individu karena pada fase inilah terjadi peluang yang sangat besar untuk pembentukan dan pengembangan pribadi seseorang. Uraian di atas menandakan bahwa ketika anak belajar dari kehidupannya sehari-hari maka secara langsung maupun tidak langsung ia sudah belajar dan sedang mengembangkan berbagai aspek yang ada dalam dirinya. Karakteristik perkembangan anak pada berupa pertumbuhan fisiknya telah mencapai kematangan, mampu mengontrol tubuh dan keseimbangan tubuhnya (Sabani, 2019).

Perkembangan kognitif merupakan aspek yang mempengaruhi tingkat intelegensi anak dan tentunya dapat mempengaruhi aspek-aspek perkembangan anak lainnya. Menurut Susanto (2011) kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Kemampuan mengenal warna merupakan bagian dari suatu kemampuan kognitif. Kemampuan ini sangat penting bagi perkembangan otak anak dan tidak di dapatkan secara instan (Susanto, 2011).

Kemampuan mengenal warna adalah kemampuan pengetahuan anak tentang warna, seperti cara menunjuk, menyebut, dan mengelompokkan warna sesuai instruksi guru dalam kegiatan pengenalan warna. Pembelajaran mencampur warna menjadikan kreativitas anak, kognitif anak, dan motorik halus anak meningkat apalagi jika dilakukan secara terus menerus dan menjadi pembiasaan sesuai dengan konsep pembelajaran motessori (Fajriani & Liana, 2020; Hidayati, 2020).

Stimulus yang diberikan oleh guru memacu proses belajar berlangsung terus menerus sehingga anak menjadi semakin kreatif (Anjarsari et al., 2022; Mahanani, 2012). Hal ini disebabkan karena warna dapat merangsang indera penglihatan otak. Warna dapat menstimulus kepekaan penglihatan terutama pada saat warna benda terkena

matahari langsung maupun tak langsung. Kemampuan mengenal warna dapat pula meningkatkan kreativitas anak (Sisingamangaraja et al., 2020).

Berdasarkan ruang lingkup di atas, maka guru sangat berperan dalam memberikan stimulus untuk mengembangkan keterampilan kognitif terutama pada kemampuan mengenal warna. Kemampuan mengenal warna sering diabaikan oleh para pendidik dan orangtua padahal kemampuan mengenal warna merupakan suatu aspek yang sangat penting bagi perkembangan otak anak, sebab pengenalan warna pada anak usia dini dapat merangsang indera penglihatan dan merangsang kemampuan anak dalam mengenal serta mengekspresikan warna yang ada dilingkungan seperti menyebutkan warna daun hijau, apel merah, dan lain sebagainya. Dari hasil obsevasi kemampuan mengenal warna kurang atau belum berkembang dengan baik di SLB. Praktek pembelajaran dapat dikemas dalam bentuk berbagai permainan akan membuat anak lebih bergairah dan termotivasi sehingga pembelajaran lebih kondusif dan materi lebih cepat diterima (La'bi'ampulembang, 2022).

Permasalahan yang ditemukan adalah sebagian besar anak kesulitan dalam mengenal warna. Selain itu, kemampuan anak dalam menunjukkan suatu warna seperti warna kuning masih belum kompak, ada yang menunjukkan warna kuning dan ada pula yang menunjukkan warna orange. Permasalahan yang terjadi pada anak tunagrahita ringan karena anak belum memahami tentang membedakan warna karena tingkat kecerdasan anak tunagrahita cenderung rendah serta pendidik hanya menggunakan media

papan warna dan origami dengan metode bercakap-cakap kurang efektif dalam pembelajaran pengenalan warna. Akan tetapi kemampuan mengenal warna masih menjadi kendala yang dialami anak terutama untuk anak tunagrahita. Permainan edukasi yang bisa dibongkar pasang yang berisi warna dan bentuk yang menarik untuk meningkatkan kemampuan warna (Dewi et al., 2015). Menurut Emayani et al. (2016) menjelaskan bahwa bermain lotto bisa dimulai dari mencampur adukan semua kartu lotto kemudian menyusun lotto sehingga lebih menarik. Yogawati (2017) juga berpendapat bahwa bermain lotto mempunyai kelebihan karena menggunakan alat indra pengelihatan dan pendengaran ketika bermain sehingga anak harus berkonsentrasi dan mempersepsikan gambar suara atau bunyi yang didengarkan ketika mencari gambar yang sesuai.

Keuntungan lain dari bermain lotto apabila dilaksanakan kelompok atau kooperatif mampu meningkatkan sosial emosional anak ketika bermain (Sofiah et al., 2019). Kekurangan pada lotto bahwa lotto ini berisikan gambar-gambar, hanya dapat dilihat saja melainkan media tidak konkrit sebaiknya gambar yang disajikan mengandung gerak atau perbuatan, gambar yang baik tidaklah menunjukkan objek dalam keadaan diam, tetapi memperlihatkan aktivitas tertentu (Nonik et al., 2013).

Media permainan balok juga dapat merangsang anak untuk menciptakan sesuatu yang baru dalam kreatifitas anak dengan motorik halusnya. Balok adalah salah satu alat permainan edukatif yang umumnya terbuat dari kayu. Balok memiliki berbagai macam bentuk seperti persegi, persegi panjang, segitiga,

lingkaran dan lainya serta memiliki beraneka ragam warna yang menarik untuk anak. Kreativitas guru sangat merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan atau produk baru atau mengombinasikan antara keduanya yang akhirnya akan melekat pada dirinya. "Kreativitas merupakan kemampuan berfikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya ekalasi dalam kemampuan berfikir, ditandai oleh suksesi, dikontinuitas, diferensiasi, integrasi antara setiap tahap perkembangan.

Lotto bisa disebut permainan edukasi, permainan yang bisa dibongkar pasang, yang berisikan warna dan berbagai macam bentuk (Dewi, Kristiantari, & Suara, 2015). Kelebihannya dalam bermain lotto yaitu menggunakan alat indra pengelihatan dan pendengaran ketika bermain, dimana anak harus berkonsentrasi dan mempersepsikan gambar suara atau bunyi yang didengarkan ketika mencari gambar (Yogawati, 2017). Kelebihan dari lotto menurut Sofiah et al. (2021) menjelaskan bahwa kelebihan pada lotto ini dengan bermain lotto yang secara bersamaan atau kooperatif, mampu meningkatkan sosial emosional anak ketika bermain. Kekurangan pada lotto bahwa lotto ini berisikan gambar-gambar, hanya dapat dilihat saja melainkan media tidak konkrit (Nonik et al., 2013). Menurut Emayani et al. (2016) menjelaskan bahwa bermain lotto ini dimulai mencampur adukan semua kartu lotto kemudian menyusun lotto. Metode Bermain balok terdiri dari tiga kata, yaitu kata metode, bermain dan kata balok. Metode merupakan cara yang dilakukan oleh seorang guru dalam memberikan materi pembelajaran sehingga tujuan

pembelajaran dapat tercapai. Bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak. Melalui bermain, anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan. Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, serta yang lebih ditekankan adalah pada caranya daripada hasil yang diperoleh dari kegiatan bermain.

Balok kubus adalah balok yang disusun membentuk kubus dengan potongan-potongan kayu yang dapat dirangkai membentuk kubus dengan banyak ukuran dan warna-warni (Sudono, 2000). Menurut Wulandari (2020) bermain balok dapat membentuk anak-anak menjadi pembangun aktif sesuai pikiran mereka tentang karena dalam pennainan balok ini melibatkan fisik, social dan intelektual anak. Sehingga dapat menunjang pertumbuhan anak secara maksimal. Balok yang berbentuk kubus ini merupakan potongan kayu yang bermacam-macam yang akan diperkenalkan kepada anak bisa dalam berbagai bentuk. Setiap bentuk bisa diberi warna sama ataupun berbeda. Balok kubus merupakan alat permainan edukatif yang dapat dibuat langsung oleh guru dengan pemilihan kayu yang ringan, lembut, dan bisa dibentuk.

Anak tunagrahita sering disebut anak dengan retardasi mental. Retardasi mental adalah suatu keadaan perkembangan mental yang terhenti atau tidak lengkap, yang ditandai terutama oleh adanya ketidak mampuan (*impairment*) keterampilan selama masa perkembangan sehingga berpengaruh pada semua tingkat inteligensia yaitu kemampuan kognitif, bahasa, motorik, dan sosial. Karakteristik tunagrahita

dikelompokkan pada karakteristik tunagrahita secara umum dan karakteristik secara khusus, sedangkan tingkatan tunagrahita ada tiga macam, yaitu tunagrahita ringan, sedang dan berat (Roehyadi, 2012). Pengertian anak tunagrahita mampu didik menurut (Henny B.A Kiriweno, 2021) yaitu anak yang keadaannya lebih ringan dibandingkan dengan anak embisil yang tingkat kecerdasannya antara 25-50. Sedangkan anak tunagrahita mampu didik memiliki tingkat kecerdasan antara 55.

METODE PENELITIAN

Subjek penelitian adalah anak yang mengalami kesulitan dalam memusatkan perhatian berinisial F berjenis kelamin laki-laki, usia bawah. Teknik pengumpulan data yang digunakan dengan cara observasi langsung yaitu melalui tes, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Jenis tes yang digunakan yaitu tes perbuatan berfungsi untuk melihat kemampuan konsentrasi belajar anak yaitu berapa lama anak mampu memusatkan perhatian penuh terhadap materi yang sedang dikerjakan ketika pembelajaran berlangsung selama 20 menit, diukur menggunakan durasi dengan menggunakan stopwatch. Instrumen yang digunakan dalam

penelitian ini adalah lembar observasi dan dokumentasi.

Lembar observasi ini digunakan untuk memantau aktivitas anak dalam kegiatan mencampur warna dan aktivitas guru (Arikunto, 2010). Analisis data menggunakan statistik sederhana, yakni :

Penilaian Rata-rata

Keterangan :

M : nilai rata-rata

$\sum x$: jumlah semua nilai anak didik

$\sum N$: jumlah anak didik

Ketuntasan belajar dan evaluasi keberhasilan

Evaluasi keberhasilan mencampur warna dikatakan berhasil dalam mengembangkan kemampuan mengenal warna anak jika anak memenuhi ketuntasan belajar, yaitu masuk dalam kategori baik atau nilai minimal. Keberhasilan secara menyeluruh dapat terpenuhi jika persentase ketuntasan belajar mencapai minimal 80% untuk setiap aspek. Untuk menghitung persentase keberhasilan digunakan rumus menurut (Sugiyono, 2013) :

Keterangan :

P : presentase

$\sum f$: frekuensi siswa yang tuntas

$\sum N$: jumlah responden/siswa

Tabel 1
Kriteria Tingkat Ketuntasan Belajar

No.	Tingkat Keberhasilan	Kriteria
1	0%-20%	Sangat Kurang
2	21-40%	Kurang
3	41-60%	Cukup
4	61-80%	Baik
5	81-100%	Sangat Baik

Keterangan :

1. 0%-20% = Peningkatan Kemampuan Pengenalan Warna melalui Kegiatan Mencampur Warna Sangat Kurang
2. 21% - 40% = Peningkatan Kemampuan Pengenalan Warna melalui Kegiatan Mencampur Warna Kurang
3. 41% - 60% = Peningkatan Kemampuan Pengenalan Warna melalui Kegiatan Mencampur Warna Cukup

4. 61% - 80% = Peningkatan Kemampuan Pengenalan Warna melalui Kegiatan Mencampur Warna Baik
5. 81% - 100% = Peningkatan Kemampuan Pengenalan Warna melalui Kegiatan Mencampur Warna Sangat Baik (Arikunto, 2010).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis data statistik secara keseluruhan disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

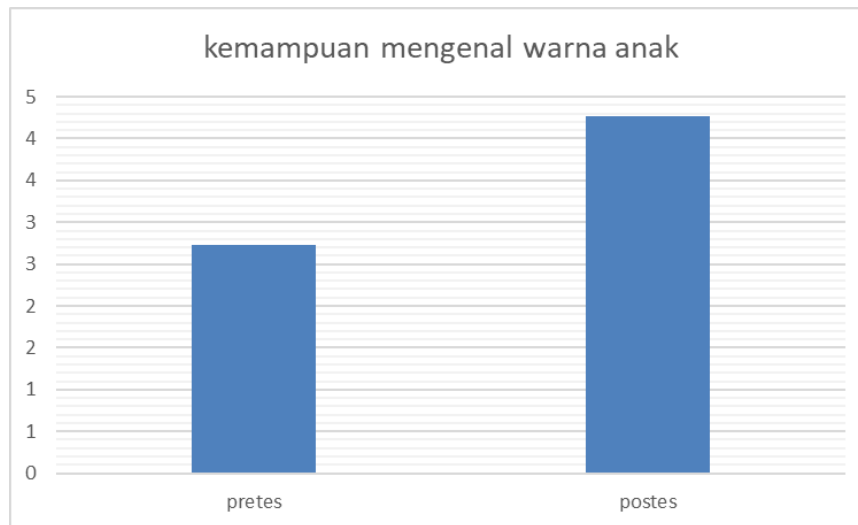
Tabel 2
Deskripsi Data Skor Total

Variabel	N	Minimum	Maksimum	Mean	Std. Deviation
Pre-test	11	1	5	2,727	1,104
Pos-test	11	1	6	4,273	1,555
Peningkatan	11	0	3	1,546	0,934

Hasil pengujian statistik deskriptif pada tabel 2 di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest kemampuan mengenal warna anak sebesar 2,727 dengan nilai standar deviasi sebesar 1,104. Nilai mimimum *pre-test* sebesar 1 dan nilai maksimumnya sebesar 5 . Hasil pengujian statistik deskriptif pada tabel 2 di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata postest kemampuan mengenal warna anak sebesar 4,273 dengan nilai standar deviasi sebesar 1,555. Nilai mimimum *pos-test* sebesar 1 dan nilai

maksimumnya sebesar 6 . Hasil pengujian statistik deskriptif pada tabel 2 di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata peningkatan kemampuan mengenal warna anak sebesar 1,546 dengan nilai standar deviasi sebesar 0,934. Nilai mimimum peningkatan sebesar 0 dan nilai maksimumnya sebesar 3.

Peningkatan kemampuan mengenal warna anak menggunakan metode lotto warna dan balok kubus disajikan dalam bentuk histogram di bawah ini :



Gambar 1
Grafik Kemampuan Mengenal Warna Anak

Berdasarkan gambar di atas dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan kemampuan mengenal warna anak yakni

rata-rata awal sebesar 2,727 kemudian meningkat menjadi 4,273.

Tabel 3
Data Persentase Pre-Test dan Post-Test

Variabel	N	Minimum	Maksimum	Mean	Std. Deviation
Persen <i>Pre-test</i>	11	16,7	83,3	45,446	18,396
Persen <i>Pos-test</i>	11	16,7	100	71,218	25,906
Persen Peningkatan	11	0	50	25,773	15,571

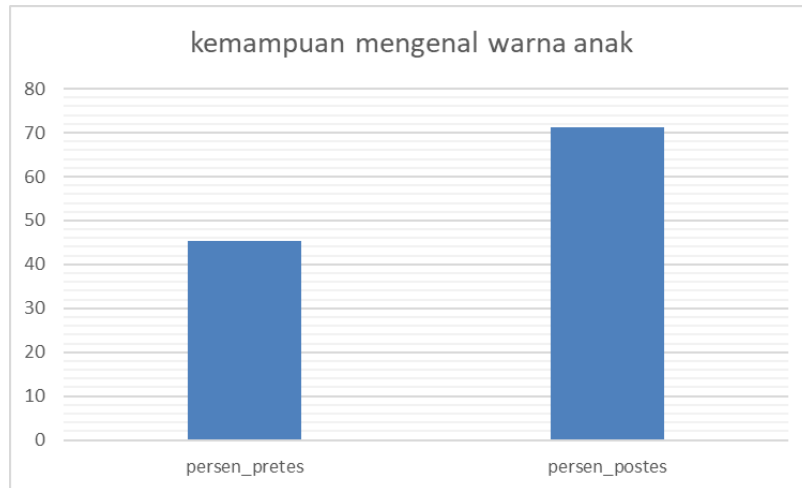
Hasil pengujian statistik deskriptif pada tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata persen *pre-test* kemampuan mengenal warna anak sebesar 45,446 dengan nilai standar deviasi sebesar 18,396. Nilai minimum persen *pre-test* sebesar 16,7 dan nilai maksimumnya sebesar 83,3. Hasil pengujian statistik deskriptif pada tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata persen *pos-test* kemampuan mengenal warna anak sebesar 71,218 dengan nilai standar deviasi sebesar 25,906. Nilai minimum

persen *pos-test* sebesar 16,7 dan nilai maksimumnya sebesar 100.

Hasil pengujian statistik deskriptif pada tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata persen peningkatan kemampuan mengenal warna anak sebesar 25,773 dengan nilai standar deviasi sebesar 15,571. Nilai minimum persen peningkatan sebesar 0 dan nilai maksimumnya sebesar 50.

Peningkatan kemampuan mengenal warna anak menggunakan metode lotto warna dan balok kubus

disajikan dalam bentuk histogram di bawah ini :



Gambar 2
Grafik Persentase *Pre-test* dan *Pos-test*

Berdasarkan gambar di atas dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan kemampuan mengenal warna anak yakni

rata-rata awal sebesar 45,446 kemudian meningkat menjadi 71,218.

Tabel 4
Deskripsi Data Ketuntasan Belajar Tahap Awal

	³⁴ Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid				
Sangat Kurang	1	9,1	9,1	9,1
Kurang	4	36,4	36,4	45,5
Cukup	4	36,4	36,4	81,8
Baik	1	9,1	9,1	90,9
Sangat Baik	1	9,1	9,1	100,0
Total	11	100,0	100,0	

Tabel diatas menunjukkan ketuntasan belajar tahap awal. Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa 1 siswa (9,1%) dikategorikan Sangat Kurang, 4 siswa (36,4%) dikategorikan Kurang, 4 siswa (36,4%) dikategorikan

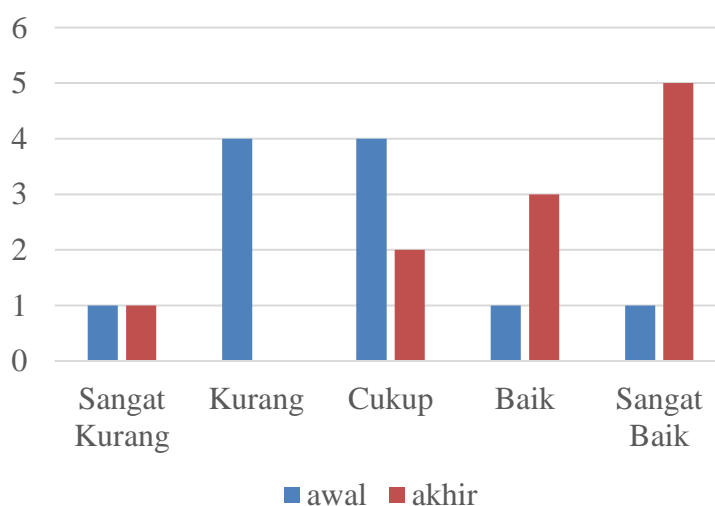
Cukup, 1 siswa (9,1%) dikategorikan Baik, dan 1 siswa (9,1%) dikategorikan Sangat Baik. Berdasarkan keterangan tersebut diketahui bahwa sebagian besar ketuntasan belajar tahap awal dikategorikan kurang dan cukup.

Tabel 5
Deskripsi Data Ketuntasan Belajar Tahap Akhir

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	Sangat Kurang	1	9,1	9,1	9,1
	Cukup	2	18,2	18,2	27,3
	Baik	3	27,3	27,3	54,5
	Sangat Baik	5	45,5	45,5	100,0
	Total	11	100,0	100,0	

Tabel diatas menunjukkan ketuntasan *pos-test*. Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa 1 siswa (9,1%) dikategorikan Sangat Kurang, 2 siswa (18,2%) dikategorikan Cukup, 3 siswa

(27,3%) dikategorikan Baik, dan 5 siswa (45,5%) dikategorikan Sangat Baik. Berdasarkan keterangan tersebut diketahui bahwa sebagian besar siswa dikategorikan Sangat Baik.



Gambar 3
Grafik Ketuntasan *Pre-test* dan *Pos-test*

Jika dibandingkan ketuntasan belajarnya pada tahap awal siswa didominasi pada kategori kurang dan cukup yakni sebanyak 4 siswa. hanya ada 1 siswa yang dikategorikan sangat baik. kemudian pada tahap akhir terjadi peningkatan kategori ketuntasan. yakni

sebagian besar siswa dikategorikan sangat baik sebanyak 5 siswa tidak ada siswa yang dikategorikan kurang dan hanya ada 1 siswa yang dikategorikan sangat kurang.

Berdasarkan keterangan pada uji normalitas untuk mengetahui apakah

terjadi peningkatan kemampuan mengenal warna anak pada perlakuan lotto warna dan balok kubus uji statistik

yang digunakan adalah uji t berpasangan. Hasil perhitungan sebagai berikut :

Tabel 6
Pengujian Peningkatan Kemampuan Mengenal Warna Anak

Kemampuan Mengenal Warna Anak	<i>mean</i>	t-hitung	sig.	Kesimpulan
Persen <i>Pre-test</i>	45,4460	-5,487	0,000	signifikan
Persen <i>Pos-test</i>	71,2180			

Berdasarkan pengujian peningkatan dengan analisis statistik *uji t* dihasilkan nilai t_{hitung} hasil tes akhir sebesar -5,487 yang ternyata lebih besar dari pada nilai t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5%, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak, dapat diartikan bahwa ada peningkatan kemampuan mengenal warna anak secara signifikan

menggunakan lotto warna dan balok kubus.

Untuk mengetahui besarnya persentase peningkatan kemampuan mengenal warna anak dilakukan penghitungan persentase pada rata-rata kemampuan mengenal warna anak. Berikut adalah tabelnya peningkatan kemampuan mengenal warna :

Tabel 7
Hasil Uji Persentase Peningkatan pada Kemampuan Mengenal Warna Anak

Observasi	<i>Pre-test</i>	<i>Pos-test</i>	Peningkatan	Persentase
Kemampuan Mengenal Warna Anak	45,446	71,218	25,773	56,711

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh rata-rata kemampuan mengenal warna anak awal sebesar 45,446 setelah diberikan perlakuan nilainya menjadi 71,218, sehingga terdapat peningkatan yang diperoleh sebesar 25,773 jika dipersenkan nilainya sebesar 56,711%.

diperoleh sebesar 25,773 jika dipersenkan nilainya sebesar 56,711%. Hasil perhitungan secara statistik diperoleh nilai t_{hitung} sebesar -5,487 dan nilai probabilitas 0,000. nilai probabilitas $< 0,05$ yang berarti ada peningkatan lotto warna dan balok kubus kemampuan mengenal warna anak secara signifikan lotto warna dan balok kubus. Hal ini berarti hipotesis : Model lotto warna dan balok kubus memberikan pengaruh yang signifikan kemampuan mengenal warna anak tunagrahita ringan. Bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak. Melalui

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan uji t antara nilai kemampuan mengenal warna anak menggunakan lotto warna dan balok kubus diperoleh rata-rata kemampuan mengenal warna anak awal sebesar 45,446. Kemudian setelah pelatihan nilainya menjadi 71,218 peningkatan

bermain stimulus untuk mengembangkan keterampilan kognitif terutama pada kemampuan mengenal warna (Yasbiati & Gandana, 2018). Dari hasil penelitian terdahulu Hakim (2015) menyatakan bahwa anak tunagrahita membutuhkan bimbingan dan latihan yang dilakukan secara berkelanjutan dan diperlukan model pembelajaran yang sesuai untuk perkembangan anak tunagrahita ringan. Model pembelajaran menggunakan lotto warna dan balok kubus merupakan salah satu model yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran untuk mengenal warna. Bermain lotto warna media lotto warna dan bentuk dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak Dewi et al. (2015) begitu juga dengan bermain balok kubus juga sangat memberikan dampak positif bagi anak (Rahmadi Islam, 2018). Tujuan pembelajaran menggunakan lotto warna dan balok kubus dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak, karena dengan bermain balok semua aspek perkembangan anak akan terangsang seperti, mengetahui ukuran, bentuk dan warna (kognitif), menyebutkan ukuran, bentuk dan warna (bahasa), mau bermain dengan teman (sosial emosional), membedakan ciptaan Allah dan ciptaan manusia (pendidikan agama islam), menyusun balok (fisik motorik), dan menciptakan dari berbagai bentuk (seni) akan mendapat respon yang berbeda pula dari subjek, sehingga dapat memberikan pengaruh yang berbeda terhadap pembelajaran kemampuan mengenal warna anak terutama anak tunagrahita ringan.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil analisis yang diperoleh, peningkatan yang signifikan terjadi pada pembelajaran lotto warna dan balok

kubus kemampuan mengenal warna pada anak tunagrahita ringan. Saran peneliti untuk para guru agar dapat mempergunakan pembelajaran lotto warna dan balok kubus dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak tunagrahita ringan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjarsari, I., Rahayu, S., Istiklaili, F., & Harlistyarintica, Y. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Menggunakan Metode Efektif, Kreatif, Aman, Rasional (MEKAR) dengan Media Batu Alam untuk Anak Usia 3-4 Tahun. *Sentra Cendekia*, 3(3), 121. <https://doi.org/10.31331/sencenivet.v3i3.2278>
- Arikunto, S. (2010). *Metode penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, 173.
- Chapnick, A. (2008). The golden age. *International Journal*, 64(1), 205–221. <https://doi.org/10.1177/002070200906400118>
- Dewi, I. G. A. A., Kristiantari, M. G. R., & Suara, I. M. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Think Pair Share Berbantuan Media Lotto Warna dan Bentuk untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B3 Semester II TK Kumara Adi I Denpasar Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 3(1). <https://doi.org/10.23887/paud.v3i1.5194>
- Emayani, N. W., Suara, I. M., & Ardana, I. K. (2016). Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Lotto Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B1.

- Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 4(1).
<https://doi.org/10.23887/paud.v4i1.7316>
- Fajriani, K., & Liana, H. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Pencampuran Warna Dengan Percobaan Sains Sederhana Di Tk Islam Silmi Samarinda. *PENDAS MAHAKAM: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 32–41. <https://doi.org/10.24903/pm.v4i1.394>
- Hakim, A. R. (2015). Pengaruh Keseimbangan Dan Tingkat Usia Anak Tunagrahita Mampu Didik Terhadap Kemampuan Motorik Kasar. *Jurnal Ilmiah PENJAS*, 1(1), 36–48. <http://www.ejournal.utp.ac.id/index.php/JIP/article/view/306>
- Henny, B. A., Kiriweno. (2021). Penggunaan Teknik Discrete Trial Training dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Siswa Autis di SLB Paulus Tomohon. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* <https://Jurnal.Unibrah.Ac.Id/Index.Php/JIWP>, 7(4), 41. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5375882>
- Hidayati, S. R. S. W. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Kegiatan Mencampur Warna Di TK Kehidupan Elfhaly Tenggarong. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 24. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/YaaBunayya/article/view/6683/4245>
- La'bi'ampulembang. (2022). Penerapan Gambar Asosiatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Pada Anak Cerebral Palsy Kelas Dasar III di SLB Negeri Polewali.
- Mahanani, A. P. (2012). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Kelompok Bermain Dengan Metode Pemberian Tugas Di KBTKIT Mutiara Hati Klaten Tahun Ajaran 2012/2013. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- 1 Nonik, N. N., Raga, I. G., & Murda, I. N. (2013). Penerapan Metode Demonstrasi dengan Media Kartu Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A di PAUD Widya Dharma Bondalem Tejakula. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 1(1), 2. <https://doi.org/10.23887/paud.v1i1.1472>
- Rahmadi Islam. (2018). Efektifitas Penggunaan Media Balok Dalam Meningkatkan Kreativitas Kognitif Anak Kelompok B di TK Tunas Bangsa Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Cirebon. *Skripsi*, 3, 1–13.
- Rochyadi, E. (2012). Karakteristik dan Pendidikan Anak Tunagrahita. *Pengantar Pendidikan Luar Biasa*, 1–54.
- 14 Sabani, F. (2019). Perkembangan Anak - Anak Selama Masa Sekolah Dasar (6 - 7 Tahun). *Didakta: Jurnal Kependidikan*, 8(2), 89–100. <https://doi.org/10.58230/27454312.71>
- Sisingamangaraja, J., Baru, K., & Selatan, J. (2020). Pengaruh Video Pembelajaran Interaktif Mengenal Warna Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Al-Azhar Indonesia. *15(2)*, 137–146.

- Sofiah, Kustiono, & Awalya. (2021). Development of Cooperative Learning Model Assisted by Lotto Educative Media to Improve Emotional Social Early Childhood Article Info. *Journal of Primary Education*, 10(1), 39–47. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/33828>
- Sofiah, S., Kustiono, K., & Awalya, A. (2019). Development of Cooperative Learning Model Assisted by Lotto Educative Media to Improve Emotional Social Early Childhood. *Journal of Primary Education*, 8(7), 39–47. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/33828>
- Sudono, A. (2000). Sumber belajar dan alat permainan. *Gesindo*
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini : pengantar dalam berbagai aspeknya*. Kencana.
- Wulandari, S. (2020). Stimulasi Kreatifitas Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Menara Kubus. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 449–453. <https://doi.org/10.31949/jb.v1i4.426>
- Yasbiati, M. P., & Gandana, G. (2018). *Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini (Teori dan Konsep Dasar)*. Ksatria Siliwangi
- Yogawati, R. H. (2017). Bermain Lotto (Tebak Suara) Terhadap Konsentrasi Belajar Anak Autis di Sekolah Dasar Luar Biasa. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 9(4).

● **22% Overall Similarity**

Top sources found in the following databases:

- 20% Internet database
- 11% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 14% Submitted Works database

TOP SOURCES

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Sugiatno Sugiatno, Mohammad Rif'at, Annisa Amalia, Rinda Kusmayan...	Crossref	<1%
2	Annisa Adenikheir. "KOORDINASI DAN DAYA INGAT ANAK TUNAGRAH..."	Crossref	<1%
3	Ateneo de Manila University on 2023-03-12	Submitted works	<1%
4	jurnal-stkip.babunnajah.ac.id	Internet	<1%
5	journal.uinsi.ac.id	Internet	<1%
6	agroedupolitan.blogspot.com	Internet	<1%
7	ejournal.unesa.ac.id	Internet	<1%
8	eprints.untirta.ac.id	Internet	<1%

9	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet	<1%
10	ejournal.unma.ac.id Internet	<1%
11	ejournal-fip-ung.ac.id Internet	<1%
12	UIN Jambi on 2023-07-10 Submitted works	<1%
13	digilib.uinsgd.ac.id Internet	<1%
14	ejournal2.undiksha.ac.id Internet	<1%
15	kompasiana.com Internet	<1%
16	nanopdf.com Internet	<1%
17	liputan6.com Internet	<1%
18	Universitas Negeri Surabaya on 2024-07-08 Submitted works	<1%
19	journal.unpas.ac.id Internet	<1%
20	pakar.pkm.unp.ac.id Internet	<1%

21	repositori.uma.ac.id Internet	<1%
22	download.garuda.kemdikbud.go.id Internet	<1%
23	repo.uinsatu.ac.id Internet	<1%
24	Universitas Negeri Padang on 2019-12-12 Submitted works	<1%
25	garuda.ristekbrin.go.id Internet	<1%
26	id.scribd.com Internet	<1%
27	Karlina Dwijayanti, Untung Nugroho, Satrio Sakti Rumpoko, Agustanico... Crossref	<1%
28	docobook.com Internet	<1%
29	Universitas Negeri Jakarta on 2020-02-17 Submitted works	<1%
30	ejurnalunsam.id Internet	<1%
31	jurnal.adptersi.or.id Internet	<1%
32	repository.unmuhjember.ac.id Internet	<1%

33	jurnal.lp3mkil.or.id Internet	<1%
34	Sekolah Tinggi Pariwisata Bandung on 2015-12-17 Submitted works	<1%
35	digilib.iain-palangkaraya.ac.id Internet	<1%
36	fitrisinupid.blogspot.com Internet	<1%
37	seaninstitute.org Internet	<1%
38	Universitas Negeri Jakarta on 2020-08-28 Submitted works	<1%
39	mafiadoc.com Internet	<1%

● Excluded from Similarity Report

- Bibliographic material
- Cited material
- Manually excluded sources
- Quoted material
- Small Matches (Less than 13 words)

EXCLUDED SOURCES

ojs.mahadewa.ac.id	90%
Internet	
ejournal.utp.ac.id	14%
Internet	
jurnal.umj.ac.id	11%
Internet	
repository.radenintan.ac.id	11%
Internet	
ecampus.bungabangsacirebon.ac.id	10%
Internet	
repository.bungabangsacirebon.ac.id	9%
Internet	
123dok.com	9%
Internet	
media.neliti.com	8%
Internet	
Lola Monika Sari, Marlina Marlina. "Efektivitas Bermain Lotto untuk Meningka...	8%
Crossref	

jbasic.org	8%
Internet	
ejournal.utp.ac.id	8%
Internet	
researchgate.net	7%
Internet	
text-id.123dok.com	7%
Internet	
jurnal.uns.ac.id	7%
Internet	
digilib.uns.ac.id	7%
Internet	
id.123dok.com	6%
Internet	
adoc.pub	6%
Internet	
eprints.uny.ac.id	6%
Internet	
docplayer.info	6%
Internet	
repository.upi.edu	6%
Internet	
jonedu.org	5%
Internet	

LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part II on 2022-03-15	4%
Submitted works	
LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part II on 2022-03-10	4%
Submitted works	
core.ac.uk	4%
Internet	
repository.uinfasbengkulu.ac.id	4%
Internet	
journal.upy.ac.id	4%
Internet	
eprints.ums.ac.id	3%
Internet	
Universitas Sebelas Maret on 2021-02-28	3%
Submitted works	
Universitas Sebelas Maret on 2021-02-26	3%
Submitted works	
Universitas Sebelas Maret on 2021-02-26	3%
Submitted works	
Universitas Sebelas Maret on 2021-02-23	3%
Submitted works	
Universitas Sebelas Maret on 2021-02-23	3%
Submitted works	
repository.uin-suska.ac.id	3%
Internet	

eprints.unm.ac.id	3%
Internet	
digilib.unila.ac.id	3%
Internet	
digilibadmin.unismuh.ac.id	3%
Internet	
repository.utp.ac.id	3%
Internet	
journal.unnes.ac.id	2%
Internet	
repository.uinbanten.ac.id	2%
Internet	
niningsuryaniputri.blogspot.com	2%
Internet	
a-research.upi.edu	2%
Internet	
eprints.unram.ac.id	2%
Internet	
ejournal.undiksha.ac.id	2%
Internet	
repository.uinjambi.ac.id	2%
Internet	
jurnal.ustjogja.ac.id	2%
Internet	

jurnal.upg.ac.id	2%
Internet	
jurnal.untad.ac.id	2%
Internet	
ejournal.upi.edu	2%
Internet	
ejournal.unib.ac.id	2%
Internet	
Irna Anjarsari, Sri Rahayu, Fifti Istiklaili, Yora Harlistyarintica. "Upaya Meningk...	2%
Crossref	
UIN Jambi on 2023-07-03	2%
Submitted works	
Universitas Diponegoro on 2023-04-13	2%
Submitted works	
repository.unipasby.ac.id	2%
Internet	
staffnew.uny.ac.id	2%
Internet	
ojs.ikipmataram.ac.id	2%
Internet	
e-journal.undikma.ac.id	2%
Internet	
e-journal.ivet.ac.id	2%
Internet	

Satrio Sakti Rumpoko, Sunjoyo Sunjoyo. "KAPASITAS AEROBIK DAN ANAERO...	2%
Crossref	
garuda.kemdikbud.go.id	2%
Internet	
Universitas Negeri Padang on 2020-10-21	1%
Submitted works	
jurnal.staiserdanglubukpakam.ac.id	1%
Internet	
ejournal.anotero.org	1%
Internet	
slideplayer.info	1%
Internet	
slideum.com	1%
Internet	
slidetodoc.com	1%
Internet	
journal.uny.ac.id	1%
Internet	
jurnal.ranahresearch.com	1%
Internet	
vdocuments.net	<1%
Internet	
repository.ump.ac.id	<1%
Internet	

ejournal.unp.ac.id

Internet

<1%