

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya

a. Konsep Dasar Pendidikan Seni Budaya dan Prakarya

Muatan Seni Budaya dan Prakarya sebagaimana yang diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Karena itu, mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya. (Barmin, Eko Wijiono, 2007:3) menyatakan bahwa Pendidikan Seni Budaya dan Prakarya diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik, yang terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspressi/berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan: belajar dengan seni, belajar melalui seni dan belajar tentang seni.

Pendidikan Seni Budaya dan Prakarya memiliki peranan dalam pembentukan pribadi peserta didik yang harmonis dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai multikecerdasan yang terdiri atas kecerdasan intrapersonal, interpersonal, visual spasial, musikal, linguistik, *logic* matematik, naturalis serta kecerdasan adversitas, kecerdasan kreativitas,

kecerdasan spiritual dan moral, dan kecerdasan emosional. Bidang seni rupa, musik, tari, dan keterampilan memiliki kekhasan tersendiri sesuai dengan kaidah keilmuan masing-masing. Dalam pendidikan seni dan keterampilan, aktivitas berkesenian harus menampung kekhasan tersebut yang tertuang dalam pemberian pengalaman mengembangkan konsepsi, apresiasi, dan kreasi. Semua ini diperoleh melalui upaya eksplorasi elemen, prinsip, proses, dan teknik berkarya dalam konteks budaya masyarakat yang beragam.

b. Sifat Pendidikan Seni Budaya dan Prakarya

Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, Pendidikan Seni Budaya dan Prakarya memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural. Hal ini ditegaskan dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) dan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

1) Sifat Multilingual

Sifat multilingual dimaksudkan bahwa melalui seni dapat mengembangkan kemampuan mengekspresikan diri secara kreatif dengan berbagai cara dan media seperti bahasa rupa, bunyi, gerak, peran, dan berbagai perpaduannya. Untuk memiliki kemampuan ini, peserta didik dapat mempelajari berbagai disiplin pendidikan seni seperti seni rupa, seni musik, seni tari atau seni drama baik secara terpisah maupun secara terpadu.

2) Sifat Multidimensional

Maksud dari sifat multidimensional adalah melalui pendidikan seni dapat dikembangkan beragam kompetensi meliputi konsepsi (pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi), apresiasi, dan kreasi dengan cara memadukan secara harmonis unsur estetika, logika, kinestetika, dan etika.

3) Sifat Multikultural

Sifat multikultural mengandung makna pendidikan seni menumbuhkembangkan kesadaran dan kemampuan apresiasi terhadap beragam budaya Nusantara dan Mancanegara. Hal ini merupakan wujud pembentukan sikap demokratis yang memungkinkan seseorang hidup secara beradab serta toleran dalam masyarakat dan budaya yang majemuk. Melalui pendidikan ini

peserta didik mengenal keanekaragaman karya dan hasil budaya dari berbagai daerah, suku bangsa bahkan dari berbagai negara.

c. **Ruang Lingkup Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya**

Berdasarkan KTSP, ruang lingkup matapelajaran Seni Budaya dan Prakarya meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Seni rupa, mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak, dan sebagainya.
- 2) Seni musik, mencakup kemampuan untuk menguasai olah vokal, memainkan alat musik, apresiasi karya musik.
- 3) Seni tari, mencakup keterampilan gerak berdasarkan olah tubuh dengan dan tanpa rangsangan bunyi, apresiasi terhadap gerak tari.
- 4) Seni drama, mencakup keterampilan pentas dengan memadukan seni musik, seni tari dan peran.
- 5) Keterampilan, mencakup segala aspek kecakapan hidup (life skills) yang meliputi keterampilan personal, keterampilan sosial, keterampilan vokasional dan keterampilan akademik.

2. **Kemampuan Mengenal Warna**

a. **Pengertian Kemampuan Mengenal 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. Mengenal warna merupakan salah satu indikator sains termasuk ke dalam bidang pengembangan kognitif. Mengenalkan warna kepada anak dapat membentuk struktur kognitif, dalam proses pembelajaran anak akan memperoleh informasi yang lebih banyak sehingga pengetahuan dan pemahamannya akan lebih kaya dan lebih dalam. Dalam hal ini anak mengetahui warna secara konsep berdasarkan pengalaman belajarnya.

Proses pembelajaran pengenalan warna harus mengacu pada pembelajaran yang sistematis, dalam penilaian hasil pembelajaranpun hendaknya dapat terukur dan teramati. Anak dapat menunjuk artinya anak mampu memperlihatkan warna dengan cara mengacungkan atau mengarahkan warna dengan jarinya, kemampuan tersebut dapat terbentuk melalui penguasaan bahasa dan motorik halus anak dengan pemahaman terhadap warna. Anak dapat menyebutkan artinya anak mampu mengucapkan atau menyatakan warna yang dilihat dengan benar, kemampuan tersebut dapat terbentuk melalui penguasaan bahasa anak dengan pemahaman terhadap warna, sedangkan anak dapat mengelompokkan artinya anak mampu menggumpulkan satu jenis warna menjadi satu, kemampuan tersebut dapat terbentuk melalui penguasaan bahasa anak dengan pemahaman terhadap warna. Kemampuan anak dalam hal menunjuk, menyebut, dan mengelompokkan warna ini sebagai dasar anak usia dini untuk membangun kemampuan kognitif logika.

Sebagaimana pendapat Harun Rasyid, dkk.(2009: 252) bahwa menyebut, mengklasifikasikan, membedakan, dan menghitung warna merupakan kemampuan kognitif-logika anak yang digunakan sebagai dasar melakukan asimilasi, adaptasi, dan akomodasi terhadap lingkungan dan situasi baru. Kemampuan tersebut membentuk skema baru, sehingga anak memiliki kemampuan aktivitas memproses informasi.

Berdasarkan pendapat di atas, kemampuan mengenal warna adalah kesanggupan anak dalam mengetahui warna dengan cara menunjuk, menyebut, dan mengelompokkan warna yang dimaksudkan guru melalui kegiatan-kegiatan pengenalan warna.

b. Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Mengenal Warna

Kemampuan mengenal warna merupakan salah satu lingkup perkembangan kognitif yang harus dikuasai anak. Moeslichatoen R. (2004:9) berpendapat bahwa untuk mengembangkan kognisi anak dapat dipergunakan metode yang mampu menggerakkan anak untuk berpikir, menalar, mampu menarik kesimpulan dan membuat generalisasi. Selain hal tersebut menurut Ahmad Susanto (2012: 9) mengatakan "...anak-anak adalah pribadi yang kreatif, suka bertanya, rasa ingin tahu yang tinggi dan suka berimajinasi". Dilihat dari karakteristik anak tersebut yang selalu bergerak, mempunyai rasa ingin tahu, dan imajinasi yang tinggi, guru harus memiliki strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi rasa ingin tahu, dan mengembangkan imajinasi anak. Karena tidak semua anak memiliki motivasi belajar yang baik saat proses pembelajaran. Anak yang tidak memiliki motivasi belajar saat di kelas akan mengalami berbagai masalah dalam hasil belajarnya atau perkembangannya. Seperti halnya dalam kegiatan pengenalan warna, anak-anak yang belum dapat menunjuk, menyebut, dan mengelompokkan warna pasti dipengaruhi beberapa faktor baik itu faktor eksternal maupun internal. Sugihartono, dkk. (2007: 78) menyatakan faktor yang mempengaruhi belajar seseorang antara lain:

1) Faktor internal

Faktor internal adalah faktor dari dalam diri anak, yang meliputi keadaan jasmani dan rohani anak. Faktor jasmani seperti faktor kesehatan dan cacat tubuh, sedangkan faktor psikologi seperti intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kelelahan. Faktor kesehatan akan berdampak pada pola perkembangan anak saat mengikuti pembelajaran, karena bila faktor kesehatan anak terganggu pasti akan mengalami kesulitan belajar atau konsentrasi berpikir anak saat mengikuti kegiatan di kelas berkurang.

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor dari luar individu anak, meliputi kondisi keluarga, sekolah dan masyarakat. Faktor keluarga seperti cara mendidik orang tua, suasana rumah, relasi antar anggota keluarga, dan keadaan ekonomi. Faktor sekolah meliputi metode mengajar guru, kurikulum, hubungan guru dengan anak, hubungan antar anak, metode belajar, keadaan sekolah, dan sebagainya. Sedangkan faktor masyarakat meliputi teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat (kultur), dan masih banyak yang lain.

Adapun kategori motivasi belajar anak yang harus dilakukan guru menurut

Keller (Sugihartono, 2007: 79- 80) antara lain:

- 1) Perhatian muncul didorong rasa ingin tahu. Oleh karena itu rasa ingintahu ini perlu mendapatkan rangsangan sehingga anak selalu memberikan perhatian terhadap materi yang diberikan guru. Peran guru di sini selalu mendorong anak dengan melibatkan anak dalam proses kegiatan di dalam kelas.
- 2) Relevansi
Reverensi menunjukkan adanya hubungan antara materi pelajaran dengan kebutuhan dan kondisi siswa. Motivasi siswa akan terpelihara apabila siswa menganggap apa yang dipelajari memenuhi kubutuhan pribadi, bermanfaat dan sesuai dengan nilai yang dipegang.
- 3) Kepercayaan diri
Merasa diri mampu adalah potensi untuk dapat berinteraksi secara positif dengan lingkungan. Hal ini berhubungan dengan keyakinan pribadi bahwa diri anak memiliki kemampuan untuk melakukan tugas yang menjadi syarat keberhasilan. Intinya anak menyadari bahwa untuk mendapatkan sesuatu harus dengan berusaha dan kemampuan sendiri.
- 4) Kepuasan
Keberhasilan dalam mencapai tujuan akan menghasilkan kepuasan, dan anak akan merasakan motivasi untuk mencapai suatu tujuan serupa. Kepuasan dalam mencapai tujuan dipengaruhi oleh konsekuensi yang diterima baik yang berasal dari dalam atau dari luar diri anak. Untuk meningkatkan dan memelihara motivasi anak, guru dapat memberikan penguatan berupa pujian, pemberian kesempatan, dan sebagainya.

3. Materi Warna

a. Pengertian Warna

Warna merupakan unsur pertama yang terlihat oleh mata dari suatu benda.

Menurut Depdiknas (2005: 113) warna adalah kesan yang diperoleh mata dari

cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya. Kemampuan mengenal warna pada anak merupakan unsur penting yang dapat membantu anak dalam mengenal unsur-unsur keindahan yang berwujud dan dapat dinikmati oleh indra penglihatan sesuai bentuk dari ruang (warna) tersebut.

Warna bersumber dari cahaya, apabila tidak ada cahaya warna tidak akan terlihat oleh mata. Dengan demikian unsur penting untuk menikmati warna adalah cahaya dan mata. Sajiman Ebdy Sanyoto (2005: 9) mendefinisikan warna secara fisik dan psikologis. Warna secara fisik adalah sifat cahaya yang dipancarkan, sedangkan secara psikologis warna adalah sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan. 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 diinterpretasikan oleh kerja otak ke mata berdasarkan cahaya yang mengenai benda.

b. Penggolongan Warna

Menurut asal kejadian warna dibagi menjadi dua yaitu warna *additive* dan *subtractive*. Warna *additive* adalah warna yang berasal dari cahaya dan disebut spektrum. Warna *subtractive* sendiri adalah warna yang berasal dari bahan dan disebut pigmen (Sadjiman Ebdy Sanyoto, 2005: 17-19). Hal tersebut diperkuat dengan pendapat Newton (Sulasmi Darma Prawira, 1989) yang mengungkapkan bahwa warna adalah fenomena alam berupa cahaya yang mengandung spektrum warna atau 7 warna pelangi dan pigmen. Pigmen sendiri adalah pewarna yang larut dalam cairan pelarut seperti cat air, cat minyak, akrilik, dan sebagainya.

Rustam & Hardi(2003: 80) menyatakan bahwa: “Kita dapat melihat warna karena adanya seberkas gelombang cahayayang terurai hingga terjadi spektrum warna, masing-masing mempunyai kekuatan gelombang menuju ke mata sehingga kita dapat melihat warna. Spektrum cahaya itu sendiri terdiri dari warna pelangi yang kita kenal, yakni merah, jingga (oranye), kuning, hijau, biru, nila(indigo) dan ungu (violet), yang berurutan sehingga membentuk lingkaran warna. Warna-warna ini disebut warna dasar, disamping warna putih dan hitam”. Teori Prang dalam Hakim Rustam dan Hardi Utomo (2003: 80) mengelompokkan kelas warna sebagai berikut:

- 1) *Primary*: merupakan warna utama/ pokok yaitu merah, kuning dan biru.
- 2) *Binary*: warna kedua dan terjadi dari gabungan antara dua warna primary yaitu merah ditambah biru akan menjadi violet, merah dan kuning akan menjadi oranye, dan biru ditambah kuning akan menjadi hijau.
- 3) Warna antara (*intermedian*): warna dari campuran warna *primary* dan *binary*, misalnya merah dicampur hijau menjadi merah hijau.
- 4) *Tertiary* (warna ketiga): merupakan warna-warna dari campuran warna *binary*. Misalkan, violet dicampur dengan hijau dan sebagainya.
- 5) *Quaternary*: ialah warna campuran dari dua warna *tertiary*.

Sesuai dengan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa warna terdiri dari warna primer, sekunder, dan tersier. Warna primer merupakan warna asli atau warna utama yang terdiri dari merah, kuning, dan biru, sedangkan warna sekunder dan tersier merupakan hasil campuran dari warna yang akan menghasilkan warna lain atau di luar warna merah, kuning dan biru. Sehingga untuk siswa tunagrahita guru dapat mengenalkan bermacam-macam warna terutama warna primer sebagai dasar awal pengenalan warna. Menurut Sarwo (2015: 34) warna primer disebut warna pertama atau warna pokok. Disebut warna

primer karena warna tersebut tidak dapat dibentuk dari warna lain. Disebut warna pokok karena warna tersebut dapat digunakan sebagai pokok pencampuran untuk memperoleh warna-warna yang lain. Nama-nama warna primer tersebut adalah:

- 1) Biru, nama warna sebenarnya adalah sian (*cyan*), yaitu biru semu hijau. Pada tube cat sering tidak ada warna sian, maka dapat menggunakan *cerulean blue* atau bisa dengan *cobalt blue*. Warna cyan yang sebenarnya terdapat pada warna bahan tinta cetak.
- 2) Merah, nama sebenarnya magenta, yaitu merah semu ungu. Pada tube cat sering tidak ada warna magenta. Yang dekat dengan magenta adalah *carmine*. Sedangkan warna magenta yang sebenarnya terdapat pada warna bahan tinta cetak.
- 3) Kuning, dalam tube cat disebut lemon yellow, dalam tinta cetak disebut *yello*.

c. Manfaat Pengenalan Warna

Manfaat pengenalan warna yang dikemukakan oleh Montulalu (2005: 74) adalah sebagai berikut:

- 1) Menyesuaikan bentuk dan warna
- 2) Mengkombinasikan warna
- 3) Melihat hubungan antara bentuk, ukuran dan warna
- 4) Menggores dan menggambar sesuatu sesuai petunjuk guru
- 5) Mengembangkan kreativitas anak
- 6) Mengembangkan kemampuan sensoris
- 7) Mengembangkan kemampuan koordinasi mata-tangan
- 8) Anak menjadi sangat tertarik dan merasa senang sehingga rasa ingin tahu muncul pada saat pembelajaran pengenalan warna, dan
- 9) Memberikan variasi dalam kegiatan pembelajaran sehinggameningkatkan motivasi belajar anak.

Jadi manfaat pembelajaran pengenalan warna antara lain menyesuaikan bentuk dan warna, kombinasi warna, mengembangkan kreativitas, mengembangkan sensori, melatih koordinasi mata dan tangan, menumbuhkan minat belajar, dan meningkatkan motivasi belajar. Namun dalam mengenalkan warna pada anak dibutuhkan peran pendidik untuk memberikan stimulasi secara terus menerus agar anak mampu mengenal warna diharapkan secara umum anak

dapat menunjuk, menyebut, dan mengelompokkan warna terutama warna dasar dan komplemennya sesuai kegiatan yang digunakan guru.

4. Media Kereta Warna

a. Pengertian Media Kereta Warna

Media Kereta Warna adalah alat yang berupa gerbong yang terbuat dari kayu dan menggunakan cat dan bahan dasar air serta finishing yang halus sehingga aman untuk anak serta kartu bergambar dengan warna yang berbeda. Pada sisi luar gerbong kereta, warnanya merah, kuning, biru dan terdapat macam-macam kartu berwarna yang bertempelkan gambar benda yang nantinya akan diberi warna oleh siswa. Media ini mengajak siswa untuk belajar mengenal warna pada kartu berwarna yang terletak di dalam gerbong.

b. Kelebihan Media Kereta Warna

Berdasarkan pendapat Depdiknas (2007) kereta angka dapat membantu anak dalam kemampuan berhitungnya, melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar anak.

Kelebihan penggunaan media Kereta Warna adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa seakan-akan melihat benda yang nyata dengan media kereta warna
- 2) Siswa lebih tertarik untuk berpikir dan menyelidikinya
- 3) Pembelajaran lebih menyenangkan karena siswa dapat belajar langsung dengan menggunakan bahan-bahan replika atau mirip dengan aslinya
- 4) Siswa lebih mudah memahami warna dengan warna yang bermacam-macam disetiap gerbong dan kartu bergambar

c. Kekurangan Media Kereta Warna

Kekurangan penggunaan media Kereta Warna adalah sebagai berikut:

- 1) Biaya pembuatannya membutuhkan banyak waktu dan sedikit mahal
- 2) Membutuhkan keterampilan dalam pembuatannya

d. Langkah-Langkah Media Kertas Warna

Langkah-langkah menggunakan media Kereta Warna merujuk pada langkah-langkah menggunakan media Kereta Bernomor berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Muji Wistini (2013) yaitu sebagai berikut:

- 1) Langkah Perencanaan
Perencanaan yang dilahirkan oleh guru antara lain yaitu mengemas atau memodifikasi permainan kereta bemonor yang disesuaikan dengan tema dan indikator yang akan diajarkan.
- 2) Langkah Pelaksanaan
Pelaksanaan pertama adalah guru menjelaskan dan memperkenalkan kepada anak tentang kegiatan yang akan dilakukan dengan permainan kereta bernomor. Pelaksanaan kedua guru mendemonstrasikan kegiatan bermain kereta bernomor dengan memasang angka secara urut pada gerbong yang telah disiapkan dan membilang atau menyebut urutan bilangan 1-10. Pelaksanaank etiga, guru mengajak anak untuk bermain.
- 3) Langkah Tindak Lanjut
Setelah dilaksanakan demonstrasi pelaksanaan pembelajaran dengan bermain permainan kereta bemonor oleh guru, dan permainan ini dapat dilaksanakan oleh anak, maka untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal, permainan kereta bernomor ini seyogyanya dilaksanakan secara terus menerus dan disesuaikan dengan indikator yang diajarkan.

5. Tunagrahita

a. Pengertian Tunagrahita

Anak tunagrahita secara umum mempunyai tingkat kemampuan intelektual di bawah rerata. Selain itu juga mengalami hambatan terhadap perilaku adaptif selama masa perkembangan hidupnya dari 0 tahun hingga 18 tahun. Menurut

Bandi Delphie (2006) anak dengan hendaya perkembangan kemampuan (tunagrahita), memiliki problema belajar yang disebabkan adanya hambatan perkembangan inteligensi, mental, emosi, sosial dan fisik.

Menurut M. Ramadhan, tunagrahita adalah anak yang memiliki gangguan mental intelektual. Anak tunagrahita cenderung memiliki intelegensi di bawah rata-rata normal. Disertai dengan ketidakmampuan dalam perilaku adaptif yang muncul dalam masa perkembangannya. Perilaku adaptif diartikan sebagai kemampuan seseorang memikul tanggung jawab sosial menurut ukuran normal sosial tertentu. Sifatnya kondisional sesuai dengan tahapan perkembangannya. Menurut Smith dkk (2002: 99) bidang perilaku adaptif yang menjadi perhatian untuk diobservasi meliputi hal-hal sebagai berikut:

- 1) Menolong diri sebagai bentuk penampilan pribadi, meliputi: maka, minum, menyuap, berpakaian, pergi ke WC, berpatut diri, dan memelihara kesehatan diri.
- 2) Perkembangan fisik, meliputi keterampilan gerak (gross dan fina motor).
- 3) Komunikasi, meliputi bahasa reseptif dan bahasa ekspresif.
- 4) Keterampilan sosial, meliputi keterampilan bermain, keterampilan berinteraksi, berpartisipasi dalam kelompok, bersikap ramah-tamah dalam pergaulan, perilaku seksual, tanggungjawab terhadap diri sendiri, kegiatan memanfaatkan waktu luang, dan ekspresi emosi.
- 5) Fungsi kognitif, meliputi pengetahuan akademik dasar (seperti pengetahuan tentang warna), membaca, menulis, fungsi-fungsi pengenalan terhadap angka, waktu, uang, dan pengukuran.
- 6) Memelihara kesehatan dan keselamatan diri, meliputi mengatasi luka, berkaitan dengan masalah kesehatan, pencegahan kesehatan, keselamatan diri, memelihara diri secara praktis.
- 7) Keterampilan berbelanja, meliputi penggunaan uang, berbelanja, kegiatan di bank, dan cara mengatur pembelanjaan.
- 8) Keterampilan domestic, meliputi membersihkan rumah, memelihara dan memperbaiki barang-barang yang ada di rumah, cara membersihkan atau mencuci, keterampilan dapur, dan menjaga keselamatan rumah tangga.
- 9) Orientasi lingkungan, meliputi keterampilan melakukan perjalanan, memanfaatkan sumber-sumber lingkungan, penggunaan telepon, dan menjaga keselamatan lingkungan.

- 10) Keterampilan vokasional, meliputi kebiasaan bekerja serta perilakunya, keterampilan mencari pekerjaan, penampilan diri sebagai karyawan/pekerja, perilaku sosial dalam pekerjaan, dan menjaga keselamatan kerja.

b. Pengelompokan Tunagrahita

Klasifikasi anak tunagrahita yang dikemukakan oleh Munzayanah (200:

20) ada 6 macam, yaitu sebagai berikut:

- 1) Klasifikasi menurut derajat kecacatannya terbagi menjadi: idiot (IQ 0 – 25), ibesil (IQ 25 – 50), debil (IQ 50 – 70).
- 2) Klasifikasi menurut etiologi antara lain: anak tunagrahita karena keturunan, anak tunagrahita karena gangguan fisik, anak tunagrahita karena kerusakan otak.
- 3) Klasifikasi menurut tujuan pendidikannya: anak perlu dirawat, anak mampu latih, anak mampu didik.
- 4) Klasifikasi menurut tipe klinis: mongol (*mongolisme, mongoloid*), *microcephalis*, *cretinisme* (kretin, kerdil, cebol), *hidrocephalis*, *ceberal palsy*.
- 5) Klasifikasi dari "The American Psychiatric Association" adalah: *mild deficiency*, *moderate deficiency*, *severe deficiency*.
- 6) Klasifikasi menurut American Association on Mental Deficiency (AAMD) atas dasar tinjauan medik, meliputi: penyakit karena infeksi, penyakit karena intoksikasi, penyakit akibat trauma, penyakit ketergantungan metabolisme, pertumbuhan, penyakit akibat pengaruh hormon.

c. Karakteristik Tunagrahita

Karakteristik anak tunagrahita yang dikemukakan oleh Munzayanah (2000

: 22) adalah sebagai berikut:

- a. Anak Idiot: mereka tidak dapat bercakap-cakap karena kemampuan berfikir rendah, tidak mampu mengerjakan atau mengurus dirinya sendiri meskipun diberilatihan, hidupnya seperti bayi yang selalu membutuhkan perawatan dan pertolongan, kadang-kadang tingkah lakunya dikuasai oleh gerakan yang berlangsung diluar kesadarannya, jadi bersifat otomatis, jarang mencapai umur panjang karena adanya proses kemunduran organ-organ di dalam tubuhnya (*deteriorisasi*).
- b. Anak Imbisil: dapat menggunakan kata-kata yang sederhana, dapat dilatih untuk merawat diri sendiri, dapat dilatih untuk aktivitas

hidup sehari-hari, masih membutuhkan pengawasan orang lain, sulit mengadakan sosialisasi.

- c. Anak Debil atau Moron: dapat dilatih untuk bermacam-macam tugas yang lebih tinggi atau kompleks, dapat dilatih dalam bidang sosial atau intelektual dalam batas-batas tertentu, dapat dilatih untuk pekerjaan-pekerjaan rutin maupun ketrampilan.
- d. Anak mongolism atau mongoloid: letak matanya miring dan biasanya jarak antara dua mata lebih jauh dibandingkan dengan anak normal, serta mata sipit, muka datar, bundar, dan lebar, bibir tebal dan lebar, lidah panjang dan lebar sampai biasanya menjulur keluar, hidung pesek dan pangkal hidung melebar, tengkorak dari muka sampai dengan belakang kepala pendek, leher belakang pendek.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

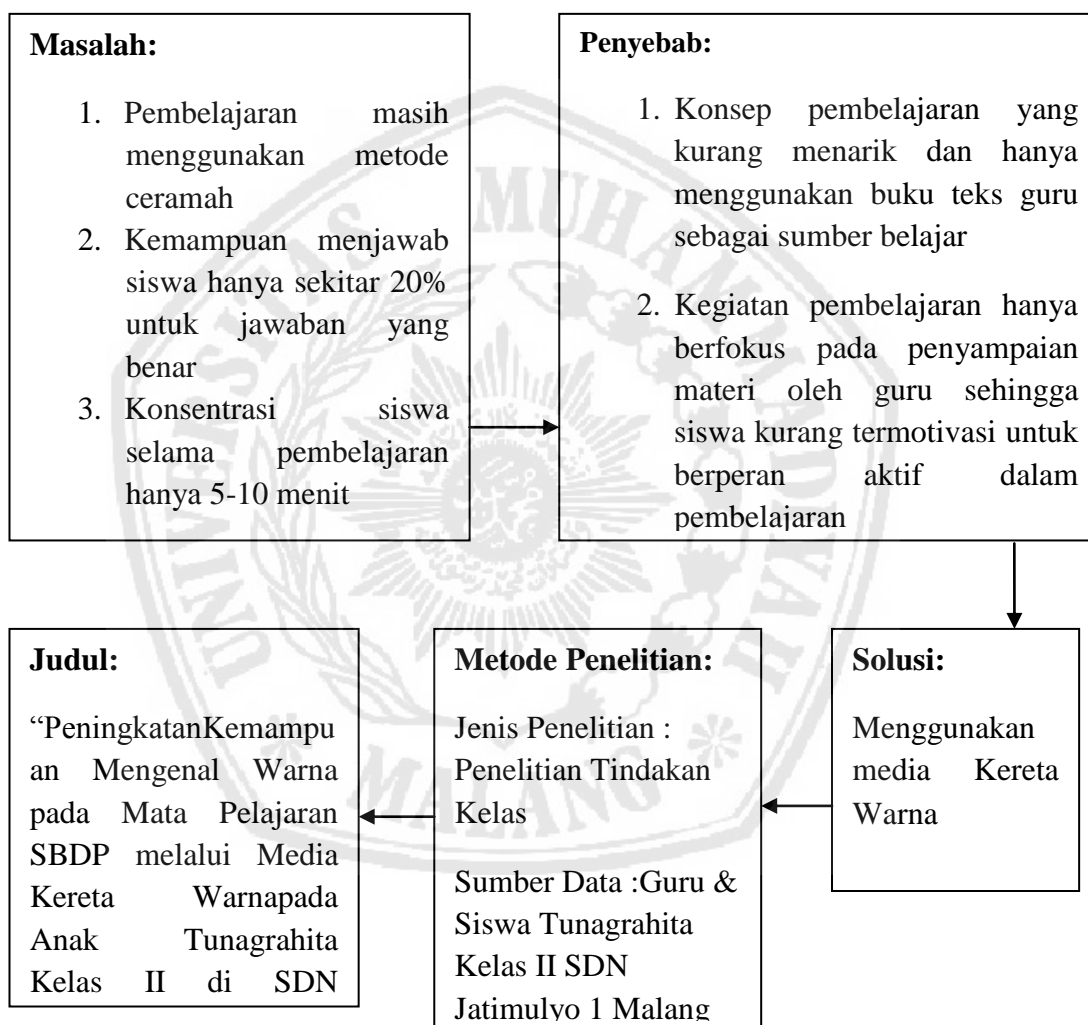
Penelitian terdahulu telah dilakukan oleh Adha, Aditya Dwi Taufik (2015) dengan judul penelitian Pemanfaatan Media Kereta Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Melafalkan Huruf Vokal pada Anak Tuangrahitu Kelas II SDLB Kendalrejo Kabupaten Blitar. Penelitian ini mengangkat masalah mengenai peningkatan kemampuan melafalkan huruf vokal. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Pendekatan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Penelitian ini dilakukan melalui 2 siklus. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada siklus I pertemuan 1 bahwa siswa yang tuntas belajar sebanyak 2 dengan atau 33,33% dengan kriteria rendah. Sedangkan pada siklus I pertemuan 2 siswa yang tuntas sebanyak 4 anak atau 66,66% dengan kriteria baik. Pada siklus II pertemuan 1 dapat dianalisis bahwa siswa yang tuntas sebanyak 6 siswa atau 83,33% dengan kriteria baik sekali. Pada siklus II pertemuan 2 siswa yang tuntas sebanyak 6 siswa atau 100% dengan kriteria baik sekali. Terdapat persamaan dan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Adha dkk. Persamaan terletak pada media yang digunakan yaitu media Kereta Huruf. Sedangkan perbedaannya terletak pada tujuan dan subjek penelitian. Pada

penelitian ini tujuan yang ditingkatkan yaitu kemampuan melafalkan huruf vokal dan subjek penelitiannya yaitu siswa berkesulitan belajar.

Penelitian juga telah dilakukan oleh Ajeng Arief Darmawati (2014) dengan judul “Penggunaan Media Kereta Angka untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika Siswa Tunagrahita Kelas 1 di SDLB Sari Wiyata Wlingi Blitar”. Penelitian ini mengangkat masalah mengenai peningkatan pembelajaran matematika. Pendekatan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan jenis penelitian PTK. Penelitian ini dilakukan melalui 2 siklus. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa meningkatnya aktivitas belajar dan hasil belajar siswa yang meningkat, serta ketuntasan klasikal kelas I mencapai 100% dari keseluruhan siswa. Kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran menggunakan media Kereta Angka juga meningkat hingga mencapai keberhasilan 96,51% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Terdapat persamaan dan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Ajeng. Persamaan terletak pada media yang digunakan yaitu media kereta dan subjek penelitian yaitu siswa tunagrahita. Sedangkan perbedaannya terletak pada tujuan penelitian yang ditingkatkan. Pada penelitian ini tujuan penelitian yang ditingkatkan adalah kemampuan mengenal warna. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Ajeng menggunakan adalah pembelajaran matematika.

C. Kerangka Pikir

Kerangka berpikir dari kajian teori di atas adalah peningkatan kemampuan mengenal warna pada mata pelajaran SBDP melalui media Kereta Warna pada siswa Tunagrahita kelas II SDN Jatimulyo 1 Malang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa. Adapun bagan kerangka berpikir sebagai berikut:



2.1 Bagan Kerangka Pikir