

PENGUNAAN PERMAINAN *STOMPLE COLOR BOARD* TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL WARNA SEKUNDER PADA ANAK TUNAGRAHITA SEDANG DI SKH NEGERI 02 KOTA SERANG

Oleh :

Zulia Sari Rusdini¹⁾, Neti Asmiati²⁾, Sayidatul Maslahah³⁾

^{1,2,3} Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendiikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

¹email: zuliasarirusdini@gmail.com

²email: neti.asmiati@untirta.ac.id

³email: sayidatulmaslahah@untirta.ac.id

Informasi Artikel

Riwayat Artikel :

Submit, 12 Desember 2026

Revisi, 15 April 2026

Diterima, 23 April 2026

Publish, 15 Mei 2026

Kata Kunci :

Anak Tunagrahita,
Kemampuan Mengenal Warna
Sekunder,
Permainan Edukatif,
Stomple Color Board.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masalah keterbatasan intelektual pada anak tunagrahita, khususnya kategori sedang, yang meskipun memiliki potensi untuk berkembang, sering menghadapi kesulitan belajar. Salah satu kesulitan yang teridentifikasi melalui observasi di lapangan adalah rendahnya kemampuan siswa tunagrahita sedang kelas VII SMPKh dalam mengenali warna sekunder (warna campuran), dengan media pembelajaran yang digunakan guru saat ini dirasa kurang efektif. Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan *Stomple Color Board* terhadap peningkatan kemampuan mengenal warna sekunder (hijau, oranye, dan ungu) pada anak tunagrahita sedang di SKh Negeri 02 Kota Serang. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain A-B-A (Baseline-Intervensi-Baseline). Subjek penelitian adalah satu orang siswa tunagrahita sedang kelas VII. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung terhadap kemampuan mengenal warna sebelum, selama, dan sesudah intervensi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan mengenal warna sekunder setelah diberikan intervensi menggunakan permainan *Stomple Color Board*. Nilai mean level pada fase intervensi meningkat menjadi 76,75% dan 80,75%, dibandingkan dengan fase baseline awal. Setelah intervensi dihentikan, kemampuan anak tetap menunjukkan hasil positif. Dengan demikian, permainan *Stomple Color Board* terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna sekunder pada anak tunagrahita sedang.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license



Corresponding Author:

Nama: Zulia Sari Rusdini

Afiliasi: Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Email: zuliasarirusdini@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Anak tunagrahita atau yang sering dikenal dengan anak dengan hambatan intelektual, adalah individu yang memiliki keunikan dan nilai sendiri, sebagaimana yang dikatakan oleh Sinaga dkk (2024:76). Tunagrahita merupakan istilah yang sering digunakan untuk menggambarkan anak-anak berkebutuhan khusus yang menghadapi kesulitan

atau tantangan dalam keterampilan dasar sehari-hari serta aspek intelektualnya, seperti yang dikemukakan oleh Rapi dan Sari (2024:77). Di Indonesia, anak tunagrahita diklasifikasikan dalam berbagai kategori, namun disektor pendidikan, mereka biasanya mengalami masalah serupa yang berhubungan dengan keterbatasan intelektual, sebagaimana yang dijelaskan oleh Ngaisah (2024:77).

Hasil dari analisis yang dilakukan pada kegiatan pengamatan dan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, mengungkapkan adanya masalah yang dihadapi oleh salah satu anak tunagrahita sedang berusia 12 tahun di kelas VII SMPKH di SKH Negeri 02 Kota Serang, yaitu dalam memahami konsep mengenal warna sekunder atau warna campuran. Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh peneliti pada 16 April 2025, anak hanya dapat mengenal warna-warna dasar saja, tetapi anak belum mampu mengenal warna-warna sekunder atau warna campuran. Anak mengalami kesulitan ketika diminta untuk menyebutkan warna-warna sekunder (oranye, hijau, dan ungu), anak mengalami kekeliruan pada saat menyebutkan warna-warna tersebut dengan bantuan kartu warna.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, ketidakmaksimalan pemanfaatan media dalam proses belajar mengajar menjadi permasalahan yang perlu diperhatikan, karena sekolah hanya menyediakan media kartu warna dan alat-alat warna saja bagi anak untuk mengenal warna dan sering kali tidak diajarkan secara spesifik. Kondisi tersebut mengakibatkan anak tunagrahita tidak mendapatkan akses pada media pembelajaran untuk mengenal warna secara baik. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dengan anak tunagrahita juga hanya menggunakan metode ceramah saja.

Menurut Maslahah S dkk (2018:2) warna adalah kecenderungan yang muncul saat spektrum tertentu dari energi cahaya mengenai suatu objek, dan sensasi warna akan timbul hanya jika ada cahaya. Selain itu Kerja I (2021:110) menyatakan bahwa warna terdiri dari cahaya dan energi, serta muncul karena dipantulkan oleh berbagai jenis partikel, molekul, dan objek. Setiap warna memiliki frekuensi dan getaran tertentu yang banyak diyakini dapat mempengaruhi sifat spesifik yang berhubungan dengan energi didalam tubuh manusia. Persepsi terhadap warna ternyata memiliki dampak yang signifikan terhadap memori manusia, melalui perbaikan proses pengkodean, penyimpanan dan pengambilan informasi, seperti yang diungkapkan oleh Spance dan Puccinelli (2020), penelitian menunjukkan bahwa warna terutama warna-warna hangat seperti merah dan kuning, dapat memicu reaksi emosional serta meningkatkan perhatian, yang pada gilirannya dapat memperbaiki daya ingat anak.

Menghadapi permasalahan yang dialami siswa dalam mengenali warna sekunder, peneliti tertarik untuk memberikan solusi melalui permainan *Stomple Color Board*. Permainan ini dinilai sebagai strategi yang cocok untuk anak tunagrahita sedang. Metode ini dirasa sesuai dengan kebutuhan anak, karena permainan *Stomple Color Board* ini memiliki nilai terap dan cukup mudah untuk difahami. Permainan *stomple color board* ini merupakan modifikasi dari permainan Boardgame. Menurut Noda dkk (2019:1) boardgame atau yang dikenal sebagai permainan papan adalah istilah umum yang merujuk pada

permainan yang dilakukan dengan menempatkan, memindahkan, atau mengeluarkan pion diatas papan, dan mencakup elemen dari permainan berupa meja, kartu, maupun bola, dan miniature yang dimainkan oleh satu orang atau lebih. Berdasarkan dari pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk mengangkat judul “Penggunaan Permainan *Stomple Color Board* Terhadap Peningkatan Kemampuan Mengenal Warna Sekunder Pada Anak Tunagrahita di SKh Negeri 02 Kota Serang”.

2. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian eksperimen ini desain yang digunakan adalah penelitian subjek tunggal atau *Single Subject Research* (SSR) yang dikenal sebagai penelitian pada kelompok subjek tunggal. Yuwono, I. (2020:3-4) berpendapat bahwa dalam penelitian yang menggunakan *Single Subject Reaserch* (SSR), subjek diobservasi dalam kondisi tanpa adanya intervensi dan juga saat intervensi diterapkan, dan target *behaviour* diukur secara berulang dalam rentang waktu tertentu, seperti mingguan, harian, atau per-jam. Penelitian dengan subjek tunggal ini merupakan bagian dari integral dan analisis perilaku yang lebih luas.

Penelitian bertujuan untuk menguji pengaruh permainan *stomple color board* dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna sekunder pada salah satu anak tunagrahita kelas VII di SKH Negeri 02 Kota Serang. Desain dalam penelitian *Single subject Reaserch* (SSR) ini menggunakan desain A-B-A. Seperti yang dikemukakan oleh Yuwono, I. (2020:72-73) bahwa desain A-B-A merupakan pengembangan dari desain dasar A-B, desain A-B-A ini menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara variable terkait dan variable bebas.

Peneliti menggunakan desain A-B-A untuk melaksanakan prosedur utama, yaitu dengan tahapan awal mengukur kemampuan mengenal warna sekunder sebelum intervensi diberikan pada periode awal (A-1) sebanyak empat sesi, kemudian intervensi diberikan dengan menggunakan permainan *stomple color board* selama periode perlakuan (B) yang dilakukan selama delapan sesi dan kemudian dilanjutkan pengukuran kembali dilakukan tanpa adanya intervensi pada periode ke (A-2) yang dilakukan selama empat sesi.

Penelitian ini dilakukan di SKN Negeri 02 Kota Serang yang beralamat di Jl. Raya Petir-Serang, Curug, Kecamatan Curug, Kota Serang, Provinsi Banten. Subjek penelitian ini adalah satu orang anak tunagrahita sedang kelas VII SMPKH di SKH Negeri 02 Kota Serang yang mengalami kesulitan dalam mengenal warna sekunder.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi dan tes perbuatan. Instrument tes yang digunakan terdiri dari 6 soal tindakan dan instruksi. Kriteria penilaian kemampuan mengenal warna sekunder dilakukan dengan penskoran, yaitu (MM) dengan skor 3 jika

anak mampu dengan mandiri, (MBV) dengan skor 2 jika anak mampu dengan bantuan verbal, (MBF) dengan skor 1 jika anak mampu dengan bantuan fisik, (BM) dengan skor 0 jika anak belum mampu. Apabila data telah terkumpul, maka skor akan dihitung dengan menggunakan rumus presentase berikut ini:

$$Presentase (\%) = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik statistik deskriptif dan ditampilkan melalui grafik garis. Analisis data bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari adanya pemberian intervensi terhadap target sasaran yang ingin diperbaiki. Sehubungan dengan penjelasan tersebut, analisis data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

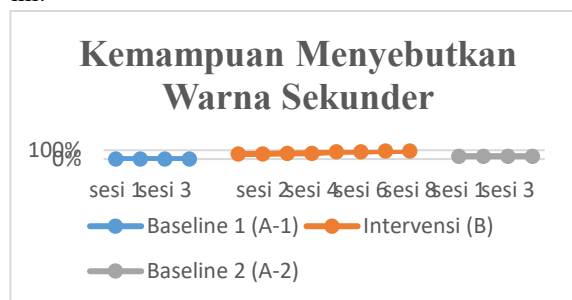
A. Hasil Penelitian

Berikut ini disajikan data hasil perolehan skor kemampuan anak dalam mengenal warna sekunder yang diperoleh melalui tiga fase penelitian, yaitu fase baseline 1 (A-1), fase intervensi (B) dan fase baseline 2 (A-2) yang dimulai dari tanggal 21 Juli 2025 sampai dengan selesai:

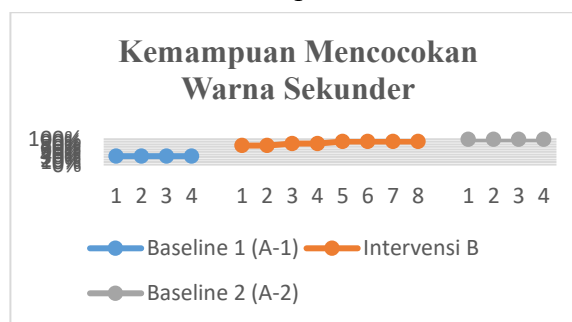
Tabel 1. Hasil Kemampuan Mengenal Warna Sekunder

Target Behavior	Sesi	Skor	Presentase	
	Baseline 1 (A-1)			
Kemampuan Menyebutkan Warna Sekunder (warna hijau, warna oranye, dan warna ungu)	1	0	0%	
	2	0	0%	
	3	0	0%	
	4	0	0%	
	Intervensi (B)			
	1	7	58%	
	2	7	58%	
	3	3	75%	
	4	3	75%	
	5	9	83%	
	6	9	83%	
	7	11	91%	
	8	11	91%	
	Baseline 2 (A-2)			
	1	3	33,3%	
	2	3	33,3%	
	3	3	33,3%	
	4	3	33,3%	
	Target Behavior	Sesi	Skor	Presentase
		Baseline 1 (A-1)		
Kemampuan Mencocokkan Warna Sekunder (warna hijau, warna oranye, dan warna ungu)	1	3	33,3%	
	2	3	33,3%	
	3	3	33,3%	
	4	3	33,3%	
	Intervensi (B)			
	1	9	75%	
	2	9	75%	
	3	10	83%	
	4	10	83%	
	5	11	91%	
	6	11	91%	
	7	11	91%	
	8	11	91%	
	Baseline 2 (A-2)			
	1	9	100%	
	2	9	100%	
	3	9	100%	
	4	9	100%	

Tabel tersebut menyajikan hasil perolehan data kemampuan mengenal warna sekunder bagi anak tunagrahita secara keseluruhan, dimulai dari kondisi awal subjek sebelum menerima intervensi atau fase baseline 1 (A-1), kemudian proses pemberian intervensi atau perlakuan pada fase intervensi (B), hingga pada tahap pengulangan untuk melihat efek dari adanya intervensi yang dilakukan pada fase baseline 2 (A-2). Hasil yang telah dikumpulkan kemudian disajikan dalam bentuk grafik garis guna memperlihatkan secara lebih jelas perubahan kemampuan mengenal lambang bilangan braille 1-10 selama pelaksanaan penelitian, berikut ini:



Grafik 1. Kemampuan Mengenal Warna Sekunder Fase A-1, B dan A-2 Target Behaviour 1



Grafik 2. Kemampuan Mengenal Warna Sekunder Fase A-1, B dan A-2 Target Behaviour 2

Grafik di atas menunjukkan perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan braille 1-10 yang dilaksanakan selama 16 sesi melalui tiga fase, yaitu fase baseline 1 (A-1), fase intervensi (B), fase baseline 2 (A-2). Berikut merupakan rincian dari setiap sesi yang telah dilakukan:

1. Fase Baseline 1 (A-1)

Fase ini terdiri dari 4x sesi dengan 1x sesi setiap harinya yang dilakukan sebelum diberikannya intervensi. Presentase yang diperoleh pada sesi pertama hingga sesi keempat pada target behavior 1 adalah stabil sebesar 0% dan pada target behavior 2 adalah stabil sebesar 33,3%. Hal ini ditunjukkan oleh garis lurus yang mendatar dan tidak mengalami kenaikan maupun penurunan, yang menunjukkan bahwa tidak terdapat perubahan yang signifikan pada fase baseline 1 (A-1).

2. Fase Intervensi (B)

Fase intervensi (B) dilakukan selama 8x sesi dengan 1x sesi setiap harinya, dapat terlihat garis yang melintas dari sesi pertama hingga sesi kedelapan mengalami peningkatan presentase yang cukup signifikan sejak sesi pertama hingga sesi keempat, yakni dari 58% pada sesi pertama dan kedua menjadi 75% pada sesi ketiga dan keempat, lalu meningkat kembali menjadi 83% pada sesi kelima dan keenam, kemudian pada sesi ketujuh dan kedelapan meningkat menjadi 91%. Hal tersebut memperlihatkan bahwa secara keseluruhan terdapat peningkatan kemampuan menyebutkan warna sekunder pada target behavior 1 selalu terdapat peningkatan walaupun tidak signifikan.

Kemudian pada target behavior 2 Fase intervensi (B) dilakukan selama 8x sesi dengan 1x sesi setiap harinya, dapat terlihat garis yang melintas dari sesi pertama hingga sesi kedelapan mengalami peningkatan presentase yang cukup signifikan sejak sesi pertama hingga sesi keempat, yakni dari 75% pada sesi pertama dan kedua menjadi 83% pada sesi ketiga dan keempat, lalu meningkat kembali menjadi 91% pada sesi kelima sampai sesi kedelapan. Hal tersebut memperlihatkan bahwa secara keseluruhan terdapat peningkatan kemampuan mencocokkan warna sekunder pada target behavior 2 selalu terdapat peningkatan walaupun tidak signifikan.

3. Fase Baseline 2 (A-2)

Fase baseline 2 (A-2) merupakan tahap terakhir dalam pengukuran kemampuan mengenal warna sekunder yang dilakukan setelah diberikannya intervensi kepada subjek menggunakan permainan *stomple color board* untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh dari intervensi yang diberikan. Fase ini dilaksanakan selama 4x sesi dengan 1x sesi setiap harinya. Grafik tersebut menunjukkan bahwa persentase yang diperoleh pada sesi pertama hingga sesi keempat pada target behavior 1 adalah stabil sebesar 33,3% dan pada target behavior 2 juga stabil sebesar 100%. Hal ini ditunjukkan oleh garis lurus yang mendatar dan tidak mengalami kenaikan maupun penurunan, namun hasil yang diperoleh pada fase baseline 2 (A-2) memiliki nilai yang lebih tinggi dari fase baseline 1 (A-1). Hal tersebut menunjukkan bahwa perolehan data pada fase baseline 1 (A-1) ke fase baseline 2 (A-2) mengalami suatu peningkatan.

B. Analisis Data

Menurut Priadana, M. S., dan Sunarsi, D. (2021:188), berpendapat bahwa teknik pengumpulan data adalah langkah utama dalam proses penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan sebuah data. Berikut merupakan rangkuman hasil analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi pada kemampuan mengenal warna sekunder:

Table 2. Rangkuman Hasil Analisis Kemampuan Menyebutkan Warna Sekunder (Target Behavior 1)

Analisis Dalam Kondisi			
Kondisi	A-1	B	A-2
Panjang Kondisi	4	8	4

Kecenderungan Arah			
	Mendatar	Menaik	Mendatar
Tingkat Stabilitas dan Rentang	0 × 0,15 0	91 × 0,15 13,65	33,3 × 0,15 4,9
Kecenderungan Stabilitas	4 ÷ 4 × 100% 100% 100% Stabil	4 ÷ 8 × 100% 50% Variabel	4 ÷ 4 × 100% 100% Stabil
Tingkat Perubahan	0 - 0 0	91 - 58 33	33,3 - 33,3 0
Jejak Data	 (=)	 (+)	 (=)

Analisis Antar Kondisi		
Kondisi	B/A-1	A-2/B
Perubahan Kecenderungan Arah dan Efeknya	 (+)	 (=)
Perubahan Stabilitas	Variable ke Stabil	Stabil ke Variabel
Perubahan Level Data	(58 - 0) 58	(33,3 - 91) -57,7
Data Tumpang Tindih (Overlap)	0 ÷ 8 × 100% 0	0 ÷ 4 × 100% 0

Table 2. Rangkuman Hasil Analisis Kemampuan Mencocokkan Warna Sekunder (Target Behavior 2)

Analisis Dalam Kondisi			
Kondisi	A-1	B	A-2
Panjang Kondisi	4	8	4
Kecenderungan Arah	 Mendatar	 Menaik	 Mendatar
Tingkat Stabilitas dan Rentang	33,3 × 0,15 4,9	91 × 0,15 13,65	100 × 0,15 15
Kecenderungan Stabilitas	4 ÷ 4 × 100% 100% Stabil	4 ÷ 8 × 100% 50% Variabel	4 ÷ 4 × 100% 100% 100% Stabil
Tingkat Perubahan	33,3 - 33,3 0	91 - 75 16	100 - 100 0
Jejak Data	 (=)	 (+)	 (=)

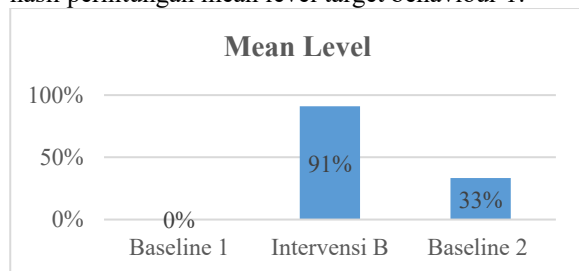
Analisis Antar Kondisi		
Kondisi	B/A-1	A-2/B
Perubahan Kecenderungan Arah dan Efeknya	 (+)	 (=)
Perubahan Stabilitas	Variable ke Stabil	Stabil ke Variabel
Perubahan Level Data	(66 - 33,3) 32,7	(100 - 91) 84
Data Tumpang Tindih (Overlap)	0 ÷ 8 × 100% 0	0 ÷ 4 × 100% 0

Tabel diatas merupakan hasil rangkuman dari perhitungan hasil analisis data yang telah dilakukan pada target behaviour 1 dan target behaviour 2. Panjang kondisi penelitian ini pada fase A-1 selama 4 kali pertemuan, fase B selama 8 kali pertemuan, dan fase A-2 selama 4 kali pertemuan. Dengan hasil kecenderungan arah pada target behaviour 1 fase A-1 menunjukkan arah mendatar, fase B menunjukkan arah menaik dan fase A-2 menunjukkan arah mendatar. Berdasarkan hasil tingkat stabilitas dan rentang pada fase A-1 adalah 0, fase intervensi adalah 13,65 dan fase A-2 adalah 4,9. Sedangkan hasil kecenderungan arah pada target behaviour 2 fase A-1 menunjukkan arah mendatar, fase B menunjukkan arah menaik dan fase A-2 menunjukkan arah mendatar. Berdasarkan hasil tingkat stabilitas dan rentang pada fase A-1

adalah 4,9, fase intervensi adalah 13,65 dan fase A-2 adalah 15.

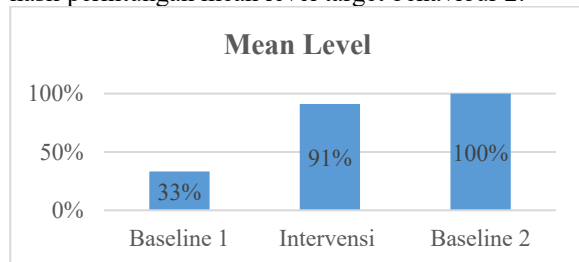
Berdasarkan hasil perolehan data kecenderungan stabilitas pada target behaviour 1 dan target behaviour 2 hasilnya sama yaitu fase A-1 adalah 100% (stabil), fase intervensi ialah 50% (variabel), fase A-2 sebesar 100% (stabil), dengan tingkat perubahan pada fase A-1 sebanyak 0, fase intervensi pada target behaviour 1 sebanyak 33 target behaviour 2 sebanyak 16, dan fase A-2 sebanyak 0. Jejak data yang didapat pada target behaviour 1 dan 2 mendapatkan hasil yang sama yaitu pada fase A-1 menunjukkan data yang mendatar karena belum adanya pemberian intervensi sehingga tidak mengalami perubahan, fase intervensi mengalami peningkatan karena adanya pemberian perlakuan melalui permainan *stomple color board*. Fase A-2 menunjukkan data yang mendatar atau tidak ada perubahan, namun hasil pada fase A-2 lebih tinggi jika dibandingkan dengan fase A-1.

Perubahan level data yang terjadi pada target behaviour 1 data terakhir fase A-1 ke data pertama fase B meningkat sebesar 58 poin dan data terakhir fase A-2 ke data pertama fase B mengalami perubahan sebesar -57,7. Tidak terdapat data yang overlap atau tumpang tindih pada fase B ke A-1 dan pada fase A-2 ke B. Berikut ini merupakan grafik hasil perhitungan mean level target behaviour 1:



Grafik 3. Mean Level Fase A-1, B dan A-2 Target Behaviour 1

Perubahan level data yang terjadi pada target behaviour 2 data terakhir fase A-1 ke data pertama fase B meningkat sebesar 32,7 poin dan data terakhir fase A-2 ke data pertama fase B mengalami perubahan sebesar 84. Tidak terdapat data yang overlap atau tumpang tindih pada fase B ke A-1 dan pada fase A-2 ke B. Berikut ini merupakan grafik hasil perhitungan mean level target behaviour 2:



Grafik 4. Mean Level Fase A-1, B dan A-2 Target Behaviour 2

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mengenal warna sekunder pada anak

tunagrahita sedang mengalami peningkatan signifikan setelah diberikan intervensi menggunakan permainan *Stomple Color Board*. Temuan ini memperkuat bahwa pengenalan warna merupakan aspek dasar dalam perkembangan kognitif dan harus diperkenalkan sejak dini, termasuk bagi anak dengan hambatan intelektual. Anak tunagrahita sedang memiliki keterbatasan dalam kemampuan adaptif dan pemrosesan informasi Faisal dkk, (2023), sehingga diperlukan pembelajaran konkret dan media yang sesuai karakteristik anak.

Intervensi menggunakan *Stomple Color Board* terbukti efektif karena memberikan pengalaman belajar konkret, visual, dan interaktif. Hal ini sejalan dengan pendapat Hidayana (2024) bahwa pembelajaran warna memberikan stimulasi sains kognitif yang membantu peningkatan pemahaman anak. Media permainan yang disesuaikan dengan kebutuhan anak juga mendukung penyerapan materi secara optimal Kusumawardani, (2020).

Peningkatan kemampuan terlihat dari perbandingan nilai mean level pada setiap fase SSR. Pada baseline 1 (A-1), kemampuan anak masih rendah (0% dan 33,3%). Setelah intervensi (B) menggunakan *Stomple Color Board*, nilai mean meningkat secara signifikan menjadi 76,75% dan 80,75%. Menariknya, pada baseline 2 (A-2), kemampuan anak tetap stabil bahkan mencapai 100% pada target behaviour 2, menunjukkan adanya retensi jangka panjang. Hal ini sesuai teori Mulyadi (2021) bahwa pembelajaran konkret meningkatkan daya ingat anak dibandingkan pembelajaran verbal.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Fitria Gia serta Sri Wahyuningsih dkk (2024) yang menyatakan bahwa *media color board* efektif meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia dini. Penelitian Yasniar (2022) juga menunjukkan bahwa pengalaman langsung melalui permainan atau eksperimen warna meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep warna. Dengan demikian, permainan *Stomple Color Board* dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar (Heinich dkk, 2002) sekaligus mudah digunakan karena instruksinya sederhana (Putri & Anugrah, 2021).

Secara keseluruhan, intervensi menggunakan *Stomple Color Board* dinilai berhasil meningkatkan kemampuan mengenal warna sekunder pada anak tunagrahita sedang. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan yakni menggunakan desain single subject research, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan. Penelitian lanjutan disarankan menggunakan sampel lebih luas dan membandingkan berbagai media permainan edukatif lain untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah, bahwa permainan *Stomple Color Board* efektif

meningkatkan kemampuan mengenal warna sekunder pada anak tunagrahita sedang kelas VII di SKH Negeri 02 Kota Serang. Efektivitas tersebut terlihat dari peningkatan nilai mean level antara fase baseline dan fase intervensi. Pada baseline 1 (A-1), kemampuan awal anak masih rendah (0% dan 33,3%), namun meningkat signifikan pada fase intervensi (B) menjadi 76,75% dan 80,75%. Setelah intervensi dihentikan, kemampuan anak tetap bertahan pada baseline 2 (A-2) dengan nilai 33,3% dan 100%, menunjukkan adanya retensi belajar.

Selain itu, hasil perhitungan data overlap sebesar 0% pada seluruh perbandingan fase menunjukkan tidak adanya tumpang tindih data, yang mengindikasikan bahwa intervensi memberikan pengaruh positif yang kuat dan konsisten. Secara empiris, *Stomple Color Board* terbukti mendukung pembelajaran melalui pendekatan learning by playing yang konkret, interaktif, dan menyenangkan bagi anak tunagrahita.

Dengan demikian, hasil penelitian ini secara meyakinkan membuktikan bahwa penggunaan *Stomple Color Board* memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna sekunder pada anak tunagrahita sedang. Namun, temuan ini perlu diuji lebih lanjut dengan sampel yang lebih luas untuk memperoleh generalisasi yang lebih komprehensif.

5. REFERENSI

- Faisah, S. N., Siregar, M. A., Firanda, F., Nandita, I., Mujahadah, M., Auliyah, A., & Samsuddin, A. F. (2023, July). Kesulitan Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita dalam Belajar Mengenal Angka di SLB Bhakti Pertiwi Samarinda. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, Universitas Mulawarman (Vol. 3, pp. 34-41).
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Prentice Hall.
- Hidayana, D., Izzah, I., & Kiromi, I. H. (2024). Peningkatan Kemampuan Anak dalam Mengenal Warna dengan Menggunakan Media Balok pada Anak Usia Dini. *Journal of Education Research*, 5(2), 1097-1104.
- Karja, I. W. (2021, November). Makna warna. In *Prosiding Bali Dwipantara Waskita: Seminar Nasional Republik Seni Nusantara* (Vol. 1).
- Kusumawardhani, R. D. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Inovatif Bagi Peserta Didik Berkebutuhan Khusus. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 3(1), 319-327.
- Maslahah, S., & Suharmini, T. (2018). Pengaruh aplikasi color detector for blind on based android (coda) terhadap pengenalan warna bagi penyandang tunanetra di Yogyakarta. *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)*, 14(1), 35-45.
- Ngaisah, N. C., Janah, A. I., Azizah, S. N., Fitriyani, F., Fajarrini, A., Munawarah, M., & Maulida, N. (2024). Permainan Tradisional Engklek sebagai Upaya Mengembangkan Motorik Kasar Anak Tunagrahita. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 74-85.
- Noda, S., Shiotsuki, K., & Nakao, M. (2019). The effectiveness of intervention with board games: a systematic review. *BioPsychoSocial medicine*, 13, 1-21.
- Priadana dan Sunarsi. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Tangerang Selatan: Pascal Books.
- Putri, A. R., & Anugrah, R. A. (2021). Pengembangan Media Permainan Edukatif Digital yang Mudah Digunakan untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 331-340.
- Rapi, R. A., & Sari, M. (2024). Survey Proses Pembelajaran Penjas Adaptif Anak Tuna Grahita di SLB Pekanbaru. *Integrated Sport Journal (ISJ)*, 1(1), 48-57.
- Sinaga, T. P. B., Hutahaean, R., Tobing, R.W & Herlina, E.S. (2024). Implementasi Pendidikan Bagi Anak Tunagrahita. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(3), 11180-11196.
- Yasniar, Y. (2022). Meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia dini melalui eksperimen warna di Kelas A TK Mekar Sari Lombok Timur. *Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 83-92.
- Yuwono, I. (2020). *Penelitian SSR (Single Subject Research) Buku 1*. Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat.