

PENGARUH METODE BERMAIN PASIR BERWARNA TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL WARNA DASAR PADA PESERTA DIDIK DISABILITAS INTELEKTUAL RINGAN DI SLBN JOMBANG

Devi Natalia Padang

(Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya)
devi.2211@mhs.unesa.ac.id

Danis Ade Dwirisnanda

(Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya)
danisdwirisnanda@unesa.ac.id

Abstrak

Kemampuan mengenal warna memiliki peran penting dalam perkembangan kognitif dengan mendukung persepsi visual, pengolahan informasi, serta pengelompokan objek, sekaligus mengembangkan berpikir, memori visual, kreativitas, dan koordinasi mata-tangan. Keterbatasan dalam memahami konsep abstrak menuntut penggunaan metode konkret dan menarik, seperti bermain pasir berwarna. Perbedaan penelitian ini terletak pada penggunaan metode bermain pasir berwarna yang berbeda dari penelitian sebelumnya, dengan aspek penilaian meliputi menyebutkan, menunjuk, dan membedakan warna dasar (merah, biru dan kuning). Penelitian ini bertujuan membuktikan pengaruh metode bermain pasir berwarna terhadap kemampuan mengenal warna dasar pada peserta didik disabilitas intelektual ringan di SLBN Jombang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *pre-eksperimen* dan desain *one group pre-test-post-test*. Subjek penelitian berjumlah 6 peserta didik. Teknik pengumpulan data berupa tes lisan dan tes kinerja dengan instrumen lembar penilaian. Analisis data menggunakan uji *wilcoxon signed rank test*. Hasil analisis menggunakan uji *wilcoxon signed rank test* menunjukkan nilai $Z_{hitung} = -2,20$ dengan $|Z_{hitung}| = 2,20 > Z_{tabel} = 1,96$ pada taraf signifikansi 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal warna dasar pada peserta didik disabilitas intelektual ringan mengalami peningkatan secara signifikan setelah diterapkan metode bermain pasir berwarna di SLBN Jombang.

Kata kunci: Disabilitas intelektual, mengenal warna, bermain pasir.

Abstract

The ability to recognize colors plays an important role in cognitive development by supporting visual perception, information processing, and object classification, while also enhancing thinking skills, visual memory, creativity, and hand-eye coordination. Limitations in understanding abstract concepts require the use of concrete and engaging methods, such as playing with colored sand. The novelty of this study lies in the use of a colored sand play method, which differs from previous studies, with assessment aspects including naming, pointing to, and distinguishing primary colors (red, blue, and yellow). This study aims to examine the effect of the colored sand play method on the ability to recognize basic colors in students with mild intellectual disabilities at SLBN Jombang. This research employs a quantitative approach with a pre-experimental design, specifically a one-group pre-test-post-test design. The subjects consisted of 6 students. Data were collected through oral tests and performance tests using assessment sheets as instruments. Data analysis was conducted using the wilcoxon signed-rank test. The results of the analysis using the wilcoxon signed-rank test showed a value of $Z_{count} = -2,20$ with $|Z_{count}| = 2,20 > Z_{table} = 1,96$ at a significance level of 0.05, indicating that H_0 was rejected and H_a was accepted. Based on these results, it can be concluded that the ability to recognize basic colors in students with mild intellectual disabilities significantly improved after the implementation of the colored sand play method at SLBN Jombang.

Keywords: Intellectual disability, color recognition, colored sand play

PENDAHULUAN

Kemampuan mengenali warna merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan kognitif karena berkaitan erat dengan kemampuan persepsi visual, pengolahan informasi, dan pengelompokan objek di lingkungan sekitar secara bermakna. Pengenalan warna membantu individu, khususnya anak, dalam mengembangkan kemampuan berpikir, memori visual, kreativitas, serta koordinasi antara mata dan tangan melalui aktivitas sensorimotor yang terarah (Suyadi, 2018). Selain itu, dari sudut pandang psikologi, warna memiliki pengaruh terhadap emosi, perhatian, dan perilaku, sehingga pemanfaatan warna dalam pembelajaran dapat meningkatkan fokus, motivasi, dan efektivitas proses belajar (Elliot & Maier, 2019).

Kemampuan mengenali warna merupakan keterampilan kognitif dasar yang penting dalam kehidupan sehari-hari bagi individu dengan disabilitas intelektual. Menurut Dani et al. (2023), kemampuan ini membantu memahami dan mengidentifikasi objek, seperti membedakan benda, memilih pakaian, mengenali alat belajar, serta memahami simbol visual sederhana. Namun, pada kenyataannya, kemampuan mengenali warna pada peserta didik disabilitas intelektual masih belum berkembang secara optimal. Penelitian Fatmawati dan Masitoh (2025) menunjukkan bahwa peserta didik tunagrahita ringan mengalami kesulitan dalam membedakan dan menyebutkan warna dasar karena keterbatasan kemampuan berpikir abstrak dan daya ingat. Kondisi ini menyebabkan peserta didik membutuhkan metode pembelajaran yang konkret, menarik, dan berbasis aktivitas langsung.

Disabilitas Intelektual menurut American Association on Intellectual and Developmental Disabilities (AAIDD), dicirikan oleh keterbatasan signifikan baik dalam fungsi intelektual maupun perilaku adaptif sebagaimana diekspresikan dalam keterampilan adaptif konseptual, sosial, dan praktis (Schalock dkk., 2021). Peserta didik disabilitas intelektual ringan sering mengalami kesulitan mengenali dan membedakan warna dasar (merah, kuning, biru) akibat keterbatasan kognitif yang memengaruhi persepsi visual, atensi, dan daya ingat (Caniago & Zulmiyetri, 2019). Kondisi ini menyebabkan proses pengolahan rangsangan visual lebih lambat, sehingga diperlukan stimulasi berulang dan bantuan konkret agar mereka dapat membedakan warna secara konsisten.

Hasil studi di SLB Negeri Jombang menunjukkan bahwa meskipun pembiasaan mewarnai telah dilakukan, beberapa peserta didik masih belum mampu mengenali dan membedakan warna dasar. Kondisi ini disebabkan oleh keterbatasan kognitif seperti daya ingat, perhatian, dan kemampuan berpikir abstrak, yang tercermin pada

kesulitan dalam menyebutkan, menunjukkan, dan membedakan warna secara konsisten. Sementara itu, dalam Capaian Pembelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) SDLB Fase A–C (Kemdikbudristek, 2022), unsur warna merupakan materi dasar yang perlu dikuasai oleh peserta didik. Oleh karena itu, permasalahan ini menjadi fokus penelitian ini.

Berdasarkan permasalahan yang dialami oleh peserta didik di SLBN Jombang memerlukan perhatian khusus untuk meningkatkan kemampuan mengenali warna dasar. Peningkatan kemampuan mengenali warna dasar dapat dilakukan dengan menerapkan metode bermain pasir berwarna sebagai bentuk pembelajaran yang konkret dan menyenangkan. Peserta didik disabilitas intelektual cenderung mengalami kesulitan dalam memahami konsep abstrak, sehingga membutuhkan pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas langsung dan indera secara bersamaan (Firnanda dan Ardisal, 2024). Menurut Srihayati dan Imamah (2023), metode bermain konkret dapat meningkatkan fokus, motivasi, dan pemahaman konsep dasar pada peserta didik disabilitas intelektual. Penggunaan pasir berwarna juga mendukung pembelajaran melalui eksplorasi, sentuhan, dan pengamatan visual, sehingga pengenalan warna menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami.

Metode bermain merupakan pendekatan pembelajaran yang sesuai bagi peserta didik disabilitas intelektual karena berlangsung secara alami, menyenangkan, dan selaras dengan karakteristik perkembangan. Menurut Hidayat dkk. (2023) menyatakan bahwa metode ini efektif meningkatkan kemampuan kognitif dan mengatasi hambatan perkembangan melalui pengalaman belajar yang bermakna. Aktivitas bermain juga mendorong keterlibatan aktif dan perhatian tanpa tekanan akademik, serta memberikan stimulasi berulang melalui pengalaman konkret yang dibutuhkan untuk memproses informasi (Usop dkk., 2019). Oleh karena itu, metode bermain relevan untuk meningkatkan kemampuan dasar, termasuk pengenalan warna.

Salah satu implementasi metode bermain yang sesuai bagi peserta didik disabilitas intelektual adalah penggunaan media berbasis bahan alam yang bersifat manipulatif dan multisensorik. Pendekatan konkret dan multisensori membantu peserta didik memahami konsep dengan lebih baik melalui integrasi berbagai modalitas sensorik (Esplendori dkk., 2022). Hal ini didukung oleh temuan bahwa media konkret efektif meningkatkan pemahaman konsep (Maryanti dkk., 2022) serta dukungan visual yang mampu mengoptimalkan perkembangan kognitif (Puspitaloka dkk., 2022). Dengan demikian, kombinasi media konkret dan visual menjadi pendekatan yang efektif dalam pembelajaran.

Pasir berwarna merupakan media pembelajaran konkret yang memanfaatkan variasi warna untuk melibatkan indera penglihatan dan perabaan secara simultan. Media ini memungkinkan peserta didik berinteraksi aktif melalui kegiatan meraba, menuang, mengelompokkan, dan membedakan warna sehingga memperkuat pemahaman konsep warna dasar (Linsiya & Kismawiyati, 2023). Selain meningkatkan aspek kognitif, aktivitas ini juga mengembangkan psikomotor dan afektif, seperti koordinasi gerak, ketekunan, dan minat belajar. Sebagai pembelajaran multisensorik, pasir berwarna mendorong keterlibatan aktif dan pengalaman belajar bermakna (Apriani & Hartati, 2024), sehingga efektif meningkatkan motivasi serta perkembangan kognitif dan sensorimotor peserta didik.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa metode bermain pasir berwarna memiliki potensi dalam pembelajaran, namun masih terdapat keterbatasan fokus. Sari dkk. (2023) menekankan efektivitas metode Montessori dalam mengenalkan warna dasar, tetapi belum mengintegrasikan pendekatan sensori berbasis bahan alam. Hidayat dkk. (2023) membuktikan efektivitas bermain sensori terhadap kemampuan adaptif dan kognitif, namun belum secara spesifik mengukur kemampuan mengenal warna. Sementara itu, Mawaddah dan Pohan (2024) menunjukkan bahwa pasir berwarna meningkatkan pembelajaran melalui eksplorasi visual dan taktil, tetapi masih terbatas pada anak usia dini secara umum, bukan pada peserta didik disabilitas intelektual di SLB.

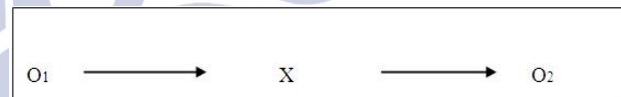
Penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya karena secara khusus menerapkan metode bermain sensori menggunakan pasir berwarna untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna dasar pada peserta didik disabilitas intelektual di SLB, yang diukur melalui tiga aspek: menyebutkan, menunjukkan, dan membedakan warna. Kebaruan penelitian terletak pada penggunaan aktivitas mencetak pasir dengan cetakan berwarna dan bentuk menarik untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta pemanfaatan pasir sesuai warna dasar yang diajarkan sehingga memberikan pengalaman belajar konkret, visual, dan taktil. Pendekatan ini belum banyak mengintegrasikan secara spesifik penilaian kemampuan mengenal warna dengan aktivitas bermain sensori berbasis pasir berwarna.

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh metode bermain pasir berwarna terhadap kemampuan mengenal warna dasar pada peserta didik disabilitas intelektual ringan. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya kemampuan mengenal warna sebagai dasar perkembangan kognitif, yang masih belum berkembang optimal pada peserta didik disabilitas intelektual akibat keterbatasan dalam persepsi visual, atensi, dan daya ingat.

Melalui aktivitas bermain pasir berwarna yang bersifat konkret, visual, dan taktil, diharapkan peserta didik lebih mudah memahami konsep warna secara bermakna. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat membuktikan adanya pengaruh metode bermain pasir berwarna terhadap peningkatan kemampuan mengenal warna dasar pada peserta didik disabilitas intelektual ringan di SLB Negeri Jombang.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *pre-eksperimen*. Pendekatan kuantitatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk menguji pengaruh suatu perlakuan terhadap kelompok tertentu secara objektif dan terukur melalui data berupa angka (Creswell & Creswell, 2023). Dalam penelitian ini, data diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang dianalisis menggunakan uji statistik nonparametrik yaitu *wilcoxon signed rank test* untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan setelah diberikan perlakuan. Penelitian jenis *pre-eksperimen* adalah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh pemberian perlakuan terhadap suatu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol sebagai pembanding (Sugiyono, 2023). Tujuan dari desain ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh dari perlakuan yang diberikan. Dengan menggunakan desain penelitian yakni *one-group pretest-posttest design*.



Gambar 1. Desain penelitian

Pada penelitian dengan desain ini, kelompok diberikan tes awal (*pre-test*) sebelum diberikan perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dalam mengenal warna dasar (merah, kuning, dan biru). Selanjutnya, diberikan perlakuan berupa metode bermain pasir berwarna yang dilaksanakan selama 6 kali pertemuan dengan durasi 2×30 menit. Setelah diberikan perlakuan, kelompok diberikan tes akhir (*post-test*) untuk mengetahui perubahan kemampuan setelah perlakuan. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh metode bermain pasir berwarna terhadap kemampuan mengenal warna dasar pada peserta didik disabilitas intelektual ringan di SLB Negeri Jombang.

Penelitian ini dilaksanakan di SLBN Jombang yang berlokasi di Jalan Basuki Rahmad No. 40, Jombang, dengan pertimbangan adanya peserta didik yang belum mengenal warna dasar serta keterjangkauan lokasi penelitian oleh peneliti melalui pengalaman Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP). Subjek penelitian

berjumlah 6 peserta didik disabilitas intelektual ringan yang dipilih berdasarkan kriteria mengalami kesulitan dalam mengenal warna dasar, mampu mengikuti instruksi sederhana, hadir secara rutin, serta memperoleh izin dari orang tua/wali. Variabel penelitian terdiri atas variabel bebas yaitu metode bermain pasir berwarna sebagai bentuk perlakuan, dan variabel terikat yaitu kemampuan mengenal warna dasar yang mencakup aspek menyebutkan, menunjukkan, dan membedakan warna.

Penelitian ini dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan tahap akhir. Tahap persiapan meliputi penentuan lokasi dan subjek penelitian di SLB Negeri Jombang dengan subjek 6 peserta didik disabilitas intelektual ringan kelas 1–2 SDLB, penyusunan proposal, pembuatan serta validasi instrumen penelitian, pengurusan izin penelitian, dan penyiapan perlengkapan yang dibutuhkan. Tahap pelaksanaan diawali dengan pemberian *pre-test* pada 26 Februari 2026 untuk mengukur kemampuan awal peserta didik dalam mengenal warna dasar melalui tes lisan dan kinerja, dilanjutkan dengan pemberian perlakuan berupa metode bermain pasir berwarna selama 6 kali pertemuan (27 Februari–6 Maret 2026) dengan durasi 2×30 menit setiap pertemuan melalui kegiatan mengenalkan, menyebutkan, menunjuk, dan mengelompokkan warna, serta diakhiri dengan *post-test* pada 9 Maret 2026 untuk mengukur kemampuan akhir peserta didik dengan instrumen yang sama seperti *pre-test*. Tahap akhir penelitian meliputi pengolahan, analisis data, dan penarikan kesimpulan untuk mengetahui pengaruh metode bermain pasir berwarna terhadap kemampuan mengenal warna dasar pada peserta didik disabilitas intelektual ringan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tes sebagai instrumen utama untuk memperoleh data yang objektif, sistematis, dan terukur sesuai dengan variabel yang diteliti (Sukendra & Atmaja, 2020). Tes yang digunakan terdiri dari *pre-test* dan *post-test*, di mana *pre-test* bertujuan mengukur kemampuan awal peserta didik dalam mengenal warna dasar (merah, kuning, dan biru), sedangkan *post-test* bertujuan mengukur peningkatan kemampuan setelah diberikan perlakuan melalui metode bermain pasir berwarna. Bentuk tes meliputi tes lisan untuk menyebutkan warna dan tes kinerja untuk menunjuk serta mengelompokkan warna. Hasil dari kedua tes tersebut kemudian dibandingkan untuk mengetahui perbedaan kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan.

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data sesuai tujuan penelitian dan dalam pendekatan kuantitatif berfungsi menghasilkan data numerik yang objektif, valid, dan reliabel (Creswell & Creswell, 2023; Darwin dkk., 2021). Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah kisi-kisi dan instrumen

tes lisan serta tes kinerja untuk mengukur kemampuan mengenal warna dasar pada peserta didik disabilitas intelektual termuat dalam *pre-test* dan *post-test*

Analisis data dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode bermain pasir berwarna terhadap kemampuan mengenal warna dasar pada peserta didik disabilitas intelektual ringan. Data diperoleh melalui *pre-test* dan *post-test* yang kemudian dibandingkan untuk melihat peningkatan kemampuan. Teknik analisis yang digunakan adalah uji *wilcoxon signed rank test*, yaitu statistik nonparametrik untuk menguji perbedaan dua data berpasangan pada sampel kecil ($n=6$) dan data yang tidak berdistribusi normal (Sugiyono, 2023).

Penelitian ini menggunakan uji statistik nonparametrik berupa *wilcoxon signed rank test* untuk menganalisis data berpasangan yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Pemilihan uji ini didasarkan pada jumlah sampel yang relatif kecil, yaitu kurang dari 30 peserta didik, sehingga tidak memenuhi asumsi statistik parametrik. Uji *wilcoxon signed rank test* digunakan untuk mengetahui adakah pengaruh yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Dalam penelitian ini, uji tersebut diterapkan untuk menganalisis perbedaan kemampuan mengenal warna dasar pada peserta didik disabilitas intelektual ringan di SLBN Jombang sebelum dan sesudah diberikan perlakuan melalui metode bermain pasir berwarna. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$Z = \frac{(T - \mu_T)}{\sigma_T}$$

Keterangan:

Z = Nilai hasil pengujian statistik *wilcoxon signed rank test*

T = Jumlah jenjang terkecil

μ_T = Mean atau rata-rata nilai

σ_T = Standar deviasi

n = Jumlah sampel

Analisis dilakukan dengan menghitung selisih nilai *pre-test* dan *post-test*, memberikan peringkat pada selisih, serta menentukan nilai statistik uji untuk memperoleh nilai signifikansi. Hasil pengujian digunakan sebagai dasar dalam menarik kesimpulan, yaitu jika terdapat perbedaan signifikan antara *pre-test* dan *post-test*, maka metode bermain pasir berwarna dinyatakan berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan mengenal warna dasar peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian diperoleh melalui kegiatan *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan menggunakan metode bermain pasir

berwarna. Adapun hasil rekapitulasi nilai *pre-test* dan *post-test* kemampuan mengenal warna dasar peserta didik disabilitas intelektual ringan disajikan pada tabel berikut.

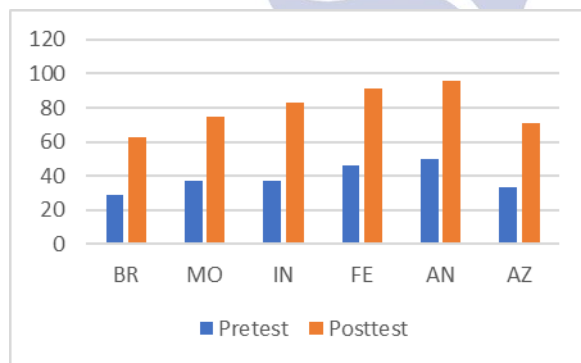
Tabel 1. Rekapitulasi nilai *pre-test* dan *post-test*

No	Nama	Nilai <i>Pre-test</i>	Nilai <i>Post-test</i>
1	BR	29,1	62,5
2	MO	37,5	75
3	IN	37,5	83,3
4	FE	45,8	91,6
5	AN	50	95,8
6	AZ	33,3	70,8
Nilai rata-rata		38,8	79,8

Berdasarkan tabel rekapitulasi nilai *pre-test* dan *post-test* di atas, diketahui bahwa seluruh peserta didik mengalami peningkatan nilai setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan metode bermain pasir berwarna. Rata-rata nilai peserta didik meningkat dari 38,8 pada *pre-test* menjadi 79,8 pada *post-test*. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa metode bermain pasir berwarna dapat membantu peserta didik disabilitas intelektual ringan dalam mengenal warna dasar melalui kegiatan pembelajaran yang lebih konkret dan menarik.

Perbedaan peningkatan nilai *pre-test* dan *post-test* juga dapat dilihat pada grafik berikut.

Grafik 1. Nilai *Pre-test* dan *Post-test*



Berdasarkan grafik di atas, terlihat bahwa seluruh peserta didik mengalami peningkatan nilai antara *pre-test* dan *post-test*. Nilai *pre-test* peserta didik berada pada rentang 29,1–50, sedangkan nilai *post-test* meningkat menjadi 62,5–95,8. Secara keseluruhan, grafik tersebut menunjukkan bahwa metode bermain pasir berwarna mampu meningkatkan kemampuan mengenal warna dasar peserta didik disabilitas intelektual ringan.

Hasil analisis data menggunakan uji *wilcoxon signed rank test* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan mengenal warna dasar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan metode bermain pasir berwarna. Hasil pengujian diperoleh nilai

nilai Z hitung = -2,20 dan nilai Z tabel = 1,96 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa metode bermain pasir berwarna berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna dasar pada peserta didik disabilitas intelektual ringan.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan perbedaan kemampuan mengenal warna dasar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan metode bermain pasir berwarna. Hal ini berdasarkan hasil analisis yaitu Z hitung = -2,20 dan nilai Z tabel = 1,96 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, sehingga metode bermain pasir berwarna berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna dasar pada peserta didik disabilitas intelektual ringan.

Peserta didik disabilitas intelektual ringan dalam penelitian ini berjumlah 6 orang yang mengalami kesulitan dalam mengenal warna dasar. Kondisi tersebut sejalan dengan pendapat Schalock dkk. (2021), yang menyatakan bahwa individu dengan disabilitas intelektual memiliki keterbatasan dalam fungsi intelektual dan adaptif sehingga membutuhkan pembelajaran yang sederhana, konkret, dan dilakukan secara berulang. Oleh karena itu, pemberian perlakuan secara bertahap selama enam kali pertemuan melalui metode bermain pasir berwarna membantu peserta didik memahami konsep warna dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Kemampuan mengenal warna dasar merupakan kemampuan kognitif awal yang penting bagi peserta didik, khususnya pada tahap perkembangan dasar, yang meliputi kemampuan menyebutkan, menunjukkan, dan membedakan warna dasar seperti merah, kuning, dan biru (Fauziana dan Minarsih, 2025). Sebelum diberikan perlakuan, kemampuan peserta didik masih tergolong rendah yang terlihat dari hasil *pre-test*. Setelah diberikan perlakuan, hasil *post-test* menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal warna dasar pada seluruh peserta didik.

Peningkatan kemampuan peserta didik dalam penelitian ini dipengaruhi oleh metode bermain pasir berwarna yang bersifat konkret dan multisensorik melalui kegiatan melihat, menyentuh, dan mengelompokkan warna secara langsung. Metode tersebut sesuai dengan karakteristik peserta didik yang mengalami kesulitan memahami konsep abstrak dan mempertahankan perhatian dalam belajar (Wulandari dan Putra, 2024).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Wasih dan Mawardah (2023) serta Mawaddah dan Pohan (2024) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dan pengalaman langsung efektif meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik disabilitas intelektual ringan. Peningkatan kemampuan

dalam penelitian ini juga dipengaruhi oleh kemampuan awal peserta didik, seperti IN yang telah mengenal warna kuning serta FE dan AN yang telah mengenal nama warna meskipun masih kesulitan membedakan warna yang mirip.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah subjek yang sedikit, sehingga hasil belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, kondisi emosional, konsentrasi, lingkungan belajar, dan perbedaan kemampuan individu turut memengaruhi hasil penelitian. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian bahwa terdapat pengaruh metode bermain pasir berwarna terhadap kemampuan mengenal warna dasar pada peserta didik disabilitas intelektual ringan di SLBN Jombang.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa metode bermain pasir berwarna berpengaruh terhadap kemampuan mengenal warna dasar pada peserta didik disabilitas intelektual ringan di SLBN Jombang. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta didik dalam menyebutkan, menunjukkan, dan membedakan warna dasar setelah diberikan perlakuan menggunakan metode bermain pasir berwarna. Metode bermain pasir berwarna membantu peserta didik memahami konsep warna melalui kegiatan yang konkret, menarik, dan melibatkan pengalaman langsung sehingga mampu meningkatkan keaktifan dan minat belajar peserta didik disabilitas intelektual ringan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, saran yang diberikan sebagai berikut: 1) metode bermain pasir berwarna dapat digunakan guru sebagai alternatif pembelajaran mengenal warna dasar bagi peserta didik disabilitas intelektual ringan, 2) Kepala sekolah dapat mendukung penyediaan media dan fasilitas pembelajaran yang menarik serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik, dan 3) peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian dengan jumlah subjek yang lebih banyak, waktu penelitian yang lebih panjang, serta mengombinasikan metode bermain dengan media pembelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Apriani, B., & Hartati, S. (2024). Pengaruh penggunaan pasir berwarna dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK IT Adzkia 2 Padang. *JPT: Jurnal Pendidikan Tematik*, 5(2), 202–212. <https://doi.org/10.62159/jpt.v5i2.1249>

Caniago, M., & Zulmiyetri. (2019). Meningkatkan kemampuan mengenal warna dasar melalui bermain

pancing pada anak tunagrahita ringan. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 1(4).

<https://jurnal.ranahresearch.com/index.php/R2J/article/download/164/151/>

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (6th ed.)*. SAGE Publications. <https://edge.sagepub.com/creswellrd6e>

Dani, R. A., Aryono, M. M., & Leylasari, H. T. (2023). Peningkatan kemampuan identifikasi warna pada anak dengan gangguan perkembangan intelektual di Desa Geneng, Ngawi. *Share: Journal of Service Learning*, 9(1), 75–80.

<https://doi.org/10.9744/share.9.1.75-80>

Darwin, M., Mamondol, M. R., Sormin, S. A., Nurhayati, Y., Tambunan, H., & Sylvia, D. (2021). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. CV Sains Indonesia.

Elliot, A. J., & Maier, M. A. (2019). *Color psychology: Effects of perceiving color on psychological functioning*. *Current Opinion in Psychology*.

Esplendori, G. F., Kobayashi, R. M., & Püschel, V. A. d. A. (2022). Multisensory integration approach, cognitive domains, meaningful learning: reflections for undergraduate nursing education. *Revista da Escola de Enfermagem da USP*, 56, e20210381.

<https://doi.org/10.1590/1980-220X-REEUSP-2021-0381>

Fatmawati, M., & Masitoh, S. (2025). Pengaruh karya seni kolase terhadap kemampuan mengenal warna pada peserta didik tunagrahita ringan di SLB Negeri Jombang. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 20(3).

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-khusus/article/view/72360>

Fauziana, D., & Minarsih, N. M. M. (2025). Pengembangan edufold book pengenalan warna pada anak tunagrahita di SLB Harmoni Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 20(3).

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-khusus/article/view/71008>

Firmanda, T. G., & Ardisal. (2024). Efektivitas bermain bola warna untuk mengenal warna dasar bagi anak disabilitas intelektual ringan kelas II/C di SLB N 1 Solok. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 12(1), 12–18.

<https://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/view/127357>

Hidayat, S. A., Purwacaraka, M., & Erwansyah, R. A. (2023). Edukasi terapi bermain dengan metode video pada anak disabilitas intelektual untuk meningkatkan keterampilan sosial. *Lambung Inovasi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 8(2), 335–342.

<https://journal-center.litpam.com/index.php/linov/article/view/1267>

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Capaian pembelajaran mata pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) fase A–F untuk SDLB, SMPLB, dan SMALB*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/>
- Linsiya, R. W., & Kismawiyati, R. (2023). Terapi bermain kelompok untuk meningkatkan keterampilan sosial pada anak disabilitas intelektual ringan: Sebuah studi kasus. *Insight : Jurnal Pemikiran dan Penelitian Psikologi*, 19(1), 163–171. <https://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/INSIGHT/article/view/LIK/4473>
- Maryanti, R., Nandiyanto, A. B. D., Hufad, A., & Sunardi, S. (2022). Science education for students with special needs in Indonesia: From definition, systematic review, education system, to curriculum. *Indonesian Journal of Community and Special Needs Education*, 2(1), 1–8. <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJCSNE/article/view/32653>
- Mawaddah, S., & Pohan, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Pasir Berwarna terhadap Perkembangan Kognitif Anak. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 99–111. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.453>
- Puspitaloka, V. A., Nurhayati, N., & Nursalim, M. (2022). The use of visual learning in the development optimization of children with mild mental retardation. *JOYCE: Journal of Early Childhood Education*, 4(2), 177–186. <https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/joyced/article/view/22-05>
- Sari, C. F., Assajad, I. M., & Ansori, M. I. (2023). Kompetensi individu (Individual competence). *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*, 1(4), 201–214. *Jurnal Ilmiah dan Karya Mahasiswa*, 1(4), 490. <https://doi.org/10.54066/jikma.v1i4.490>
- Schalock, R. L., Luckasson, R., & Tassé, M. J. (2021). *An overview of intellectual disability: Definition, diagnosis, classification, and systems of supports (12th ed.)*. American Association on Intellectual and Developmental Disabilities (AAIDD).
- Srihayati, T., & Imamah, I. (2023). Pengaruh penggunaan pasir berwarna terhadap pengenalan sains anak usia 3–4 tahun. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(12), 10205–10213. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i12.3304>
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Cetakan ke-5, Edisi ke-2). Bandung: Alfabeta.
- Suyadi. (2018). *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Usop, D. S., Suniati, & Syarif, D. F. T. (2019). *Aspek kognitif penyandang disabilitas*. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 14(1), 1–17. <https://journal.umpr.ac.id/index.php/pedagogik/article/view/827>
- Wasih, W., & Mawardah, M. (2023). Pengaruh permainan pasir kinetik terhadap kemampuan menulis permulaan pada anak tunagrahita sedang kelas 2 SDLB-C1 di SLB-B Negeri Pembina Palembang. *VOX Edukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 14(2), 268–279. <http://jurnal.stkipersada.ac.id/jurnal/index.php/VOX>
- Wulandari, S., & Putra, R. (2024). Pengaruh media kartu gambar terhadap kemampuan belajar anak tunagrahita ringan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 67–75. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/5879>