

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Anak dengan Hambatan Intelektual (Tunagrahita)

Definisi anak dengan disabilitas intelektual (juga dikenal sebagai tunagrahita) secara umum dan klasifikasinya akan diperjelas dengan mempelajari studi tentang disabilitas intelektual anak. Kajian dan diskusi para ahli mengenai topik ini dirangkum sebagai berikut.

1. Definisi Anak dengan Hambatan Intelektual (Tunagrahita)

Seorang anak yang secara nyata kurang cerdas dibandingkan anak normal dan juga mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dianggap memiliki disabilitas. Mereka menghadapi tantangan di semua bidang kehidupan, dan karena karakter mereka yang bertahan lama, mereka memiliki ingatan yang pendek-terutama dalam konteks akademis-dan kurang mampu berpikir secara mendalam dan abstrak. Hal ini mengindikasikan bahwa usia mental (atau IQ) anak berkembang lebih lambat dari usia mereka yang sebenarnya (Apriyanto 2012: 21-22).

Tahap perkembangan yang ditandai dengan kinerja intelektual umum yang jauh di bawah rata-rata (normal) dan kekurangan dalam perilaku penyesuaian diri disebut sebagai "tunagrahita" oleh Rochyadi (2012).

Menurut Sinaga (2023), anak-anak yang didiagnosis dengan tunagrahita memiliki keterbatasan perkembangan. Mereka tidak selalu memiliki penyakit, namun pertumbuhan dan perkembangannya

menyimpang dari pola perkembangan pada umumnya. Selain itu, gangguan emosi, perilaku, sosial, dan mental mereka tidak normal dibandingkan dengan anak-anak lain.

Tarigan (2020) menyatakan bahwa anak yang mengalami keterlambatan perkembangan intelektual disebut sebagai tunagrahita. Setiap kategorisasi secara konsisten dinilai berdasarkan skor IQ mereka, yang dipisahkan menjadi tiga kelompok: tunagrahita ringan, sedang, dan berat. Menurut Hakim (2018), tunagrahita menyoroti ciri-ciri kecerdasan yang lebih rendah dari rata-rata di bidang sosial. Seorang anak yang tergolong tunagrahita memiliki kecerdasan dan keterampilan di bawah rata-rata anak seusianya. Hal ini akan terlihat jelas saat mereka mulai masuk taman kanak-kanak atau sekolah, karena mereka akan memiliki banyak tugas akademis yang harus diselesaikan di sana.

Seorang anak yang didiagnosis dengan tunagrahita adalah anak yang mengalami gangguan sebelum usia enam belas tahun. Gangguan ini terdiri dari fungsi intelektual di bawah rata-rata, yang diukur dengan tes IQ 84 atau lebih rendah, serta perilaku adaptif yang ditunjukkan oleh anak (Kemis dan Rosnawati, 2013: 10). Sudut pandang tambahan, menurut Wijaya (2013: 32) Seseorang dengan kecerdasan di bawah rata-rata yang signifikan yang juga mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan perilaku yang muncul selama tahap perkembangan dikenal sebagai tunagrahita.

Anak-anak dengan kebutuhan luar biasa umumnya disebut sebagai anak tunagrahita. Anak-anak ini menghadapi hambatan dalam

pertumbuhan mental dan intelektual mereka, yang mempengaruhi pertumbuhan kognitif dan perilaku mereka. Beberapa tantangan ini termasuk kesulitan untuk fokus, emosi yang tidak menentu, dan lebih suka menyendiri. IQ mereka yang rendah (kurang dari 70) dan kesulitan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar merupakan penyebab penyakit mental ini. Orang tua, saudara kandung, dan kerabat dekat lainnya adalah satu-satunya orang yang akan mereka ajak berinteraksi. Defisit kognitif, kognitif, dan komunikatif adalah beberapa dari sekian banyak gangguan yang dialami oleh anak-anak dengan disabilitas intelektual.

Jelas dari banyak sudut pandang profesional bahwa anak-anak dengan gangguan menghadapi kesulitan dalam bidang-bidang seperti perkembangan dan kecerdasan. Kecacatan intelektual (di bawah rata-rata anak seusianya), perilaku adaptif, dan keterlambatan perkembangan adalah tiga kriteria yang harus dipenuhi untuk mengidentifikasi seorang anak dengan disabilitas. Tanpa adanya kedua ciri-ciri tersebut, seseorang tidak dapat dikatakan tunagrahita.

2. Klasifikasi Anak dengan Hambatan Intelektual (Tunagrahita)

Hallahan dan Kauffman dalam Amanullah (2021:5) mengatakan bahwa terdapat empat yang membedakan anak tunagrahita, yakni :

a. Kategori *Mild* (IQ 55-69)

Mild adalah kelompok anak dengan keterbelakangan mental ringan yang dapat berinteraksi dengan orang lain, bekerja di bawah pengawasan, mengurus diri sendiri, memiliki emosi yang meledak-

ledak, mudah terpengaruh, mudah putus asa, dan kesulitan dalam berpikir abstrak.

b. Kategori *Moderate* (IQ 40-55)

Moderate adalah kategori untuk anak-anak dengan disabilitas sedang, yang berarti bahwa meskipun mereka masih mampu belajar matematika dasar dan keterampilan akademis dasar, mereka tidak dapat mengoordinasikan mata dan otot-otot tubuh mereka, merespons rangsangan secara perlahan, tumbuh secara fisik lebih lambat daripada anak-anak lain, serta mengalami keterlambatan dalam mengingat dan merasakan.

c. Kategori *Severe* (IQ 25-40) dan *Profound* (IQ <25)

Severe dan *profound* adalah Kelompok anak tunagrahita berat ini ditandai dengan ketidakmampuan mereka dalam menerima pelajaran akademik dan keterampilan, perkembangan fisik dan mental yang sangat rendah, buang air kecil dan buang air besar yang tidak disadari, mulut yang selalu terbuka dan mengeluarkan air liur, serta ketidakmampuan mereka untuk merespons rangsangan.

Pendapat lain menurut Kemis & Rosnawati (2013:10-15) klasifikasi tunagrahita yaitu sebagai berikut:

a. *Educable*

Kapasitas intelektual anak-anak dalam kelompok ini setingkat dengan siswa sekolah dasar.

b. *Trainable*

Anak-anak dalam kategori ini tidak mahir dalam perawatan diri, pertahanan diri, atau penyesuaian sosial, dan mereka memiliki lebih sedikit kesempatan untuk mendapatkan pendidikan formal.

c. *Custodial*

Anak-anak dalam kategori ini dapat mempelajari dasar-dasar keterampilan menolong diri sendiri dan komunikasi melalui pelatihan khusus yang berkelanjutan.

Apriyanto (2012:31) menyatakan bahwa sistem klasifikasi yang diusulkan AAMD untuk anak tunagrahita yang menjadi dasar dari sistem yang ada saat ini adalah sebagai berikut:

- a. *Mild Mental Retardation* atau disebut sebagai tunagrahita ringan dengan IQ 70-55
- b. *Moderate Mental Retardation* atau disebut sebagai tunagrahita sedang dengan IQ 55-40
- c. *Severe Mental Retardation* atau disebut sebagai tunagrahita berat dengan IQ 48-25
- d. *Profound Mental Retardation* atau disebut sebagai tunagrahita sangat berat dengan IQ dibawah 25

Rochyadi (2012) menjelaskan bahwa klasifikasi yang digunakan di Indonesia saat ini sesuai dengan PP 72 Tahun 1991 adalah sebagai berikut.

- a. Tunagrahita ringan IQ-nya 50 - 70,
- b. Tunagrahita sedang IQ-nya 30 – 50.

c. Tunagrahita berat dan sangat berat IQ-nya kurang dari 30.

Selain itu, seperti yang ditegaskan oleh Apriyanto (2012: 31), kategorisasi yang saat ini digunakan di Indonesia adalah tunagrahita ringan IQ 50-70, tunagrahita sedang IQ 30-50, tunagrahita berat, dan tunagrahita berat sekali kurang dari 30. Klasifikasi ini didasarkan pada PP No. 72 tahun 1991.

A. Dampak Ketunagrahitaan Terhadap Kemampuan Identifikasi Warna Primer

Salah satu aspek perkembangan kognitif anak adalah kemampuan mereka untuk mengenali warna. Karena belajar mengenal warna dapat membantu anak-anak mengembangkan persepsi visual dan kemampuan artistik mereka, keterampilan ini sangat penting untuk perkembangan otak mereka. Hal ini sejalan dengan pendapat Musyahidah (2019: 258) yang menyatakan bahwa terdapat korelasi yang kuat antara perkembangan kognitif anak dengan kemampuannya dalam mengenal warna. Hal ini dikarenakan pengenalan warna membantu anak untuk berpikir lebih jernih, dan kepekaan warna pada penglihatan dapat terpicu pada anak ketika benda-benda disekitarnya terpapar oleh sinar matahari, baik secara langsung maupun tidak langsung, karena warna-warna tersebut akan langsung terlihat oleh mata.

Berdasarkan penjelasan di atas, mengenal warna sangat perlu untuk dipelajari karena sangat berkaitan dengan kehidupan sehari-hari serta sebaiknya anak sudah dapat mengenal warna sejak dini, sejalan dengan pendapat Suyadi (2010:91) dalam jurnalnya yang menyebutkan bahwa indikator pencapaian perkembangan kognitif peserta didik pada tahap

operasional usia 6-12 tahun salah satunya adalah mampu mengenal minimal 6 warna. Aisyah dan Sakina (2020) yang mengatakan bahwa salah satu kecakapan akademik bagi anak tunagrahita anak sudah mampu menyalin tulisan seperti kalimat-kalimat sederhana, mampu mengenal 4-5 macam warna, dan dapat mewarnai dengan rapi tanpa keluar garis. Pandangan lain, menurut Safita dan Suryana (2022: 32), pengenalan warna untuk anak usia sekolah dasar sebaiknya mencakup kegiatan-kegiatan sebagai berikut: mengurutkan benda-benda berdasarkan warna, mengklasifikasikan benda-benda berdasarkan warna yang termasuk ke dalam kelompok yang sama, dan mengenal pola warna.

Pada anak tunagrahita konsep mengenal warna tidak berjalan dengan semestinya karena anak tunagrahita mengalami hambatan dalam intelektualnya, dengan hambatan yang dialaminya membuat terhambatnya kemampuan mengenal warna dibandingkan dengan anak pada umumnya. Hal ini sejalan dengan pandangan Mulyati (2022: 42) yang menyatakan bahwa anak tunagrahita menghadapi tantangan dalam kapasitas kreativitas, persepsi, dan pemahaman konseptual. Agar tugas-tugas dapat diberikan secara lugas, ringkas, berurutan namun tetap memiliki kemungkinan untuk dikembangkan.

Kemampuan untuk mengidentifikasi warna adalah salah satu aspek dari perkembangan kognitif anak. Dengan adanya kemampuan mengenal warna nantinya dapat merangsang indra penglihatan serta meningkatkan kepekaan anak terhadap kreativitasnya. Sedangkan, pengaruh mengenal warna sangat besar dalam meningkatkan kognitif anak dalam mengenal lingkungannya

sehari-hari. Untuk itu, sangat diperlukan bagi anak untuk mengenal konsep warna.

B. Identifikasi Warna

1. Definisi Warna

Salah satu hal utama yang diperhatikan orang dari sebuah objek adalah warnanya, kata Ratna dan Watini (2022). Depdiknas menyatakan bahwa cara cahaya memantul dari objek menciptakan persepsi warna. Bagian penting dari warna tertentu adalah substansi yang membuat pantulan cahaya terlihat oleh mata manusia. (Hazhari, Magdalena, dan Warsih, 2021) Cahaya putih, atau cahaya murni, mengandung berbagai warna yang unik. Cahaya dengan panjang gelombang tertentu adalah yang memungkinkan kita untuk membedakan berbagai warna.

Menurut Dwivraditya (2023:190), warna memainkan fungsi penting dalam seni rupa karena memungkinkan sebuah karya untuk diekspresikan. Sebuah karya seni dapat terlihat lebih dramatis dengan menggunakan warna. Warna secara umum didefinisikan sebagai spektrum yang hadir dalam cahaya putih. Warna dilihat oleh mata manusia berdasarkan panjang gelombang atau pantulan cahaya. Warna dapat diklasifikasikan sebagai panas atau dingin. Warna yang membangkitkan perasaan panas, kehangatan, kegembiraan, dan kegembiraan disebut sebagai warna panas. Warna merah, oranye, kuning, dan warna-warna lainnya dikategorikan sebagai warna panas. Di sisi lain, warna yang menyampaikan rasa ketenangan, ketenangan, atau kedinginan dikenal sebagai warna dingin. Warna-warna dingin yang

lebih gelap dapat membangkitkan perasaan melankolis, depresi, dan tenggelam.

Menurut Kartika dalam Ginting dan Tiyanto (2020), warna merupakan representasi dari alam, keberadaannya memberikan kontribusi dalam pengembangan sifat suatu objek atau mewakili objek alam berdasarkan apa yang dilihatnya. Seniman tradisional sangat memperhatikan penggunaan warna secara simbolis dalam wayang dan bentuk seni lainnya yang memiliki nilai historis yang signifikan.

Warna juga dapat menggambarkan bagaimana pigmen pada permukaan objek memengaruhi pantulan cahaya tertentu dalam konteks seni rupa. Jika Anda percaya pada Nityanasari (2020), warna hanyalah cahaya yang dipantulkan dari objek yang dilihat oleh mata kita, baik secara langsung maupun tidak langsung, dan otak kita langsung menganggapnya sebagai perbedaan fisik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa warna merupakan salah satu unsur serta dominan dalam seni rupa maupun kehidupan yang menggambarkan objek nyata serta sebagai salah satu pantulan cahaya yang di tangkap oleh indra penglihatan manusia.

2. Klasifikasi Warna

Menurut Adrina (2023), teori Brewster dalam Ali Nugraha membagi semua warna ke dalam empat kategori: primer, sekunder, tersier, dan kuartier. Susunan warna ini, yang juga dikenal sebagai lingkaran warna Brewster, sering ditampilkan dalam bentuk lingkaran. Teori Brewster menyatakan bahwa warna primer adalah warna dasar, yang meliputi

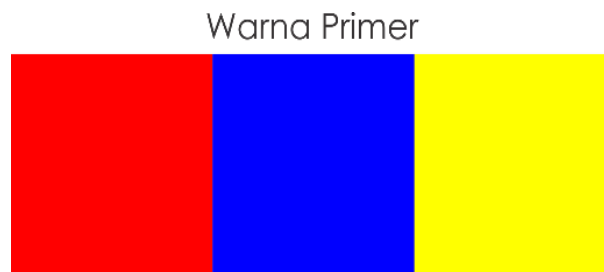
kuning (seperti telur), biru (seperti laut dan langit), dan merah (seperti darah). Warna primer dapat dikombinasikan untuk menciptakan warna sekunder, seperti merah dan biru untuk menciptakan warna ungu atau kuning dan merah untuk menciptakan warna oranye. Warna primer dan sekunder dapat dikombinasikan untuk menciptakan warna tersier, seperti biru dan ungu untuk menciptakan warna biru ungu. Warna coklat merupakan hasil penggabungan dari dua warna tersier, yaitu tersier biru dan tersier kuning.

Merry (2018) menyatakan bahwa spektrum warna yang diamati di alam direduksi menjadi empat kelompok dengan menggunakan teori Brewster. Anda dapat mengklasifikasikan warna ke dalam empat kategori: primer, sekunder, tersier, dan netral. Konsep ini pada awalnya diusulkan pada tahun 1831. Warna yang tidak dapat dicampur disebut warna primer. Kuning, biru, dan merah membentuk keluarga warna utama. Apabila Anda mencampur tiga warna primer dengan rasio 1:1:1, Anda akan mendapatkan warna netral. Ini adalah cara alami untuk menyeimbangkan warna yang kontras. Kombinasi yang baik biasanya akan menghasilkan warna hitam. Warna putih melambangkan keberadaan setiap warna primer dalam bentuk yang paling murni dan dalam jumlah yang sama persis. Antitesis dari definisi ideal warna hitam, warna putih didefinisikan sebagai keberadaan semua warna dengan cahaya yang maksimal sehingga tidak bisa lagi diwakili oleh mata atau sensor kamera. Dalam bentuknya yang sempurna, hitam melambangkan semua yang gelap dan tanpa warna atau cahaya.

Hipotesis Brewster, seperti yang dipaparkan oleh Waladiya (2023), mengusulkan bahwa warna dapat dikategorikan ke dalam empat kelompok: primer, sekunder, tersier, dan netral.

a. Warna Primer

Menurut Evitasari, warna primer adalah warna dasar atau warna pokok dalam Ginting dan Triyanto (2020). Dengan kata lain, warna ini menjadi dasar bagi semua warna lainnya. Ada tiga kategori untuk warna primer: merah, kuning, dan biru.



Gambar 2. 1 Warna Primer

b. Warna Sekunder

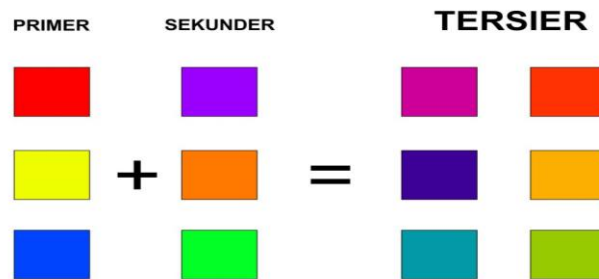
Warna sekunder yang dihasilkan ketika warna-warna utama digabungkan ini dikenal sebagai warna kedua, menurut Evitasari dalam Ginting dan Triyanto (2020), mirip dengan bagaimana warna biru dan kuning digabungkan untuk menghasilkan warna hijau. Berbagai jenis warna sekunder antara lain sebagai berikut:



Gambar 2. 2 Warna Sekunder

c. Warna Tersier

Warna tersier menurut Evitasari dalam Ginting dan Triyanto (2020) adalah warna ketiga, yaitu warna yang dapat dihasilkan dengan menggabungkan warna sekunder dan warna primer. Misalnya, menggabungkan warna kuning dan jingga untuk menghasilkan campuran warna jingga kekuningan. Kategori warna tersier adalah sebagai berikut:



Gambar 2. 3 Warna Tersier

d. Warna Netral

Kita bisa menciptakan warna netral dengan memadukan tiga warna primer dalam rasio 1:1:1. Selain itu, warna ini sering muncul sebagai warna penyeimbang untuk warna yang berlawanan apabila warna yang kuat dicampur dengan warna hitam.

C. Media Pembelajaran Berbasis PowerPoint

1. Media Pembelajaran

Dalam rangka meningkatkan interaksi komunikasi pendidikan yang tepat antara pengajar dan peserta didik, Mashuri (2019: 4)

mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pendidikan yang menyebarkan pesan atau informasi yang berpotensi untuk menarik minat, emosi, dan gagasan peserta didik.

Febrita dan Ulfah (2019) menyatakan bahwa setiap teknik, metode, atau alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan adalah media pembelajaran. Manfaat tambahan dari penggunaan media pembelajaran di kelas termasuk meningkatkan materi pelajaran dan menarik minat dan antusiasme siswa untuk belajar aktif. Selain itu, instruktur akan merasa jauh lebih nyaman dan mudah untuk menyajikan konten dan menginstruksikan siswa ketika mereka menggunakan media pembelajaran. Penekanan pada instruktur akan berkurang dan lebih banyak pada siswa.

Tujuan dari media pembelajaran adalah untuk memudahkan penyampaian informasi secara lebih terorganisir dan runtut, dengan tujuan akhir untuk memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Kustandi, 2020: 6).

Media pembelajaran dapat memfasilitasi komunikasi materi yang lebih baik antara guru dan siswa, menambah variasi dan minat pada pelajaran, membuat siswa tidak bosan, meningkatkan prestasi akademik, dan mendorong siswa untuk belajar lebih banyak (Febrita dan Ulfah, 2019).

Menurut Mashuri (2019: 5-6), media pembelajaran memiliki banyak keuntungan, seperti:

- a. Menyamakan perspektif siswa. Siswa akan melihat hal yang sama secara konsisten jika mereka menatap benda yang sama.
- b. Membuat ide-ide yang tidak berwujud menjadi konkret. Sebagai contoh, Anda dapat menggunakan gambar, grafik, atau bagan yang lugas untuk mengilustrasikan sistem politik, ekonomi, angin, dan lain sebagainya.
- c. Memajang benda-benda. Bawalah benda-benda ke dalam kelas yang terlalu berbahaya atau menantang untuk didapatkan. Sebagai contoh, instruktur dapat menggunakan gambar atau video untuk mengilustrasikan konsep-konsep mengenai lautan kutub, gunung yang meledak, dan makhluk buas.
- d. Menyajikan benda-benda yang terlalu besar atau kecil. Instruktur dapat memberikan ringkasan tentang virus, bakteri, kapal laut, atau candi, misalnya.
- e. Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat.

Kustandi (2020: 20-21) mengemukakan bahwa terdapat beberapa manfaat praktis dari media pembelajaran, antara lain :

- a. Media pembelajaran memiliki potensi untuk menyederhanakan ide dan konsep yang kompleks, yang pada gilirannya dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih cepat dan hasil yang lebih baik.
- b. Dengan mengarahkan perhatian anak, media pembelajaran dapat memberikan inspirasi untuk belajar, menumbuhkan interaksi yang lebih baik antara siswa dan lingkungannya, dan memberdayakan

siswa untuk menyesuaikan pembelajaran mereka sendiri sesuai dengan kemampuan dan minat mereka.

- c. Hambatan jarak, waktu, dan kapasitas indera semuanya dilampaui oleh media pembelajaran.
- d. Dengan menggunakan media pembelajaran, siswa dapat memiliki pengalaman bersama tentang peristiwa lingkungan dengan berinteraksi langsung dengan guru, teman sebaya, dan dunia di sekitar mereka.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran yakni mempermudah pembelajaran yang berlangsung, menyamakan persepsi siswa terhadap pembelajaran, menampilkan konsep abstrak dengan konkret, serta menumbuhkan motivasi belajar bagi siswa.

Menurut Safira dan Safirah (2021: 249), media pembelajaran diperlukan untuk mendukung kebutuhan belajar ABK. Media ini berupa perangkat keras dan perangkat lunak yang tidak hanya menyampaikan pembelajaran kepada siswa secara satu arah, tetapi juga memungkinkan adanya respon aktif dari siswa, yang menentukan kecepatan pembelajaran. Selain itu, mereka juga menjelaskan dalam artikelnya bagaimana melibatkan siswa sebagai konsumen media pembelajaran dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar.

Menurut catatan harian Hakiki dari tahun 2020 (halaman 12), media pembelajaran memungkinkan pengguna untuk memprioritaskan dan menerima umpan balik tentang topik yang perlu mereka pelajari.

Dengan membiarkan pengguna melewati bagian yang tidak mereka pahami atau menonton ulang konten yang telah dibahas sebelumnya, siswa memiliki kontrol yang lebih besar atas proses pembelajaran mereka saat menggunakan media pembelajaran.

Wulandari (2020:45) menyebutkan bahwa terdapat beberapa karakteristik dalam media pembelajaran, yakni :

- a. Terdiri dari beberapa media konvergen, seperti komponen audio dan visual secara bersamaan.
- b. Independen dalam arti memberikan kemudahan penggunaan dan konten yang komprehensif kepada konsumen dengan cara yang memungkinkan mereka untuk menggunakannya sendiri tanpa bantuan dari orang lain
- c. Cara penyajiannya yang menarik di beberapa media

2. Media Pembelajaran berbasis PowerPoint

Media pembelajaran berbasis PowerPoint dapat dijadikan sebuah alternatif dalam pembelajaran bagi anak tunagrahita karena Nurhidayati (2019:183) dalam hasil jurnalnya membuktikan bahwa penggunaan PowerPoint dapat meningkatkan semangat serta motivasi anak dalam pembelajaran dalam mengembangkan potensi diri. Aspek terpenting dari konten yang kita ajarkan juga dikomunikasikan melalui penggunaan PowerPoint sebagai media pembelajaran. Selain itu, menurut Nurhidayati (2019:182), PowerPoint adalah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam berbagai format, termasuk teks, grafik, bentuk, foto, dan warna serta gaya penulisan yang berbeda.

Program komputer yang disebut PowerPoint digunakan sebagai alat bantu untuk presentasi, dapat berupa teks, grafik, audio, video, dan animasi. Sesuai dengan pandangan Ayumi (2019: 2), yang menurutnya PowerPoint adalah alat yang digunakan untuk membuat presentasi. Dengan program PowerPoint dapat menjelaskan ide atau gagasan kepada guru, teman, maupun orang tua. Dengan konsep yang lebih menarik, jelas, dan praktis. Selanjutnya PowerPoint memiliki beberapa fungsi yakni :

- a. Sebagai suatu sarana yang dapat mempermudah presentasi.
- b. Materi presentasi mudah untuk diakses karena bentuknya *softcopy*.
- c. Menampilkan *slide* presentasi yang menarik.
- d. Membuat materi pembelajaran menjadi lebih menarik.
- e. Menyampaikan materi lebih sederhana.

Menurut Sartika (2022:719) PowerPoint memiliki manfaat dalam memudahkan pembuatan presentasi dalam bentuk *slide* yang menarik dengan fitur audio, video, gambar, serta animasi yang dilengkapi *template*. Selain itu terdapat beberapa manfaat lain PowerPoint, antara lain :

- a. Sumber daya pendidikan semakin diminati.
- b. Penyampaian pendidikan akan lebih berhasil dan efisien.
- c. Melalui poin-poin materi, isi pembelajaran disajikan dengan cepat, ringkas, dan lengkap.

Selain manfaat dalam media PowerPoint terdapat pula kelebihan dan kekekurangan menurut Mabruki (2020:20-21), antara lain :

a. Kelebihan dari PowerPoint

- 1) Dapat menggabungkan teks dan gambar.
- 2) Dapat memasukkan hitungan dan tabel sebagai pendukung dari materi.
- 3) Dapat disisipkan gambar, video, dan animasi.
- 4) Mudah diedit.
- 5) Tampilan slide dapat disesuaikan dengan keinginan.
- 6) Dapat digunakan untuk memperkenalkan suatu produk.
- 7) Dapat digunakan untuk menjelaskan materi.
- 8) Tidak ada batasan lembar pada materi yang akan di sampaikan.
- 9) Dapat memberikan penekanan pada materi yang dianggap lebih penting.
- 10) Dapat memilih latar belakang slide, serta menyertakan audio.

b. Kekurangan dari PowerPoint

- 1) PowerPoint hanya dapat dijalankan pada satu sistem yaitu operasi Windows.
- 2) PowerPoint memiliki ketergantungan dengan arus listrik.
- 3) PowerPoint memiliki kendala bagi pengguna yang tidak dapat mengoperasikannya.

3. Tahapan Penggunaan Media Pembelajaran berbasis PowerPoint

Dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis PowerPoint terdapat beberapa tahapan, antara lain :

- a. Mempersiapkan pembelajaran kepada anak
- b. Memperkenalkan PowerPoint mengenal warna yang terbagi menjadi tiga tahap



Gambar 2. 4 PowerPoint Mengenal Warna

- c. Pada tahap pertama berisikan tentang pengenalan warna primer



Gambar 2. 5 Tahap Pertama PowerPoint Mengenal warna

- d. Menampilkan warna merah, kuning, dan biru serta diperkenalkan pula hal yang berkaitan dengan warna tersebut di kehidupan sehari-hari.



Gambar 2. 6 Contoh Soal Tahap Pertama Mengenal Warna

- e. Pada tahap kedua berisikan tentang menyebutkan warna pada gambar sesuai dengan perintah pada PowerPoint.



Gambar 2. 7 Tahap kedua PowerPoint Mengenal warna

- f. Salah satu bentuk contoh soal dalam menyebutkan warna dalam tahap kedua adalah menyebutkan warna lampu lalu lintas pada gambar



Gambar 2. 8 Contoh Soal Tahap Kedua Mengenal Warna

- g. Pada tahap ketiga berisikan tentang menunjukkan warna sesuai dengan perintah pada PowerPoint.



Gambar 2. 9 Tahap ketiga PowerPoint Mengenal warna

- h. Salah satu bentuk contoh soal dalam menunjukkan warna dalam tahap ketiga adalah menunjukkan warna merah sesuai perintah.



Gambar 2. 10 Contoh Soal Tahap Ketiga Mengenal Warna

D. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis PowerPoint dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Primer pada Anak Tunagrahita di Sekolah Luar Biasa Pandita". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar PowerPoint dapat membantu dalam mengenal warna primer. Para peneliti menemukan banyak makalah sebelumnya dari jurnal nasional dan internasional yang relevan dengan topik ini berdasarkan eksplorasi mereka. Beberapa dari penyelidikan ini terdiri dari:

1. Parette,dkk (2011) dalam jurnalnya yang berjudul *Using Animation in Microsoft PowerPoint to Enhance Engagement and Learning in Young Learners With Developmental Delay* menjelaskan bahwa PowerPoint dapat digunakan sebagai salah satu opsi dalam mengatasi masalah belajar termasuk pada siswa pendidikan khusus, karena dalam PowerPoint berisikan berbagai fitur presentasi khusus yang cenderung meningkatkan

pengalaman belajar. Fitur khusus tersebut meliputi gambar, warna, suara, animasi, desain slide, atau transisi slide yang dapat disesuaikan dengan mudah dalam pembelajaran. Selanjutnya PowerPoint ini dapat memudahkan guru untuk mengembangkan dan menyampaikan materi pembelajaran secara jelas, terstruktur, dan sistematis sehingga dapat melibatkan siswa dalam pembelajaran.

2. "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Penjumlahan bagi Anak Tunagrahita Sedang Kelas 2 SDLB melalui Media PowerPoint" adalah judul penelitian yang dilakukan oleh Rachmi dan Santoso pada tahun 2011. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah anak tunagrahita sedang dapat meningkatkan kemampuan berhitung dengan menggunakan PowerPoint. Hasil dari penelitian ini, yang menggunakan Penelitian Tindakan Kelas sebagai metodologinya, ditunjukkan oleh perubahan substansial dalam grafik antara siklus I dan III. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa anak-anak dengan disabilitas menjadi lebih baik dalam hal menjumlahkan angka, dan bahwa penggunaan media PowerPoint dapat membuka dunia pembelajaran dan pengalaman baru bagi mereka dalam hal menggunakan dan mengoperasikan teknologi pendidikan.
3. Penelitian tahun 2019 yang berjudul "Efektivitas Media PowerPoint dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Konsonan pada Anak Tunagrahita Sedang" dilakukan oleh Yanti dan Irdramuni. Para peneliti bertujuan untuk menunjukkan bahwa menggunakan PowerPoint untuk mengajar anak-anak dengan tunagrahita sedang dalam mengenal

huruf merupakan strategi yang efektif. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang cukup besar dalam kemampuan pengenalan huruf. Data menunjukkan bahwa hal ini terjadi: dari 50% di awal, menjadi 50% di siklus pertama, menjadi 68% di siklus kedua, dan akhirnya menjadi 93% setelah melanjutkan siklus II, proporsi kemampuan siswa meningkat dari 68% menjadi 75%, 81%, 81%, dan 93%. Anak-anak dengan ketunarunguan tingkat menengah dapat mengambil manfaat dari penggunaan PowerPoint untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf konsonan.

4. Penelitian tahun 2019 yang berjudul "Efektivitas Media PowerPoint untuk Meningkatkan Pemahaman tentang Hewan bagi Anak Tunagrahita Ringan di Kelas VII" dilakukan oleh Putri dan Idramuni. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada cara untuk membuat presentasi PowerPoint tentang hewan menjadi lebih efektif dan menarik. Temuan dari penelitian ini mewakili nilai tes akhir siklus I siswa: R 38% dan S 43%. Pada akhir siklus II, siswa mendapatkan nilai R sebesar 71% dan S sebesar 80%. Hal ini membuat kami yakin bahwa bakat dan hasil belajar siswa dapat meningkat ketika PowerPoint digunakan di kelas.
5. Penelitian yang berjudul "Efektivitas Model Pembelajaran Discovery Learning dengan Media PowerPoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA SD" dilakukan oleh Astiti pada tahun 2021. Para peneliti dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah mereka dapat meningkatkan pendidikan sains dengan menggabungkan strategi penelitian tindakan kelas dengan model pembelajaran penemuan dan

presentasi PowerPoint. Penelitian ini menemukan bahwa dengan kriteria cukup, nilai rata-rata hasil belajar pada siklus I adalah 67,57 dan ketuntasan belajar pada siklus II adalah 87,87%. Dengan kriteria tinggi, nilai rata-rata hasil belajar pada siklus II adalah 79,84. Jelaslah bahwa penggunaan PowerPoint untuk mengimplementasikan pendekatan pembelajaran penemuan dapat meningkatkan kemampuan siswa kelas enam dalam bidang sains.

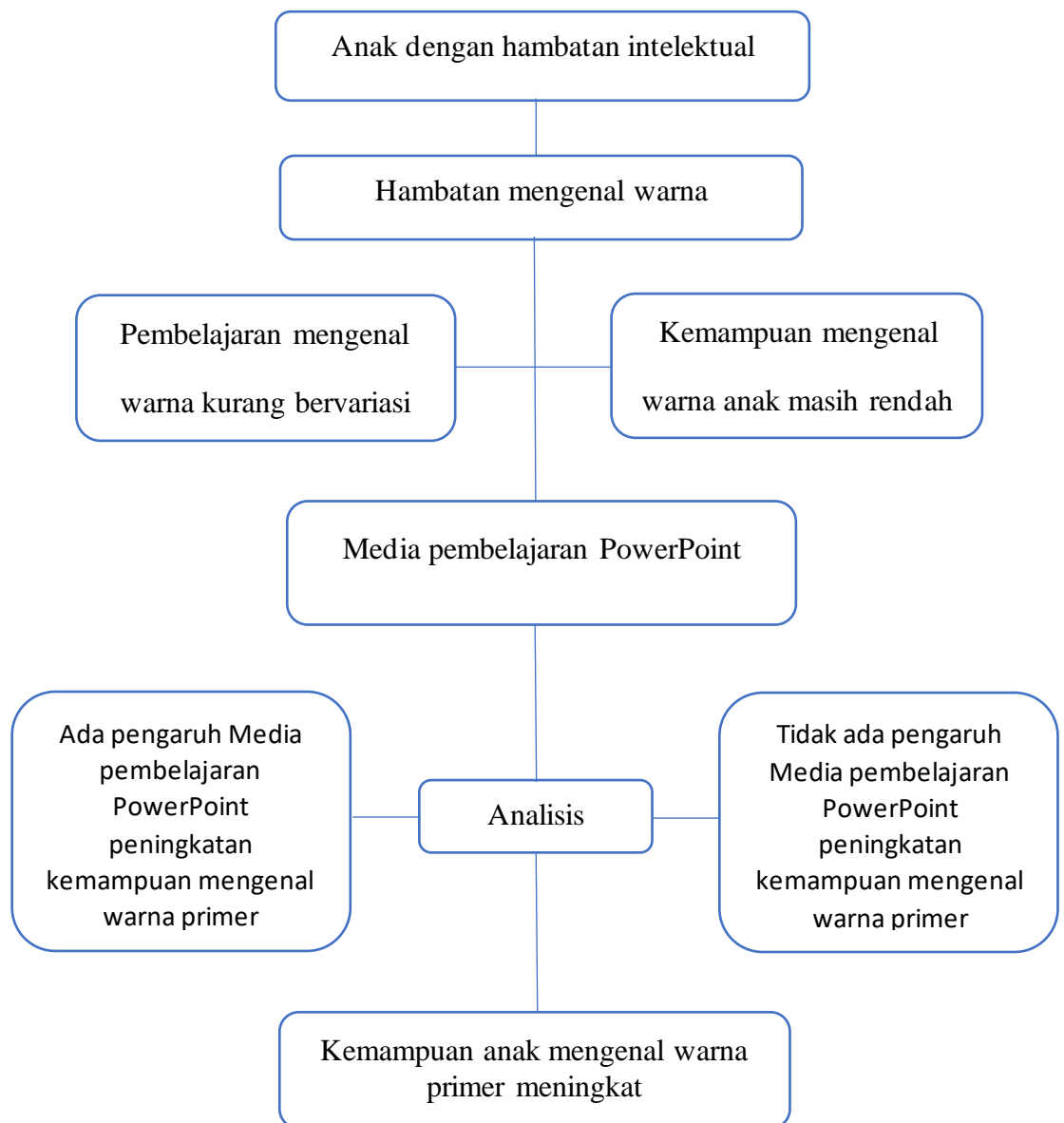
6. Pada tahun 2022, Dapitra melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Pemanfaatan Media PowerPoint terhadap Hasil Belajar IPA pada Materi Hubungan Antara Makhluk Hidup dan Ekosistem Siswa Kelas V SDN Raden Patah Surabaya". Dengan menggunakan metodologi penelitian kuantitatif dalam bentuk desain kuasi eksperimen, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media power point terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Raden Patah Surabaya. Kurikulum tersebut berfokus pada interaksi antara makhluk hidup dan ekosistem. Penelitian tentang dampak presentasi PowerPoint pada pemahaman siswa kelas lima tentang topik ekosistem dan makhluk hidup menemukan bahwa, secara rata-rata, kelompok eksperimen mengungguli kelompok kontrol sebesar 36,1%. Penelitian ini dilakukan di SDN Raden Patah Surabaya. Terdapat perbedaan yang mencolok antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Siswa kelas lima SDN Raden Patah Surabaya mendapat manfaat dari presentasi PowerPoint dalam hal hasil belajar mereka, berdasarkan persentase yang diperoleh.

Baik penelitian yang telah dilakukan maupun yang akan dilakukan memiliki kesamaan dan perbedaan tertentu, misalnya, keduanya menggunakan PowerPoint sebagai alat bantu pengajaran. Topik, lokasi, dan waktu pelaksanaannya merupakan perbedaannya.

E. Kerangka Berpikir

Dalam penelitian ini, permasalahan yang ditemukan pada anak tunagrahita di Sekolah Khusus Pandita adalah pada kemampuan dalam mengidentifikasi warna primer. Pembelajaran yang dilakukan guru kurang bervariasi karena hanya membiarkan anak mewarnai gambar tanpa mengenalkan warna terhadap anak sehingga berdampak pada kemampuan anak dalam mengenal warna merah, kuning, biru. Selain pembelajaran yang hanya mengandalkan mewarnai pembelajaran yang dilakukan membuat anak cepat bosan dan jenuh. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti mencoba untuk membuat alternatif terhadap permasalahan yang ada dengan memberikan pembelajaran berbasis PowerPoint. Dengan adanya pembelajaran ini dapat dijadikan sebuah upaya dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna primer pada anak tunagrahita, dengan media pembelajaran PowerPoint besar harapan anak akan mudah memahami materi yang disampaikan serta tidak mudah jenuh dalam pembelajaran.

Dengan permasalahan yang dipaparkan di atas, maka dapat disusun kerangka pemikiran sebagai berikut :



Gambar 2.4 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian, yang didasarkan pada rumusan masalah dan latar belakang, adalah bahwa siswa Sekolah Luar Biasa Pandita dengan disabilitas dapat menjadi lebih mahir dalam mengidentifikasi warna primer dengan menggunakan materi pembelajaran berbasis PowerPoint.

H₀ : Penggunaan media pembelajaran berbasis PowerPoint mengenal warna primer tidak meningkatkan kemampuan mengenal warna primer anak dengan hambatan intelektual

H₁ : Penggunaan media pembelajaran berbasis PowerPoint mengenal warna primer meningkatkan kemampuan mengenal warna primer anak dengan hambatan intelektual