

**EFEKTIVITAS KEGIATAN BERMAIN CAT AIR UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MENGENAL WARNA BAGI ANAK TUNAGRAHITA RINGAN
KELAS D II/C DI SDLB N 20 NAN BALIMO KOTA SOLOK**

Oleh:

Nadia Derara¹, Asep Ahmad Sopandi², Elsa Efrina³

Abstract: *The research was background by the problems in mild mental retardation child in second grade in SDLB N 20 Nan Balimo Solok who has problems in recognizing colours. Under these conditions, the researchers want to prove that with a waterpaint play activities can improve the ability to know the colour (red, blue, yellow) mild mental retardation child in the second grade in SDLB N 20 Nan Balimo Solok. This research use Single Subject Research type, with ABA design and data analysis techniques using visual analysis chart. Result of this study shows that the activity play waterpaint can improve the ability to know the colour of the mild mental retardation child in second grade in SDLB N 20 Nan Balimo Solok.*

Kata Kunci : *Tunagrahit Ringan ; kemampuan ; mengenal warna*

PENDAHULUAN

Hidup ini penuh dengan warna, dengan warna hidup menjadi indah. Namun, warna sama seperti manusia memiliki karakter yang berbeda-beda. Warna sangat berperan dalam segala aspek kehidupan manusia, hal ini dapat dilihat dari berbagai benda atau peralatan yang digunakan oleh manusia dalam keseharian menggunakan warna.

Mengenal warna merupakan awal untuk melatih visual seseorang, setiap kita harus mampu mengenal warna tidak terkecuali bagi anak tunagrahita, mereka juga memiliki kemampuan dalam mengenal warna.

Anak tunagrahita ringan adalah anak tunagrahita yang tingkat intelegensinya berkisar 50-70. Dalam penyesuaian sosial mereka dapat bergaul, dapat menyesuaikan diri dalam lingkungan, tidak hanya dalam lingkungan terbatas melainkan juga dalam lingkungan luas bahkan kebanyakan mereka dapat mandiri dalam masyarakat,

¹Nadia Derara(1), Mahasiswa Jurusan Pendidikan Luar Biasa, FIP UNP,

²Asep Ahmad Sopandi (2), Dosen Jurusan Pendidikan Luar Biasa, FIP UNP,

³Elsa Efrina (3), Dosen Jurusan Pendidikan Luar Biasa, FIP UNP,

selain itu anak tunagrahita ringan memiliki kemampuan untuk berkembang dalam bidang akademik.

Sutjihati Sumantri (1996:86) mengemukakan bahwa: anak tunagrahita ringan disebut juga moron atau debil, yakni mereka yang memiliki IQ 52-68 menurut Binet dan IQ 55-69 menurut Scala Wescheler (WISC). Mereka masih dapat diajar membaca, menulis dan berhitung sederhana, dapat dididik menjadi tenaga kerja semi-skilled dan tidak mampu menyesuaikan diri secara independen.

Berdasarkan wawancara kepada guru yang dilakukan kepada anak bahwa anak sulit untuk membedakan warna. Tes yang dilakukan oleh peneliti terhadap anak dengan melihat gambar-gambar yang berwarna, anak kemudian disuruh untuk menyebutkannya berbagai macam warna yang dilihat dan warna pakaian yang dikenakan anak serta mengelompokkan warna yang sama. Dari hasil tes yang dilakukan anak tidak mampu menyebutkan, menunjukan dan mengelompokkan warna, kuning, biru, hitam, putih, hijau, coklat, dan ungu. Dalam hal ini penulis memberikan intruksi kepada anak untuk menyebutkan warna sesuai dengan warna yang penulis perlihatkan sesuai dengan warna dari masing-masing gambar. Pertama penulis memperlihatkan warna hijau namun anak menyebutkan warna kuning, kemudian penulis menunjukan warna hitam anak dapat menyebutkan warna hitam kemudian penulis menunjukkan warna biru anak menyebutkan warna tersebut hijau, dan ketika penulis menunjukan warna kuning anak menyebutkannya warna tersebut warna hijau. Selanjutnya penulis menyuruh anak mengelompokkan warna-warna yang sama. Seperti saat penulis menyuruh anak untuk mengelompokkan warna biru dengan biru, tetapi anak mengambil dan mengelompokkan warna hijau dengan hijau seperti itu juga pada warna lain seperti hijau dengan hijau tetapi anak mengambil warna kuning, dan kuning dengan kuning anak mengambil warna biru, konsep warna yang anak ketahui hanya merah, hitam, dan putih.

Berdasarkan permasalahan diatas penulis melakukan penelitian untuk membantu meningkatkan kemampuan belajar anak dalam mengenalkan konsep warna dasar kepada anak tunagrahita ringan. Adapun warna yang akan dikenalkan adalah warna merah, kuning, biru. Pengenalan konsep warna pada anak tunagrahita ringan melalui kegiatan bermain cat air. Dengan memanfaatkan kesenangan anak dalam mewarnai sehingga sambil mewarnai anak diajak untuk mengenal warna dan mengingat warna yang digunakan anak dalam mewarnai.

Dengan kegiatan bermain cat air ini anak dapat belajar mengenal warna sehingga anak memperoleh berbagai kemampuan seperti kemampuan berkomunikasi, berbahasa,

bersosialisasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengannya sehingga pembelajaran menjadi bermakna. Jadi hal ini bertujuan agar anak dapat mengenal konsep warna merah, kuning, biru, melalui kegiatan bermain cat air dan berapa persentase jumlah warna yang benar disebutkan oleh anak dari bentuk-bentuk benda yang berwarna.

Dengan kegiatan bermain cat air ini agar anak senang dalam mewarnai dan mengenal warna sehingga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal warna. Berlandaskan penjelasan diatas penulis tertarik mengadakan penelitian yang bertujuan untuk membuktikan apakah kegiatan bermain cat air dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna (merah, biru, kuning) pada anak Tunagrahita Ringan kelas D II/C di SDLB N 20 Nan Balimo Kota Solok.

METODOLOGI PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan yang diteliti yaitu meningkatkan kemampuan mengenal warna melalui kegiatan bermain cat air pada anak tunagrahita ringan, maka penulis memilih jenis penelitian eksperimen dalam bentuk *single subject research* (SSR) yang menggunakan desain A-B-A yaitu dimana (A1) merupakan phase *baseline* sebelum diberikan *intervensi*, (B2) merupakan *phase treatment* atau phase pemberian perlakuan atau intervensi dan (A3) merupakan *baseline* setelah tidak lagi diberikan intervensi. *Phase baseline* (A1) adalah suatu phase saat target behavior diukur secara periodik sebelum diberikan perlakuan tertentu. *Phase treatment* (B2) adalah phase saat target *behavior* diukur selama perlakuan tertentu diberikan. *Phase baseline* (A3) adalah suatu target behavior diukur secara periodik setelah intervensi dihentikan.

Dalam penelitian ini, peneliti memakai subjek tunggal yaitu seorang anak Tunagrahita Ringan kelas D II/C di SDLB N 20 Nan Balimo Kota Solok. Anak tersebut berjenis kelamin Laki-laki yang berusia 13 tahun dan telah duduk di bangku kelas II SDLB. Berdasarkan pengamatan dan informasi yang didapat dari guru kelas, anak ini sulit dalam mengenal warna, anak hanya mengetahui warna merah, hitam, putih.

Variabel dalam penelitian ini ada dua yaitu: (1) Variabel bebas (*Intervensi/ perlakuan*), Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menerangkan variabel yang lain, dalam penelitian ini variabel bebas adalah kegiatan bermain cat air. (2) Variabel terikat (*Target Behavior*), Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau diterangkan oleh variabel lain, tetapi tidak dapat mempengaruhi variabel lain, dalam penelitian ini variabel terikat adalah kemampuan mengenal konsep warna dasar, untuk

mengetahui sejauh mana kemampuan anak dalam mengenal warna, rumus persentase yang digunakan adalah:

$$\text{Persentase kemampuan} = \frac{\text{Jumlah skor yang benar}}{\text{Jumlah skor total seharusnya}} \times 100\%$$

Target behavior dalam penelitian ini yaitu persentase dari jumlah warna yang dapat di sortir, di tunjukkan dan disebutkan dengan benar dari sepuluh bentuk benda oleh anak kemudian hasilnya dikali 100 persen.

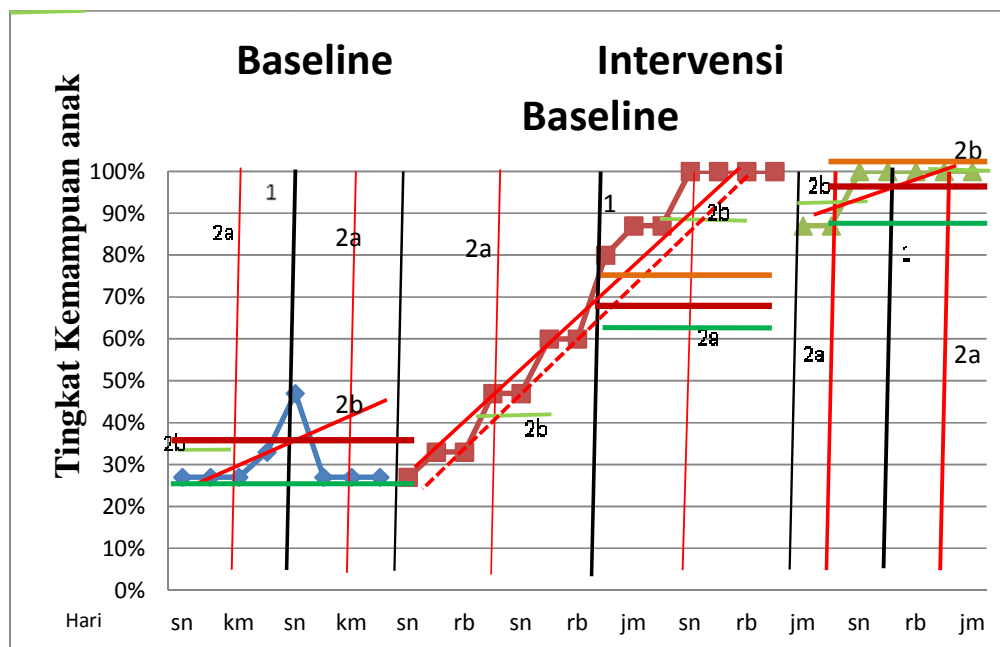
Data dikumpulkan oleh peneliti melalui observasi dan tes. Observasi merupakan suatu cara untuk mengamati suatu objek, sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Observasi yang dilakukan adalah dengan melihat kemampuan anak ketika diperintahkan mengambil suatu benda berdasarkan warnanya. Tes dilakukan pada siswa secara langsung untuk mengetahui kemampuan siswa mengenal warna dengan bermain cat air. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan sepuluh bentuk benda selain bermain cat air, yaitu benang (merah, biru, kuning), gelang (merah, biru, kuning), ikat rambut (merah, biru, kuning), kantong plastik (merah, biru, kuning), pensil (merah, biru, kuning), peruncing (merah, biru, kuning), mainan burung (merah, biru, kuning), kapal mainan (merah, biru, kuning), bunga (merah, biru, kuning), kain jilbab (merah, biru, kuning). Untuk mengetes paham tidaknya anak tentang konsep warna dasar baik sebelum maupun sesudah diberikan tindakan dengan bermain cat air, yang pada akhirnya anak dapat mengenali warna benda tersebut.. Dari persentase tersebut dapat dilihat perubahan-perubahan kemampuan pada setiap pertemuan penelitian.

Analisis data merupakan tahap terakhir sebelum penarikan kesimpulan. Menurut Juang Sunanto (2005:93), bahwa penelitian dengan *single subject research* yaitu penelitian dengan subjek tunggal dengan prosedur penelitian menggunakan desain eksperimen untuk melihat pengaruh perlakuan terhadap perubahan tingkah laku. Data dianalisis dengan menggunakan teknik analisis visual grafik (*Visual Analysis of Grafik data*), yaitu dengan cara memplotkan data-data ke dalam grafik, kemudian data tersebut dianalisis berdasarkan komponen-komponen pada setiap kondisi (A, B, A).

HASIL PENELITIAN

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis visual data grafik (*Visual Analysis of Grafik Data*). Data dalam kondisi *Baseline* (A1) yaitu data yang diperoleh

sebelum diberikan perlakuan, data pada kondisi *Intervensi* (B2) yaitu data yang diperoleh setelah diberikan perlakuan dengan kegiatan bermain cat air dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna bagi anak tunagrahuta ringan dan pada kondisi *Baseline* (A3) setelah tidak lagi diberikan intervensi . Untuk melihat perbandingan hasil data kemampuan mengenal warna kondisi *baseline* (A1), data pada kondisi *intervensi* (B2), dan pada kondisi *baseline* (A3) dapat dilihat pada grafik di bawah ini :



Keterangan:

- : Garis batas antar kondisi
- : membagi jumlah titik data menjadi dua bagian yang sama (1)
- : Membagi jumlah titik data menjadi dua bagian (2a)
- : titik median (2b)
- : Absis yaitu garis yang menghubungkan titik temu antara (2a) dan (2b)
- : Mean level
- : Batas atas mean level
- : Batas bawah mean level

Langkah selanjutnya menganalisis data grafik dengan menentukan beberapa komponen yang terdapat dalam kondisi masing-masing, yaitu kondisi *baseline* (A1), kondisi *intervensi* (B2) dan kondisi *baseline*(A3) . Lamanya pengamatan yang dilakukan

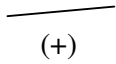

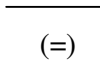
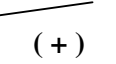

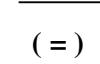
pada masing-masing kondisi, yaitu pada kondisi *baseline* (A1) dilakukan sebanyak delapan kali pengamatan, pada kondisi *intervensi* (B) dilakukan sebanyak empat belas kali pengamatan dan pada *baseline* (A3) dilakukan sebanyak tujuh kali.

Dari data hasil penelitian yang dilakukan didapat estimasi kecenderungan arah pada kondisi *baseline* (A1) menunjukkan sedikit menurun (-) hal ini terlihat dari delapan kali pengamatan dan estimasi kecenderungan arah sedikit menurun persen jumlah warna yang dikenal anak. Pada kondisi *intervensi* (B2), setelah diberi perlakuan selama empat belas kali pengamatan dengan kegiatan bermain cat air menunjukkan peningkatan yang begitu signifikan (+) persen jumlah warna yang dikenal anak. Pada kondisi *baseline* (A3), tanpa diberi perlakuan menunjukkan peningkatan yang begitu signifikan (+) persen jumlah warna yang dikenal anak.





Dari data yang telah dipaparkan dalam grafik diatas, kemudian untuk menentukan hipotesis suatu penelitian diterima atau ditolak perlu dilakukan perhitungan secara matematis baik itu perhitungan data analisis dalam kondisi, maupun perhitungan data analisis antar kondisi.

Berdasarkan uraian hasil yang tercantum dalam tabel di atas baik analisis dalam kondisi maupun analisis antar kondisi, dari grafik di atas dapat dijelaskan bahwa hasil analisis dalam kondisi menunjukkan: Estimasi kecenderungan arah pada kondisi A1 sedikit menurun karena terlihat bahwa dari delapan kali pengamatan, pada kondisi B2 estimasi kecenderungan mengalami peningkatan. Pada kondisi A3 estimasi kecenderungan mengalami peningkatan. Kecenderungan stabilitas pada kondisi A1 tidak stabil karena dibawah 85% hanya mendapatkan hasil 0%, pada kondisi B2 juga kecenderungan stabilitas data tidak stabil karena mendapatkan hasil dibawah 85% yaitu 75% pada kondisi A3 juga kecenderungan stabilitas data tidak stabil karena mendapatkan hasil dibawah 85% yaitu 71,43%. Jejak data pada kondisi A1 tidak menunjukkan sedikit penurunan, pada kondisi B2 jejak datanya mengalami peningkatan yang signifikan karena kemampuan anak tunagrahita ringan mencapai hasil 100% dan pada kondisi A3 jejak datanya mengalami peningkatan yang signifikan karena kemampuan anak tunagrahita ringan mencapai hasil 100%. Dan level perubahan pada kondisi A1 negatif karena mengalami penurunan, sedangkan pada kondisi B2 positif karena terus mengalami peningkatan dan pada kondisi A3 positif karena terus mengalami peningkatan. Adapun rangkuman dari komponen analisis visual dalam kondisi dapat di lihat pada tabel di bawah ini

Tabel 1. Rangkuman Hasil Analisis Visual Dalam Kondisi

No.	Kondisi	A1	B2	A3
1.	Panjang kondisi	8	14	7
2.	Estimasi kecenderungan arah	 (+)	 (+)	 (=)
3.	Kecendrungan stabilitas	75% (tidak stabil)	0% (tidak stabil)	71% (tidak stabil)
4.	Jejak data	 (+)	 (+)	 (=)
5.	Level stabilitas dan rentang	Variabel (27% – 47%)	Variabel (27% – 100%)	Variabel (27% – 100%)
6.	Level perubahan	47%-27%= 27% (+)	100%-27%= 73% (+)	100%-27%= 73% (+)

Hasil analisis visual grafik antar kondisi yaitu jumlah variabel 1, perubahan kecendrungan arah pada *baseline* (A1) arah datanya meningkat, pada kondisi *intervensi* (B) yakni data terus meningkat, dan pada kondisi *baseline* (A2) arah datanya juga mendatar. Perubahan kecendrungan stabilitas yaitu dari tidak stabil ke tidak stabil ke tidak stabil. Perubahan level antar kondisi A1/B adalah $47\% - 27\% = 20\%$, selanjutnya antar kondisi A2/B adalah $100\% - 27\% = 73\%$. Persentase *overlap* antar kondisi A1/B adalah 7,14%, selanjutnya antar kondisi A2/B adalah 28,57%. Adapun rangkuman dari komponen analisis visual antar kondisi dapat di lihat pada tabel di bawah ini:

No.	Kondisi	A1:B	A2:B
1.	Jumlah variabel yang diubah	1	1
2.	Perubahan arah kecendrungan dan efeknya	 (=)  (+)	 (=)  (+)
3.	Perubahan kecendrungan stabilitas	Variabel ke variabel	Variabel ke variabel
4.	Perubahan level	$27\% - 27\% = 0\%$	$100\% - 87\% = 13\%$
5.	Persentase overlap	7,14%	28,57%

Pembahasan

Anak tunagrahita ringan adalah anak yang mengalami gangguan pada intelegensi atau IQ dibawah rata-rata berkisar 50-70 sehingga menyebabkan terganggu dalam berbagai perkembangan termasuk akademik dan sosialnya.

Menurut Moh. Amin (1995:37) menyatakan bahwa anak tunagrahita banyak yang lancar berbiacara tetapi kurang dalam petbendaharaan kata. Mereka mengalami kesukaran berfikir abstrak, tetapi masih dapat mengikuti pelajaran akademik baik disekolah biasa maupun di sekolah khusus. Meskipun kecerdasannya dan adaptasi sosialnya terhambat, namun mereka mempunyai kemampuan untuk berkembang dalam bidang pelajaran akademik, penyesuaian sosial, dan kemampuan bekerja. Dari pengertian di atas dapat kita ketahui bahwa anak tunagrahita ringan mampu dalam bidang pelajaran akademik dan meski mengalami kesukaran dalam berfikir abstrak.

Menurut Seto (2004:12) pengertian bermain sebagai berikut: Bermain adalah suatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak, bermain tidak memiliki tujuan ekstrinsik namun motivasinya bersifat instrinsik, bersifat spontan dan suka rela tidak ada unsur paksaan dan bebas dipilih oleh anak, melibatkan peran aktif keikutsertaan anak. Menurut Parramon Ediciones (2004:5) cat air merupakan suatu cara mewarnai yang melibatkan proses melarutkan warna dalam air. Jadi kegiatan bermaian cat air merupakan kegiatan mewarnai dengan menggunakan cat air. Banyak cara yang bisa kita lakukan dalam mengenalkan warna diantaranya menggunakan pengajaran yang dapat menarik perhatian anak saat pembelajaran. Sehingga pembelajaran anak jadi lebih menyenangkan. Salah satu pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan kegiatan bermian cat air dan mewarnai yang melibatkan anak langsung berperan aktif.

Menurut Ellah (2005:21) jika bermain melakukan suatu aktivitas tersebut dan tanpa aturan yang mengikat. Menurut Seto (2004:12) bermain adalah suatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak.

Dalam penelitian ini peneliti meningkatkan kemampuan mengenal warna bagi anak tunagrahita (X) melalui kegiatan bermain cat air. Penelitian ini dilakukan dengan tiga fase, yaitu fase *baseline* (A1) sebelum di berikan perlakuan, fase *intervensi* (B2) yaitu memberikan perlakuan, dan terakhir fase *baseline* (A3) setelah diberikan perlakuan.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dapat dijelaskan bahwa sebelum diberikan perlakuan dengan kegiatan bermain cat air, kemampuan anak dapat dikatakan rendah. Tapi setelah diberikan perlakuan dengan kegiatan bermain cat air, kemampuan anak

dalam mengenal warna dapat meningkat. Dan setelah perlakuan (kegiatan bermain cat air) dihentikan kemampuan anak dalam mengenal warna masih baik. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal warna dapat ditingkatkan dengan kegiatan bermain cat air.

Kemampuan anak meningkat dapat dibuktikan dari hasil analisis dalam kondisi dengan menggunakan grafik kecenderungan arah, dimana dapat dilihat kecenderungan arah kemampuan anak cenderung meningkat pada fase *intervensi* (B2), dan cenderung meningkat pada fase *baseline* (A3). Rentang data yang diperoleh untuk *intervensi* (B2) adalah 27% – 100%, dengan level perubahan kemampuan mengenala warna meningkat, selanjutnya stabilitas kecenderungan datanya tidak stabil. Untuk rentang data yang diperoleh pada *baseline* (A2) adalah 27% – 100%, dengan level perubahan kemampuan mengenal warna meningkat, dan stabilitas datanya tidak stabil.

Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa, kegiatan bermain cat air efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna bagi anak tunagrahita (X) di SDLB N 20 Nan Balimo Kota Solok. Ini sesuai dengan pendapat Daru Ranuhandoko (2008:3) yaitu “mewarnai adalah kegiatan yang menyenangkan sekaligus bermanfaat untuk melatih saraf motorik, kreativitas dan imajinasi anak, karenanya dibutuhkan panduan tentang bagaimanateknik mewarnai yang baik, salah satu jenis teknik pewarnaan tersebut adalah dengan cat air”. Jadi teori ini mendukung hasil penelitian tentang meningkatkan kemampuan mengenal warna dengan kegiatan bermain cat air.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SDLB N 20 Nan Balimo Kota Solok, serta dijelaskan dalam pemaparan data pada BAB IV yang memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana hasil meningkatkan kemampuan mengenal warna bagi anak tunagrahita ringan melalui kegiatan bermain cat air.

Data hasil penelitian pada kondisi *baseline* sebelum diberikan *intervensi* (A1), menunjukkan kemampuan anak dalam mengenal warna masih rendah. Pada kondisi ini kemampuan anak dalam persentase jumlah mengenal warna hanya 27%. Setelah diberikan perlakuan dengan kegiatan bermain cat air kemampuan anak dalam mengenal warna meningkat. Persentase jumlah anak benar mengenal warna dari 27% menjadi 100%. Dan setelah kegiatan mewarnai dihentikan kemampuan anak masih tetap, dimana anak masih bisa mengenal warna.

Hasil analisis dalam kondisi pada setiap komponennya dapat di jabarkan sebagai berikut: panjang kondisi penelitian ini adalah pada kondisi *baseline* (A1) 8, pada kondisi *intervensi* 14, dan pada kondisi *baseline* (A2) 7. Estimasi kecenderungan arah pada kondisi *baseline* (A1) meningkat (+), pada kondisi *intervensi* estimasi kecenderungan arah meningkat terjal (+), sedangkan pada kondisi *baseline* (A2) menunjukkan arah kecenderungan mendatar (=). Kecendrungan stabilitas pada kondisi *baseline* (A1) tidak stabil, kondisi *intervensi* tidak stabil, dan kondisi *baseline* (A2) kecendrungan stabilitanya tidak stabil. Jejak data pada kondisi *baseline* (A1) meningkat, kondisi *Intervensi* jejak data yang diperoleh meningkat, selanjutnya kondisi *baseline* (A3) mendatar. Perubahan level pada kondisi *baseline* (A1) membaik, pada kondisi *intervensi* mengalami perubahan yang membaik, dan pada kondisi *baseline* (A3) juga terjadi perubahan yang membaik.

Setelah dilakukan analisis data dalam kondisi dan antar kondisi, maka dapat diambil kesimpulan, kegiatan bermain cat air dapat meningkatkan kemampuan mengenalkan warna bagi anak tunagrahita ringan kelas D II/C di SDLB N 20 Nan Balimo Kota Solok .

SARAN

Berkaitan dengan hasil penelitian ini maka dapat disarankan sebagai berikut :

Bagi peneliti, Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan acuan dalam penelitian dan untuk menambah wawasan, kemampuan dan pemahaman lebih tentang siswa tunagrahita ringan, terutama bagi anak yang mengalami permasalahan dalam mengenal warna.

Bagi guru, dalam memberikan pelajaran khususnya dalam mengenalkan warna harus menggunakan metode yang bervariasi, kerana dengan adanya metode yang menarik akan dapat memotivasi anak tunagrahita dalam mengenal warna-warna yang ada.

Bagi peneliti selajutnya, diharapkan dapat diterapkan secara konsisten kepada anak tunagrahita ringan yang belum mengenal warna agar anak mampu untuk mengenal berbagai jenis warna yang ada sehingga kegiatan belajar pada anak dapat terus ditingkatkan..

DAFTAR RUJUKAN

- Fajarmis. 2002. *Usaha guru dalam menanamkan konsep warna primer dan sekunder*. Padang: UNP
- Juang Sunanto. 2005, *Pengantar Penelitian dengan Subjek Tunggal*. Otsuka: University Terbuka
- Moh Amin. 1995. *Orthopedagogik Anak Tunagrahita*. Jakarta: Depdikbud
- Parramon Ediciones. 2004. *Belajar Melukis dengan Cat Air*. Malaysia: Pelangi Sdn Bhd.

- Seto. (2004). *Bermain dan Kreatifitas*. Jakarta: Paper Sinar Sinanti.
- Siti Chalidah Ellah. 2005. *Terapi Permainan Bagi Anak Yang Memerlukan Layanan Pendidikan Khusus*, Jakarta: Depdiknas.
- Sutjihati Sumantri. 2006. *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: PT Refika Aditama