

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGENALAN WARNA  
DASAR MELALUI PERMAINAN LINGKAR WARNA  
(Classroom Action Research Pada Anak Tunagrahita Ringan di Kelas II SLB  
Work Shop Padang)**

Oleh :  
Pajralnida

---

**Abstract:** This research was derived from the inability three students in recognition the primary colours when teaching learning process at class II SLB Work Shop Padang. Based on assessment results and interviews that have done, the resecher found the students are difficult to recognize the primary colour (red, yellow and blue). The purpose of this research is to increase students' ability in recognition the primary colours through the game colour circumference at class II SLB Work Shop Padang.

The kind of this research is action research which is conducted collaborative in peers. Subject three students with the light mental retardation at class II SLB Work Shop Padang. The technique in collecting the data are: observations, discussion and test. Then, will be analyzed by using qualitative and quantitaive.

The results showed that: 1) the lernaning process in recornizing the primary colours conducted 2 cycles. First, is conducted in 7 meetings and second have done in 4 meetings. 2) the result of the study by using game, there is any increasing. It can be seen from the data before doing the action, AN (0%), KV(15%), and AK (15%). Whereas at the end of cycle 1, AN has increased become 35%), KV(55%), and AK (50%). At the cycle 2, AN has increased (55%), KV(80%), and AK (70%). It can be concluded that the ability of three students have increased after being given this game. Rekomended to the teachers and the next researcher to apply game colour cicumference method in class and it can be applied in different materials.

***Kata Kunci: Pengenalan Warna Dasar, Permainan Lingkar Warna, Anak Tunagrahita Ringan***

## **PENDAHULUAN**

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan melakukan observasi dan asesmen di kelas II SLB Work Shop Padang, ditemukan bahwa ketiga anak tunagrahita ringan yang ada di kelas tersebut mengalami kesulitan dalam mengenal warna dasar (warna merah, kuning dan biru) yakni menyebutkan, mengelompokkan, menunjukkan, memindahkan serta melompat ke dalam lingkaran warna secara baik dan benar. Agar hasil observasi lebih jelas, maka peneliti melakukan asesmen

terhadap tiga anak tersebut dengan memberikan 20 item dalam mengenal warna dasar.

Menurut Muljono Abdurrachman dan Sudjadi (1994:26), anak tunagrahita ringan merupakan anak yang masih memiliki potensi untuk menguasai mata pelajaran akademik di sekolah dasar, mampu juga untuk melakukan penyesuaian sosial yang dalam jangka panjang dapat berdiri sendiri dalam masyarakat dan mampu bekerja untuk menopang sebagian atau seluruh kehidupan orang dewasa. Anak tunagrahita ringan memiliki IQ antara 50-70, tingkat kecerdasan tergolong rendah, namun masih dapat dididik secara khusus dengan program dan metode yang khusus sehingga dapat berkembang (Tarmansyah, dkk, 1991:18).

Menurut Moh. Amin (1995:37) karakteristik anak tunagrahita ringan sebagai berikut: anak tunagrahita ringan banyak yang lancar bicara tetapi kurang perbendaharaan kata-katanya, mereka kesukaran berfikir abstrak, tetapi mereka masih dapat mengikuti pelajaran akademik baik di sekolah biasa maupun di sekolah khusus. Pada umur 16 tahun baru mencapai umur kecerdasan sama dengan anak umur 12 tahun, tetapi itupun hanya sebagian dari mereka.

Tenaga pendidik diminta memberi layanan pelajaran semaksimal mungkin baik dalam memberikan pengetahuan maupun keterampilan. Pembelajaran mengenal warna dalam kurikulum (2006:149) merupakan salah satu materi mata pelajaran seni dan budaya. Sebelum mata pelajaran seni dan budaya diberikan kepada anak hendaknya guru dalam menyampaikan pembelajaran menjelaskan terlebih dahulu tentang konsep warna kepada anak. Warna adalah salah satu unsur keindahan dan seni dalam kehidupan. Apapun yang berada dalam lingkungan kehidupan kita semua bentuk memiliki warna, baik warna alami maupun warna buatan. Jika kita perhatikan pada lingkungan yang terdekat dengan kita, seperti keseluruhan tubuh kita memiliki warna misalnya rambut berwarna hitam, gigi berwarna putih, kulit/tubuh kita berwarna kuning langsung dan sebagainya.

Sadjiman Ebdi Sanyoto (2005: 9) mendefinisikan warna secara fisik dan psikologis. Warna secara fisik adalah sifat cahaya yang dipancarkan, sedangkan secara psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan. Ali Nugraha (2008: 34) mengatakan bahwa warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenai cahaya tersebut. Selanjutnya, Endang Widjajanti Laksono (1998: 42) mengemukakan bahwa warna merupakan bagian dari cahaya yang diteruskan atau dipantulkan. Secara umum, warna didefinisikan sebagai unsur cahaya yang dipantulkan oleh sebuah benda dan selanjutnya diintrepetasikan oleh mata berdasarkan cahaya yang mengenai benda tersebut. Menurut teori warna pigmen dari Brewster, warna primer adalah warna-warna dasar (Ali Nugraha, 2008: 37). Tiga warna primer yang masih dipakai sampai saat ini, yaitu merah seperti darah, biru seperti langit/laut, dan kuning seperti kuning telur.

Menurut Bunda Nisrina (2013 : 5), permainan lingkaran warna ini merupakan cara yang menyenangkan untuk mengajarkan warna, karena anak akan melompati warna saat mempelajarinya. Anak-anak selalu saja mencari alasan

untuk meninggalkan tempat duduknya dan guru maupun orangtua sangat senang ketika anak mereka mempelajari sesuatu saat mereka berlompat-lompatan. Permainan lingkaran warna adalah salah satu contoh alat peraga dalam pembelajaran yang digunakan untuk menyajikan berbagai macam warna dasar. Adapun alasan peneliti menjadikan permainan lingkaran warna ini sebagai alternatif dalam pembelajaran karena memberikan banyak manfaat, tidak saja dalam penanaman konsep warna dasar seperti menyebutkan warna dasar, menunjukkan warna dasar, mengelompokkan warna yang sama, tetapi dapat juga untuk melatih motorik kasar anak.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang penerapan permainan lingkaran warna untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna dasar bagi anak tunagrahita ringan kelas II di SLB Work Shop Padang.

## **METODE PENELITIAN**

Berdasarkan permasalahan yang peneliti ambil yaitu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal warna dasar melalui permainan lingkaran warna pada anak tunagrahita ringan kelas II di SLB Work Shop Padang, maka peneliti memilih penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Menurut Suharsimi Arikunto (2006 : 3) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Ebbutt, Hopkins (dalam Wiriaatmadja, 2006:12) mengemukakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah kegiatan sistematis dan upaya perbaikan pelaksanaan praktek pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dan tindakan-tindakan tersebut.

Pada pelaksanaan penelitian, menggunakan dua siklus. Siklus I sebagai tahap awal dimana dilakukan beberapa kegiatan meliputi: kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan penutup berupa kesimpulan dan evaluasi. Pada siklus II kegiatan yang dilakukan sama dengan kegiatan disiklus I yakni kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan penutup berupa kesimpulan dan evaluasi serta pada siklus II ini sebagai tahap untuk memantapkan kemampuan anak dalam mengenal warna dasar.

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah tiga anak tunagrahita ringan yang duduk di kelas II SLB Work Shop Padang yang berjumlah tiga orang dengan inisial AN, KV dan AK. Variabel pada penelitian ini terdiri dari dua yaitu variabel terikat dan variabel bebas. Yang menjadi variabel terikat adalah kemampuan mengenal warna dasar. Sebaliknya variabel bebas adalah permainan lingkaran warna.

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data melalui observasi, diskusi serta tes perbuatan dan lisan. Observasi merupakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Dalam observasi, peneliti menggunakan alat observasi dengan cara memberi tanda ceklis (√) pada kemampuan anak dalam mengenal warna dasar. Dalam observasi, peneliti bertindak sebagai partisipan aktif. Peneliti melihat langsung dan berperan serta ikut andil dalam observasi. Diskusi merupakan pengumpulan data dengan tanya jawab yang dilakukan peneliti dengan guru untuk memperoleh informasi tentang tingkat pengenalan anak dalam mengenal konsep warna. Peneliti dan guru sebagai kolaborator mendiskusikan hasil pengamatan dan hasil kerja anak dalam mengenal konsep warna. Tes merupakan suatu bentuk pemeriksaan secara lisan dan perbuatan dalam melaksanakan tindakan.

Teknik analisis data yang peneliti lakukan bersifat kualitatif yang digambarkan dengan kata-kata atau memperoleh kesimpulan. Menurut Zuriah (2003:120), analisis terdiri dari 3 jalur kegiatan yang terjadi secara bersamaan: 1) reduksi data merupakan proses pemilihan, pemutusan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dan catatan tertulis di lapangan. Analisis ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data berulang-ulang. Semua data yang telah disimpulkan tersebut tetap menggambarkan proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran pengenalan konsep warna dasar melalui permainan lingkaran warna, 2) penyajian data secara lebih sederhana dalam bentuk paparan naratif yang menggambarkan pendekatan belajar menggunakan teknik yang terdapat dalam meningkatkan pengenalan warna dasar melalui permainan lingkaran warna pada anak tunagrahita ringan, 3) penarikan kesimpulan yaitu mengambil inti sari sajian data penelitian meningkatkan pengenalan warna dasar melalui permainan lingkaran warna pada anak tunagrahita ringan.

## **HASIL PENELITIAN**

### **A. Deskripsi Data**

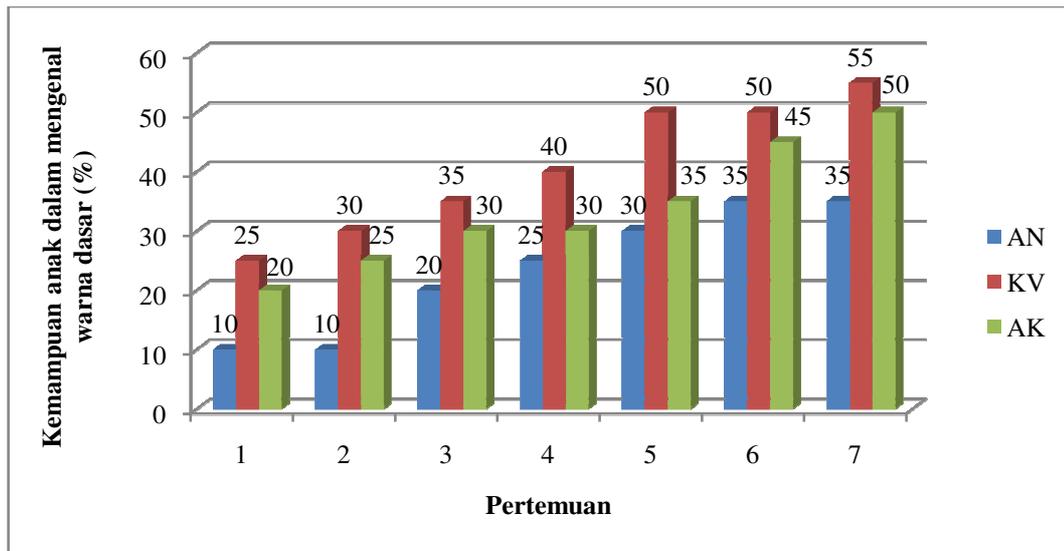
Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam 2 (dua) siklus. Siklus I dilakukan dengan cara melakukan kegiatan dalam mengenal warna dasar melalui permainan lingkaran warna dengan 20 item yang telah dipersiapkan. Dalam proses pembelajaran pada siklus I (pertama), peneliti berkolaborasi dengan teman sejawat. Peneliti berusaha agar anak dapat memahami dan dapat mencapai tujuan sesuai dengan yang diharapkan. Sedangkan siklus II dilakukan untuk memaksimalkan kemampuan yang telah dimiliki anak sebelumnya dengan melakukan hal yang sama dengan kegiatan di siklus I. Setiap siklus dilakukan persiapan mengajar berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyusun pedoman observasi, menyusun format penilaian dan alat yang digunakan. Pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Setiap siklus terdiri dari

beberapa pertemuan. Pada siklus I dilakukan tujuh kali pertemuan sedangkan pada siklus II dilakukan empat kali pertemuan.

### 1. Pelaksanaan Siklus I

Pelaksanaan siklus I mulai dilaksanakan pada tanggal 08 Oktober – 13 November 2015 dengan tujuh kali pertemuan dan waktu yang digunakan untuk setiap kali pertemuan 2 x 30 menit. Setiap siklus bertitik tolak dari permasalahan, kemudian membuat perencanaan (*plan*) I, tindakan (*action*), observasi I dan refleksi I.

Diakhir setiap pertemuan dilaksanakan tes perbuatan dan lisan untuk mengetahui kemampuan anak pada pertemuan berikutnya. Setiap pertemuan peneliti dan kolaborator melakukan pengamatan kegiatan guru dan siswa dalam mengenal warna dasar. Setelah dilakukan refleksi atau merenungkan kembali tindakan yang telah dilakukan dan upaya perbaikan dari kekurangan atau permasalahan yang masih dihadapi siswa dan peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan hasil tes dari kemampuan warna dasar melalui permainan lingkaran warna pada siklus I siswa dapat digambarkan sebagai berikut:



Grafik

Rekapitulasi kemampuan AN, KV dan AK dalam mengenal warna dasar pada siklus I

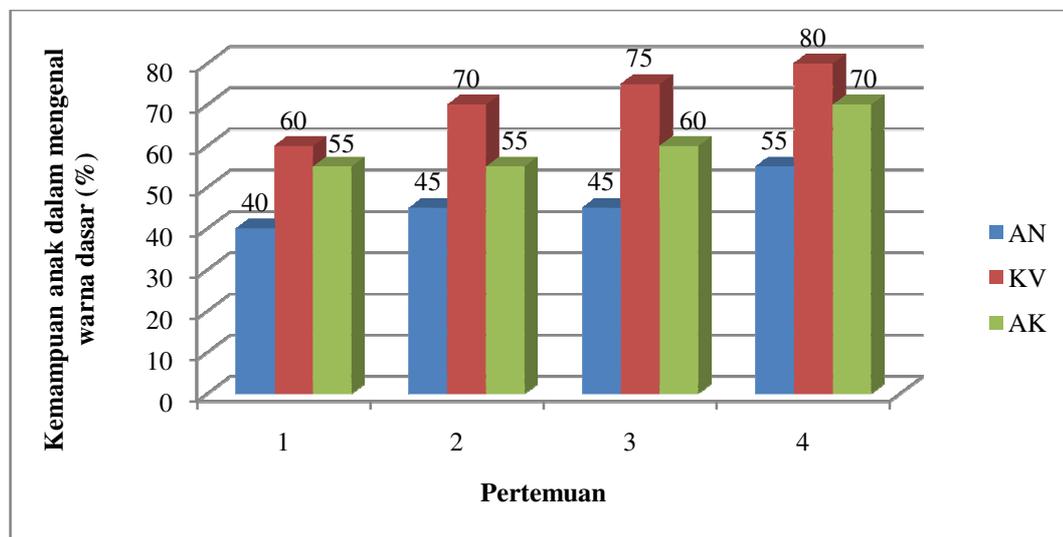
Berdasarkan grafik di atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan anak dalam mengenal warna dasar setelah diberikan tindakan yaitu melalui permainan lingkaran warna mulai meningkat. Hal ini ditandai dengan semakin meningkatnya persentase kemampuan anak dalam mengenal warna dasar dengan menggunakan permainan lingkaran warna. Saat asesmen, kemampuan AN (0%), KV (15%), dan AK (15%) dari 20 item pada pengenalan warna dasar. Sedangkan pada akhir siklus I kemampuan AN meningkat menjadi (35%), KV (55%) dan AK (50%).

## 2. Pelaksanaan Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi dari siklus I dapat disimpulkan bahwa dalam mengenal warna dasar melalui permainan lingkaran warna, kemampuan siswa sudah meningkat. Tindakan pada siklus II dilakukan empat kali pertemuan setelah akhir pembelajaran disetiap pertemuan dilakukan tes. Sebagai gambaran untuk lebih jelasnya upaya yang telah peneliti lakukan dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal warna dasar pada siklus II dapat dilihat pada bagan alur kerja siklus II. Setiap siklus bertitik tolak dari permasalahan, kemudian membuat perencanaan (*plan*) II, tindakan (*action*), observasi II dan refleksi II.

Pelaksanaan siklus II dilakukan pada tanggal 17 November – 08 Desember 2015. Tindakan pembelajaran pada siklus ini dilakukan sebanyak empat kali pertemuan. Setiap pertemuan peneliti bersama anak melakukan kegiatan pembelajaran mengenal warna dasar melalui permainan lingkaran warna. Sedangkan kolaborator melakukan pengamatan terhadap guru dan anak dalam melakukan kegiatan pengenalan warna dasar melalui permainan lingkaran warna. Setelah itu dilakukan refleksi atau renungan kembali terhadap tindakan yang telah dilakukan dan upaya perbaikan dari kekurangan atau permasalahan yang masih dihadapi anak dan peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran warna dasar.

Berdasarkan hasil tes dari kemampuan mengenal warna dasar melalui permainan lingkaran warna pada siklus II dapat digambarkan sebagai berikut:



Grafik  
Rekapitulasi kemampuan AN, KV dan AK dalam mengenal warna dasar pada siklus II

Berdasarkan grafik di atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan anak dalam mengenal warna dasar setelah diberikan tindakan yaitu melalui permainan lingkaran warna mulai meningkat. Hal ini ditandai dengan semakin meningkatnya persentase kemampuan anak dalam mengenal warna dasar dengan menggunakan permainan lingkaran warna. Pada siklus I, kemampuan mengenal warna AN (35%), KV (55%), dan AK (50%) dari 20 item pada pengenalan warna dasar. Sedangkan pada akhir siklus II kemampuan AN meningkat menjadi (55%), KV (80%) dan AK (70%). Dengan demikian, pada siklus II ini kemampuan AN mengalami peningkatan sebesar (20%), sedangkan KV mengalami peningkatan sebesar (25%) dan AK meningkat sebesar (20%). Dengan ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal warna dasar dapat ditingkatkan melalui permainan lingkaran warna.

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

Untuk meningkatkan kemampuan pengenalan warna dasar pada anak tunagrahita ringan melalui permainan lingkaran warna sesuai dengan tujuan penelitian dijabarkan dalam dua hal yaitu: 1) pelaksanaan pembelajaran penggunaan permainan lingkaran warna dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna dasar pada anak tunagrahita ringan di kelas II SLB Work Shop Padang, 2) membuktikan bahwa permainan lingkaran warna dapat meningkatkan pengenalan warna dasar pada anak tunagrahita ringan di kelas D II SLB Work Shop Padang.

1. Pelaksanaan pembelajaran penggunaan permainan lingkaran warna dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna dasar pada anak tunagrahita ringan di kelas II SLB Work Shop Padang.

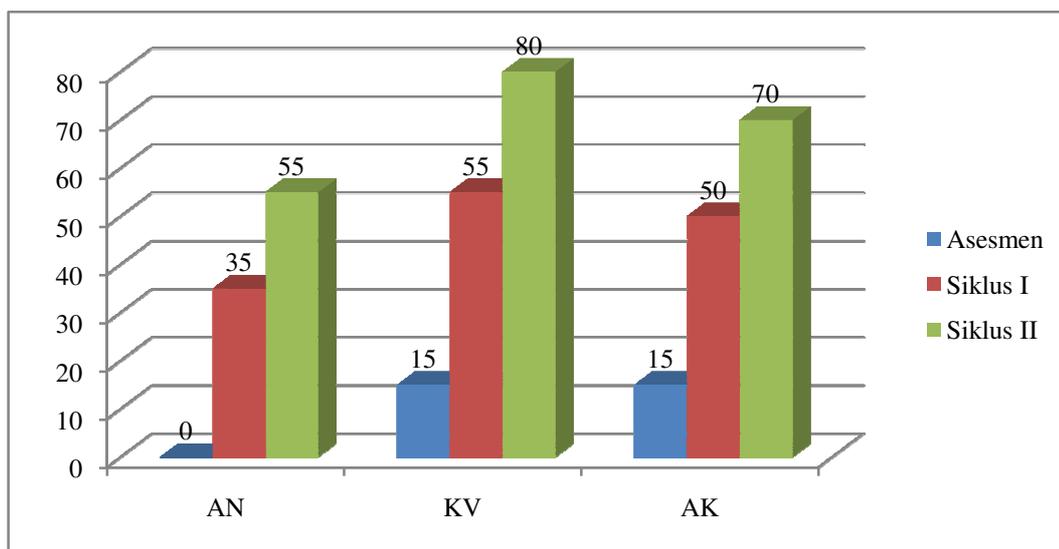
Proses pembelajaran anak tunagrahita ringan yang memiliki keterbatasan dalam intelegensi memerlukan upaya yang maksimal untuk membelajarkan anak dengan baik sehingga hasil yang diperoleh anak sesuai dengan kemampuan optimal yang masih dimilikinya. Namun peneliti merasa bahwa pengenalan warna dasar belum semua anak dapat melakukannya dengan baik, masih ada kekurangannya dan membutuhkan waktu yang panjang. Hal ini mungkin disebabkan karena keterbatasan anak tunagrahita ringan yang memiliki IQ 55 – 69 dan memiliki prestasi belajar yang rendah sehingga tidak naik kelas serta sulit untuk menangkap pelajaran. Walaupun anak tunagrahita ringan memiliki keterbatasan intelegensi dan kemampuan akademik yang rendah namun anak tunagrahita ringan masih bisa dididik untuk akademik di tingkat sekolah dasar dan keterampilan untuk kehidupannya di masa depan.

Pelaksanaan pembelajaran mengenal warna dasar (warna merah, warna kuning dan warna biru) melalui permainan lingkaran warna dilakukan dengan 20 item yaitu: 1) menyebutkan lingkaran berwarna merah, 2) menyebutkan lingkaran berwarna kuning, 3) menyebutkan lingkaran berwarna biru, 4) mengelompokkan warna merah sama warna merah, 5) mengelompokkan warna kuning sama warna kuning, 6) mengelompokkan

warna biru sama warna biru, 7) menunjukkan lingkaran berwarna merah, 8) menunjukkan lingkaran berwarna kuning, 9) menunjukkan lingkaran berwarna biru, 10) memindahkan papan warna merah ke dalam lingkaran selang warna merah, 11) memindahkan papan warna kuning ke dalam lingkaran selang warna kuning, 12) memindahkan papan warna biru ke dalam lingkaran selang warna biru, 13) melompat ke dalam lingkaran selang warna merah, 14) melompat ke dalam lingkaran selang warna kuning, 15) melompat ke dalam lingkaran selang warna biru, 16) lompati urutan selang warna merah ke selang warna kuning terus ke selang warna biru, 17) lompati urutan selang warna kuning ke selang warna biru terus ke selang warna merah, 18) lompati urutan selang warna biru ke selang warna merah terus ke selang warna kuning, 19) masuk ke lingkaran selang warna kuning lalu lompat dua kali di dalam lingkaran tersebut, 20) masuk ke lingkaran selang warna biru lalu lompat satu kali di dalam lingkaran tersebut. Anak diberikan contoh cara melakukan kegiatan tersebut secara berulang – ulang sampai akhirnya anak mampu melakukannya dengan baik dan benar.

2. Permainan lingkaran warna dapat meningkatkan pengenalan warna dasar pada anak tunagrahita ringan di kelas D II SLB Work Shop Padang.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa semakin meningkatnya kemampuan pengenalan warna dasar melalui permainan lingkaran warna. Hal ini terlihat bahwa anak sudah mampu mengenal warna dasar dengan baik walaupun belum kesemua item tersebut dapat dilakukannya. Peningkatan kemampuan anak dalam mengenal warna dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Grafik

Kemampuan anak tunagrahita ringan (AN, KV dan AK) dalam mengenal warna dasar (merah, kuning dan biru) sebelum tindakan, setelah diberi tindakan pada siklus I dan siklus II

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan pengenalan warna dasar setiap anak berbeda – beda, namun dari setiap tahap mulai dari kegiatan sebelum diberikan tindakan, siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Kategori persentase penilaian dari 20 item adalah 100%. Pada akhir pertemuan siklus II, kemampuan pengenalan warna dasar AN sangat meningkat yakni 55%, sedangkan KV sebesar 80% dan AK sebesar 70%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa tujuan penelitian untuk meningkatkan kemampuan anak tunagrahita ringan di kelas II dalam mengenal warna dasar melalui permainan lingkaran warna menunjukkan hasil yang memuaskan.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan pada bab IV, dapat diambil kesimpulan bahwa mengenal warna dasar pada anak tunagrahita ringan di kelas II SLB Work Shop Padang dapat ditingkatkan melalui permainan lingkaran warna. Penggunaan permainan lingkaran warna dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna dasar bagi anak tunagrahita dengan kegiatan – kegiatan sebagai berikut: menyebutkan warna merah, warna kuning dan warna biru, mengelompokkan warna dasar, menunjukkan warna dasar, memindahkan warna sesuai dengan warna yang sama serta melompat ke dalam lingkaran warna. Banyak keuntungan yang diperoleh dari penggunaan permainan lingkaran warna dalam proses pembelajaran antara lain: kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan para siswa, kegiatan belajar siswa lebih aktif sebab dilakukan dengan cara bermain.

Dalam meningkatkan kemampuan pengenalan warna dasar pada anak, guru berupaya agar anak didik paham terhadap materi yang diajarkan. Upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memberikan bimbingan terhadap anak, memberikan pelajaran secara berulang – ulang, menyampaikan pelajaran dengan baik serta memberikan berupa pujian secara verbal “pintar”, “bagus” dan tindakan tepuk tangan serta acungan jempol kepada anak didik.

Berdasarkan hasil tes kemampuan awal dan hasil tes setelah diberikan tindakan serta hasil diskusi dengan kolaborator terlihat adanya peningkatan kemampuan dalam mengenal warna dasar bagi anak tunagrahita ringan di kelas II SLB Work Shop Padang. Namun peningkatannya ini sesuai dengan kemampuan masing – masing anak. Saat asesmen kemampuan AN (0%), KV (15%), dan AK (15%) dari 20 item yang diberikan. Sedangkan pada siklus I kemampuan AN meningkat menjadi (35%), KV meningkat menjadi (55%) dan AK meningkat menjadi (50%). Dengan demikian, pada siklus I ini kemampuan AN mengalami peningkatan sebesar (35%), sedangkan KV mengalami peningkatan sebesar (40%) dan AK meningkat sebesar (35%).

Sedangkan pada akhir siklus II kemampuan anak meningkat yakni AN sebesar (55%), KV (80%) dan AK (70%). Dengan demikian, pada siklus II ini kemampuan AN mengalami peningkatan sebesar (20%), sedangkan KV mengalami peningkatan sebesar (25%) dan AK meningkat sebesar (20%).

## **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka dapat disarankan sebagai berikut:

1. Bagi guru

Agar pembelajaran dapat tercapai maka sebaiknya guru dapat memberikan pelajaran dengan menggunakan media atau metode yang menarik dalam proses belajar mengajar di kelas seperti pembelajaran mengenal warna dasar, guru dapat menggunakan permainan lingkaran warna.

2. Bagi orang tua

Anak dapat dilatih di rumah dengan permainan lingkaran warna yang sederhana dalam mengenal warna dasar dan melakukan permainan lingkaran warna secara berulang – ulang agar anak dapat meningkatkan kemampuannya.

3. Bagi calon peneliti

Bagi calon peneliti yang ingin melakukan penelitian sehubungan dengan penelitian ini dapat disarankan untuk menggunakan permainan lingkaran warna dalam meningkatkan kemampuan anak serta dapat dikembangkan dalam mata pelajaran lainnya sesuai dengan materinya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali Nugraha. 2008. *Pengenalan Warna*. Online. <http://eprints.uny.ac.id/9885/2/BAB%20%20-%2008111247016.pdf> (diakses tanggal 29 April 2015)
- Bunda Nisrina. (2013). *Cerdas Dengan Bermain*. Bantul, Yogyakarta : Gelar.
- Kurikulum. (2006). *Seni Budaya Dan Keterampilan*.
- Moh. Amin dan Ina Kusuma (1995). *Orthopedagogik Anak Luar Biasa*, Jakarta: Depdikbud Dikti Proyek Tenaga Guru.
- Muljono Abdurrachman dan Sudjadi (1994). *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurul Zuriah. (2003). *Penelitian Tindakan Dalam Bidang Pendidikan dan Sosial*. Malang : Bayumedia.
- Rochiati Wiriaatmadja. (2006). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Suharsumi Arikunto. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta : Bumi Aksara.
- Sulasmi Darma Prawira. (1989). *Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni dan Desain*. Jakarta : Depdikbud, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Tarmansyah. (1991). *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*. Padang: Sub Direktorat Pembinaan 3PG, SGPLB.