KUMAROTTAMA
https://e-journal.iahn-gdepudja.ac.id/index.php/kumarottama

Kumarottama: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
E-ISSN : 2798-8228 & P-ISSN : 2807-176X
Volume 03 Nomor 01 Juli 2023

Eksperimen Permainan Memancing Ikan Warna Terhadap Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia 4-5 Tahun

Galuh Dhyah Puspita [1], Nurul Khotimah [2],
Universitas Negeri Surabaya [1,2]

e-mail : galuh.18030@mhs.unesa.ac.id [1], nurulkhotimah@unesa.ac.id [2],

(Diterima: 02 Februari 2023; Direvisi: 23 Juli 2023; Diterbitkan: : 24 Juli 2023)

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

Keywords:

Standard Operating Procedures, Discipline Attitude, Early Childhood Education

Abstract

This study aims to determine how the implementation of standard operating procedures at Safaraz Islamic Preschool and through standard operating procedures is able to foster an attitude of discipline in early childhood. In observation activities, researchers used qualitative methods with interview, observation and documentation techniques. Researchers found the results that children's disciplinary attitudes will grow when a habituation method is applied since early childhood. This habituation method can be referred to as a standard operating procedure (SOP) in which children are taught a habit that is continuously repeated so as to get the results of the growth of a disciplined attitude that will be inherent in the child until adulthood. Therefore, through the results of the research obtained by the researcher, hopefully it will be useful for readers to add insight.

Kata kunci:

Standar Operasional Prosedur, Sikap Disiplin, Pendidikan Anak Usia Dini

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengetahui bagaimana penyelenggaraan standar operasional prosedur di sekolah Safaraz Islamic Preschool dan melalui standar operasional prosedur mampu menumbuhkan sikap disiplin anak usia dini. Dalam kegiatan observasi peneliti menggunakan metode kualitatif dengan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Peneliti menemukan hasil bahwasanya sikap disiplin anak akan tumbuh ketika diterapkan sebuah metode pembiasaan sejak anak usia dini. Metode pembiasaan ini bisa disebut sebagai standar operasional prosedur (SOP) yang mana pada standar ini anak diajarkan suatu kebiasaan yang terus menerus diulang sehingga mendapatkan hasil tumbuhnya sikap disiplin yang akan melekat dalam diri anak hingga dewasa. Maka dari itu, melalui hasil penelitian yang di dapatkan peneliti semoga bermanfaat bagi pembaca untuk menambah wawasan.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya untuk memaksimalkan tumbuh kembang anak. Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar untuk membantu merangsang syaraf anak dari lahir hingga usia 6 tahun. PAUD terbagi menjadi 3 bentuk yaitu jalur pendidikan formal, nonformal, dan informal. PAUD jalur formal berlangsung di Taman Kanak-Kanak (TK), Raudatul Athfal (RA) serta bentuk lain yang sejenis. PAUD jalur nonformal berupa kelompok bermain (KB), tempat penitipan anak (TPA), sedangkan PAUD pada jalur pendidikan informal meliputi pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh masyarakat seperti bina keluarga balita dan posyandu terpadu PAUD atau apa kita kenal dengan satuan PAUD sejenis, dalam skripsi (Atri, 2012:8-9).

Pendidikan usia dini yaitu pondasi bagi tahap perkembangan seorang anak selanjutnya, terutama untuk anak usia 4-5 tahun sehingga PAUD dilaksanakan dengan sangat baik. Di usia tersebut, pendidikan TK menjadi salah satu jalur yang cocok untuk menunjang proses tumbuh kembang anak menjadi lebih baik. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (2014), aspek pertumbuhan serta perkembangan anak meliputi kemampuan motorik kasar, dan motorik halus, kognitif (kecerdasan berpikir), nilai moral, nilai agama, sosial emosional, serta bahasa. Dalam Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak tersebut mempunyai kriteria pencapaian minimal yang dikelompokkan tingkat pencapaian perkembangan anak, mulai dari usia 0-6 tahun beserta aspek-aspek perkembangannya. Seluruh aspek perkembangan tersebut perlu dimiliki oleh anak usia dini agar membantu anak untuk melewati fase-fase perkembangan berikutnya hingga mereka dewasa.

Menurut Fadilla & Ningrum (2017: 1), anak mempunyai ciri-ciri yang khas serta berbeda dengan orang dewasa. Mereka selalu dinamis, antusias, aktif serta rasa ingin tahu tentang perihal yang mereka lihat, rasakan, dengar seakan-akan tidak berhenti untuk mengeksplorasi dan belajar. Untuk membantu anak dalam berpikir logis, mampu dilakukan melalui permainan maupun pengenalan tentang benda-benda di sekitarnya. Anak-anak dapat berpikir logis apabila penyampaikan suatu pembelajaran mudah untuk dipahami mereka. Pola pembelajaran yang menarik dan berulang-ulang akan membuat anak lebih mudah mengingatnya. Berfikir logis adalah salah satu kemampuan anak usia dini seperti mengenali warna. Kemampuan mengenal warna yaitu kekuatan, kecakapan, atau kemampuan yang dimiliki individu untuk mengetahui dengan menyebutkan serta menunjukkan, mengelompokkan warna, serta guru bercerita tentang perpaduan warna dengan kegiatan-kegiatan pengenalan warna (Armiyati dkk., 2019:2).

Anak dianggap mampu berpikir logis apabila mampu mengingat dan menyebutkan warna-warna dasar setiap benda yang ditunjukkan. Melalui pengenalan warna membantu anak untuk mengenal identitas suatu barang dan mengetes respon kecakapan indra penglihatan. Dengan pembelajaran yang menyenangkan, membantu anak mudah untuk memahami konsep pola maupun mengklasifikasikan suatu bentuk dan warna di setiap pertemuan pembelajaran, terutama pada warna primer dan sekunder. Perihal ini senada dengan teori bermain yang dikemukakan oleh Let Vygotsky (1969) bahwa bermain adalah sumber perkembangan kemapuan anak dalam berinteraksi dan memahami pengetahuan. Dalam proses bermain, Vygotsky berpendapat bahwa anak dapat terbangunnya konsep-

konsep yang diperlukan, seperti memahami bentuk, fungsi, dan karakteristik benda (Musfiroh, 2014: 11). Untuk memahami hal tersebut, tentu pengenalan warna memiliki peran penting bagi anak dalam memahami dan menguasai pengetahuan yang telah anak dapatkan.

Anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Lampah, Kabupaten Gresik masih dalam fase pengenalan warna. Perihal tersebut menjadi fokus utama dalam penelitian ini dikarenakan dari 18 anak yang diobservasi terdapat 13 anak yang masih belum mengerti tentang warna. Ketika diobservasi satu-persatu, diantaranya terdapat 4 anak yang belum mengerti jenis warna suatu benda, ada 4 anak yang belum mengerti warna-warna primer dan sekunder, serta 5 anak belum mengerti perbedaan dari kelompok warna primer maupun warna sekunder. Hal ini menjadi masalah karena akan menghambat kemampuan berpikir logis dalam aspek kognitif jika anak tidak dibimbing dan diajarkan mengenai pengenalan warna.

Proses pembelajaran yang monoton tentu saja sulit untuk membantu perkembangan kemampuan kognitif anak. Dari hasil wawancara dengan guru di TK Dharma Wanita Persatuan Lampah, Kabupaten Gresik didapatkan informasi bahwa pembelajaran warna lebih sering menggunakan lembar kerja untuk kegiatan belajar mengajar. Selanjutnya lembar kerja yang digunakan hanya menunjukkan materi tentang warna dan tidak menjelaskan tentang perpaduan warna dengan kegiatan yang nyata. Oleh karena itu, anak menjadi mudah bosan selama pembelajaran berlangsung. Kegiatan yang kurang mendukung kreativitas dan aktivitas anak inilah yang membuat anak kurang memahami mengenai konsep pengenalan warna. Jika hal ini terus dilakukan dan tidak ada inovasi pembelajaran yang baru, akan menghambat perkembangan anak pada kemampuannya yang lain.

Proses pembelajaran yang menyenangkan diperlukan untuk membantu pengenalan warna pada anak usia dini di TK Dharma Wanita Persatuan Lampah, Kabupaten Gresik. Melalui proses pembelajaran yang menyenangkan, menjadikan anak tetap aktif dan semangat dalam memahami setiap materi yang diberikan. Kegiatan yang mampu diimplementasikan dalam pendidikan anak usia dini yaitu melalui bermain. Pendapat ini berdasarkan pernyataan Elizabet Hurlock (2005) dalam Reza (2021:42) yang menyatakan bahwa bermain yaitu kegiatan yang menyenangkan dengan tujuan agar anak merasa gembira tanpa adanya paksaan. Didukung pula oleh Fromberg bahwa bermain adalah hal yang menyatukan pengalaman anak, baik Ketika pengalaman yang dialami di masa lalu maupun yang dia lihat di televisi atau media lainnya. Pengalaman tersebut menjadi dasar untuk kegiatan bermain dan aktivitas lainnya (Reza, 2021:42). Diperkuat oleh pendapat Alkhulaniah & Khotimah (2016:144) bahwa melalui permainan bebas anak mampu mengekspresikan dan mengeksplorasi pengetahuan yang sudah diketahui dan pengetahuan baru dengan lebih mendalaminya. Berdasarkan pendapat tersebut disimpulkan bahwa, kegiatan belajar sambil bermain yang menyenangkan akan membuat anak semakin berminat untuk mengikuti seluruh proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Permainan yang tepat untuk menstimulasi kerja otak anak diperlukan agar membantu proses pengenalan warna.

Masalah yang sering dialami dalam menerapkan proses belajar dan bermain adalah kurangnya alat peraga. Selain itu, kurang tersedianya sarana dan prasarana yang di TK menjadi penghambat utama pelaksanaan proses pembelajaran yang menyenangkan. Melalui alat peraga serta sarana dan prasarana yang memadai, diharapkan mampu mendorong semangat belajar anak dan memberikan kesempatan agar anak dapat melaksanakan

percobaan sendiri pada permainan yang diberikan. Untuk membantu pengenalan warna pada anak TK di TK Dharma Wanita Persatuan Lampah, Kabupaten Gresik, maka perlu dilakukan eksperimen melalui kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan permainan memancing ikan warna. Permainan ini diharapkan dapat menstimulasi kemampuan kognitif anak untuk mengenal warna yang bermacam-macam.

Permainan memancing ikan warna dapat dikategorikan dalam bermain secara soliter dalam buku (Moeslichatoen 2004:37). Bermain secara soliter adalah guru memberikan bantuan pada anak dalam bermain. Permainan secara soliter memiliki peranan penting, karena 50% dari setiap jenis kegiatan bermian melibatkan kegiatan edukatif dan 25% melibatkan kegiatan motorik (Supriyani, 2014:15). Pada permainan ini, ikan dianggap menjadi objek yang menyenangkan dan mudah untuk diingat. Dengan berbagai bentuk ikan dan warna, maka anak akan lebih cepat mengenal serta mengingat warna, baik pada warna primer maupun sekunder. Pengenalan warna sejak dini pada anak usia 4-5 tahun bertujuan supaya anak mengetahui perbedaan dari jenis-jenis warna primer dan warna komplementer (Muliani, dkk dalam (Andriani dkk., 2021:37)). Selain itu, kreativitas anak akan semakin meningkat sehingga mempengaruhi perkembangan intelektualnya.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka dilakukan penelitian mengenai ada atau tidaknya pengaruh permainan memancing ikan warna terhadap kemampuan mengenal warna pada anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh permainan memancing ikan warna terhadap kemampuan mengenal warna pada anak usia 4-5 tahun di TK. Penelitian ini juga memanfaatkan alat permainan memancing ikan warna sebagai kegiatan pembelajaran bagi anak TK. Kegiatan memancing ikan warna pada permainan ini bertujuan agar anak dapat memahami konsep mengenal warna primer dan warna sekunder. Selain itu, anak akan lebih mudah untuk mengklasifikasikan warna-warna dalam kelompok primer dan sekunder.

II. METODE

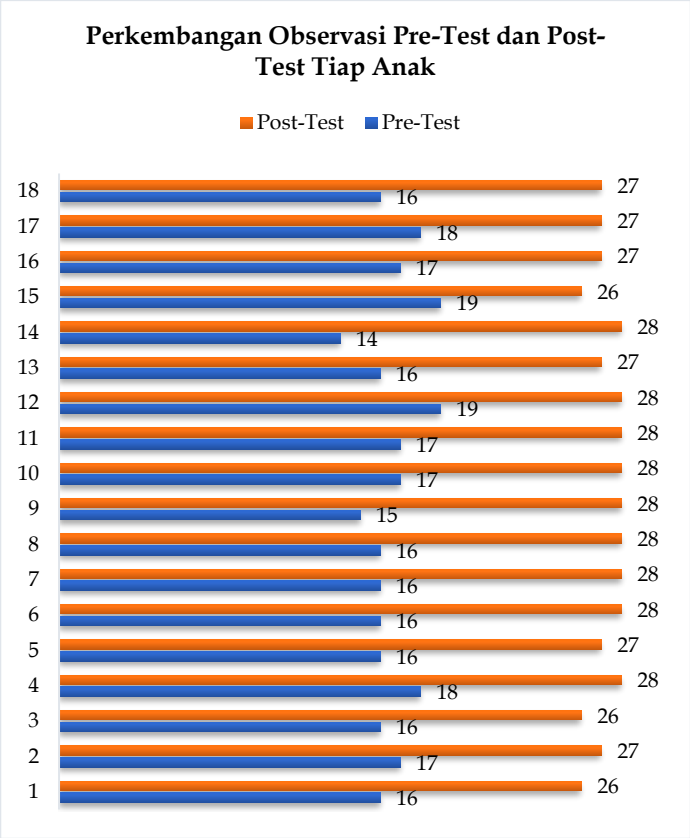
Metode penelitian Kuantitatif digunakan dalam penelitian ini. Penelitian diterapkan pada populasi atau sampel tertentu agar dapat merumuskan hipotesis. Hipotesis yang dihasilkan selanjutnya diuji langsung di lapangan untuk mendapatkan data yang faktual. Setelah data terkumpul selanjutnya dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif atau inferensial sehingga dapat ditarik kesimpulan hipotesis yang dirumuskan diterima maupun ditolak. Rancangan penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen melalui desain pra eksperimen dengan metode *One Group Pre-Test Post-Test Design*. *One group pretest-posttest design* yaitu jenis desain penelitian dengan melihat perbedaan kondisi sebelum treatment dan kondisi setelah treatment. Melalui desain tersebut, pengaruh dari eksperimen yang dilakukan mendapatkan hasil yang lebih akurat.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Dharma Wanita Persatuan Lampah yang beralamat di Desa Lampah, RT 06/RW 02, Kecamatan Kedamean, Kabupaten Gresik, Jawa Timur. Penelitian dilaksanakan di bulan Desember 2022 dengan populasi yang digunakan adalah Siswa TK Dharma Wanita Persatuan Lampah, Kabupaten Gresik. Sedangkan untuk sampel pada penelitian ini adalah anak usia dini 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Lampah, Kabupaten Gresik. Teknik sampling yang digunakan yaitu *non-probability sampling*. *Non-probability sampling* yaitu sampel diambil dengan tidak memberikan kesempatan yang sama

bagi setiap populasi yang dipilih sebagai sampel. Pada penelitian ini, variabel bebas yang terkait yaitu permainan memancing ikan warna. Permainan memancing ikan warna ini menjadi pengaruh atau penyebab terjadinya perubahan pada hasil mengenal warna pada anak usia 4-5 tahun. Untuk variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal warna pada anak usia 4-5 tahun sehingga anak-anak dapat mengenal warna primer dan sekunder.

III. PEMBAHASAN

Hasil yang didapat dari analisis data statistik deskriptif tertuang dalam gambar berikut :



Gambar 1. Statistik Perkembangan Observasi Pre-Test dan Post-Test Tiap Anak

Hasil treatment dan perhitungan statistik menunjukkan bahwa penerapan permainan memancing ikan warna terdapat pengaruh terhadap pengenalan warna pada anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Lampah. Perihal ini bisa diketahui pada hasil rata-rata kenaikan penilaian pada pretest yang semula 16,61 menjadi 27,33 pada hasil posttest. Rata-rata tersebut mengalami kenaikan sejumlah 10,72. Kenaikan ini cukup signifikan karena penerapan media pembelajaran melalui permainan memancing ikan warna. Untuk mengetahui pengaruh dari *treatment* yang dilakukan berhasil atau tidak, peneliti menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* yang tertuang dalam gambar berikut :

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest Memancing Warna – Pretest Memancing Warna	Negative Ranks	0[a]	.00	.00
	Positive Ranks	18[b]	9.50	171.00
	Ties	0[c]		
	Total	18		
a. Posttest Memancing Warna < Pretest Memancing Warna				
b. Posttest Memancing Warna > Pretest Memancing Warna				
c. Posttest Memancing Warna = Pretest Memancing Warna				

Gambar 2. Uji Wilcoxon

Berdasarkan output di atas, hasil perhitungan uji Wilcoxon dapat dilihat nilai sig. (2-tailed) bernilai 0,000. Karena signifikansi 0,000 < 0,05 maka mampu disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima, artinya terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan sebelum dan sesudah dilakukan eksperimen permainan memancing ikan warna sebagai pengenalan warna pada anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Lampah.

Kenaikan hasil pengenalan warna melalui permainan memancing ikan ini terjadi karena penerapan metode belajar dan bermain untuk anak usia 4-5 tahun. Melalui permainan ini, anak lebih mudah mengenali dan mengingat warna tanpa harus melalukan hafalan seperti pada proses pembelajaran secara konvensional. Berdasarkan Permendikbud No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional PAUD, salah satu cara dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak yaitu mengenalkan warna. Perkembangan kognitif anak dapat tercapai dengan cara membantu anak berpikir logis melalui pengenalan warna primer dan sekunder, serta mengurutkan warna-warna sesuai dengan perintah yang diberikan. Hal ini didukung pula oleh Ahmad Susanto dalam (Mahmudah, 2021:35) bahwa pengenalan warna menjadi salah satu cara meningkatkan kemampuan kognitif anak di bidang visual.

Pada akhirnya, anak dapat menyebutkan warna-warna dari benda yang ada di sekitarnya dan mampu meningkatkan kreativitasnya. Dengan mengenal warna primer dan sekunder serta mampu mengelompokkan masing-masing kategori warna, anak menjadi memahami Teori Brewster mengenai kelompok warna. Hasil yang didapatkan dari eksperimen permainan memancing ikan warna, anak dapat menyebutkan warna-warna primer dan mampu mengenali kombinasi yang dihasilkan dari percampuran warna primer menjadi warna sekunder. Sesuai dengan pendapat Burgert (2013), melalui permainan ini, peneliti dan guru dapat mendeteksi lebih dini apabila terjadi kemungkinan buta warna pada anak. Namun, hasil observasi menunjukkan bahwa 18 anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Lampah tidak mengalami buta warna.

Penerapan pemainan memancing ikan warna pada anak usia 4-5 tahun tentunya terdapat beberapa kendala yang dialami peneliti selama pelaksaan treatment. Dalam sekali treatment, 18 anak langsung dilibatkan selama permainan sehingga terdapat kesulitan untuk mengondisikan 18 anak dalam satu waktu. Hal ini terjadi karena penerapan desain penelitian *one group pre-test post-test* yang membuat peneliti sedikit kewalahan. Untuk mengodisikan hal tersebut, peneliti dibantu oleh beberapa guru TK agar permainan dibagi dalam beberapa sesi. Terdapat 6 anak dalam semua sesi sehingga dalam 1 hari terdapat 3 sesi permainan. Setiap sesi mendapatkan perlakuan yang sama untuk 1 kali treatment. Pembagian 3 sesi ini dilakukan secara berturut-turut selama treatment diterapkan dalam 3 hari. Kendala lain yang

dialami pada permainan ini adalah peneliti menyiapkan alat pancing yang terlalu kecil. Hal ini membuat anak-anak kesulitan mengambil ikan yang didapatkan ketika memancing ikan warna. Untuk mengatasi hal tersebut, ketika anak-anak mendapatkan ikan yang telah dipancing, mereka harus mengangkatnya pelan-pelan agar ikan tidak jatuh lagi ke dalam baskom. Namun, kendala ini tidak mengurangi antusias anak-anak untuk mengikuti proses treatment yang diterapkan.

Treatment yang diterapkan selama masa penelitian adalah dengan memperkenalkan warna primer dan sekunder. Untuk memudahkan anak-anak mengerti perbedaan warna primer dan sekunder, peneliti telah menyiapkan kontainer berisi air yang diberi warna yang berbeda-beda. Sesuai dengan letak *color wheel* dan Teori Warna oleh Brewster, warna primer adalah warna dasar merah, kuning, dan biru. Sementara itu, warna sekunder adalah hasil dari perpaduan 2 warna primer sehingga membentuk warna baru, yaitu oranye, hijau, dan ungu (Meilani, 2013:329). Maka, untuk memudahkan proses perpaduan warna, anak-anak dikenalkan terlebih dahulu warna primer pada 3 kontainer air yang masing-masing berisi air warna merah, kuning, dan biru. Kemudian, agar anak mengetahui proses terjadinya perubahan warna melalui perbaduan 2 warna primer ke warna sekunder, kontainer pertama yang berisi air berwarna merah dicampurkan dengan pewarna berwarna kuning. Warna yang dihasilkan pada container tersebut adalah oranye. Kemudian, kontainer kedua dengan air berwarna kuning ditambahkan dengan pewarna biru. Maka, perubahan warna yang terjadi pada kontainer kedua menjadi warna hijau. Pada kontainer terakhir yang berwarna biru ditambahkan dengan pewarna merah. Maka, hasilnya adalah air di kontainer ketiga berwarna ungu. Perubahan warna primer menjadi sekunder yang dilihat langsung oleh anak-anak membuat mereka mudah memahami perbedaan warna primer dan sekunder sehingga ketika dilakukan post-test, mereka mampu mengurutkan warna primer maupun sekunder dengan tepat.

Selain itu, permainan memancing ikan warna ini dapat menjadi salah satu pilihan kegiatan pembelajaran bagi TK Dharma Wanita Persatuan Lampah untuk pertemuan-pertemuan berikutnya. Hal ini dipilih karena bahan-bahan dari media permainan memancing ikan terbuat dari bahan yang awet serta mudah disimpan. Dengan menerapkan proses pembelajaran melaui permainan memancing ikan warna, anak akan lebih antusias, aktif, dan dapat mengembangkan daya ingatnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Piaget dalam (Marinda, 2020:123), bahwa masa pra-operasional anak usia 2-7 tahun perlu diperhatikan. Perihal yang dapat diperhatikan, di antaranya adalah pemahaman transformasi atau perubahan, seperti halnya perubahan warna primer menjadi sekunder, kemampuan *reversibility* untuk mengerti dan memahami proses perpaduan warna primer menjadi warna sekunder, serta kemampuan klasifikasi untuk mengelompokkan macam-macam warna pada warna primer maupun sekunder.

Hal lain yang menjadi perhatian pada masa pra-operasional adalah hubungan asimetris pada pola pikir anak. Hal ini terjadi karena karakter anak-anak yang mudah bosan, tidak sistematis, dan tidak logis, maka perlu diarahkan agar lebih tepat sasaran. Oleh karena itu, permainan memancing ikan warna menjadi salah satu jalan keluar terhadap hubungan asimetris pada anak. Maka, permainan memancing ikan warna dapat membantu anak bekerja secara sistematis melalui langkah-langkah permainan yang harus diikuti oleh anak, anak

menjadi berpikir logis dengan lebih banyak mengenal warna dan mampu mengelompokkan warna, serta antusias yang baik karena proses belajar yang menyenangkan.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan memancing ikan warna terhadap kemampuan mengenal warna pada anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Lampah, dapat disimpulkan bahwa terjadinya perbedaan antara hasil pre-test dan post-test yang signifikan dari 18 responden. Hasil pre-test memperoleh 89% anak masih dalam kategori mulai berkembang (MB) dan 11% berkembang sesuai harapan (BSH) sedangkan hasil post-test memperoleh skor 100% anak mencapai kategori berkembang sangat baik (BSB) terhadap kemampuan pengenalan warna. Kategori tersebut tercapai setelah anak mengikuti treatmen yang telah diterapkan selama 3 kali pertemuan. Berdasarkan hasil perhitungan SPSS pada uji Wilcoxon Signed Rank, perbandingan nilai signifikasi dengan nilai alpha menghasilkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) yaitu 0,000 < 0,05. Maka, dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima, artinya terdapat pengaruh hasil belajar yang signifikan melalui penerapan permainan memancing ikan warna sebagai pengenalan warna pada anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Lampah.

DAFTAR PUSTAKA

Alkhulaniah, & Khotimah, N. (2016). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Cipta Warna Pada Anak Kelompok B. *Paud Teratai*, *5*(3), 143–147.

Andriani, N., Said, A., & Syamsidar, S. (2021). Improving Color Recognition Ability Though Painting In Group B Of Tk One Roof Bulubete. *International Journal Of Health, Economics, And Social Sciences (Ijhess)*, *3*(1), 36–43. Https://Doi.Org/10.56338/Ijhess.V3i1.1425

Anggraini, K., Masitoh, S., & Izzati, U. A. (2018). The Influence Of Smart Board Game Toward 4-5 Years Old Children's Cognitive Development. *Proceedings Of The 2nd International Conference On Education Innovation (Icei 2018)*, *212*. Https://Doi.Org/10.2991/Icei-18.2018.23

Armiyati, W. D. E., Mappapoleonro, A. M., & Iriansyah, H. S. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Warna Dengan Metode Eksperimen. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Stkip Kusuma Negara Paud-008*, 1–7.

Assyifa, F. N., Rohita, & Nurfadilah. (2020). Pengaruh Video Pembelajaran Interaktif Mengenal Warna Terhadap Kemampuan Kognitif Anak. *Jiv-Jurnal Ilmiah Visi*, *15*(2), 137–146. Https://Doi.Org/10.21009/Jiv.1502.5

Atri, S. (2012). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Bicara Anak Melalui Penggunaan Gambar Karya Anak Di Tk Kartika Iv-38 Depok Sleman* [Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta]. Https://Eprints.Uny.Ac.Id/9706/

Burgert, N. (2013). *How To Teach Your Child Colors* [Medical Page]. Kevinmd.Com. Https://Www.Kevinmd.Com/2013/11/Teach-Child-Colors.Html

Ernawati, Y. (2021). *Pengaruh Permainan Engklek Warna Terhadap Kemampuan Pengenalan Warna Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Ilmu Al-Qur'an Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019-2020* [Skripsi]. Universitas Jember.

Fadilla, N., & Ningrum, M. A. (2017). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Sekunder Melalui Kegiatan Melukis Dengan Jari (Fingerpainting) Kelompok B Di Ppt Assalam Surabaya. *Jurnal Paud Teratai*, *6*(3), 1–5.

Fauzi, M. (2021). *Pengaruh Metode Discovery Terhadap Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Kalirejo Lampung Tengah* [Skripsi]. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Hardiyanti, Y., Husain, M. S., & Nurabdiansyah, N. (2018). Perancangan Media Pengenalan Warna Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Imajinasi*, *2*(2), 43–50. Https://Doi.Org/10.26858/I.V2i2.9553

Jaedun, A. (2011). *Metodologi Penelitian Eksperimen* [Makalah].

Kusrini, D. (2013). Pengaruh Permainan Memancing Ikan Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok A Di Tk Tulus Sejati Surabaya. *Paud Teratai*, *2*(3), 1–3.

Lestari, E. D. (2016). Peningkatan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Kegiatan Klasifikasi Kancing Warna Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Paud Teratai*, *05*(01), 220–224.

Litantri, N. (2018). *Urgensi Permainan Anak Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Di Paud Darul Hikmah Desa Tegalrejo Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung Tahun Ajaran 2017/2018* [Skripsi]. Uin Satu Tulungagung.

Mahmudah, S. (2021). *Mengembangkan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Pengenalan Warna Pada Anak Usia Dini Di R.A Perwanida Ii Kelompok A Teluk Betung Bandar Lampung* [Skripsi]. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, *13*(1), 116–152. Https://Doi.Org/10.35719/Annisa.V13i1.26

Meilani, M. (2013). Teori Warna: Penerapan Lingkaran Warna Dalam Berbusana. *Humaniora*, *4*(1), 326–338. Https://Doi.Org/10.21512/Humaniora.V4i1.3443

Moeslichatoen. (2004). *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Pt Adi Mahasatya.

Moulina, W. I. (2014). *Hubungan Pengelolaan Program Pelatihan Meister Otomotif Dengan Kompetensi Peserta* [Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia]. Http://Repository.Upi.Edu/11141/6/S_Pls_0907406_Chapter3.Pdf

Mulyani, S., Mansoer, Z., & Hardiyanto, L. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Mediatabung Pintar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Stkip Kusuma Negara Paud-019*, 1–7.

Musfiroh, T. (2014). *Bermain Dan Permainan Anak*. Universitas Terbuka. Http://Repository.Ut.Ac.Id/4699/1/Paud4201-M1.Pdf

Nirmala, B. (2021). Capaian Perkembangan Kognitif Anak Stunted Dan Normal Di Tk/Kb. *Ghidza: Jurnal Gizi Dan Kesehatan*, *5*(1), 63–71. Https://Doi.Org/10.22487/Ghidza.V5i1.247

Novitasari, Y. (2018). Analisis Permasalahan "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini". *Paud Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *2*(01), 82–90. Https://Doi.Org/10.31849/Paudlectura.V2i01.2007

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan. (2014). *Permendikbud No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Paud* [Peraturan Pemerintah].

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137. (2014). *Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak* [Peraturan Pemerintah].

Reswita, R. & Witrimus. (2019). Pengaruh Permainan Memancing Ikan Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Sps Mutiara Belia Pekanbaru. *Paud Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(01), 19–28. Https://Doi.Org/10.31849/Paud-Lectura.V3i01.3300

Reza, M. (2021). Modul Belajar Mandiri Pppk Guru Tk - Paud. Dalam *Modul Belajar Mandiri Pppk Guru Tk - Paud*. Mandandi.Com. Https://Www.Mandandi.Com/2021/05/Download-Modul-Belajar-Mandiri-Pppk_27.Html

Safita, M., & Suryana, D. (2022). Pengenalan Warna Melalui Media Stick Warna Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pendidikan Bunayya*, *8*(1), 28–43.

Sagita, E. (2020). *Pengaruh Bermain Kereta Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Pada Anak Di Tk Babatan Seluma* [Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Bengkulu]. Http://Repository.Iainbengkulu.Ac.Id/4506/1/Skripsi%20eli%20sagita.Pdf

Soesilo, T. D., Kurniawan, M., Rahardjo, M., Wijayaningsih, L., & Widiastuti, A. (2018). *Konsep Dasar Perkembangan Anak Usia Dini*. Universitas Kristen Satya Wacana. Https://Repository.Uksw.Edu//Handle/123456789/19733

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (19 Ed.). Alfabeta.

Supriyani, E. (2014). *Penerapan Pengetahuan Tentang Pencampuran Warna Melalui Metode Bermain Untuk Meningkatkan Kreatifitas Anak Kelompok B Tkmutiara Tahun Ajaran 2013/2014* [Skripsi, Universitas Sebelas Maret]. Httpsdigilib.Uns.Ac.Iddokumendownload40602mtmxodu2penerapan-Pengetahuan-Tentang-Pencampuran-Warna-Melalui-Metode-Bermain-Untuk-Meningkatkan-Kreatifitas-Anak-Kelompok-B-Tk-Mutiara-Tahun-Ajaraan-20132014-Bab2.Pdf

Suryana, D. (2014). *Dasar-Dasar Pendidikan Tk*. Universitas Terbuka. Http://Repository.Ut.Ac.Id/4697/1/Paud4107-M1.Pdf

Uce, L. (2017). The Golden Age: Masa Efektif Merancang Kualitas Anak. *Jurnal Uin Ar-Raniry*, 77–92.

Undang-Undang No. 20. (2003). *Sistem Pendidikan Nasional* [Peraturan Perundang-Undangan].

Wahdyani, R Marmawi, & Yuniarni, D. (2015). Peningkatan Pengenalan Warna Melalui Play Dough Pada Anak Usia 4 – 5 Tahun. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, *4*(3).

Wahyuni, T. (2015). *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Memancing Ikan Pada Anak Kelompok A Tk Pertiwi Suruhwadang Kecamatan Kademangan Kabupaten Blitar* [Skripsi]. Universitas Nusantara Pgri Kediri.

Widayanti, M. D. (2016). Peningkatan Kemampuan Seriasi Ukuran Melalui Penggunaan Media Benda Konkret Pada Kelompok A. *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2), 219–228.

Yusup, F. (2018). Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *7*(1), 17–23. Https://Doi.Org/10.18592/Tarbiyah.V7i1.2100