

## PENGENALAN WARNA UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI DI PAUD BAITUL HIKMAH KOTA BENGKULU

**Yongki<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>*Department of Teknik Informatika, Unived Dehasen*

*Email : Yongki@gmail.com*

### **Abstract**

*The purpose of this study is to help children recognize colors faster with learning media using macromedia flash 8 and introduce a new application designed according to the needs of early childhood. The method the author uses is RAD (Rapid Application Development), a software development methodology that uses minimal planning in support of rapid prototypes. This learning media is an option for how PAUD children can play while learning, and are able to communicate with this learning media. Consists of examples of game objects and questions in the application using macromedia flash 8. In making interactive media applications in recognizing colors at Paud Hikmah. Interactive media applications are very easy to use and understand so that PAUD Hikmah children easily use this application, the menus available are examples of objects, game questions, and profiles. So this research can be concluded that with the application used can help learning to recognize colors quickly, because in its use only by directing the cursor on this game.*

**Keywords:** Color, Media, Learning, PAUD

### **Abstrak**

*Tujuan dari penelitian ini adalah membantu anak dalam mengenal warna lebih cepat dengan media pembelajaran yang menggunakan macromedia flash 8 dan memperkenalkan suatu aplikasi baru yang dirancang sesuai untuk kebutuhan anak usia dini. Metode yang penulis gunakan adalah RAD (Rapid Application Development) yaitu metodologi pengembangan perangkat lunak yang menggunakan perencanaan minimal dalam mendukung prototype cepat. Media pembelajaran ini menjadi opsi bagaimana anak PAUD dapat bermain sambil belajar, dan mampu berkomunikasi dengan media pembelajaran ini. Terdiri dari contoh benda permainan dan soal pada aplikasi dengan menggunakan macromedia flash 8. Dalam membuat aplikasi media interaktif dalam mengenal warna pada Paud Hikmah. Aplikasi media interaktif sangat mudah digunakan dan dipahami sehingga dengan mudah anak PAUD Hikmah Menggunakan Aplikasi ini, Adapun menu-menu tersedia yaitu contoh benda, soal permainan, dan profil. Maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Dengan aplikasi yang digunakan dapat membantu pembelajaran mengenal warna dengan cepat, karena dalam penggunaannya hanya dengan mengarahkan kursor pada permainan ini*

**Kata kunci (Keywords):** Warna, Media, Pembelajaran, PAUD

### **1. Pendahuluan**

Anak usia dini merupakan bagian atau sekelompok anak yang masih dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Anak usia dini adalah sosok individu sebagai makhluk sosiokultural yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya dan memiliki sejumlah karakteristik tertentu. Pendidikan Anak Usia dini merupakan fundamen yang sangat diperlukan agar anak siap memasuki tahapan perkembangan maupun pendidikan selanjutnya. Usia dini merupakan usia awal yang paling penting dan mendasar sepanjang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Pada usia ini memberikan pendidikan sejak dini sangat penting untuk perkembangan kemampuan anak (Hardianti, 2018).

Kemampuan mengenal warna pada anak usia dini merupakan hal yang sangat penting bagi perkembangan otaknya, sebab pengenalan warna pada anak usia dini dapat merangsang indera penglihatan otak. Warna juga dapat memancing. Kepekaan terhadap penglihatan yang terjadi karena warna yang ada pada benda terkena sinar matahari baik secara langsung atau tidak langsung yang kemudian dapat dilihat oleh mata. Maka dalam perancangan media pengenalan warna untuk mengenalkan warna kepada anak-anak dengan baik, sehingga mampu menumbuhkan pemahaman tentang warna bermakna dalam situasi yang menyenangkan. Suasana belajar harus diciptakan melalui kegiatan permainan yang sesuai dengan karakteristik anak yang masih senang bermain. Permainan memiliki peran penting

dalam perkembangan bahasa, kognitif, fisikmotorik, sosial emosional, nilai-nilai agama dan moral. (Hardianti, 2018)

Proses pengenalan warna pada anak mampu memberikan kemampuan anak untuk berpikir melalui perbedaaan warna yang ada pada media stick warna. Perkembangan kognitif pada anak melalui pengenalan warna dikarenakan anak mulai mengenal warna dan mampu membedakan antara warna yang satu dengan lainnya. Selain itu, melalui perbedaan warna anak juga mampu menghitung warna-warna dari media stick warna tersebut. Hal ini membuktikan bahwa melalui pengenalan warna menggunakan media stick warna mampu meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam lingkup berpikir logis (Suryana, 2018).

Kemampuan kognitif adalah proses berpikir untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungan sekitar. Anak usia dini memiliki kemampuan belajar yang luar biasa terutama pada masa kanak-kanak. Keingintahuan anak untuk belajar menjadikan anak kreatif dan eksploratif. Anak belajar dengan seluruh panca inderanya untuk memahami sesuatu dan dalam waktu yang singkat beralih ke hal lain untuk dipelajari. Karakteristik anak usia dini menjadi hal yang penting untuk dipahami agar memiliki generasi yang mampu mengembangkan diri secara optimal mengingat pentingnya usia emas (The golden age) tersebut. Mengembangkan kreativitas dan pemahaman anak memerlukan peran penting pendidik. Anak kreatif memuaskan rasa keingintahuannya melalui berbagai cara seperti bereksplorasi, bereksperimen, dan banyak mengajukan pertanyaan kepada orang lain. Namun kenyataannya masih banyak anak-anak yang memiliki kreativitas rendah dan pemahaman yang lambat sejak usia dini. (Susanto, 2018)

## 2. Landasan Teori

### a. Media Gambar Berwarna

Gambar pada dasarnya membantu mendorong para siswa dan dapat membangkitkan minatnya pada pelajaran. Membantu mereka dalam kemampuan berbahasa, kegiatan seni, dan pernyataan kreatif dalam bercerita, dramatisasi, bacaan, penulisan, melukis dan menggambar serta membantu mereka menafsirkan dan mengingat- ingat isi materi bacaan dari buku teks. (Rahmawati, 2018)

### b. Pemanfaatan Media Gambar Berwarna

Pada Proses Belajar Mengajar Di antara media pendidikan, gambar/ foto adalah media paling umum dipakai. Dia merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati di mana-mana. Oleh karena itu ada pepatah Cina mengatakan bahwa sebuah gambar berbicara lebih banyak dari pada seribu kata.

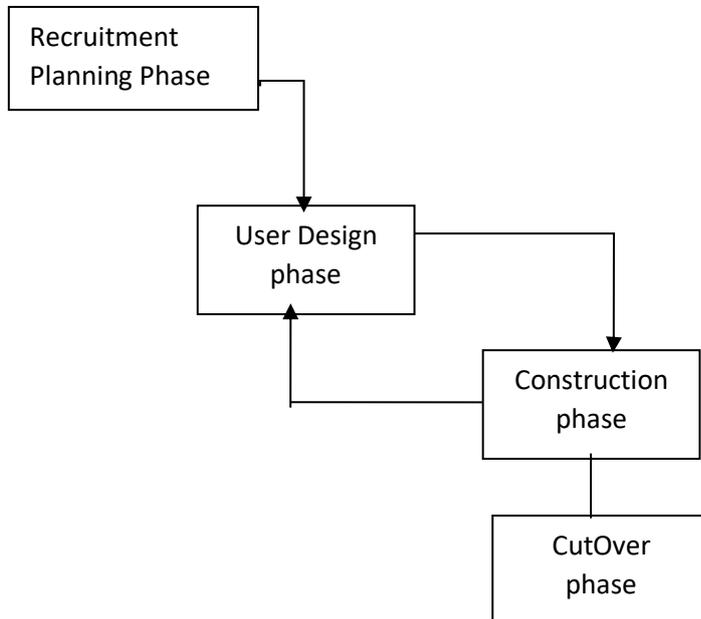
## 3. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Menurut Catron dan Allen menyebutkan bahwa terdapat enam aspek perkembangan anak usia dini ,yaitu kesadaran personal, kesehatan emosional, sosialisasi, komunikasi, kognitif, ketrampilan motorik. Kemampuan motorik sangat penting dan harus dipertimbangkan sebagai interakal. Ketrampilan tidak dipandang sebagai perkembangan tambahan, melainkan sebagai komponen yang integral dari lingkungan bermain yang baik. Perkembangan anak pada enam aspek dibawah ini membentuk fokus sentral sebagai pengembangan kurikulum bermain kreatif pada anak usia dini.(Yusuf, 2018)

## 3. Metode penelitian

Metode yang penulis gunakan adalah RAD (Rapid Application Development) yaitu metodologi pengembangan perangkat lunak yang menggunakan perencanaan minimal dalam mendukung prototype cepat. Perencanaan dari software yang dikembangkan menggunakan RAD disisipkan dengan menulis perangkat lunak itu sendiri. Kurangnya ekstensif pra-perencanaan umumnya memungkinkan perangkat lunak yang akan ditulis jauh

lebih cepat, dan membuat lebih mudah untuk mengubah persyaratan. (Andrew Begel, Nachiappan Nagappan, 2018). Berikut ini adalah gambaran dari rapid application development (RAD) menurut Andrew Begel dan Nachiappan Nagappan tahun 2008, ada empat phase dari RAD, yaitu :



Gambar 1. Rapid Application Development (RAD)

(Andrew Begel, Nachiappan Nagappan, 2018)

### Phase Recruitment Planning

Tahapan ini merupakan tahap awal dalam suatu pengembangan sistem, dimana pada tahap ini dilakukan identifikasi masalah dan pengumpulan data yang diperoleh dari pengguna atau stakeholder pengguna yang bertujuan untuk mengidentifikasi maksud akhir atau tujuan dari sistem dan kebutuhan informasi yang diinginkan. Pada tahap ini keterlibatan kedua belah sangatlah penting dalam mengidentifikasi kebutuhan untuk pengembangan suatu sistem. Tahap ini merupakan tahap pengumpulan data.

#### 1. Observasi

Mengadakan pengamatan langsung untuk mengmpulkan data primer, pada tempat penelitian yaitu Paud Hikma Jalan Sawah lebar

#### 2. Studi Pustaka

Studi pustaka ini dilakukan dengan melakukan penelusuran ke perpustakaan di kota Bengkulu serta dengan memanfaatkan pustaka digital di internet.

#### 3. Wawancara

Melakukan wawancara secara langsung dengan guru dan staf tenaga pengajar pada PAUD Hikmah

#### 4. Studi Laboratorium

Studi laboratorium dilakukan langsung di lab Universitas Dehasen. Hal-hal yang dilakukan pada studi laboratorium ini adalah melakukan praktek langsung dengan berpedoman pada teori-teori Android.

### Hardware dan Software

#### Hardware

Perangkat keras yang digunakan dalam penelitian ini adalah satu unit komputer dengan spesifikasi sebagai berikut :

- Acer Z476 intel (R) Core(TM) i3-7100
- Ram 4 Gb
- Harddisk 500Gb
- USB

#### Software

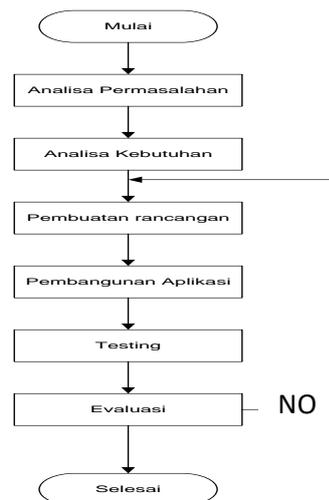
Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini adalah sistem operasi Windows 10. Perangkat lunak tambahan seperti software pengolah kata untuk laporan menggunakan :

- Windows 10
- Adobe Reader CS6
- Microsof Office 2010

### Phase User Design

Di dalam tahap desain sistem, keaktifan pengguna yang terlibat sangatlah penting untuk mencapai tujuan karena pada tahapan ini dilakukan proses desain dan proses perbaikan desain secara berulang-ulang apabila masih terdapat ketidaksesuaian desain terhadap kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi pada tahapan sebelumnya. Luaran dari tahapan ini adalah spesifikasi software yang meliputi organisasi di dalam sistem secara umum, struktur data, dan lain-lain.

#### 1. Alur Penelitian



Gambar 2. Alur penelitian

Keterangan pada gambar alur penelitian diatas adalah sebagai berikut:

Pengguna dapat langsung membuka aplikasi media pembelajaran, kemudian nanti akan ada beberapa tombol yang akan ditampilkan diantaranya menu contoh benda, permainan, profil dan tombol keluar. sebuah aplikasi, yang akan dilakukan 2 proses yaitu:

- a. testing aplikasi untuk mencoba apakah program sudah dapat berjalan dengan benar sehingga dapat digunakan.
- b. maintenance untuk melakukan perbaikan apabila dalam prosesnya program mengalami kekurangan dan kesalahan pada admin Media pembelajaran mengenal warna.

Kemudian dilakukan proses pengujian apakah aplikasi bekerja sesuai dengan yang diinginkan

#### Analisa Permasalahan

Analisa permasalahan yang mendasar yaitu andriod dapat diterapkan pada media pembelajaran guna membantu untuk anak dalam mengenal warna dengan mudah dan tidak membosankan. Serta meningkatkan daya tangkap anak terhadap gambar lebih cepat.

**Analisa Kebutuhan**

Manajemen kebutuhan adalah pendekatan sistematis untuk mendapatkan, mendokumentasikan, mengatur, dan melacak perubahan kebutuhan. Serangkaian kegiatan dan dokumentasi dibutuhkan untuk dapat membuat suatu manajemen kebutuhan yang lengkap dan memadai. Salah satu alat bantu yang cukup handal untuk digunakan dalam manajemen kebutuhan adalah menggunakan *use case*. Penyusunannya dapat dibantu dengan menggunakan perangkat lunak *multimedia*.

**Pembuatan Rancangan**

a. Diagram konteks



Gambar 3. Diagram Konteks

b. Rancangan Tabel

1. Tombol Contoh Benda

Tabel. 1 Tombol Contoh Benda

| WARNA  | PERTANYAAN             | TAMPILAN                            |
|--------|------------------------|-------------------------------------|
| Merah  | Pilih Salah satu warna | Merah (Ember, Cicak Apel)           |
| Kuning |                        | Kuning (Helikopter, Mobil, Pesawat) |
| Hijau  |                        | Hijau(Rumah, Burung, Mobil)         |
| Biru   |                        | Biru (Buku, Pensil Mobil)           |

Pada halaman contoh benda ini ketika dilayar menampilkan warna (merah, kuning, hijau, biru), maka ketika diklik tombol warna akan menampilkan benda dengan warnanya sesuai dengan yang di pilih dan akan menyebutkan benda yang dipilih, contoh : merah maka benda akan menampilkan benda ember/cicak/apel  
Tombol Soal

Tabel. 2 Tombol Contoh Soal

| WARNA  | PERTANYAAN                | TAMPILAN                               |
|--------|---------------------------|----------------------------------------|
| Merah  | (suara) Dimana warna ...? | ekspresi emot (senang ) = Benar        |
| Kuning |                           | ekspresi emot (sedih ) = salah         |
| Hijau  |                           | Point akan menjumlahkan (total benar ) |
| Biru   |                           |                                        |

Pada Halaman Soal ini akan menampilkan pilihan warna kemudian suara akan muncul “dimana warna “merah”? ketika diklik warna maka akan ada respon dengan emot senang jika salah ekspresi emot akan sedih, kemudian dalam tiga kali akumulasi akan menentukan nilai yang diperoleh

a. Tombol Permainan

Tabel. 3 Tombol Contoh Permainan

| WARNA             | PERTANYAAN                | TAMPILAN |
|-------------------|---------------------------|----------|
| menampilkan benda | (suara) Dimana warna ...? | layangan |
|                   |                           | mobil    |
|                   |                           | burung   |
|                   |                           | rumah    |

Dihalaman monitor akan menampilkan gambar berbagai gambar bergerak, kemudian pertanyaan akan muncul dengan suara dimana warna merah ? maka kita harus memilih gambar yang sudah ditampilkan , misalnya merah dengan gambar layangan .

b. Tombol Profil

Tabel.4 Tombol Contoh Permainan

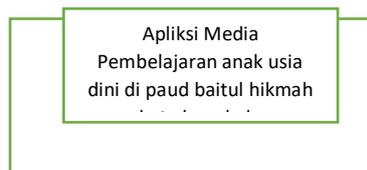
| WARNA                         | TAMPILAN          |
|-------------------------------|-------------------|
| menampilkan Data Diri Penulis | Nama              |
|                               | Npm               |
|                               | Foto              |
|                               | Identitas Lainnya |

Pada Halaman profil ini akan menampilkan data diri dari pembuatnya, bisa dengan menampilkan nama , npm, foto, atau dengan identitas lainnya, dan bisa memungkinkan menambahkan identitas diri seluas – luasnya. Bisa juga dengan menampilkan foto atau gambar

Aplikasi ini sangat bermanfaat untuk melatih respon dan daya ingat anak dalam mengenal warna, dalam bentuk gambar ataupun dalam bentuk suara, batasan usia efektif untuk anak paud yaitu 1 sampai 5 tahun .

c. Rancangan Menu

Berikut rancangan Menu awal aplikasi



Gambar 4. halaman utama Aplikasi

Menu utama aplikasi memiliki Lima tombol, yaitu profil , Contoh Benda, Soal, Permainan, Profil, keluar.



Gambar. 5. Rancangan Menu Utama

Dari gambar diatas adalah menu utama aplikasi, kemudain jika kita mengklik tombol contoh benda, maka akan tampil daftar gambar, misalnya klik bola merah nanti akan tampil di menu

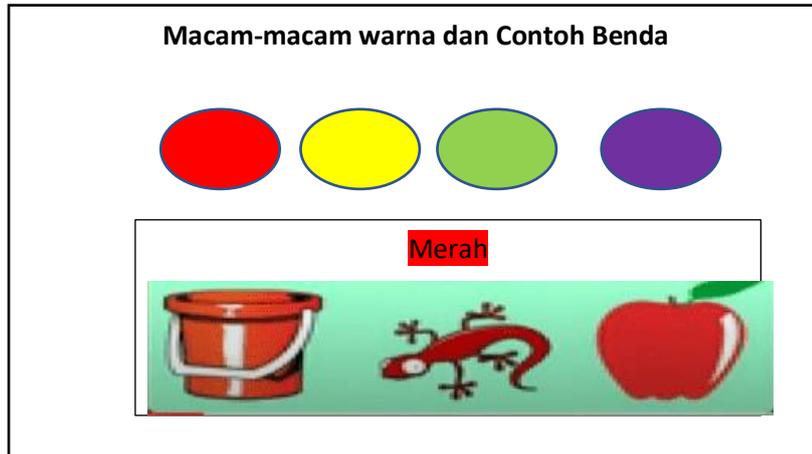
bawa contoh benda dengan warna merah.

1. Pada menu Contoh Benda



Gambar 6. Halaman Klik Contoh Benda

Kemudian Jika Kursor diarahkan ke salah satu warna, maka akan tampil sebagai berikut :



Gambar 7. Contoh Benda Klik Merah

**Menu Soal**

Pada menu soal ini akan menampilkan benda balon dengan berbeda warna, kemudian dengan percobaan sebanyak tiga kali.

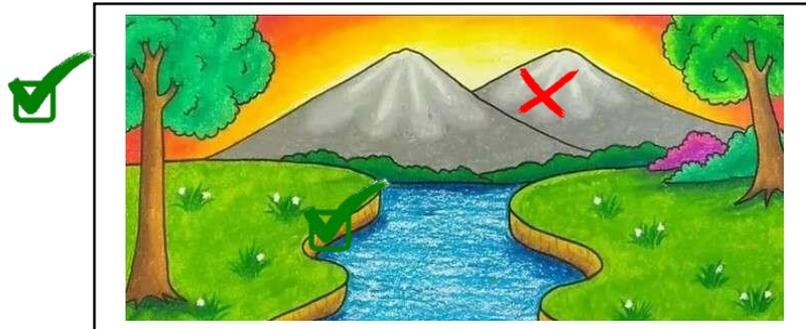


Gambar 8. Rancangan Hasil Pilihan

### Menu Permainan

Pada Menu Permainan ini , akan disuguhkan permainan dengan menampilkan gambar berwarna, tugasnya adalah mencari warna sesuai pertanyaan dengan suara dari aplikasi yang akan ditampilkan , jika benda – benda tersebut sama dengan yang diklik pada layar maka benda tersebut akan menampilkan tanda contreng benar (v). sebaliknya jika salah maka benda pada gambar tersebut akan ditandai silang (X).

Dengan menunjukan banda apa saja yang warna Hijau, maka akan otomatis tercontrengkemudian sound suara akan bilang selamat anda benar .



Gambar 9. Rancangan Hasil Pilihan di Contreng (Benar)

### Phase Contruction

konstruksi merupakan tahapan menerjemahkan hasil desain logis dan fisik kedalam kode-kode program komputer. Dalam tahap ini juga termasuk pengujian sistem yang melibatkan semua kelompok pengguna yang telah direncanakan pada tahapan sebelumnya. pengujian tingkat penerimaan terhadap perangkat lunak akan berakhir ketika dirasa semua kelompok pengguna menyatakan bisa menerima perangkat lunak tersebut berdasarkan kriteria - kriteria yang telah ditetapkan.

### Phase CutOver

Tahap ini adalah tahap penyelesaian dari tahap-tahap diatas, yang mana telah terjadi kesepakatan antara klien dan programer atas aplikasi yang telah dibuat. Ketika sebuah perangkat lunak telah dianggap layak untuk dijalankan, maka tahapan baru menjadi muncul yaitu perawatan perangkat lunak.

### Pengujian

Pengujian ini dilakukan untuk memastikan apakah aplikasi berjalan sesuai yang di ingin kan. Adapun proses pengujian sistem dilakukan dengan metode *black box*. Pengujian black box merupakan metode perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak. Data uji dibangkitkan, dieksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluaran dari perangkat lunak dicek apakah telah sesuai dengan yang diharapkan.

## 4. Hasil dan pembahasan

### Menu Pertama Aplikasi Media Pembelajaran Baitul Hikmah

Pada Halaman ini merupakan halaman pertama aplikasi baitul hikmah untuk memulai aplikasi ini bisa dengan mengklik tumbol utama yang sudah disediakan



**Gambar 10. Menu Pertama Aplikasi Media Pembelajaran Mengenal warna**

Dihalaman ini juga terdapat foto ibu guru dan siswanya yang sedang melakukan pembelajaran. Media pembelajaran ini terdapat 3 pilihan yaitu contoh benda, yaitu menampilkan pilihan warna yang kemudian Ketika diklik maka akan muncul benda yang sesuai dengan warna yang diklik seperti berikut ini

### **Menu Utama Aplikasi Media Pembelajaran Baitul Hikmah**

Pada Menu Utama media pembelajaran mengenal warna pada PAUD Baitul Hikmah ini dimaksudkan agar anak – anak dengan cepat dan dengan mudah belajar, sehingga pemahaman akan mudah masuk dan mudah dipahami oleh anak – anak siswa Baitul Hikmah.



**Gambar 11. Menu Utama Aplikasi**

Pada Menu utama ini terdapat tombol -tombol pilihan dengan berbagai macam menu, ada contoh benda , tombol soal, ada tombol permainan dan profil, serta next untuk melanjutkan ke halaman berikut atau back untuk Kembali ke menu sebelumnya dan untuk mengakhiri aplikasi maka klik tombol exit.

### **Permainan**

Halaman permainan ini merupakan halaman dimana jika ingin bermain permainan warna yaitu dengan mengklik lanjut pada halaman seperti gambar dibawah ini :



**Gambar 12. Menu permainan**

Pada menu permainan ini pengguna aplikasi akan diberikan pertanyaan dengan suara, misal dimana warna kuning? (dengan suara) maka kita menjawab dengan mengklik aplikasi ini yang menurut kita warna yang sesuai dengan soal atau permainannya, Dengan mencentang sebanyak 3 kali yang benar sesuai warna maka nilai kita akan semakin bagus.

### Pengujian Black Box

Untuk memastikan bahwa sistem yang dikembangkan telah sesuai harapan, maka dilakukan pengujian dengan teknik *Black Box*. Pengujian dengan teknik *black box* adalah pengujian dengan cara memeriksa fungsionalitas dari perangkat lunak. Pengujian dengan teknik *black box* pada sistem ini tersaji pada Tabel 5

| No | Skenario Pengujian | Test Case          | Hasil yang diharapkan                                                                                                                                                                                                                                         | Hasil pengujian | Status |
|----|--------------------|--------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|--------|
| 1  | Menu Contoh benda  | <i>Klik Tombol</i> | Akan muncul daftar warna yang Ketika kursor diarahkan maka benda yang akan tampil sesuai dengan warna yang di pilih                                                                                                                                           | Sesuai harapan  | Valid  |
| 2  | Menu Soal          | <i>Klik tombol</i> | Akan muncul benda berwarna, kemudian akan menerima soal "dimana warna" Maka yang akan respon dengan suara "Hebat kamu pintar dan dalam 3 kali pilihan selalu benar maka akan diberikan skor, jika salah maka akan diberikan respon "sayang sekali kamu salah" | Sesuai harapan  | Valid  |

|   |                |             |                                                                                                                                |                |       |
|---|----------------|-------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|-------|
| 3 | Menu Permainan | Klik tombol | Akan muncul gambar dengan pilih gambar sesuai warna yang di tentukan kemudian jika benar maka akan ditulis v jika salah maka x | Sesuai harapan | Valid |
| 4 | Menu Profil    | Klik        | Akan muncul halaman profil dengan foto PAUD                                                                                    | Sesuai harapan | Valid |

## 5. Kesimpulan

Dari hasil pengujian system dengan menggunakan Black Box yaitu dengan melakukan pengujian pada setiap menu yang ada berfungsi dengan aktif Dengan sesuai harapan, Maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran dapat diterapkan pada aplikasi macromedia flash 8 dalam membuat aplikasi media interaktif dalam mengenal warna pada Paud Hikmah. Aplikasi media interkaktif sangat mudah digunakan dan dipahami sehingga dengan mudah anak PAUD Hikmah Menggunakan Aplikasi ini. Dengan aplikasi yang digunakan dapat membantu pembelajaran mengenal warna dengan cepat , karena dalam penggunaannya hanya dengan mengarahkan kursor pada permainan ini

## Saran

Adapun saran dari peneliti yaitu Dengan memperkaya materi yang lebih menarik akan lebih mudah siswa belajar Peneli juga memberikan saran agar tidak hanya berhenti di pada aplikasi mengenarn warna saja mungkin juga dapat dikembangkan Kembali ke materi lainnya. Tampilan yang semakin dinamis dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran dan mengerti lebih cepat

## REFERENSI

1. Dimiyati dan Mudjiono, 2019. Belajar dan Pembelajaran, Jakarta: Rieneka Cipta
2. Fitri Wulandari. *Media Visual Pada PAUD*. (Sumber: <http://fitriawulandaripaud>).
3. Hardianti dkk, 2018. Perancangan Media Pengenalan Warna Untuk Anak Usia Dini. Universitas Negeri Makasar
4. Idris, Muhammad, dkk, Pemanfaatan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar
5. Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Inpres Salabenda, (Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 4 No. 11 ISSN 2354-614X)
6. Mayasa. Pengertian Media Pembelajar ,(Sumber: <http://m4v-a5a.blogspot.co.id>,
7. Muhammad Idris, dkk, *Pemanfaatan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil*
8. *Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Inpres Salabenda*, (Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 4 No. 11 ISSN 2354-614X), h. 158
9. Nelva Rolina, *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Ombak, 2018), h.37
10. Ngalimun, *Strategi dan Model Pembelajaran*, (Yogyakarta, Aswaja Presindo, 2018)
11. Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: GavaMedia, 2019), h. 61
12. Rachmawati, Yeni. Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak, Usia Taman Kanak-kanak, Jakarta, Kencana Prenada Media Group

13. Rolina, Nelva, 2018. *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Ombak
14. Suryana, D. (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulus & Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Kencana.
15. Susanto, Ahmad. 2018. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
16. Suyadi, dan Dahlia, *Implementasi dan Inovasi Kurikulum Paud 2013*, (Bandung, Rosdakarya, 2015) h. 57
17. Syafita, 2018. *Pengenalan Warna Melalui Media Stick Warna Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun*. Universitas Negeri Padang