



Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan

Volume 6 Nomor 1 Februari 2024 Halaman 453 - 461

<https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>

Tingkat Kebermanfaatan Mengenal Warna Menggunakan Permainan Kertas Bergambar pada Anak Usia 4-5 Tahun

Retno Wuri Sulistyowati^{1✉}, Minuk Riyana², Wa Ode Siti Hamsinah Day³

Universitas Musamus, Indonesia^{1,2,3}

e-mail : retnowuri@unmus.ac.id

Abstrak

Guru dalam memberikan semangat belajar selama proses pembelajaran harus inovatif dan kontekstual. Tujuan penelitian mengetahui tingkat kebermanfaatan siswa usia 4-5 tahun dalam mengenal warna sebagai bagian dari tujuan pembelajaran dengan menggunakan media permainan kertas bergambar. Penelitian ini merupakan Penelitian deskriptif kuantitatif melalui daaata persentase. Jumlah subyek penelitian yang dilibatkan dalam penelitian ini terdiri dari 78 anak usia 4-5 tahun yang berada di Kabupaten Merauke. Hasil penelitian ini menyebutkan dominasi manfaat mengenal warna untuk mengembangkan kecerdasan sebesar 43,6 %, dominasi dari kebermanfaatan mengenal warna mengasah kemampuan mengingat sebesar 86,1% kategori tinggi, kebermanfaatan imajinatif dan artistik didominasi kategori rendah sebesar 78%, kebermanfaatan pemahaman ruang didominasi kategori sedang dan tinggi sebesar 43,6%, dominasi kebermanfaatan keterampilan kognitif sebesar sangat tinggi pada prosentase 61,5% serta kebermanfaatan mengenal warna untuk pola fikir kreatif anak didominasi kategori sangat tinggi yaitu sebesar 53,9% Kesimpulan hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa tingkat kebermanfaatan mengenal warna sebagai bagian dari tujuan pembelajaran dengan menggunakan media permainan kertas bergambar mempunyai peran yang sangat besar. Guru hendaknya inovatif dapat memaksimalkan kebermanfaatan mengenal warna dengan media lainnya.

Kata Kunci: Mengenal warna, Kertas bergambar.

Abstract

Teachers in providing enthusiasm for learning during the learning process must be innovative and contextual. The aim of the research is to determine the level of usefulness of students aged 4-5 years in recognizing colors as part of learning objectives using illustrated paper games as media. This research is quantitative descriptive research using percentage data. The number of research subjects involved in this study consisted of 78 children aged 4-5 years in Merauke Regency. The results of this research state that the dominance of the benefits of knowing colors to develop intelligence is 43.6%, the dominance of the benefits of sharpening memory skills is 86.1% in the high category, the benefits of imaginative and artistic are dominated by the low category at 78%, the benefits of understanding space are dominated by the medium and high categories amounting to 43.6%, the dominance of the usefulness of cognitive skills is very high at a percentage of 61.5% and the usefulness of recognizing colors for children's creative thinking patterns is dominated by the very high category, namely 53.9%. The conclusion of the results of this research can be seen that the level of usefulness of recognizing colors is part of the learning objectives using picture paper game media has a very big role. Teachers should be innovative in order to maximize the benefits of knowing colors with other media.

Keywords: recognize colors, drawing paper.

Copyright (c) 2024 Retno Wuri Sulistyowati, Minuk Riyana, Wa Ode Siti Hamsinah Day

✉ Corresponding author :

Email : retnowuri@unmus.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6280>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pondasi yang berdampak nyata bagi keberhasilan pendidikan tinggi selanjutnya. Hal ini sesuai dengan tujuan PAUD untuk mendorong perkembangan potensi seluruh anak, termasuk perkembangan nilai fisik, motorik, kognitif, linguistik, sosial, emosional dan seni. Untuk mencapai tujuan PAUD, diperlukan peran kepala sekolah, dimana guru dan kepala sekolah berada dalam administrasi sekolah. Pendidikan yang bermutu dan berkualitas merupakan salah satu faktor pendukung karena kualitas guru. Peningkatan kualitas guru dan tenaga kependidikan tidak hanya tercermin dari kesejahteraannya tetapi juga profesionalisme guru. Guru yang profesional diharapkan mampu meningkatkan kualitas pengajaran dan mengembangkan peserta didik menjadi manusia yang berkualitas dan berguna bagi nusa dan bangsa. Anak usia dini merupakan individu dengan karakteristik yang berbeda dengan kelompok usia lainnya, salah satunya perkembangan otak yang sangat pesat pada usia dini. Zaman keemasan ini tidak dapat terulang kembali dalam kehidupan manusia, hanya dialami sekali saja. Oleh karena itu, sangat penting pada masa ini untuk memberikan rangsangan berupa pendidikan sejak dini secara optimal. Hal ini dimaksudkan untuk menciptakan landasan yang kuat untuk pelatihan lebih lanjut.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenis pendidikan yang sangat mendasar karena pendidikan anak usia dini merupakan hal yang umum dalam perkembangan masa dewasa selanjutnya. Berdasarkan pentingnya pendidikan anak usia dini di atas, maka diperlukan suatu wadah yang tujuannya bukan untuk menyamakan konsep yang berbeda, tetapi untuk memberikan dasar pengetahuan dan pemahaman yang sesuai dengan usia perkembangan dan pertumbuhannya. Kegiatan ini membutuhkan jenis sekolah atau kelas yang dapat digunakan untuk mengajar. Di Indonesia, sekolah yang dituju akan berada di bawah Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Peran PAUD sangat strategis dalam memberi makna pada pembelajaran dini. Ini konsisten dengan kerangka teoretis awal bahwa pasokan materi berwujud dan semi berwujud memengaruhi akal. Adapun dalam keadaan realita kegiatan belajar pada usia ini disesuaikan dengan perkembangan anak yaitu kebutuhan social emosional melalui bermain pada proses interaksinya (Amalia et al., 2021). Proses pembelajaran juga disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku. Melalui kurikulum yang sesuai maka pendapaian dari kemampuan diri anak dapat maksimal sebagai bahan pengantar bekal hidup selanjutnya (Sari et al., 2022). Perkembangan anak juga harus sesuai dengan bersamaan dengan usia pertumbuhan oleh karena itu seorang anak harus sesuai dengan pemenuhan gizinya. Pendidikan gizi sejak dini penting bagi peserta PAUD untuk mengenalkan konsep dan kebiasaan hidup sehat agar berakar baik untuk diperaktikkan anak sepanjang hayatnya (Lilik Kustiyah, 2012).

Anak TK usia 4-5 tahun termasuk dalam pendidikan anak usia dini karena anak prasekolah yang belum menerima impuls pedagogis untuk mendorong tumbuh kembangnya pendidikan selanjutnya. Menurut penelitian yang sudah dilakukan oleh ahli, memberikan pendidikan pada anak sejak dini dapat meningkatkan kinerja dan pertumbuhannya produktif tenaga kerja hingga dewasa kelak. Melalui perkembangan dan pertumbuhan anak orang tua dan guru harus proaktif mengajar misalnya menggunakan media dongeng pada proses pembelajaran. (Wulansari & Khan, 2022). Kemampuan mengenali warna adalah menenali warna adalah salah satu aspek kemampuan kognitif. Kemampuan mengenal warna pada anak usia dini sangat penting untuk perkembangan otak karena pengenalan warna pada anak usia dini dapat merangsang penglihatan otak. Warna juga dapat menyebabkan kepekaan visual yang dihasilkan, warna yang tampak pada benda yang terkena sinar matahari baik secara langsung maupun maupun tidak langsung dapat terlihat langsung oleh mata. Daya manfaat dalam mengenal warna selain merangsang indera penglihatan, pengenalan warna juga dapat kreativitas anak-anak dan daya pikir yang memperngaruhi perkembangan intelektual kapasitas penyimpanan. Oleh karena itu mengenalkan warna sejak dini khususnya pada usia 4-5 tahun sangat dianjurkan agar anak bisa membedakan warna dasar dan warna pelengkapnya. Bersasarkan teori diatas maka melalui penelitian ini

- 455 *Tingkat Kebermanfaatan Mengenal Warna Menggunakan Permainan Kertas Bergambar pada Anak Usia 4-5 Tahun - Retno Wuri Sulistyowati, Minuk Riyana, Wa Ode Siti Hamsinah Day*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6280>

dipaparkan hasil terkait dengan tingkat kebermanfaatan mengenal warna menggunakan media permainan kertas bergambar pada anak usia sekolah 4-5 tahun.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Penelitian ini merupakan penelitian populasi yaitu penelitian yang mengikutsertakan semua populasi dalam subyek penelitian. Instrumen yang digunakan pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar observasi dengan mengisi *cheklis* serta diiringi dengan wawancara dan studi dokumentasi. Lembar *cheklis* yang akan digunakan sebelumnya sudah dilakukan uji validitas baik validitas Konstruk dari *expert judgment* dan juga uji coba lapangan pada skala kelompok kecil. analisa data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase. Pada analisis data ini hanya akan menggambarkan data, membaca data tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk digeneralisasi (Sugiyono, 2011). Disusun dengan 5 (lima) kategori penilaian, yaitu “*sangat tinggi*”, “*tinggi*”, “*sedang*”, “*rendah*” dan “*sangat rendah*”. Langkah-langkah dalam analisis data antara lain: (a) mengumpulkan data kasar, (b) pemberian skor, (c) skor yang diperoleh kemudian dikonversikan menjadi nilai dengan skala 5 dengan menggunakan acuan konversi dari (Sukaardjo, 2005).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelitian ini dilaksanakan selama dua bulan yang dilakukan melalui tiga kegiatan, yaitu persiapan, pelaksanaan dan pengambilan kesimpulan. Pada kegiatan persiapan didalamnya terdapat kegiatan penyusunan instrumen yang digunakan untuk pengambilan data, uji coba instrumen dan penentuan vailiditas dan reabilitas instrumen. Dari hasil instrumen didapatkan angka validitas 0,71 dan reabilitas instrumen 0,82.

Hasil

Berdasarkan hasil dari penelitian ini dapat dijelaskan data sebagai berikut:

Analisis Deskriptif Subyek Penelitian

Subyek Penelitian Berdasarkan Jenis Kelamin

Penelitian ini dilakukan pada Sekolah Taman Kanak-Kanak yang berada di Kabupaten Merauke. Adapun jumlah partisipan yang terlibat sebanyak 78 anak. Secara keseluruhan distribusi dari subyek penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Subyek Penelitian

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
Laki-laki	29	37,17
Perempuan	49	62,82

Berdasarkan data diatas dipaparkan bahwa dari jumlah 78 siswa sebanyak 37,17 adalah berjenis kelamin laki-laki dan sisanya 62,82 berjenis kelamin permepuan. Semua siswa yang dilibatkan mempunyai karakteristik yang sama dan tinggal bersama orang tua dalam kesehariannya.

Deskripsi responden orang tua siswa TK menurut pendidikan terakhir

Secara keseluruhan subyek yang dilibatkan dalam penelitian ini dapat jabarkan sebagai berikut:

- 456 *Tingkat Kebermanfaatan Mengenal Warna Menggunakan Permainan Kertas Bergambar pada Anak Usia 4-5 Tahun - Retno Wuri Sulistyowati, Minuk Riyana, Wa Ode Siti Hamsinah Day*
 DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6280>

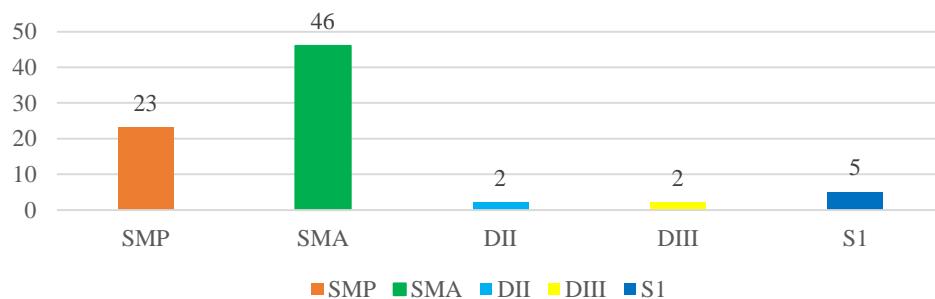


Diagram 1. Pendidikan Terakhir

Berdasarkan penjabaran tabel diatas dapat dipaparkan bahwa data pendidikan terakhir dari orang tua siswa yang dilibatkan dalam penenelitian ini didominasi berpendidikan terakhir Sekolah menengah Atas.

Analisis Deskriptif Hasil Penelitian

Hasil analisis dari pengisian cheklis tentang sub bahasan tingkat kebermanfaatan mengenal warna menggunakan permainan kertas bergambar berdasarkan variabel dan aspek-aspek yang diteliti disajikan sebagai berikut:

Manfaat Mengembangkan Kecerdasan

Siswa setelah mengenal warna memainkan permainan kertas bergambar yang berisi macam dan ragam warna yang berbeda-beda dilakukan analisis dari segi manfaat menurut pendapat dan dikonfirmasi oleh orang tua siswa yang mendampingi didapatkan hasil sebagai berikut:

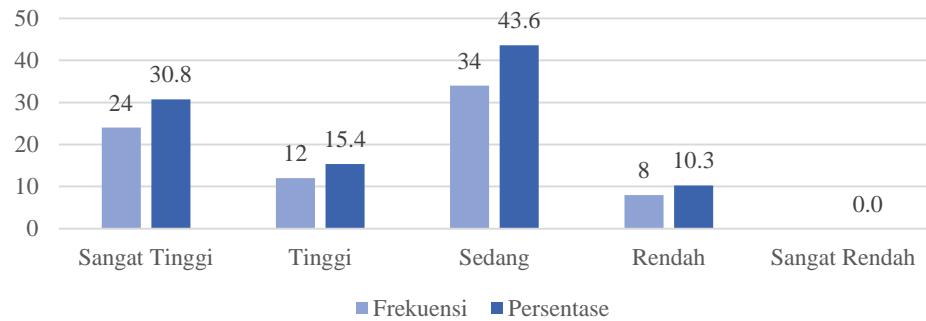


Diagram 2. Tingkat Manfaat Mengembangkan Kecerdasan

Berdasarkan diagram diatas diketahui bahwa besarnya manfaat mengenal warna dengan menggunakan media permainan kertas bergambar sesuai aspek tingkat manfaat mengembangkan keserdasan kategori sedang sebesar 43,6 %, sangat tinggi sebesar 30,8%, kategori tinggi pada presentase 15,4% dan rendah pada presentase 10,3%.

Manfaat Kemampuan Mengingat

Berdasar pernyataan yang disampaikan oleh siswa dan di validasi oleh orang tua dalam pengisian cheklis tentang sub manfaat kemampuan mengingat dari rangkaian manfaat mengenal warna dari permainan kertas bergambar. Adapun hasil deskripsi data mengenai manfaat kemampuan mengingat dapat dijelaskan pada diagram berikut ini:

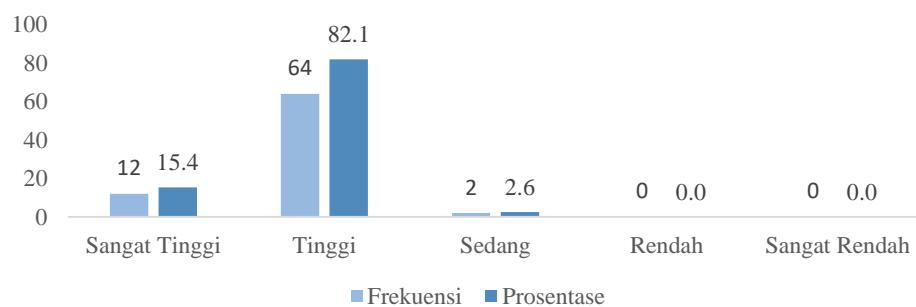


Diagram 3. Tingkat Manfaat Kemampuan Mengingat

Berdasarkan diagram diatas diketahui bahwa besarnya manfaat mengenal warna dengan menggunakan media permainan kertas bergambar sesuai aspek tingkat manfaat kemampuan mengingat kategori sedang sebesar 2,6 %, tinggi sebesar 82,1%, dan kategori sangat tinggi pada presentase 15,4%.

Manfaat Kemampuan Imajinatif dan Artistik

Berdasar pernyataan yang disampaikan siswa sebagai subyek penelitian dan juga diklarifikasi oleh orang tua dapat diketahui manfaat mengenal warna dari segi manfaat kemampuan imajinatif dan artistik. Adapun hasil deskripsi data mengenai manfaat kemampuan imajinatif dan artistik dapat dijelaskan pada diagram berikut ini:

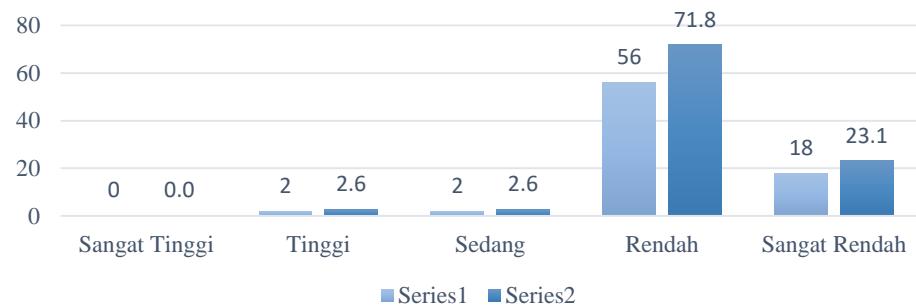


Diagram 4. Manfaat Kemampuan Imajinatif dan Artistik

Berdasarkan diagram diatas diketahui bahwa besarnya manfaat mengenal warna dengan menggunakan media permainan kertas bergambar sesuai aspek tingkat manfaat kemampuan imajinatif dan arstistik kategori rendah sebesar 78,1%, sangat rendah sebesar 23,1%, dan kategori sedang pada presentase 2,6% dan tinggi berada pada presentase 2,6%.

Manfaat Pemahaman Ruang

Berdasar pernyataan yang disampaikan siswa sebagai subyek penelitian dan juga diklarifikasi oleh orang tua dapat diketahui manfaat mengenal warna dari segi manfaat pemahaman ruang. Adapun hasil deskripsi data mengenai manfaat pemahaman ruang dapat dijelaskan pada diagram berikut ini:

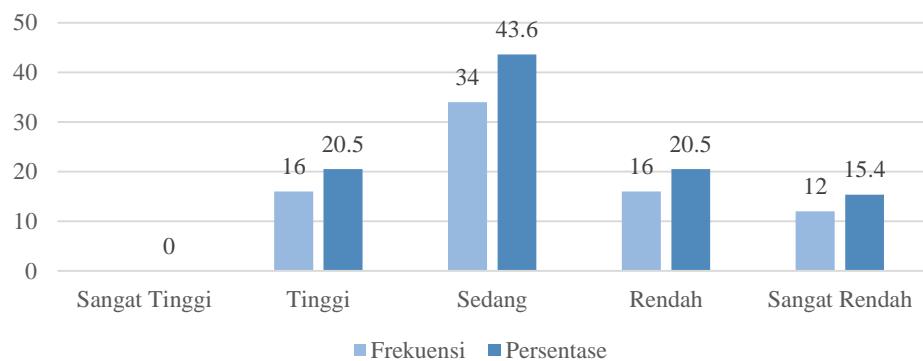


Diagram 5. Manfaat Pemahaman Ruang

Berdasarkan diagram diatas diketahui bahwa besarnya prosentase siswa dan orang tua dalam memahami manfaat mengenal warna dari segi pemahaman ruang adalah sebesar 43,6 tergolong kategori sedang, sebesar 20,5 % tergolong tinggi, kategori rendah sebesar 20,5% dan kategori sangat rendah sebesar 15,4%.

Manfaat Keterampilan Kognitif

Hasil analisis data penelitian dari kebermanfaatan mengenal warna yang sudah disampaikan oleh anak dan orang tua. Berdasar pernyataan yang disampaikan siswa sebagai subyek penelitian dan juga diklarifikasi oleh orang tua dapat diketahui manfaat mengenal warna dari segi manfaat keterampilan kognitif. Adapun hasil deskripsi data mengenai manfaat keterampilan kognitif dapat dijelaskan pada diagram berikut ini:

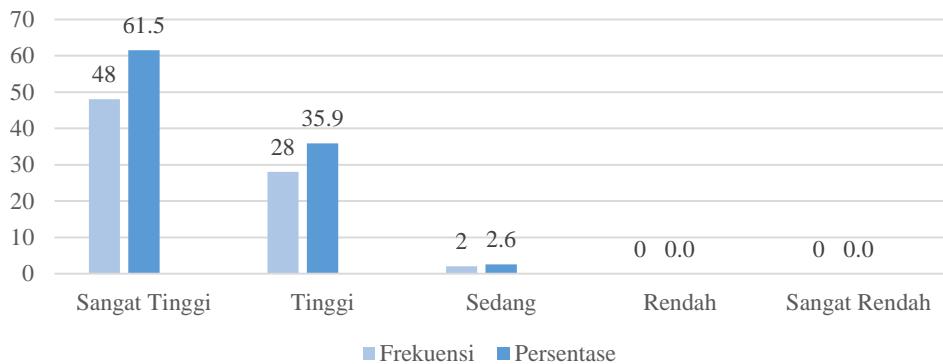


Diagram 6. Manfaat Keterampilan Kognitif

Berdasarkan diagram diatas diketahui bahwa besarnya prosentase siswa dan orang tua dalam memahami manfaat mengenal warna dari keterampilan kognitif adalah sebesar 61,5 tergolong kategori sangat tinggi, sebesar 35,9 % tergolong tinggi, dan kategori sedang sebesar 2,6%.

Manfaat Pola Fikir Kreatif

Hasil analisis data penelitian dari kebermanfaatan mengenal warna yang sudah disampaikan oleh anak dan orang tua. Berdasar pernyataan yang disampaikan siswa sebagai subyek penelitian dan juga diklarifikasi oleh orang tua dapat diketahui manfaat mengenal warna dari segi manfaat pola fikir kreatif. Adapun hasil deskripsi data mengenai manfaat pola fikir kreatif dapat dijelaskan pada diagram berikut ini:

- 459 *Tingkat Kebermanfaatan Mengenal Warna Menggunakan Permainan Kertas Bergambar pada Anak Usia 4-5 Tahun - Retno Wuri Sulistyowati, Minuk Riyana, Wa Ode Siti Hamsinah Day*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6280>

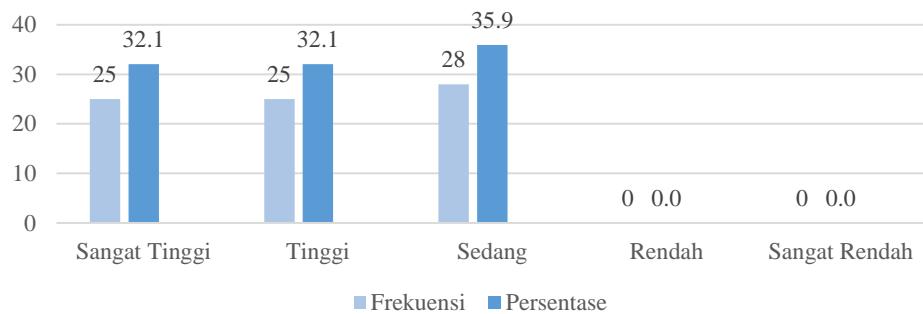


Diagram 7. Manfaat Pola Fikir Kreatif

Berdasarkan diagram diatas diketahui bahwa besarnya prosentase siswa dan orang tua dalam memahami manfaat mengenal warna dari pola fikir kreatif adalah sebesar 32,1% tergolong kategori sangat tinggi, sebesar 32,1 % tergolong tinggi, dan katergori sedang sebesar 53,9%.

Pembahasan

Berdasar dari hasil penelitian yang telah di sampaikan diatas dapat dibahas bahwa siswa dan orang tua mempunyai kekhasan dalam memandang pengenalan warna serta keilmuan dibalik manfaat mengenal warna tersebut. Berdasarkana hasil yang sudah dipaparkan diatas diketahui bahwa manfaat mengenal warna ditanggapi beragam oleh siswa dan juga orang tua. Secara rata-rata prosentase menanggapi kebermanfaatan dalam setiap pembelajaran di tanggapi dengan kategori tinggi. Dari enam aspek yang menjadi fokus kebermanfaatan mengenal warna sejak dini yaitu mengembangkan keserdasan anak, manfaat kemampuan mengingat, kemampuan imaginatif dan artistik, manfaat pemahaman ruang, manfaat keterampilan kognitif dan yang terakhir pola fikir kreatif dapat ditanggapi kesemuanya. Pada masa belajar usia dini siswa diharapkan dapat menjalan kan respon yang diberikan guru melalui stimulus dengan media yang beragam. Pengenalan warna sejak dini akan terbawa sampai dewasa jika peran guru optimal dalam menambahkan ilmu serta meningkatkan kemampuan keilmuan dalam mendidik siswa (Sumarsono et al., 2018).

Keilmuan dari setiap tenaga pengajar di seluruh jenjang sekolah seharusnya di tingkatkan dan perbaharui. Salah satu keilmuan dari kegiatan pengajaran yang dilakukan pada jenjang Sekolah Usia Dini memberikan kesempatan guru dalam memaknai setiap kegiatan pengajaran. Salah satu keilmuan yang sering diperaktekkan dalam kegiatan proses belajar mengajar, siswa diajarkan mengenal jenis dan ragam warna ternyata jika mampu di ekplorasi lebih dalam memiliki tujuan pendidikan yang sangat dalam. Melalui pendidikan pada usia dini juga menunjang program pemerintah dalam mengakses dan menyebarkan pendidikan semakin luas (Syauki et al., 2022). Bekal dari pengetahuan, pengalaman dan keingintahuan siswa nantinya akan menunjang dalam memberikan perubahan disaat tumbuh dewasa kelak. Dari enam aspek yang dijadikan rujukan dari kebermanfaatan mengenal warna pada usia sekolah dini memberikan persepsi yang berbeda-beda tentang keinginan dan tujuan dari mempelajari warna. Proses bembelajaran yang dilakukan pada usia dini tidak harus dengan bermain dan mengutamakan senang-senang semata akan tetapi juga harus berisi dan mempunyai tujuan menurut rujukan ilmu yang sudah dalam teori. Menggabungkan dan mengekplorasi dalam bentuk permainan yang menyenangkan akan menambah khasanah keilmuan meningkat serta kualitas dari anak didik kelak akan menjadi *bibit unggul* setelah kembali kemasyarakatan nantinya. Tujuan dari capaian pendidikan salah satunya tercapai jika melalui pendidikan tercapai generasi emas yang unggul yang kelak akan menjadi tumpuan negara Indonesia yang semakin maju (Margiyanto, 2022).

SIMPULAN

Tercapainya data Penelitian yang sudah dilaksanakan sesuai dengan tujuan Penelitian ini. Melalui permainan kertas bergambar yang disuguhkan guru disekolah Anak Usia Dini dapat meningkatkan keragaman dalam tingkat mengenal warna. Adapun ke enam tingkatan dalam mengenal warna dapat dijelaskan sesuai dengan data dari lapangan. Masing-masing tingkat dari hasil mengenal warna bagi anak usia dini sangat ditentukan oleh kreativitas anak dalam memahami warna. Beradaarkan dari enam manfaat daapat digolongkan dalam tiga kategori yaitu rendah sedang dan tinggi. Adapun manfaat mengenal warna dengan permainan kertas bergambar dari kategori rendah adalah kemampuan imaginatif dan artistik, kategori manfaat sedang yaitu manfaat mengembangkan kecerdasan, manfaat memahami ruang dan manfaat pola fikir kreatif, sedangkan manfaat dalam kategori tinggi dan sangat tinggi adalah manfaat kemampuan mengingat, dan manfaat keterampilan kognitif. Permainan kertas bergambar yang sudah dilakukan dalam penelitian ini sangat membuka pemikiran bahwa selain kegiatan bermain yang dapat menstimulasi gerak untuk pertumbuhan, ternyata juga dapat menstimulasi akal dan pikiran lebih tinggi. Hasil penelitian yang menyebutkan dari penelitian ini bahwa kemampuan daya pikir anak akan sangat terbuka dan berkembang. Manfaat keterampilan kognitif dan kemampuan mengingat kan selalu membekas pada daya pikir anak yang kelak akan terbawa sampai usia dewasa. Pengelaman yang diapatkan melalui permainan sederhana kertas bergambar dapat menyumbang daya nalar dan pikiran siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R., Hendriana, B., & Vinayastri, A. (2021). Pengembangan Media Komik Elektronik Untuk Mengurangi Bullying Pada Siswa Anak Usia Dini. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2391–2401. <Https://Doi.Org/10.31004/Edukatif.V3i5.869>
- Ananda, R., & Fadhilaturrahmi, F. (2018). Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Kolaboratif Pada Anak Kb. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 20–26.
- Eliza, D., Nola Mulfiani, T., Abdiana, I., & Yunita, L. (2022). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Analisis Standar Profesional Guru Paud Menurut Undang-Undang Guru. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4, 4607–4615. <Https://Doi.Org/10.31004/Edukatif.V4i3.2740>
- Ghufron, S., Rulyansah, A., Ananda, R., & Fadhilaturrahmi, F. (2022). Strategi Guru Membantu Siswa Dalam Melakukan Penyesuaian Sikap: Studi Pada Siswa Tahun Pertama Sekolah Dasar Pedesaan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3524–3536.
- I Wayan Gunartha, Badrun Kartowagiran, S. P. S. (2019). *Pengembangan Instrumen Pengukuran Tingkat Perkembangan Anak*. 20(2), 294–306. <Https://Doi.Org/10.5281/Zenodo.3517997>
- Margiyanto, M. (2022). Implementasi Pengelolaan Paud Inklusi Di Kelompok Bermain. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(5), 6956–6962. <Https://Doi.Org/10.31004/Edukatif.V4i5.3805>
- Mayke. S. Tedjasaputra. (2001). *Bermain, Mainan, Dan Permainan*. Grasindo.
- Sari, N. P., Setiawan, M. A., & Novitawati, N. (2022). Penanaman Pendidikan Sosial Dan Finansial Bagi Anak Usia Dini Melalui Metode Proyek. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2785–2793. <Https://Doi.Org/10.31004/Edukatif.V4i2.2533>
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Alfabeta.
- Sukaardjo. (2005). *Evaluasi Pembelajaran Semester 2*. Pps Uny Press.
- Sumarsono, A., Syamsudin, Hermansyah, A., & Iswahyuni. (2018). Model Permainan Target Untuk Meningkatkan Kemampuan Koordinasi Pada Siswa Sekolah Dasar Kelas Atas Target Game Model To Increase The Coordination Ability At Elementary School Student. *Didaktika Tauhid: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5, 135–150.

461 *Tingkat Kebermanfaatan Mengenal Warna Menggunakan Permainan Kertas Bergambar pada Anak Usia 4-5 Tahun - Retno Wuri Sulistyowati, Minuk Riyana, Wa Ode Siti Hamsinah Day*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6280>

Syamsuardi. (2012). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Di Taman Kanak-Kanak Paud Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone. *Publikasi, Ii*(1), 59–67.

Syauki, A., Bening, T. P., Aisyah, S. N., & Sukiman, S. (2022). Inovasi Kurikulum Dalam Aspek Tujuan Dan Materi Kurikulum Paud. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4783–4793. <Https://Doi.Org/10.31004/Edukatif.V4i3.2870>

Wahyuni, S., Ananda, R., & Marta, R. (2019). Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Dengan Menggunakan Media Gambar Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(2), 192–203.

Wayan, N., Adiyani, D., Dantes, N., & Marhaeni, A. A. I. N. (2014). *Analisis Instruksional Guru Dalam Pembelajaran Di Paud Gugus Anggrek Kecamatan Denpasar Utara*. 4(C).

Wulansari, W., & Khan, R. I. (2022). Evaluasi Pelaksanaan Pelatihan Menulis Kreatif Berbentuk Dongeng Anak. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4490–4498. <Https://Doi.Org/10.31004/Edukatif.V4i3.2711>