



## PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL WARNA MELALUI METODE TEKNOLOGI SEDERHANA LATERAI USIA ANAK 3-4 TAHUN

**Rafika Duri**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
e-mail : [rafika.23321@mhs.unesa.ac.id](mailto:rafika.23321@mhs.unesa.ac.id)

**Eka Cahya Maulidiyah**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
e-mail : [ekamaulidiyah@unesa.ac.id](mailto:ekamaulidiyah@unesa.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak usia 3-4 tahun dalam mengenal warna melalui media teknologi sederhana laterai (lampu dan baterai) di PPT Bintang Kejora. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret 2025. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart, yang dilaksanakan dalam dua siklus, yang terdiri dari siklus I dan siklus II yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian adalah 10 anak Kelompok Cerdas di PPT Bintang Kejora Kecamatan Sawahan Kota Surabaya yang berusia 3-4 tahun. Teknik pengumpulan data meliputi observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal warna yang dibuktikan pada perolehan skor kemampuan mengenal warna. Pada pra siklus ketuntasan belajar mencapai 43% dan meningkat menjadi 64% pada siklus I, pada siklus II meningkat menjadi 80%. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media laterai mampu memperkuat daya tangkap anak terhadap warna melalui rangsangan visual yang menyenangkan. Pembelajaran menjadi lebih aktif dan interaktif, sehingga anak-anak lebih mudah memahami dan mengingat konsep warna.

**Kata kunci:** Mengenal Warna, Teknologi Sederhana, Laterai

### Abstract

*This study aims to improve the ability of children aged 3-4 years in recognizing colors through simple technology media (lights and batteries) at PPT Bintang Kejora. This study was conducted in March 2025. The method used is Classroom Action Research (CAR) with the Kemmis and McTaggart model, which is carried out in two cycles, consisting of cycle I and cycle II which include the planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects of study were 10 children of the Smart Group PPT Bintang Kejora, Sawahan District, Surabaya City aged 3-4 years. Data collection techniques include observation and documentation. In the pre-cycle stage, learning mastery reached 43% and increased to 64% in Cycle I. In Cycle II, it rose further to 80%. These findings indicate that the use of battery-based media enhances children's ability to recognize colors through enjoyable visual stimulation. The learning process became more active and interactive, making it easier for children to understand and remember color concepts.*

**Keywords:** Recognizing Colors, Simple Technology, Laterai

## PENDAHULUAN

Perkembangan anak usia dini merupakan fase krusial yang dikenal sebagai masa keemasan (*golden age*), di mana anak-anak memiliki kemampuan luar biasa dalam menyerap informasi dan pengalaman dari lingkungan sekitarnya. Salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan pada tahap ini adalah kemampuan mengenal warna. Kemampuan ini tidak hanya mencerminkan perkembangan kognitif anak, tetapi juga berperan dalam perkembangan bahasa, persepsi visual, hingga kreativitas. Sayangnya berdasarkan hasil

observasi yang dilakukan di PPT Bintang Kejora Kecamatan Sawahan, Kota Surabaya, ditemukan bahwa sebagian besar anak usia 3-4 tahun belum mampu menyebutkan, menunjukkan dan membedakan warna primer dengan baik. Dari sepuluh anak yang diamati, hanya 40% yang dapat mengenali warna merah, kuning dan biru secara tepat, sedangkan sisanya belum menunjukkan kemampuan tersebut secara optimal

Permasalahan ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara harapan perkembangan anak dan

kenyataan yang terjadi di lapangan. Salah satu penyebab utama rendahnya kemampuan pengenalan warna pada anak adalah metode pembelajaran yang kurang menarik dan bersifat monoton, seperti lembar aktivitas dan kegiatan mewarnai biasa. Sudjana dan Rivai (2016) menyebutkan bahwa kurangnya variasi media pembelajaran dapat menurunkan motivasi anak dalam belajar. Selain itu, minimnya stimulasi dari lingkungan rumah turut berkontribusi terhadap keterlambatan anak dalam mengenal warna. Teori Vygotsky (1978) menekankan pentingnya stimulasi lingkungan dan interaksi social dalam membangun kognitif anak.

Untuk menjawab tantangan tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan sesuai karakteristik anak usia dini. Salah satu solusi yang ditawarkan adalah penggunaan media teknologi sederhana laterai yaitu kombinasi antara lampu dan baterai sebagai alat bantu pengenalan warna. Media ini memanfaatkan cahaya berwarna yang muncul saat tombol ditekan, memberikan pengalaman visual yang menarik serta memungkinkan anak belajar melalui demonstrasi langsung.

Menurut teori belajar konstruktivis, anak-anak memahami konsep dengan lebih baik jika mereka dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh penelitian terdahulu Rosalina dan Simatupang (2018) yang menunjukkan bahwa media berbasis cahaya seperti lampu secara signifikan meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal warna.

Kemampuan mengenal warna berkaitan erat dengan perkembangan kognitif anak. Adams (2021) menyatakan bahwa pengenalan warna yang dilakukan dengan pendekatan multisensory dapat memperkuat persepsi visual dan daya ingat anak. Hal ini didukung oleh Johnson & Taylor (2020), yang menyatakan bahwa penggunaan alat peraga interaktif seperti permainan warna, sangat efektif dalam membantu anak memahami dan mengingat konsep warna.

Pada tahap 3-4 tahun anak berada fase praoperasional menurut teori Piaget (1964), di mana mereka mulai menggunakan simbol-simbol untuk mewakili objek, namun masih memerlukan pengalaman konkret untuk memahami konsep secara utuh. Oleh karena itu, pembelajaran melalui media lampu dan baterai menjadi pilihan tepat karena bersifat langsung, konkret, dan menyenangkan.

Dengan demikian penelitian ini menghadirkan kebaruan baik dari sisi media maupun metode. Media lampu dan baterai dalam digunakan dalam konteks PAUD sebagai sarana untuk pengenalan warna, padahal alat ini memiliki potensi besar dalam menstimulasi perhatian dan motivasi anak. Ditambah lagi, metode demonstrasi memungkinkan anak terlibat secara aktif dalam pembelajaran, sehingga memperkuat pemahaman mereka terhadap warna. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam mengatasi rendahnya kemampuan mengenal warna anak usia dini serta memperkaya strategi pembelajaran di lingkungan PAUD. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia 3-4 tahun

melalui penggunaan media teknologi sederhana laterai (lampu dan baterai)

## METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus di PPT Bintang Kejora, Surabaya. Subjek penelitian adalah 10 anak 3-4 tahun. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna melalui media teknologi sederhana laterai (lampu dan baterai)

Media laterai dirancang menggunakan lampu berwarna merah, kuning dan biru yang dinyalakan melalui baterai. Anak diajarkan menyebutkan, menunjukkan, dan membedakan warna secara langsung melalui aktivitas interaktif. Proses pembelajaran dilakukan dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Instrumen yang digunakan meliputi lembar aktivitas guru dan anak. Aktivitas guru diamati untuk melihat keterlaksanaan metode, sementara aktivitas anak difokuskan pada tiga indikator utama kemampuan mengenal warna, yaitu: menyebutkan nama warna primer, menunjukkan warna yang diminta dan membedakan warna primer dengan tepat. Data dikumpulkan melalui observasi. Keberhasilan ditentukan jika 71% anak menunjukkan peningkatan pada indikator kemampuan mengenal warna

## HASIL DAN PEMBAHASAN

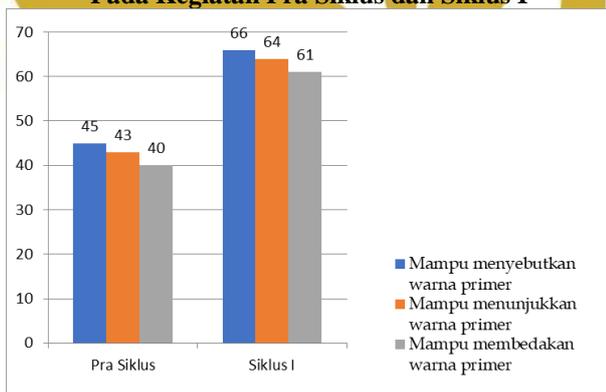
Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak usia 3-4 tahun dalam mengenal warna primer (merah, kuning, biru) dengan menggunakan media teknologi sederhana berupa lampu dan baterai (laterai). Penelitian dilakukan di PPT Bintang Kejora Surabaya dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus.

Pada tahap pra-siklus, kemampuan anak dalam mengenali warna tergolong rendah. Dari 10 anak yang diamati, hanya 4 anak (40%) yang mampu menyebutkan, menunjukkan, dan membedakan warna primer secara tepat. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik. Dalam siklus I, pembelajaran dilakukan dengan media lampu yang menyala sesuai warna yang ditekan. Anak mulai menunjukkan ketertarikan dan keterlibatan dalam proses belajar. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan; sebanyak 6 anak (64%) mampu mengenali warna dengan baik. Namun, masih terdapat kebingungan pada beberapa anak, terutama dalam membedakan warna merah dengan oranye dan biru dengan hijau.

Setelah dilakukan refleksi dan perbaikan pembelajaran, pada Siklus II anak diberikan lebih banyak kesempatan untuk mencoba menyalakan lampu sendiri, menyebutkan nama warna, dan menjawab pertanyaan guru. Kegiatan dilakukan secara bertahap dan lebih interaktif. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan secara signifikan. Sebanyak 8 dari 10 anak (80%) telah menunjukkan kemampuan mengenal warna dengan baik.

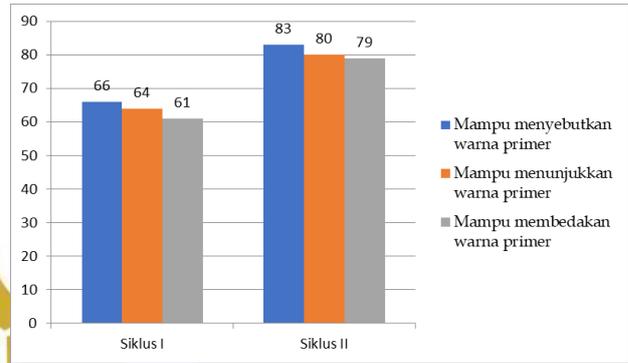
Peningkatan kemampuan mengenal warna anak usia 3-4 tahun dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi sederhana memiliki pengaruh positif terhadap daya serap dan perhatian anak. Media lampu dan baterai menarik perhatian visual anak serta mendukung pembelajaran yang konkret dan interaktif. Temuan ini konsisten dengan pendapat Suyono (2018) yang menyatakan bahwa media berbasis cahaya mampu merangsang sensori anak secara efektif. Selain itu, metode demonstrasi memungkinkan anak menyaksikan langsung proses sebab-akibat (misalnya: saat saklar ditekan, lampu menyala), sehingga konsep warna menjadi lebih mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan teori Piaget (1964) bahwa anak pada tahap praoperasional lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung dan manipulatif. Kegiatan yang menyenangkan dan melibatkan interaksi langsung dengan media juga sesuai dengan pendekatan pembelajaran saintifik dan prinsip Reggio Emilia seperti dikemukakan oleh Gandini (2012), yang menekankan pentingnya lingkungan belajar yang estetik dan menarik dalam membentuk proses berpikir anak. Temuan ini memperkuat bukti bahwa penggunaan media konkret berbasis teknologi sederhana laterai (lampu dan baterai) jika diterapkan dengan metode yang sesuai usia perkembangan anak dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran PAUD. Hal tersebut dapat dilihat pada diagram berikut ini :

**Diagram 1**  
**Hasil Observasi Kemampuan Anak Mengenal Warna Primer**  
**Pada Kegiatan Pra Siklus dan Siklus I**



Dari diagram 1 dapat dilihat adanya peningkatan di PPT Bintang Kejora dari ketiga indikator pra siklus ke siklus I. Tetapi dari peningkatan pra siklus ke siklus I masih belum sesuai dengan kriteria minimal 71%. Hal ini dikarenakan anak bimbang dalam membedakan warna merah dan oranye, biru dan hijau.

**Diagram 2**  
**Hasil Obsevasi Kemampuan Anak Mengenal Warna Primer**  
**Pada Kegiatan Siklus I dan Siklus II**



Untuk persentase keberhasilan kemampuan mengenal warna primer melalui media teknologi sederhana laterai yang dapat dilihat pada diagram 2 di siklus I mencapai 64%, di siklus II mencapai 80%, menunjukkan adanya peningkatan persentase keberhasilan sebesar 16%.

**Tabel 1**  
**Hasil Observasi kemampuan Mengenal Warna Primer**  
**Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II**

No	Indikator	Keberhasilan		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Mampu menyebutkan warna primer	45%	66%	83%
2	Mampu menunjukkan warna primer	43%	64%	80%
3	Mampu membedakan warna primer	40%	61%	79%
Persentase Keberhasilan		43%	64%	80%

Berdasarkan persentase diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak dalam menyebutkan warna primer mengalami peningkatan. Bisa dilihat pada tabel 4.10, saat pra siklus dilakukan melalui kegiatan bermain dengan bola warna. Kemampuan anak menyebutkan warna primer keberhasilannya mencapai 45%. Lalu dilakukan siklus I, kemampuan anak menyebutkan warna primer, tingkat keberhasilannya 66%, dilanjut pada siklus II, kemampuan anak menyebutkan warna primer meningkat menjadi 83%.

Pada kemampuan anak dalam menunjukkan warna primer, saat pra siklus tingkat keberhasilannya 43%, siklus I tingkat keberhasilannya 64% dan siklus II tingkat keberhasilannya 80%. Pada kemampuan membedakan warna primer, tingkat keberhasilannya pada pra siklus 40%, siklus I tingkat keberhasilannya 61% dan siklus II tingkat keberhasilannya 79%.

Jadi kemampuan anak dalam mengenal warna primer dari pelaksanaan pra siklus, siklus I dan siklus II meningkat hingga mencapai tingkat keberhasilan sebesar 80% dan bisa dikatakan sudah memenuhi dan tuntas.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan di PPT Bintang Kejora Kecamatan Sawahan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media teknologi sederhana berupa laterai (lampu dan baterai) melalui metode demonstrasi terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia 3–4 tahun. Melalui dua siklus tindakan, terlihat adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan anak menyebutkan, menunjuk, dan membedakan warna primer secara tepat. Hal ini menunjukkan bahwa media visual interaktif seperti lampu berwarna yang dipadukan dengan baterai mampu merangsang daya tangkap visual anak, sehingga memperkuat pemahaman konsep warna dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap perkembangan ilmu pendidikan Islam, khususnya dalam bidang pendidikan anak usia dini, dengan menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik belajar anak, serta mendorong pendekatan inovatif yang mendukung pengembangan aspek kognitif mereka secara lebih optimal.

## SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan kepada para pendidik PAUD untuk lebih memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi sederhana yang interaktif dan mudah diterapkan, seperti media laterai, dalam kegiatan mengenal warna atau konsep dasar lainnya. Selain itu, penting juga bagi guru untuk mengembangkan kreativitas dalam memilih metode pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi aktif anak, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Bagi lembaga pendidikan, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi untuk meningkatkan mutu pembelajaran di kelas dan memperkaya strategi pembelajaran yang selaras dengan perkembangan anak usia dini. Ke depan, penelitian lanjutan dapat dilakukan dengan jangkauan subjek yang lebih luas atau memadukan media teknologi sederhana dengan pendekatan lain seperti bermain peran atau eksplorasi lingkungan sekitar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adams, J. (2021). Cognitive development and color recognition in early childhood. *Journal of Early Childhood Education*.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Berk, L. E. (2020). *Development Through the Lifespan*. Pearson.
- Clements, D. H., & Sarama, J. (2009). Learning and teaching with computers: A comparison of two instructional approaches. *Journal of Educational Psychology*, 101(2), 292-305.
- Dewi, A. R. (2020). Peningkatan kemampuan mengenal warna melalui permainan edukatif pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 145-157.
- Fitri, R. (2012). Pengaruh metode pembelajaran berbasis permainan terhadap kemampuan mengenal warna anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(1), 34-45.
- Gandini, L. (2012). The Importance of Relationships in Early Childhood Education. *Early Childhood Research & Practice*, 14(1).
- Graham, L. (2020). Exploring color recognition in preschool education: Strategies and practices. *Journal of Early Childhood Research*, 18(2), 97-110. <https://doi.org/10.1177/1476718X20915998>
- Hamzah, B. (2017). Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran Mengenal Warna. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 54-63.
- Harris, C. (2019). Color awareness in early childhood: Insights and applications. *International Journal of Early Years Education*, 27(3), 237-250. <https://doi.org/10.1080/09669760.2019.1583824>
- Hidayat, M. (2018). *Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Huda, M. (2014). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hufad, A. 2009. *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: UIN Malang Press.
- Johnson, M., & Taylor, H. (2020). The effectiveness of simple technology in early childhood education. *Early Learning Quarterly*.
- Keenan, T. (2022). Understanding color recognition in preschoolers: A developmental perspective. *Early Childhood Education Journal*, 50(2), 237-248. <https://doi.org/10.1007/s10643-021-01276-1>
- Kemmis, Stephen, dan McTaggart, Robin. 2000. *Participatory Action Research: Communicative Action and the Public Sphere*. In: *The Handbook of Qualitative Research*, edited by Norman Denzin and Yvonna Lincoln. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Khaironi, A. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis warna pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 45-53.
- Komalasari, D. (2015). Meningkatkan kemampuan kognitif mengenal warna melalui bermain bola pada anak kelompok A. *PAUD Teratai*, 4(2).
- Krause, A. (2019). Understanding the development of color recognition in early childhood education. *Early Child Development and Care*, 189(5), 774-785. <https://doi.org/10.1080/03004430.2018.1470986>
- Lindsey, B. (2021). Color recognition in early childhood: Methods and implications. *Journal of Early Childhood Research*, 19(3), 257-270. <https://doi.org/10.1177/1476718X21102154>
- Maulidiyah, E. C., & Hidayat, A. (2016). Peningkatan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan membilang benda sekitar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 123–130.
- Mills, G. E. (2000). *Action Research: A Guide for the Teacher Researcher*. New Jersey: Prentice Hall.

- Montessori, M. (1964). *The Montessori Method*. Schocken Books.
- Morrison, G. S. (2011). *Fundamentals of Early Childhood Education*. Pearson.
- Mulyasa, E. (2017). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nasution, S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nguyen, L. (2023). The neuroscience of visual stimuli in early education. *Cognitive Development Journal*.
- Nufus, R. (2022). Analisis data dalam penelitian tindakan kelas: Pendekatan dan implementasi praktis. *Jurnal Pendidikan dan Pengembangan Profesi Guru*, 10(1), 45-58.
- Nurhayati, D. (2021). Inovasi Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. Bandung: Rosdakarya.
- Philbin, M. M. (2005). Understanding young children's development of color concepts. *Early Childhood Research Quarterly*, 20(2), 203-217. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2005.04.004>
- Piaget, J. (1964). Cognitive development in children: Piaget. *Journal of Research in Science Teaching*, 2(3), 176-186. <https://doi.org/10.1002/tea.3660020306>
- Piaget, J. (1972). *The Psychology of Intelligence*. New York: Routledge.
- Prasetyo, B. (2019). *Teknologi Sederhana dalam Pembelajaran PAUD*. Jakarta: Erlangga.
- Rosalina, R., & Simatupang, N. D. (2018). Efektivitas media pembelajaran berbasis warna untuk perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 112-121.
- Rosen, L. D. (2020). The impact of digital media on early childhood education. *Journal of Educational Psychology*, 112(2), 245-258. <https://doi.org/10.1037/edu0000382>
- Sanjaya, W. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Kompetensi*. Kencana.
- Santoso, H. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Praktik*. Rajawali Pers.
- Santrock, J. W. (2011). *A topical approach to life-span development*. McGraw-Hill.
- Setiawan, D. (2020). Peran Permainan Edukatif dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Siegler, R. S., & Alibali, M. W. (2023). *Children's thinking: Cognitive development in childhood*. Pearson.
- Siregar, I. (2019). Pengaruh metode pembelajaran kreatif terhadap kemampuan mengenal warna anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 150-162.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2016). *Media Pengajaran: Penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sukardi. (2017). Metode pembelajaran inovatif dalam pengenalan warna bagi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 65-73.
- Sukmadinata, N. S. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Suryana, A. (2020). Pentingnya stimulasi warna dalam perkembangan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 44-56.
- Sutiani, E., & Widayati, T. (2013). Teknik analisis deskriptif dalam penelitian tindakan kelas. *Jurnal Metodologi Pendidikan*, 5(2), 78-85.
- Trawick-Smith, J. (2018). *Early Childhood Development: A Multicultural Perspective*. New York: Pearson.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Walker, J. (2021). The role of sensory experiences in early childhood education. *International Journal of Early Years Education*, 29(4), 324-336. <https://doi.org/10.1080/09669760.2021.1959486>
- Williams, R. (2021). The development of color recognition in early childhood education: Practical approaches and challenges. *Journal of Early Childhood Studies*, 12(1), 15-30. <https://doi.org/10.1080/14729679.2020.1776249>
- Winkel, W. S. (2013). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Grasindo
- Zaini, M. (2019). Penggunaan Video dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*.