

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL WARNA MELALUI BERMAIN KERETA WARNA PADA KELOMPOK BERMAIN AL-ISLAH

Dian Nofitasari Trijayanti
(diannofitasari_trijayanti@yahoo.co.id)
Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Muhammad Reza
(mrezt.yahoo.co.uk)
Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini diawali oleh hasil data pengamatan studi awal yang menunjukkan kondisi minat anak ketika mengikuti kegiatan mengenal warna sangat kurang. Hal ini terbukti ketika kegiatan mengenal warna, anak merasa bosan sehingga ruangan kegiatan menjadi ramai dan anak kurang konsentrasi mengikuti kegiatan yang diberikan oleh guru. Berdasarkan masalah yang ada maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan media kereta warna dalam bermain kereta warna untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada Kelompok Bermain Al-Islah Mojokerto.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dirancang dalam bentuk siklus berulang. Di dalam setiap siklus terdiri atas 4 tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subyek penelitian ini adalah anak Kelompok Bermain Al-Islah yang berjumlah 21 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi, sedangkan analisis datanya menggunakan statistik deskriptif.

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh kemampuan anak dalam mengenal warna siklus I pertemuan 1 diperoleh 52%, pertemuan 2 diperoleh 62%. Hal ini menunjukkan penelitian tindakan kelas ini belum berhasil karena target yang di tentukan adalah 80 %, maka penelitian berlanjut pada siklus II. Pada siklus II pertemuan 1 diperoleh 76 % dan pertemuan 2 diperoleh 90%. Berdasarkan analisis data pada siklus II, pertemuan 1 dan 2 maka kriteria keberhasilan penelitian tercapai. Maka dapat disimpulkan bahwa media kereta warna dapat meningkatkan kognitif anak dalam mengenal warna di Kelompok Bermain Al-Islah Mojokerto.

Kata kunci : Kemampuan kognitif, Kegiatan bermain kereta warna.

ABSTRACT

The background of this research is initiated by the result of observing studies that show a children interest when join or following activity knowing colors became so low. This thing proved when the activity about knowing colors, the children felt bored so the activity became more noisy nad hard to concentrate when following the activity that the teacher give. Based on the problem that happen, the purpose of the research is to know the benefit of color train in order to increase the abiltity knowing colors in al-islah children playing group, mojokerto.

This research using a class action method that have been design into a repeated cycles. In this cycle, there are 4 steps. Planning, implementation, observation and reflection. The subject of this research is a al-islah children playgroup total 21. the technique for recollecting data use observation and documentation, meanwhile the analysis using description statistic.

Based on the analysis data, we obtain children ability knowing color cycle 1 meeting 1 up to 52% meeting 2, we got 62% This thing show us that the research of this class action are still not succesfully work because the target that have been set is 80% after we get the target, we can go to the cycle 2. In the cycle 2 first meeting, we got 76% and in the second meeting we got 90% Based on the analysis data in the cycle 2, first and second meeting, the criteria of succes in the research is finally achieved. So we can conclude that the train color media can increase children's kognitif for knowing color in the al-islah playgroup.

Keyword : Cognitive ability, Train color playing activity.

PENDAHULUAN

Anak usia dini berada dalam proses perkembangan yang memerlukan bimbingan dan latihan. Salah satu faktor pembangun imajinasi dan kreatifitas adalah dengan pengenalan warna. Berdasarkan observasi peneliti pada saat kegiatan belajar mengajar di Kelompok Bermain Al-Islah Kecamatan Gedeg Kabupaten Mojokerto yang berjumlah 21 anak menunjukkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna masih rendah dan mengalami kesulitan. Guru seringkali mengalami kesulitan untuk membuat anak tertarik, fokus, serius, dan konsentrasi pada saat pembelajaran pengenalan warna dan cara metode pembelajaran yang masih monoton. Anak belum mampu mengembangkan kognitif khususnya dalam kegiatan mengenal warna dan mengelompokkan warna.

Keadaan inilah yang mendorong penulis untuk memperbaiki proses pembelajaran dengan melakukan penelitian yang berjudul "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Bermain Kereta Warna Pada Kelompok Bermain Al-Islah Kecamatan Gedeg Kabupaten Mojokerto" perlu dilakukan. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan kegiatan bermain dalam mengenal warna melalui bermain kereta warna pada Kelompok Bermain Al-Islah Kecamatan Gedeg Kabupaten Mojokerto.

Dari hasil refleksi guru yang dilakukan peneliti di Kelompok Bermain Al-Islah Kecamatan Gedeg Kabupaten Mojokerto pada kegiatan pembelajaran tentang mengenal warna anak masih kurang mampu. Dari 21 anak hanya 5 anak saja yang mampu mengenal warna merah, kuning, biru dan hijau dengan baik. Hal ini disebabkan karena media yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik, sehingga anak kurang tertarik, tidak antusias dan sering tidak memperhatikan penjelasan guru.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut: Bagaimana penerapan kegiatan bermain dalam mengenal warna melalui bermain kereta warna pada Kelompok Bermain Al-Islah Kecamatan Gedeg Kabupaten Mojokerto dan apakah kegiatan melalui bermain kereta warna-warni dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna pada Kelompok Bermain Al-Islah Kecamatan Gedeg Kabupaten Mojokerto.

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat dikemukakan tujuan yang ingin dicapai yaitu untuk mendiskripsikan penerapan kegiatan bermain dalam mengenal warna melalui bermain kereta warna pada Kelompok Bermain Al-Islah Kecamatan Gedeg Kabupaten Mojokerto dan untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa mengenal warna melalui bermain kereta warna pada Kelompok Bermain Al-Islah Kecamatan Gedeg Kabupaten Mojokerto.

Peneliti berharap penelitian yang dilakukan ini mempunyai manfaat antara lain:

1. Bagi Siswa
Siswa mendapat pengalaman langsung untuk mengembangkan kemampuannya terutama dalam kaitannya dalam memilih permainan edukatif yang tepat untuk dirinya.
2. Bagi Guru
Untuk menambah pengetahuan, keterampilan atau kegiatan guru dalam menggunakan metode dan alat pembelajaran yang tepat.
3. Bagi sekolah
Memberikan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan program-program penunjang keberhasilan tujuan pendidikan terutama pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Warna merupakan salah satu unsur yang tidak bisa berdiri sendiri. Penampilan suatu warna selalu dipengaruhi dan ditentukan oleh warna lain yang ada di sekitarnya. Warna juga merupakan tampilan fisik pertama yang sampai ke mata, yang menjadi alat pembeda antara suatu objek dengan objek yang lain. Baik itu benda mati atau benda hidup. Warna sering pula disebut rupa, pada benda apapun (Sastra, 2007:1)

Menurut Sulasni Darma Prawira (1989) dalam warna sebagai salah satu unsur seni dan desain, mengemukakan warna adalah "Salah satu keindahan dan desain selain unsur visual seperti garis, bidang, bentuk nilai dan ukuran". Amran Chaniago (1995:555) dalam kamus lengkap Bahasa Indonesia, warna adalah yang ditangkap oleh mata ketika memandang sesuatu yang memantulkan cahaya (merah, kuning, hijau) corak rupa-rupa dalam kehidupan masyarakat.

Dalam pengertian umum, metode diartikan sebagai cara mengerjakan sesuatu. Metode mengandung implikasi bahwa proses penggunaannya bersifat konsisten dan sistematis, mengingat sasaran metode itu adalah manusia yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan (Arifin, 2003:98). Pengertian bermain adalah melakukan suatu perbuatan untuk menyenangkan hati (dengan alat-alat tertentu atau tidak) (Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, 2001:580).

Dengan demikian yang dimaksud dengan metode bermain konstruktif adalah cara bermain yang bersifat membangun, membina, memperbaiki, dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk bertujuan bermanfaat, melainkan ditujukan bagi kegembiraan yang diperolehnya dari membuatnya (Hurlock, 2004:330).

Peran guru dalam proses penerapan kegiatan bermain ini adalah sebagai pendidik. Guru menyiapkan tempat dan alat untuk bermain, menyapa dan memberi salam ke anak, mengatur tempat duduk anak, memberikan penjelasan tentang cara bermain kereta warna dan melakukan evaluasi dengan memberi pertanyaan kepada anak tentang kegiatan yang dilakukan oleh anak. Sedangkan anak berperan sebagai pelaksana permainan dimana anak akan melakukan kegiatan bermain kereta warna dengan cara menyebutkan warna merah, kuning, biru dan hijau yang ada pada kereta warna kemudian merangkainya.

Setelah kereta selesai dirangkai anak akan menjalankan kereta warna dengan cara menarik kereta warna mengelilingi teman-temannya sambil menyanyikan lagu naik kereta api. Media kereta warna yang digunakan berkedudukan sebagai alat yang digunakan untuk bermain mengenal warna merah, kuning, biru dan hijau. Dimana kereta akan dimainkan dengan cara yang sama oleh setiap anak.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (classroom action research), karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Dalam penelitian ini guru adalah sebagai peneliti, dimana guru sangat berperan sekali dalam proses penelitian tindakan kelas. Dalam bentuk ini, tujuan utama penelitian tindakan kelas ialah untuk meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas. Dalam kegiatan ini, guru terlibat langsung secara penuh dalam proses perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Kehadiran pihak lain dalam penelitian ini perannya tidak dominan dan sangat kecil. Penelitian ini mengacu pada perbaikan pembelajaran yang berkesinambungan.

Menurut Suyanto (1997), secara singkat PTK dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu, untuk memperbaiki dan meningkatkan praktek-praktek pembelajaran di kelas secara lebih profesional. Oleh karena itu PTK terkait erat dengan persoalan praktek pembelajaran sehari-hari yang dialami guru. PTK menawarkan suatu cara yang baru untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan atau profesional guru dalam kegiatan pembelajaran kelas. Penelitian ini mengacu pada perbaikan pembelajaran yang berkesinambungan. Tahapan penelitian tindakan pada suatu siklus meliputi:

a. Perencanaan

1. Mempersiapkan RKM, RKH, RPP
2. Media pengajaran yang mendukung
3. Menetapkan jadwal penelitian
4. Lembar observasi dan daftar nilai hasil pengamatan

b. Pelaksanaan Tindakan

Dalam tahap ini, peneliti melaksanakan proses pembelajaran dengan menerapkan metode bermain sambil belajar menggunakan media kereta warna sebagai bahan intervensi tindakan dan dibantu oleh teman sejawat dalam melakukan pengamatan atau penelitian tentang kemampuan mengenal warna dengan menggunakan media kereta warna pada anak Kelompok Bermain Al-Islah Mojokerto.

c. Observasi

Dalam tahap ini peneliti menyajikan hasil pengamatan yang dilakukan terhadap anak setelah mengikuti pembelajaran. Hasil pengumpulan data dapat diperoleh dari lembar observasi guru dan lembar observasi kemampuan mengenal warna.

d. Refleksi

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif, yaitu menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagai mana adanya. Selanjutnya data dianalisis dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase

F = Jumlah kemampuan yang di capai

N = Jumlah kemampuan maksimal

Siklus ini berlanjut dan akan dihentikan jika sesuai dengan kebutuhan dan dirasa sudah cukup. Metode pengumpulan data dari penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan pengumpulan data sesuai dengan prosedur yang telah dijelaskan pada bab III, maka langkah selanjutnya adalah sajian data dan hasil penelitian yang sesuai dengan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti. Adapun data yang akan disajikan meliputi data awal, data siklus I dan data siklus II. Hasil penelitian berupa hasil penilaian terhadap evaluasi yang dilakukan melalui observasi oleh peneliti mengenai kemampuan kognitif dalam mengenal warna pada anak di KB Al-Islah yang berjumlah 21 anak, adapun hasil yang diperoleh hanya 5 anak yang kemampuan mengenal warnanya dirasa baik, sedangkan 16 anak kemampuan mengenal warnanya dirasa kurang baik. Permasalahan tersebut dianggap peneliti segera ditindak lanjuti dengan mengadakan penelitian tindakan kelas (PTK).

Pada siklus I pertemuan 1 ini pelaksanaan kinerja guru belum dapat dikatakan berhasil karena hanya mencapai 55%, hal ini menunjukkan bahwa kinerja seorang guru memegang peran penting untuk meningkatkan hasil belajar anak, maka dalam pertemuan selanjutnya diharapkan kinerja guru lebih ditingkatkan lagi, aktivitas anak menunjukkan persentase 52%, hal ini terjadi karena ketika guru menunjukkan media kereta warna anak asyik berbicara

sehingga anak terkesan tidak memperhatikan sehingga anak tidak memahami peraturan serta tata cara bermain kereta warna ini.

Pada siklus I pertemuan 2 ini pelaksanaan kinerja guru meningkat walaupun belum dapat dikatakan berhasil karena hanya mencapai 65%, hal ini menunjukkan bahwa kinerja seorang guru memegang peran penting untuk meningkatkan hasil belajar anak, aktivitas anak menunjukkan persentase 62% terjadi peningkatan dalam aktivitas anak walaupun belum dapat dikatakan berhasil, hal ini terjadi karena anak mulai memahami aturan dan cara-cara bermain kereta warna yang diterangkan oleh peneliti.

Dari hasil lembar penilaian ini tingkat keberhasilan dari keseluruhan jumlah anak mencapai 65% ini berarti kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna ada peningkatan. Ini terjadi karena beberapa anak mulai mampu melakukan tugas yang diberikan peneliti yaitu kemampuan mengenal warna dan mengelompokkan warna. Walau terjadi peningkatan tapi tingkat keberhasilan belum tercapai sehingga diperlukan tindakan lanjutan yaitu Siklus ke pertemuan 1.

Pada siklus II pertemuan 1 ini dapat dikemukakan sebagai berikut :

Pada siklus II pertemuan 2 ini pelaksanaan kinerja guru meningkat yaitu 85% ini menunjukkan bahwa seorang guru harus mampu mencari penyelesaian dalam setiap permasalahan di kelas. Hal ini tidak lepas dari peran guru yang selalu memberi motivasi anak. Dari hasil lembar penilaian ini tingkat keberhasilan dari keseluruhan jumlah anak mencapai 76% ini berarti kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna meningkat. Ini terjadi karena beberapa anak mulai memahami konsep mengenal warna dengan menggunakan media kereta warna, sehingga ketepatan menyebutkan warna sama.

Pada siklus II pertemuan 2 ini dapat dikemukakan sebagai berikut:

Pada siklus II pertemuan 2 ini pelaksanaan kinerja guru meningkat yaitu 90% ini menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan RKH dan seorang guru harus penuh inovasi baru dalam menciptakan suasana kelas yang nyaman. Dari hasil lembar penilaian ini tingkat keberhasilan dari keseluruhan jumlah anak mencapai 90% ini berarti kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna meningkat. Ini terjadi karena anak merasa nyaman dan senang bisa memainkan kereta warna di sekolah.

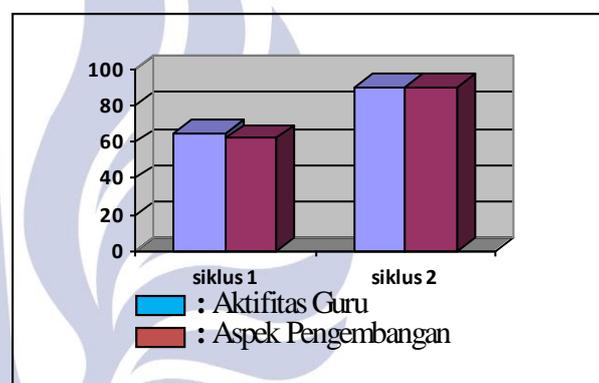
Temuan Hasil Perkembangan Pelaksanaan Perbaikan Pembelajaran

Tabel 1
Rekapitulasi Aktivitas Guru dan Anak Pada Kemampuan Mengenal Warna

No	Lembar Obsevasi	Siklus I	Siklus II
1	Aktivitas Guru	65 %	90 %
2	Mengenal Warna	62 %	90 %

Sumber: (Hasil perhitungan rekapitulasi penilaian aktifitas guru dan kemampuan anak)

Grafik olah data berdasarkan tabel hasil pelaksanaan perbaikan pembelajaran pada peningkatan kemampuan mengenal warna dengan media kereta warna adalah sebagai berikut:



Grafik 1
Aktivitas Guru dan Anak Pada Kemampuan Mengenal Warna

Perbaikan kemampuan yang menjadi tujuan penelitian yaitu meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna melalui kegiatan bermain kereta warna. Kegiatan ini sangat menarik karena disamping anak diajak mengenal warna, anak juga dikasih kesempatan untuk memainkan media secara bergantian. Anak akan lebih paham dan berkesan apabila sebuah pembelajaran itu dilakukan dalam sebuah permainan. Selain kelebihan di atas, permainan kereta warna dalam hal ini menyebutkan warna merah, kuning, biru dan hijau yang ada pada kereta warna juga memiliki kekurangan yaitu setelah dilakukan penelitian tindakan kelas ternyata terdapat hal-hal yang memang dirasa sulit oleh observer antara lain : (1) aturan dalam permainan ini sulit untuk dipahami anak-anak sehingga membutuhkan kesabaran dalam membimbing dan waktu lama untuk menjelaskan, (2) proses permainan membutuhkan waktu lama.

Perbaikan pembelajaran dengan media kereta warna melalui beberapa siklus yaitu siklus I dan II yang setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan secara bertahap

telah menunjukkan hasil kearah yang positif, hal ini terbukti dengan adanya: Siklus I pertemuan 1 perolehan hasil kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna hanya 52%. Pada pertemuan 2 menjadi 62%, dari siklus I pertemuan 1 ke pertemuan 2 terjadi peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna.

Pada siklus II pertemuan 1 perolehan hasil kemampuan kognitif anak mencapai 76% yang kemudian masih dilakukan perbaikan tingkat kemampuan kognitif anak, maka pada akhir siklus II pertemuan 2 persentase kemampuan kognitif anak meningkat menjadi 90%.

Dengan demikian maka penelitian ini dikatakan berhasil karena target capaian kriteria nilai keberhasilan yang telah ditetapkan observer yaitu: kriteria keberhasilan 80% dapat dikatakan Tercapai (T) telah dapat dicapai oleh ke-21 anak didik Kelompok Bermain Al-Islah.

Penerapan kegiatan mengenal warna yang diterapkan pada bermain kereta warna di Kelompok Bermain Al-Islah terbukti dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna. Hal ini terbukti dari hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan yang di dalamnya terdapat aspek-aspek yang dinilai antara lain : (1) kemampuan anak mengenal warna, (2) kemampuan anak mengelompokkan warna.

PENUTUP

Simpulan

Dari hasil analisis bab IV, rata-rata observasi kegiatan guru dalam proses pembelajaran pada siklus I mencapai skor 65%, data observasi kegiatan anak 62%, dan pada siklus II kegiatan guru sebesar 90% kegiatan anak 90%.

Berdasarkan dari hasil observasi kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan penelitian dari siklus I ke siklus II dapat disimpulkan dengan metode demonstrasi melalui kegiatan mengenal warna dengan media kereta warna dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok Bermain Al-Islah Gedeg Mojokerto.

Aktifitas anak melalui kegiatan mengenal warna yang dilakukan dalam penelitian ini sangat membantu perkembangan kognitif anak sehingga kemampuan kognitif meningkat pada anak kelompok Bermain Al-Islah Gedeg Mojokerto dapat berjalan dengan lebih efektif dan dapat memberikan pemahaman tentang perkembangan kemampuan kognitif pada anak lebih baik.

Saran

Adapun diharapkan beberapa saran yang dikemukakan yang bagi semua pihak terutama bagi guru bahwa dalam kegiatan pengembangan kemampuan kognitif memerlukan persiapan yang cukup matang dan baik seperti media karena sumber belajar dan media pembelajaran sangat diperlukan sebagai motivasi anak, agar anak antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sampai selesai. Suasana belajar yang

menyenangkan dengan berinteraksi dengan anak secara aktif, kreatif dan gembira pada setiap kegiatan pembelajaran, sehingga konsentrasi anak betul-betul memahami kegiatan pengembangan kognitif yang dilakukan serta diperoleh hasil yang optimal.

Adanya motivasi dan keteladanan dari seorang guru secara terus-menerus dan berkelanjutan, peningkatan kemampuan kognitif dapat dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, Jumiarti, 2007. *Menggali Potensi Anak Sejak Usia Dini*, Penerbit: Aku Cinta Indonesia Publishing.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar, 2006. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar.
- Hurlock, Elizabeth B., 2004. *Child Development*, Med. Meitasari Tjandrasa dan Muslichah Zarkasih, *Perkembangan Anak*, Jilid I, Jakarta: Erlangga.
- Kartono, Kartini, 2001. *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*, Bandung: Mandar Maju.
- Moeslichatoen R., 1999. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Musfiroh, Tadkiroatun, 2011. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*, Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Purwanto, M. Ngalm, 2007. *Psikologi Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rimm, Sylvia, 2003. *Mendidik dan Menerapkan Disiplin Pada Anak Prasekolah*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Riyanto, Yatim, 2001. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Surabaya: Penerbit SIC
- Sadiman, Arief. S, dkk, 2012. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Santrock, John W, 2007. *Perkembangan Anak*, Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sastra, Rantinah, 2007. *Mengenal Warna*, Klaten: PT. Intan Pariwara.
- Sujiono, Yuliani Nurani, dkk, 2005. *Metode Pengembangan Kognitif*, Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Suyanto, Slamet, 2008. *Strategi Pendidikan Anak*, Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Tedjasaputra, Mayke S., 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini*, Jakarta: PT. Grasindo.
- Tim Kreatif Tiko, 2008. *Ayo Mengenal Warna*, Klaten: PT. Intan Pariwara.

- Wiyono, Edy, 2008. *Mengapa Anak Saya Suka Melawan dan Susah Diatur?*, Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Zaman, Badru, dkk. 2005. *Media dan Sumber Belajar TK*, Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Zulkifli, L, 2002. *Psikologi Perkembangan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.



UNESA
Universitas Negeri Surabaya