

**PENINGKATAN KEMAMPUAN PENGENALAN KONSEP WARNA MELALUI  
PERMAINAN EDUKATIF DENGAN *STYROFOAM* PADA ANAK USIA DINI  
KELOMPOK A DI TK ISLAM AL FAJAR SURABAYA**

Mastija

Program Studi S1 PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya

Dra. Wiwik Widajati, M.Pd

Program Studi S1 PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Kemampuan pengenalan konsep warna anak kelompok A TK Islam Al Fajar masih tergolong rendah (menyebutkan nama-nama warna, mengelompokkan warna yang sama, menyebutkan nama-nama benda yang ada di sekitar anak, mengurutkan pola berdasarkan warna) yaitu di bawah 60% dari hasil yang diharapkan oleh guru. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk peningkatan kemampuan pengenalan konsep warna melalui permainan edukatif dengan *styrofoam* pada anak usia dini kelompok A di TK Islam Al Fajar Surabaya. Hal ini dikarenakan belum pernah memakai *styrofoam*, mudah dibawa, tidak berbahaya dan mudah mendapatkannya. Subyek dalam penelitian ini adalah anak kelompok A TK Islam Al Fajar dengan lokasi penelitian di TK Islam Al Fajar Surabaya. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan observasi dan pengumpulan data. Teknis analisis data menggunakan analisis diskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif dengan *styrofoam* dapat meningkatkan kemampuan pengenalan konsep warna pada anak usia dini kelompok A TK Islam Al Fajar karena berdasarkan analisis data yang telah dilaksanakan mulai dari analisis data siklus satu sampai dengan analisis data siklus dua diketahui bahwa rata-rata peningkatan dari 40% menjadi 97%. Kemampuan pengenalan konsep warna melalui permainan edukatif dengan *styrofoam* pada anak usia dini kelompok A TK Islam Al Fajar Surabaya mengalami peningkatan secara bertahap yakni dari kemampuan pengenalan konsep warna kurang menjadi baik setelah diadakan penelitian.

Kata kunci: konsep warna, permainan edukatif, *styrofoam*, anak usia dini

*Abstract*

*The ability of recognizing the concept of color in group A TK Islam Al Fajar is still low (mentioning colors, grouping the same color, mentioning things around them, arranging the system based on the color) that is not more than 60% from the expected result. This research aimed to increase the ability of recognizing the concept of color through educative game with styrofoam in childhood in group A TK Islam Al Fajar Surabaya. The styrofoam is used because it is never used, easy to bring, not danger and easy to get. The subject of this research is children in group A TK Islam Al Fajar Surabaya. The collecting data technique is observation and collecting the data. The analyzing data techniq ue used descriptive qualitative analyze. The analyzing data that has been carried out from cycle one until cycle two get the average of increase from 40% to be 97%. Based on the result, it can be concluded that the educative game with styrofoam can increase the ability of recognizing the concept of color in childhood in group A TK Islam Al Fajar Surabaya. After carrying out this research, the ability of recognizing the concept of color through educative game with styrofoam in childhood in group A TK Islam Al Fajar Surabaya increase to be better than before.*

*Key words: the concept of color, educative game, styrofoam, childhood*

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Pengenalan konsep warna pada anak usia dini berpengaruh pada perkembangan intelektual. Pengenalan konsep warna pada anak usia dini bukan hanya mengasah kemampuan mengingat, tetapi juga imajinatif dan artistik, pemahaman ruang, keterampilan kognitif, serta pola berpikir kreatif. Selain itu anak pada usia TK memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi, sehingga si anak sering mengajukan pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan apa yang dilihat, dipegang/diraba, dicium, didengar atau dirasakannya. Anak usia dini dapat dengan mudah mengenali warna-warna yang ada di sekitarnya, juga dapat mengolah warna-warna tersebut menjadi sebuah karya melalui kreativitas serta imajinasi sebagai seorang anak yang penuh dengan daya khayal yang kuat sesuai perkembangannya.

Dunia anak-anak adalah dunia bermain. Oleh sebab itu, pembelajaran di Taman Kanak-kanak hendaknya tidak terlepas dari permainan. Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan sesuai kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum. Permainan yang digunakan di taman kanak-kanak adalah permainan yang merangsang kreativitas anak dan menyenangkan. Peran pendidik sangat diperlukan dalam upaya pengembangan potensi anak usia dini. Upaya pengembangan tersebut harus dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain.

### Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian adalah apakah permainan edukatif dengan *styrofoam* (gabus) dapat meningkatkan kemampuan pengenalan konsep warna pada anak usia dini kelompok A di TK Islam Al Fajar Surabaya?

### Batasan Masalah

Agar penelitian ini terarah dan dapat dilakukan dengan intensif, maka perlu adanya pembatasan terhadap masalah yang akan dibahas. Keterbatasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Subyek penelitian adalah anak usia dini kelompok A TK Islam AL Fajar Surabaya tahun ajaran 2012-2013 yang berjumlah 17 anak terdiri dari 10 anak perempuan dan 7 anak laki-laki berada pada rentang usia 4-5 tahun, dengan kemampuan pengenalan konsep warna yang kurang dalam hal menyebutkan warna dengan benar, menunjuk menunjuk warna warna dengan benar, mengelompokkan benda berdasarkan warna yang sama, menyebut serta menunjuk benda di sekitar anak yang memiliki warna yang sama serta mengurutkan pola berdasarkan warna.
- b. Materi pengenalan konsep warna dalam penelitian ini terbatas pada warna merah, kuning, biru, hijau, jingga, putih, ungu, hitam, coklat dan merah muda, dengan bahan dari *styrofoam* yang selama ini belum pernah digunakan, tidak berbahaya bagi anak, dan mudah didapat
- c. Permainan dalam penelitian ini terbatas pada permainan edukatif dengan *styrofoam* (gabus) untuk peningkatan pengenalan konsep warna anak usia dini.

## METODOLOGI PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) di TK Islam Al Fajar Surabaya yang berupaya memberikan gambaran secara sistematis dan akurat serta dapat mengungkapkan adanya peningkatan kemampuan pengenalan konsep warna anak melalui kegiatan permainan edukatif dengan *styrofoam* di sekolah tersebut. Jika ditinjau dari pendekatan yang digunakan, maka penelitian yang dilakukan merupakan penelitian deskriptif kualitatif, karena mengumpulkan data dalam bentuk narasi dan memberi penafsiran terhadap hasilnya sehingga hasil penelitian bukan pendapat peneliti melainkan cirri-ciri dari gejala yang diteliti.

### Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh melalui observasi per siklus dianalisis untuk menentukan kelebihan atau kelemahan tindakan. Data yang diperoleh melalui

evaluasi dalam setiap siklus dikumpulkan kemudian dicari rata-rata per siklus untuk mendapatkan data peningkatan hasil belajar kemampuan pengenalan konsep warna. Setelah itu dengan prosentasi untuk mengetahui keberhasilan kelas. Adapun rumus prosentase itu sebagai berikut:

Dengan menggunakan rumus

Nilai Hasil Belajar =

$$\frac{\text{Skor yang diperoleh} \times 100\%}{\text{Skor maksimal}}$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan desain penelitian tindakan kelas berdasarkan siklus-siklus (Arikunto, 2008). Subyek penelitian ini adalah anak kelompok A TK Islam Al Fajar Surabaya. Sesuai dengan penelitian yang telah dilaksanakan dan berdasarkan temuan penelitian, peneliti telah melaksanakan tindakan sebanyak 2 siklus, karena pada siklus kedua sudah ada peningkatan pengenalan konsep warna melalui permainan edukatif dengan *styrofoam* pada anak usia dini kelompok A TK Islam Al Fajar Surabaya.

Pada kegiatan pembelajaran kemampuan kognitif kelompok A khususnya pada tema kebutuhanku dengan indikator menyebutkan kembali benda-benda yang baru dilihatnya (sesuai warna) menyatakan bahwa prestasi belajar anak tergolong rendah. Dari 17 anak kelompok A di TK Islam Al Fajar Surabaya sebelum mengenalkan konsep warna melalui permainan edukatif dengan *styrofoam* hasil belajarnya dibawah standar ketuntasan minimal yang ditentukan yaitu 80%.

Pertemuan pertama

#### a. Kegiatan Awal

- 1) Berbaris, salam, masuk kelas
- 2) Anak dan guru duduk di atas karpet membentuk lingkaran untuk berdoa bersama
- 3) Anak bertanya jawab dengan guru tentang tema hari ini
- 4) Anak keluar kelas dengan berbaris sambil menyanyi lagu “warna –warna

#### b. Kegiatan Inti

- 1) Anak memperhatikan demonstrasi permainan edukatif dengan *styrofoam*

- 2) Anak membuat kelompok, tiap kelompok 3 anak untuk bermain
- 3) Anak diajak membuat kesepakatan aturan permainan
- 4) Anak melakukan permainan edukatif dengan *styrofoam* sesuai contoh guru (mengambil *styrofoam* kemudian menyebutkan warna yang di pegang)

#### c. Kegiatan Akhir

- 1) Anak bermain tepuk tangan sesuai warna
- 2) Kegiatan diakhiri dengan mengulas kegiatan hari ini dan esok hari.

Pertemuan kedua

#### 1. Kegiatan Awal

- 1) Berbaris, salam, masuk kelas
- 2) Anak dan guru duduk di atas karpet membentuk lingkaran untuk berdoa bersama
- 3) Anak bertanya jawab dengan guru tentang tema hari ini
- 4) Anak keluar kelas dengan berbaris sambil menyanyi lagu “kutahu warna pelangi”

#### 2. Kegiatan Inti

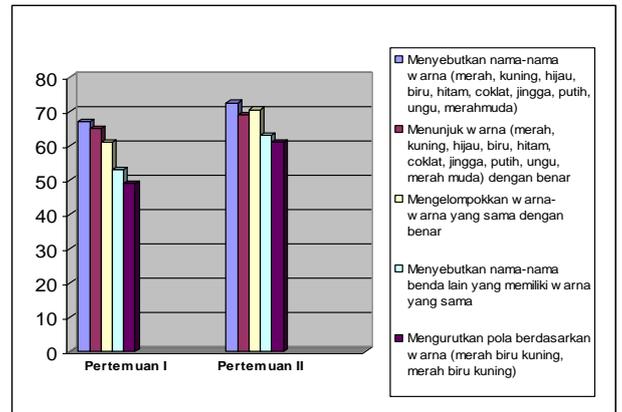
- 1) Anak berkumpul sesuai dengan kelompok untuk bermain
- 2) Anak menyebutkan tentang aturan permainan yang telah disepakati
- 3) Anak diajak demonstrasi permainan edukatif dengan *Styrofoam* tanpa contoh guru
- 4) Anak melakukan permainan edukatif dengan *styrofoam* sendiri

#### 3. Kegiatan Akhir

- 1) Anak dan guru mengevaluasi tentang permainan warna yang telah dilakukan
- 2) Anak diskusi bersama guru tentang permainan serta kegiatan yang dilakukan hari ini dan kegiatan esok hari.

Tabel 1  
Kemampuan Awal Tentang Pengenalan Konsep Warna Anak Usia Dini Kelompok A TK Islam Al Fajar Kota Surabaya (Pra Tindakan)

No	Aspek penilaian	Hasil pengamatan				Nilai rata-rata	%
		1	2	3	Jumlah		
1.	Menyebutkan nama-nama warna (merah, kuning, hijau, biru, hitam, coklat, jingga, putih, ungu, merah muda)	14	3	2	24	1,6	47
2.	Memunjuk warna (merah, kuning, hijau, biru, hitam, coklat, jingga, putih, ungu, merah muda) dengan benar	13	2	2	23	1,5	45
3.	Mengelompokkan warna-warna yang sama dengan benar	14	3	0	20	1,3	39
4.	Menyebutkan nama-nama benda lain yang memiliki warna yang sama	15	2	0	19	1,3	37
5.	Mengurutkan pola berdasarkan warna (merah, biru, kuning, merah, biru, kuning, merah, biru, kuning)	17	0	0	17	1,13	33
JUMLAH					103	1,4	40



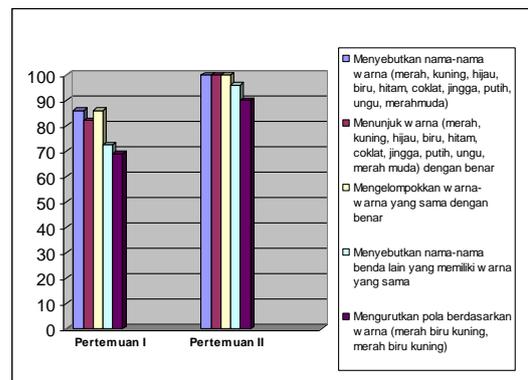
Grafik 1  
Hasil Belajar Anak Tentang Pengenalan Konsep Warna Pada Siklus I

Tabel 2  
Hasil Observasi Aktivitas Anak Dalam Kegiatan Pengenalan Konsep Warna Anak Usia Dini Kelompok A TK Islam Al Fajar Kota Surabaya (Pra Tindakan)

No	Kegiatan yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
1	Keingintahuan dan keterlibatan secara aktif perhatian dan konsentrasi anak terhadap materi Aktif dan senang dalam pembelajaran Semangat dalam pembelajaran Respon positif terhadap pembelajaran Berperilaku yang relevan dengan pembelajaran Dapat menyelesaikan tugas dengan baik	V			
2		V			
3		V			
4		V			
5		V			
6		V			
7		V			
Jumlah skor		7			

Tabel 3  
Hasil Observasi Dalam Kegiatan Pengenalan Konsep Warna Anak Usia Dini Kelompok A TK Islam Al Fajar Surabaya (Siklus II Pertemuan II)

No	Aspek penilaian	Hasil pengamatan				Nilai rata-rata	%
		1	2	3	Jumlah		
1.	Menyebutkan nama-nama warna (merah, kuning, hijau, biru, hitam, coklat, jingga, putih, ungu, merah muda)	-	-	17	51	3	100
2.	Memunjuk warna (merah, kuning, hijau, biru, hitam, coklat, jingga, putih, ungu, merah muda) dengan benar	-	-	17	51	3	100
3.	Mengelompokkan warna-warna yang sama dengan benar	-	-	17	51	3	100
4.	Menyebutkan nama-nama benda lain yang memiliki warna yang sama	-	2	15	49	3	96
5.	Mengurutkan pola berdasarkan warna (merah, biru, kuning, merah, biru, kuning, merah, biru, kuning)	-	5	12	46	3	90
JUMLAH					248	3	97

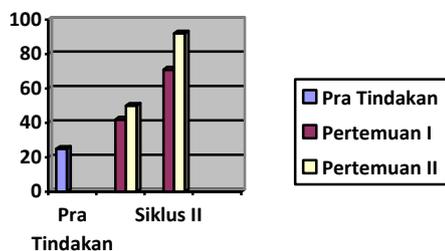


Grafik 2  
Hasil Belajar Anak Tentang Pengenalan Konsep Warna dengan Styrofoam Pada Siklus II

Tabel 4  
Rekapitulasi Hasil Observasi Tingkat  
Aktivitas Anak Usia Dini Kelompok A TK  
Islam Al Fajar Surabaya  
pada Saat Pra Tindakan, Siklus I Dan Siklus  
II

No	Pencapaian Siklus	Pertemuan I	Pertemuan II
1	Pra Tindakan	25%	
2	Siklus I	42%	50%
3	Siklus II	71%	92%

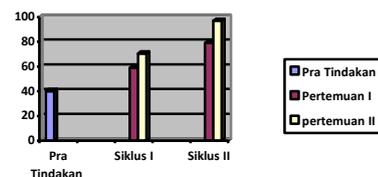
Dari persentase pra tindakan, siklus I dan siklus II aktivitas anak memperoleh dari 25% meningkat menjadi 92% perolehan ini sudah menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan. Ini terlihat pada grafik perbandingan tingkat aktivitas anak berikut :



Grafik 3  
Hasil Observasi Tentang Aktivitas Anak  
Usia Dini Kelompok A TK Islam Al Fajar  
Surabaya Pada Pra tindakan, siklus I dan  
siklus II

Tabel 5  
Rekapitulasi Hasil Observasi Tentang  
Pengenalan Konsep warna  
Anak Usia Dini Kelompok A TK Islam Al  
Fajar Surabaya  
Pada Saat Pra Tindakan  
Siklus I dan Siklus II

No	Pencapaian Siklus	Pertemuan I	Pertemuan II
1	Pra Tindakan	40%	
2	Siklus I	59%	67%
3	Siklus II	79%	97%



Grafik 4  
Hasil Observasi Tentang Ketercapaian  
pengenalan konsep warna Anak  
Usia Dini Kelompok A TK Islam Al Fajar  
Surabaya Pada  
Saat Pra Tindakan, siklus I dan siklus II

## Pembahasan

Pada siklus I di tahap awal materi pagi guru membuka pelajaran dengan menyampaikan tentang sub tema pada hari itu kemudian anak-anak diajak bercakap-cakap tentang tema dan dilanjutkan dengan kegiatan permainan dengan *styrofoam* tetapi pada siklus I ini guru kurang memberi penjelasan dan arahan tentang bagaimana cara bermain dengan menggunakan *styrofoam* dengan benar, permainan hanya dilakukan di dalam kelas disebabkan guru belum terbiasa menggunakan *styrofoam* sebagai media pembelajaran dan wawasan guru dalam mengembangkan materi pembelajaran masih kurang sehingga anak-anak tidak tertarik. Rata-rata anak pada siklus I mempunyai persentase ketuntasan

belajar 59% sehingga penggunaan permainan edukatif dengan *styrofoam* untuk meningkatkan kemampuan pengenalan konsep warna tercapai. Ketuntasan anak dalam pengenalan konsep warna dengan menggunakan permainan edukatif dengan *styrofoam* memperoleh nilai rata-rata 2 dari semua anak yang hadir. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pengenalan konsep warna anak masih belum muncul dalam menunjuk sebanyak-banyaknya benda, hewan, tanaman, yang mempunyai warna, bentuk atau ukuran atau menurut cirri-ciri tertentu, memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk 2 pola yang berurutan. Misal merah, putih, merah putih, merah putih, karena pada dasarnya pengenalan konsep warna merupakan tahap permulaan bagi anak usia dini, ada tiga tahap permulaan yaitu tahap konsep, tahap transisi, dan tahap lambang. Konsep warna dapat dikenalkan kepada anak TK melalui berbagai permainan, diantaranya permainan edukatif dengan *styrofoam*.

Pengenalan warna pada anak memiliki banyak manfaat salah satunya mengembangkan kecerdasan, bukan hanya mengasah kemampuan mengingat, tapi juga imajinatif, artistik, pemahaman ruang, keterampilan kognitif, serta pola berpikir kreatif. Menurut Berrill (2008: 7), warna dapat memberikan efek seni dan rasa keindahan serta cara ekspresi seni yang dialami untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan pemikiran dalam imajinasi.

Menurut Musbikin (2010:69), permainan merupakan pendekatan dalam melaksanakan pembelajaran di Pendidikan anak usia dini. Kegiatan pembelajaran yang disiapkan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam suasana yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, materi/bahan dan media yang menarik serta mudah dimengerti oleh anak. Melalui bermain, anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan lingkungan anak, sehingga pembelajaran menjadi bermakna (bermanfaat) bagi anak, ketika bermain anak membangun pengertian dengan pengalamannya.

Kegagalan pada siklus I ini disebabkan anak masih bingung karena rangsangan otaknya belum terbuka dan berfungsi dengan baik dan pendekatan yang

dilakukan guru kepada anak juga masih kurang optimal. Penguatan atau penghargaan terhadap hasil karya anak juga belum diberikan oleh guru. Untuk itu dalam kegiatan perbaikan untuk siklus II peneliti bersama guru menggunakan permainan edukatif dengan *styrofoam* sebagai media pembelajaran dengan lebih optimal sehingga diharapkan dengan siklus II ada peningkatan pengenalan konsep warna pada anak..

Pada siklus II di tahap awal materi pagi guru membuka pelajaran dengan menyampaikan sub tema pada hari itu kemudian anak diajak untuk mendengarkan penjelasan dan arahan guru tentang permainan edukatif dengan *styrofoam* yang dilakukan di luar kelas, selama proses pembelajaran guru melakukan pendekatan dan memotivasi anak lebih optimal untuk merangsang perkembangan kognitif mereka dalam permainan edukatif dengan *styrofoam*. Melalui rangsangan otak tersebut menyebabkan 4 indikator yang terdapat pada pembelajaran menggunakan permainan edukatif dengan *styrofoam* yang meliputi: menyebutkan kembali benda-benda yang baru dilihatnya, mengelompokkan benda dengan berbagai cara yang diketahui anak, misalnya menurut warna, bentuk ukuran, jenis dan lain- lain, menunjuk sebanyak-banyaknya benda, hewan, tanaman, yang mempunyai warna, bentuk atau ukuran atau menurut cirri-ciri tertentu, memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk 2 pola yang berurutan, misal merah, putih, merah putih, merah putih.

Ini dapat terlihat pada siklus II yang mencapai nilai rata-rata dalam pengenalan warna anak dengan nilai 3 dan persentase ketuntasan belajar 97%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan permainan edukatif dengan *styrofoam* dapat meningkatkan dan menumbuhkan kemampuan kognitif dalam hal pengenalan konsep warna pada anak. Pada saat melakukan kegiatan bermain akan melatih kemampuan untuk berpikir, pola dan pemikiran logis dan ilmiah (May Lwin, 2008 : 43).

Keberhasilan guru pada proses pembelajaran melalui pendekatan yang lebih optimal kepada anak juga membuahkan hasil. Penguatan dan penghargaan terhadap hasil karya anak juga sudah mulai dilakukan. Skor secara keseluruhan hasil penelitian

menunjukkan peningkatan. Ini menunjukkan bahwa daya ingat anak dalam pengenalan konsep warna melalui kegiatan permainan edukatif dengan *styrofoam* sudah berfungsi dengan baik dan sudah mulai terbuka sehingga pengenalan konsep warna mereka juga turut meningkat. Dengan demikian perbaikan pembelajaran pada siklus II berhasil dan tidak perlu adanya perbaikan lagi. Ini dapat dikatakan bahwa penggunaan permainan edukatif dengan *styrofoam* dapat meningkatkan pengenalan konsep warna pada anak.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan analisis data pada siklus pertama dan siklus kedua bahwa Permainan edukatif dengan *styrofoam* dalam pembelajaran meningkatkan pengenalan konsep warna sangat menarik perhatian anak, sehingga anak-anak tidak sabar menunggu untuk melakukan. Pemanfaatan media edukatif dengan *styrofoam* secara maksimal dalam meningkatkan pengenalan konsep warna, yang dilakukan secara bervariasi membuat perhatian anak lebih terfokus dan hasil belajarnya meningkat.

Pengenalan konsep warna pada anak mengalami peningkatan yang signifikan. Terlihat dari hasil yang diperoleh pada saat pra tindakan memperoleh 40%, siklus I pertemuan 1 memperoleh 59%, pertemuan 2 memperoleh 70,5%, kemudian dilanjutkan lagi dengan siklus berikutnya yaitu siklus II pertemuan 1 memperoleh hasil 79%, pertemuan 2 memperoleh hasil 97%. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas anak dalam pembelajaran menunjukkan peningkatan dari siklus I memperoleh 59% menjadi 97% ini berarti anak termotivasi dan merasa senang sekali dalam mengikuti proses pembelajaran. Permainan edukatif dengan *styrofoam* yang dilakukan dengan bervariasi serta pelaksanaannya di dalam dan di luar kelas. Dengan demikian dapat dikatakan permainan edukatif dengan *styrofoam* berhasil

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka saran yang dapat peneliti berikan adalah :

Dalam meningkatkan pengenalan konsep warna *styrofoam* dapat dijadikan alat

peraga edukatif dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari hasil siklus I yang memperoleh hasil 59% yang dilanjutkan siklus II memperoleh hasil 97%. Dengan demikian guru diharapkan menggunakan berbagai pelaksanaan yang bervariasi sebagai suatu cara dalam memotivasi anak dalam pembelajaran di TK. Kegiatan ini dapat dilakukan secara berkesinambungan dengan kegiatan lain yang lebih kreatif dan inovatif. Dilihat dari hasil pelaksanaan siklus I dan II diadakan upaya pembelajaran yang awalnya dilakukan di dalam kelas kemudian dilakukan di luar kelas. Guru dapat memilih strategi dan media yang tepat untuk diterapkan di kelas dan disesuaikan dengan materi dari setiap indikator pembelajaran. Melalui permainan edukatif dengan *styrofoam* sangat membantu dan menarik minat anak pada proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan serta anak tidak cepat merasa bosan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdurrahman, Hikmah. 2011. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Pencampuran Warna Dasar Dengan Metode Eksperimen di Kelompok B TK Al Azhar 15 Surabaya*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: PG PAUD Unesa.
- Aqib, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SMP, SMA, SMK, Cet.II*. Bandung: CV Yrama Widya
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Produser Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta : PT Rineka Cipta
- Arikunto Suharsimi, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Berrill, Philip. 2008. *Panduan Melukis dengan Cat Air*. Jakarta: akamedia.
- Depdiknas. 2004. *Kurikulum Berbasis Kompetensi TK*. Jakarta: Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan dasar dan Menengah
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Dan Pelaksanaan Bidang Pengembangan Kognitif*, Jakarta: Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah.

- Einon, Dorothy. 2006. *Panduan Perkembangan Mental dan Fisik Buah hati Anda*. Jakarta. Dian Rakyat.
- Fatimah, Siti. 2010. *Pengaruh Bermain Geometri Terhadap Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak di PAUD Bina Ana Prasa Rungkut Surabaya*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: PG PAUD Unesa.
- Forumkaminet.2011.*Pengaruh Warna Terhadap Psikis Anak Anda*.(online). <http://www.forumkami.net/kesehatan/151733-pengaruh-warna-terhadap-psikis-anak-anda.html>.(diakses 11 Agustus 2010)
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Hartuti, A.2008. *Mengelola PAUD*. Yogyakarta: Kreasi Wacana
- <http://pembelajaran-anak.co/jendela-warna.html>. Akses tanggal 18 Pebruari 2011
- Hurlock, Elizabeth.2003. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga
- Moeslichatoen. 2003. *Metode Pengajaran di Taman kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Mulyati. 2005. *Psikologi Belajar*. Surakarta: C.V. Andi offset.
- Montolalu, dkk. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Munandar, Utami, 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak berbakat*. Jakarta: Rinneke Cipta
- Puspitasari, lilis,2010.*Pengaruh Warna Dapat Membantu Proses Pembelajaran Anak Usia Dini*.<http://kbalnaba.blogspot.com/2010/07/pengaruh-warna-dapat-membentuk-proses.html>.(diakses 11 Agustus 2012)
- Rektorat Jendral Manajemen Pendidikan dasar dan Menengah. 2005. *Pedoman Kurikulum Berbasis Kompetensi Taman Kanak-Kanak*. Jakarta Tindak Lanjut
- Semiawan, Conny.2002. *Belajar dan pembelajaran Dalam Taraf Usia Dini*, Jakarta: Prehallindo.dd
- Sudono, A. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Soekarno dan basuki, lanawati. 2004. *Panduan Membuat Desain Ilustrasi Busana*. Tangerang: Kawan Pustaka.
- Sugianto, Mayke,1995. *Bermain, Mainan dan Permainan*, Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan tinggi
- Suyanto, S. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta.: Hikayat Publishing.
- Tedjasaputra, M.S. 2001. *Bermain Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Tim. 2006. *Panduan Penulisan Dan Penilaian Skripsi Universitas Negeri Surabaya*.surabaya.
- Trimmo,2007. *Pengelolaan Alat Bermain dan Sumber Belajar (Online)*, <http://www.wapforum.org/DTD/wml>, diakses 8 Juli 2008).
- Zaman, Badru, dkk. 2007. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka

