

**PENGARUH BERMAIN MENGENAL WARNA DENGAN PERKEMBANGAN
KOGNITIF ANAK PRASEKOLAH TAHUN DI PAUD ANGGREK
KECAMATAN PURWODADI KABUPATEN GROBOGAN**

Oleh :

Meity Mulya Susanti¹⁾, Rahmawati²⁾, Leny Widi Susanti³⁾

1) Dosen Universitas An Nuur, Email; meityms71@gmail.com

2) Dosen Universitas An Nuur, Email; wrahma976@gmail.com

3) Mahasiswa Universitas An Nuur, Email; lenywidis@gmail.com

ABSTRAK

Latar Belakang : Dunia anak adaah dunia bermain. Dengan bermain, anak akan memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan perkembangan fisik. Usia dini adalah usia emas (*golden age*) bagi untuk anak pelajar, karena anak perkembangan dari aspek fisik, aspek kognitif, aspek sosial dan aspek emosional (Khaironi, 2018). Tujuan untuk mengetahui pengaruh bermain mengenal warna dengan perkembangan kognitif anak prasekolah usia 3-5 tahun di Paud Anggrek Kecamatan Purwodadi Kabupaten Grobogan.

Metode : *Pra Eksperimen* dengan Pendekatan *One Group Pre Test dan Post Test Design*. Teknik sampling yang digunakan adalah Total sampling dan didapatkan 22 responden. Analisis datanya dengan bantuan Observasi dan *uji Normalitas* dengan Menggunakan *Wilcoxon*.

Hasil : Hasil Analisa Uji Wilcoxon dengan Bermain mengenal warna pre dan post bermain mengenal warna menggunakan Wilcoxon. Diketahui $Z (3,509)$ dan nilai $p_v (0,000) < \alpha (0,05)$. Dari uji tersebut dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan bermain mengenal warna

Kesimpulan : Berdasarkan hasil uji Wilcoxon disimpulkan bahwa ada pengaruh bermain mengenal warna dengan perkembangan kognitif anak prasekolah usi 3-5 tahun di Paud Anggrek Kecamatan Purwodadi Kabupaten Grobogan.

Kata Kunci : Mengenal Warna, Perkembangan Kognitif

**THE EFFECT OF PLAYING TO KNOW COLOR WITH THE COGNITIVE
DEVELOPMENT OF PRE-SCHOOL AGE IN ANGGREK PAUD,
PURWODADI DISTRICT, GROBOGAN DISTRICT**

By :

Meity Mulya Susanti¹⁾, Rahmawati²⁾, Leny Widi Susanti³⁾

- 1) Lecturer of Universitas An Nuur, Email; meityms71@gmail.com
- 2) Lecturer of Universitas An Nuur, Email; wrahma976@gmail.com
- 3) Student of Universitas An Nuur, Email; lenywidis@gmail.com

ABSTRACT

Background: children's world is a world of play By Playing, Children will get lesson that contain aspects of cognitive, social, emotional and physical development. Early age is the golden age fo young students, because children develop from physical aspect, and emotional aspects (Khaironi,2018). The aimof this study to determine the effect of playing to know colors with the cognitive development of preschool children aged 3-5 years in Paud Anggrek, Purwodadi Distric, Grobogan Regency.

Method: the research used in this study is the Pre Eksperiment with the One Group Pre Test and Post Test Design Approaches. The sampling thechnique used was Total Sampling and obtained 22 respondents. Analysis of the data with the help of observation and normality test.

Result: Result of the Wilcoxon test analysis by playing to recognizing colors using Wilcoxon. It is known that Z (3,509) And the value of pv (0,000) a, (0,05).

Conclusion: based on yhe result of the Wilcoxon tes, it is concluded that there is a effect of playing color mineral with the development of kognitive preschool children for 3-6 years in Paud Anggrek Purwodadi District, Grobogan District.

Keywords : Recognizing colors, Kognitif Development

PENDAHULUAN

Usia dini adalah usia emas (*golden age*) bagi untuk anak pelajar, karena anak perkembangan dari aspek fisik, aspek kognitif, aspek sosial dan aspek emosional (Khaironi, 2018).

Berdasarkan data WHO (*World Health Organization*), 2016 mengungkapkan bahwa 250 juta atau 43%, anak-anak di negara berpenghasilan rendah dan menengah tidak mengalami perkembangan penuh. Perkembangan usia dini meliputi perkembangan fisik, sosio emosional, kognitif dan motorik, terjadi pada tahun 0-8 tahun. Bukti terbaru yang menyebabkan tingginya beban anak-anak yang berisiko mengalami perkembangan yang tidak optimal karena intervensi yang tidak efektif, fasilitas kesehatan, dan penghasilan (WHO, 2018).

Data Riset Kesehatan Dasar 2018, menunjukkan total indeks perkembangan anak usia 36-59 bulan di Indonesia yaitu 88,3%, dimana 64,6% mengalami perkembangan kognitif 97,8% mengalami perkembangan sosial emosional dan 95,2% mengalami perkembangan kemampuan berbicara dan Bahasa (Kemenkes RI, 2018).

NAEY (*National Association for The Education of Young Children*) mengatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, yang terdapat pada program kelompok

Pendidikan, penitipan anak pada keluarga (*family child care home*), Pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri, taman kanak-kanak, dan sekolah dasar (Vanagosi, 2015).

Masa prasekolah merupakan masa keemasan (*golden age*) dimana seluruh perkembangan berperan penting untuk perkembangan selanjutnya, perkembangan kognitif 80% akan tercapai pada usia prasekolah. Perkembangan ini meliputi perkembangan motorik, personal sosial dan Bahasa (Apriani, 2009).

Pendidikan anak usia dini sangat penting untuk mengembangkan potensi anak, karena anak usia dini berada tahap pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, baik fisik maupun mental. Hal ini menunjukkan potensi dan kecerdasan serta perilaku dasar anak usia dini mulai terbentuk. Kecerdasan anak tidak dapat diukur dari sisi psikologi, yaitu tahap perkembangan atau tumbuh cerdas. Artinya anak cerdas bukan hanya otaknya yang berkembang cepat, tapi cepat dalam pertumbuhan dan perkembangan aspek lainnya. Aspek yang dimaksud adalah fisik-motorik, Bahasa, kognitif, sosio-emosional, dan rasa beragama (Suyadi, 2010).

Perkembangan kognitif yang terhambat ketika usia dini akan berakibat pada kualitas manusia dewasa yang rendah. Manusia berkualitas mempunyai

kecerdasan, salah satunya adalah kecerdasan kognitif. Pada anak usia dini yang berusia 0-6 tahun terjadi pertumbuhan dan perkembangan yang cepat termasuk otak. Pertumbuhan dan perkembangan otak akan berpengaruh pada perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif merupakan pertumbuhan dan pematangan semua jenis proses berfikir termasuk menerima, mengingat, menyelesaikan masalah, penggambaran, dan pertimbangan. Perkembangan kognitif merupakan perkembangan kemampuan berfikir manusia, termasuk perhatian, daya ingat, penalaran, kreativitas, dan Bahasa (Juwati, 2013).

Dunia anak adalah dunia bermain. Dengan bermain, anak akan memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan perkembangan fisik. Bermain merupakan sarana untuk menggali penguasaan belajar yang dapat berguna untuk anak. Bermain menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas dan daya cipta, karena bermain adalah sumber pengalaman dan uji coba. Bermain merupakan suatu aktivitas dimana anak dapat melakukan atau mempraktikkan keterampilan, memberikan ekspresi terhadap pemikiran, menjadi kreatif, mempersiapkan diri untuk berperan dan berperilaku dewasa. Sebagai suatu aktivitas yang memberikan

stimulasi dalam suatu keterampilan, kognitif, dan efektif maka diperlukan suatu bimbingan, mengingat bermain bagi anak merupakan suatu kebutuhan makanan, kebutuhan rasa nyaman, kebutuhan kasih sayang, dan sebagainya (Notoatmodjo, 2012).

Robbins dalam (Suratno, 2005) kemampuan adalah kapasitas individu melaksanakan berbagai tugas dalam suatu pekerjaan. Berdasarkan pendapat tersebut, kemampuan mengenal warna adalah kesanggupan anak dalam mengetahui warna dengan cara menunjukan, menyebut, dan mengelompokan warna yang dimaksud guru melalui kegiatan-kegiatan pengenalan warna. Mengenal warna merupakan salah satu indikator sains termasuk dalam bidang perkembangan kognitif. Mengenal warna pada anak dapat membentuk struktur kognitif, dalam proses pembelajaran anak akan memperoleh informasi yang lebih banyak sehingga pengetahuan dan pemahaman akan lebih kaya dan lebih dalam. Dalam hal ini mengetahui warna konsep berdasarkan pengalaman belajarnya. Pengalaman anak usia 3-6 tahun hendaknya memperhatikan perkembangan anak.

METODELOGI

Penelitian ini menggunakan Metode *Pra Eksperimen* dengan pendekatan *One*

Group design with pretest-posttest design. Observasi dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum eksperimen disebut pretest. observasi dilakukan sesudah eksperimen disebut posttest. Sampel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah anak usia prasekolah dengan perkembangan kognitif di Paud Anggrek Kecamatan Purwodadi Kabupaten Grobogan.

Metode pengambilan sampel pada penelitian ini adalah Total sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi (Sugiyono, 2010). Dalam penelitian ini diperoleh besar sampel 22. Jadi besar sampel yang dibutuhkan 22 responden. Sampel dalam penelitian ini adalah anak prasekolah usia 3-6 tahun dengan perkembangan kognitif di Paud Anggrek, setiap anak yang masuk kriteria inklusi dijadikan sampel penelitian. Kriteria inklusi dalam penelitian ini adalah Anak usia prasekolah, Bersedia menjadi responden penelitian dan Anak prasekolah usia 3-6 tahun di Paud Anggrek, sedangkan kriteria eksklusinya adalah tidak hadir pada saat melakukan penelitian dan sedang sakit pada saat dilakukan penelitian.

Instrument yang digunakan pada penelitian ini adalah Observasi Bermain mengenal warna anak prasekolah. Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei sampai bulan Juli 2020 di Paud Anggrek Kecamatan Purwodadi Kabupaten Grobogan.

HASIL

Tabel 1. Distribusi Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	f	%
Perempuan	10	45,5
Laki-laki	12	54,5
Total	22	100

Tabel 2. Distribusi Umur Responden

Umur (Tahun)	(n)	(%)	Mean
5	17	77,3	
6	5	22,7	1,22
Total	22	100	

Tabel 3. Berdasarkan Bermain Mengenal Warna Sebelum dan Sesudah

Kategori	n	Mean	Min	Max
Sebelum	22	6,13	4,00	9,00
Sesudah	22	7,81	6,00	9,00

Tabel 4. Perkembangan Kognitif anak Pra sekolah Sebelum dan Sesudah

Kategori	n	Mean	Min	Max
Perkembangan kognitif pre	22	2,04	1,00	3,00
Perkembangan Kognitif post	22	-	2,00	3,00

Tabel 5. Pengaruh Bermain Mengenal Warna dengan Perkembangan Kognitif

Variabel	Z	Sig 2 tailed
Bermain mengenal warna pre dan post anak prasekolah	3,509	0,000

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang diketahui bahwa sebagian besar responden berjenis kelamin Laki-laki sebesar 12

responden (54,5%). Sebuah penelitian dari Newcastle University yang diterbitkan dalam jurnal *Cerebral Cortex* memberikan penjelasan bahwa perkembangan otak anak laki-laki lebih besar, namun otak anak perempuan berfungsi lebih efisien. Bukan berarti otak anak laki-laki kurang pintar atau mengalami kesulitan belajar. Besar resiko perkembangan kognitif sebelumnya dilakukan pretest responden laki-laki ada yang belum paham dan kurang memuaskan dalam mengerjakan tugas yang di berikan dalam penelitian. Perbedaan gender merupakan perbedaan psikologis dan perilaku antara laki-laki dan perempuan secara fisik, perbedaan gender pada laki-laki lebih tinggi tingkat aktifitas, penampilan motorik lebih baik terutama setelah masa pubertas, dan agresif fisik yang cenderung tinggi (Hyde, 2005). tipe pilihan berdasarkan jenis kelamin yang meningkat antara masa toddler dan masa pertengahan anak-anak, dan tingkat tipe perilaku yang ditunjukkan pada dasar perbedaan jenis kelamin diawal kehidupan merupakan indikator yang kuat dalam perilakunya berdasarkan jenis kelamin dimasa mendatang (Gelombok, 2008).

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa sebagian besar responden berada pada kelompok umur 5 Tahun sebesar 17 Responden (77,3%). Anak Usia Dini oleh Becker dikelompokkan pada anak yang berusia antara 3-6 Tahun, Anak usia tersebut

biasanya mengikuti program Pendidikan dini atau Kindergarten.

Anak pada usia tiga tahun pertama merupakan masa-masa paling penting dan menentukan dalam membangun kecerdasan anak di banding masa sesudahnya. Anak yang mendapat rangsangan yang maksimal maka potensi tumbuh kembang anak akan terbangun secara maksimal. Pada setiap tahap perkembangan anak akan terjadi integrasi perkembangan anak secara utuh. Dalam masa perkembangan anak terdapat masa kritis, dimana pada masa tersebut memerlukan pembinaan tumbuh kembang anak Secara komprehensif dan berkualitas. Hal ini dapat didukung melalui kegiatan stimulasi, deteksi dan intervensi dini penyimpangan tumbuh kembang anak sehingga perkembangan kemampuan gerak, bicara dan bahasa, sosialisasi dan kemandirian pada anak berlangsung optimal sesuai umur anak.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa rata-rata responden sebelum dilakukan pretest bermain mengenal warna terdapat 6 responden yang belum mencapai perkembang kognitif yang memuaskan. Dan nilai sebanyak 6,13 dengan nilai terendah 4,00 Alasannya mungkin karna penelitian atau pemberian tugas pretest melalui media online responden menjadi bingung atau kurang paham dalam tugas yang diberikan. Dan kemungkinan responden mengalami perkembangan kognitif yang lambat jadi

perlu di latih dan perlu belajar lagi untuk tugas selanjutnya. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa responden memiliki peningkatan dalam belajar bermain mengenal warna atau mengalami pengaruh dalam perkembangan kognitif pada usia prasekolah ini. Dengan nilai terbanyak 7,81 dengan nilai tertinggi 9,00.

Bermain merupakan suatu aktivitas untuk melakukan/ menggunakan keterampilan, memberikan ekspresi terhadap pemikiran, menjadi kreatif, mempersiapkan diri untuk berperan dan berperilaku dewasa. Sebagai suatu aktivitas yang memberikan stimulasi dalam kemampuan keterampilan, kognitif, dan afektif maka sepatutnya diperlukan suatu bimbingan, mengingat bermain bagi anak merupakan suatu kebutuhan bagi dirinya sebagaimana kebutuhan lainnya seperti kebutuhan makan, kebutuhan rasa aman, kebutuhan kasih sayang, dan lain-lain (Hidayat, 2012).

Kemampuan mengenal warna berkaitan dengan perkembangan kognitif, yang dapat mengembangkan kemampuan otak anak untuk berpikir (Kasmini & Purba, 2016).

Warna juga dapat memancing kepekaan terhadap penglihatan yang terjadi karena warna yang ada pada benda terkena sinar matahari baik secara langsung atau tidak langsung yang kemudian dapat dilihat oleh mata. Menurut Susanto (2002) dikutip dalam Muliani (2017), mengenalkan warna sejak usia sangat dianjurkan agar anak dapat

membedakan dan mengetahui macam-macam warna dasar dan komplemennya. Warna-warna yang dapat dikenalkan pada anak yaitu warna primer (merah, kuning, dan biru) lalu pada warna sekunder (hijau, ungu, dan jingga), dan pada warna netral (cokelat) hingga warna putih dan hitam.

Dengan variasi bermain, anak mendapatkan banyak pengetahuan dan hal tersebut menjadi stimulasi dalam perkembangan kognitif anak. Semakin bervariasi rangsangan yang diterima, maka makin kompleks hubungan antar sel-sel otak. Semakin kompleks rangkaian hubungan antar sel-sel otak maka makin tinggi dan semakin kuat daya fikir (kognitif) anak. Bila dikembangkan terus-menerus, daya fikir (kognitif) anak akan semakin berkembang dan anak akan memiliki variasi kecerdasan (multiple intelegensi). Interaksi anak dan permainan merupakan sumber utama untuk berkembangnya motivasional, kognitif, dan afektif. Karena permainan pada masa kanak-kanak mempunyai hubungan langsung dengan aspek-aspek tersebut. Oleh karena itu stimulasi dan interaksi serta variasi bermain dan kesempatan bermain dan kesempatan eksplorasi merupakan faktor penting bagi pertumbuhan anak.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa Perkembangan Kognitirif responden dapat dilihat dari hasil penelitian bahwa perkembangan kognitif pada sebelum mengenal warna ini adalah 2,04 Dengan nilai

terendah 1,00 dengan nilai tertinggi 3,00. Berdasarkan hasil penelitian perkembangan kognitif sesudah bermain mengenal warna dapat dilihat bahwa nilai terbanyak 2,59 dengan nilai terendah 2,00 dan tertinggi 3,00. Hal ini menunjukkan bahwa ada peningkatan sesudah bermain mengenal warna dalam perkembangan kognitif pada responden.

Perkembangan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan anak yang berkaitan dengan pengertian (pengetahuan), yaitu semua proses psikologi yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya. Untuk memberikan pemahaman yang lebih utuh tentang perkembangan kognitif. Secara sederhana, dapat dipahami bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan yang dimiliki anak untuk berfikir lebih kompleks, serta kemampuan penalaran dan pemecahan masalah (Desmita, 2014).

Pola asuh orang tua yang tidak sesuai akan menghambat perkembangan anak. Sehingga dalam mendukung perkembangan anak prasekolah diperlukan peran orang tua yang optimal meliputi peran ayah dan ibu. Yaitu peran ayah sebagai pemimpin keluarga, pencari nafkah, pendidik, pelindung, penganyom, pemberi rasa aman bagi setiap anggota keluarga dan juga sebagai anggota masyarakat kelompok sosial tertentu. Peran ibu sebagai pengurus rumah tangga, pengasuh dan pendidik anak,

pelindung keluarga dan juga sebagai pencari nafkah tambahan keluarga dan juga sebagai anggota masyarakat kelompok sosial tertentu. Menurut Triton (2006), anak usia prasekolah cenderung terpengaruh dengan apa yang sedang terjadi saat itu dan anak sangat berminat untuk mengetahui dan memahami tentang lingkungannya. Anak cenderung banyak bertanya dan memerlukan jawaban dari orang terdekat anak. Jika jawaban yang diberikan orang tua sesuai dengan pertanyaan, maka anak menjadi semakin mengembangkan kreatifitas sesuai usia perkembangan.

Berdasarkan hasil penelitian terdapat perbedaan yang signifikan dalam belajar bermain mengenal warna pada terhadap perkembangan kognitif anak prasekolah. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata sebelum bermain mengenal warna sebesar 6,13 dan sesudah bermain mengenal warna 7,81. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum bermain mengenal warna lebih besar dari pada sesudah bermain mengenal warna. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil uji beda sebelum bermain mengenal warna dan sesudah bermain mengenal warna menggunakan uji Wilcoxon. Diketahui nilai $Z(3,509)$ dan nilai $p_v(0,000) < \alpha(0,05)$. Dari uji tersebut dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan bermain mengenal warna.

Selain itu bermain mengenal warna pada anak dapat membentuk struktur

kognitif, dalam proses pembelajaran anak akan memperoleh informasi yang lebih banyak sehingga pengetahuan dan pemahaman akan lebih kaya dan lebih dalam. Dalam hal ini mengetahui warna konsep berdasarkan pengalaman belajarnya.

Pengalaman anak usia 3-5 tahun hendaknya memperhatikan perkembangan anak. Pendidikan anak usia dini sangat penting dilakukan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang Pendidikan selanjutnya. Perkembangan kognitif berhubungan dengan perkembangan motorik. Perkembangan motorik menggambarkan pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir. Perkembangan kognitif adalah proses individu meningkatkan kemampuan dalam pengetahuannya.

Perkembangan kognitif dapat dirangsang melalui permainan. Hal ini dapat terlihat pada saat anak bermain, maka anak akan mencoba melakukan komunikasi dengan bahasa anak, mampu memahami obyek permainan seperti dunia tempat tinggal, mampu membedakan khayalan dan kenyataan, mampu belajar warna, memahami bentuk ukuran dan berbagai manfaat benda yang digunakan dalam permainan, sehingga fungsi bermain pada model demikian akan meningkatkan perkembangan kognitif selanjutnya (Hidayat, 2012).

Menurut asumsi peneliti, menunjukkan adanya konsistensi dengan teori yang ada, bahwa ada pengaruh antara bermain mengenal warna dengan perkembangan kognitif anak. Bermain mengenal warna dapat menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun membangkitkan imajinasi yang lebih mendominasi pada belahan otak kiri anak usia dini. Bermain memberikan rangsangan yang tepat bagi anak-anak, melalui bermain memungkinkan anak-anak mengembangkan kompetensi dan keterampilan yang diperlukannya dengan cara yang menyenangkan, dan bermain dapat melatih struktur-struktur kognitif anak.

Faktor lain yang juga turut mempengaruhi perkembangan kognitif anak seperti bervariasinya permainan yang diberikan. Bervariasinya permainan yang diberikan pada anak mengakibatkan semakin bervariasinya rangsangan yang diterima anak, sehingga makin kompleks hubungan antar sel-sel otak dan meningkatnya perkembangan kognitif anak pada usia dini. Sehingga anak dapat mengetahui apa yang di peroleh saat belajar.

KESIMPULAN

1. Responden memiliki rata-rata sebelum bermain mengenal warna bermain mengenal warna sebesar 6,13%.
2. Responden memiliki rata-rata sesudah bermain mengenal warna sebesar 7,81%.

3. Ada perbedaan pre dan post pada perkembangan kognitif sebesar 2,04 dan 2,59 dengan demikian ada pengaruh yang bermakna antara perkembangan kognitif pre dan post berkembang kognitif anak prasekolah dengan nilai Z (3,509) dan nilai $p < 0,000$.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriani. (2009). Tingkat Perkembangan Anak Pra Sekolah Usia 3-5 Tahun Yang Mengikuti Dan Tidak Mengikuti Pendidikan Anak Usia Dini (Paud). *Jurnal Keperawatan*, 4(2), 114–125.
- Desmita. (2014). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia 3-5 Tahun Di Tk Al-Qodiri Jember. 18–23. <https://doi.org/10.32528/psn.v0i0.1725>
- Hernia, H. (2013). Kemampuan Mengenal Warna pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Segugus III Kecamatan Panjatan Kabupaten Kulon Progo. Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
- Hidayat, A. A. alimul. (2017). Buku *metodelogi penelitian keperawatan dan kesehatan*. jakarta selatan. Hak cipta Penerbit Salemba Medika.
- Juwati. (2013). Hubungan Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah Di Desa Pakuweru Kecamatan Tenga Kabupaten Minahasa Selatan. *Jurnal Keperawatan*, 5(2), 2.
- Kemenkes RI. (2018). Hubungan Antara Bermain Mengenal Warna Dengan Perkembangan Kognitif Anak di TK Frater Bakti Luhur Makassar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3, 257–261.
- Muliani, N. M., Gading, I. K., & Mahadewi, L. P. (2017). Pengaruh Metode Discovery Terhadap Kemampuan Mengenal Warna pada Anak Taman Kanak-Kanak. *e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (Volume 5. No. 1)*, 1-10.
- Notoatmodjo. (2012). Buku *Metodelogi Penelitian Kesehatan*. <https://doi.org/10.35892/jikd.v14i3.251>
- Suyadi. (2010). Pengaruh Bermain Lego Terhadap Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Kelompok a Di Tk Sabilul Hikmah Surabaya. *PAUD Teratai*, 6(2), 1–4.
- WHO. (2018). Early Child Development. Fact Sheets of WHO