

Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna di TK Moheyingo 2 Desa Tabumela Kecamatan Tilango Kabupaten Gorontalo

Marwiah Akuba^{1*}, Muhammad Rizal Masdul¹, A. Moh. Ickhamal Suryadinata¹

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Palu, Palu, Indonesia.

*Corresponding Author: Marwiah Akuba; E-mail: marwiahakuba19@admin.paud.belajar.id

ABSTRACT: Media gambar merupakan stimulus visual konkret yang dapat membantu anak usia dini memahami konsep warna melalui kegiatan melihat, menunjuk, menyebutkan, membedakan, mengelompokkan, dan menjelaskan hasil karya. Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan mengenal warna melalui penggunaan media gambar pada anak Kelompok A di TK Moheyingo 2 Desa Tabumela Kecamatan Tilango Kabupaten Gorontalo. Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan McTaggart dalam dua siklus yang mencakup perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 14 anak. Data dikumpulkan melalui observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil Siklus I menunjukkan rata-rata ketuntasan klasikal 37,1%. Indikator mengelompokkan benda berdasarkan warna telah mencapai 92,9%, sedangkan membedakan warna dan menceritakan karya kolase masih 0,0%. Setelah refleksi, Siklus II memperkuat permainan membandingkan warna, variasi media visual, bimbingan individual, pengulangan warna dasar, serta penguatan positif. Ketuntasan klasikal meningkat menjadi 97,1%, atau naik 60 poin persentase. Semua indikator melampaui kriteria keberhasilan 80%, dengan capaian 92,9%–100%. Temuan menunjukkan bahwa efektivitas media gambar ditentukan bukan hanya oleh daya tarik visual, tetapi juga oleh variasi aktivitas, pengulangan, interaksi guru-anak, dan tindak lanjut reflektif.

Keywords: Anak usia dini, Kemampuan mengenal warna, Media gambar, Penelitian tindakan kelas

ARTICLE HISTORY: Received: 27 May, 2025 Revised: 29 June, 2025 Accepted: 13 July, 2025 Published: 30 July, 2025

Website: <https://jurnal.unismuhpalu.ac.id/index.php/IQRA>

Publisher: Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Palu

Vol. 20 No. 02 Juli, 2025. p. 269-274

DOI: 10.56338/iqra.v20i2.12374

INTRODUCTION

Kemampuan mengenal warna merupakan bagian dari perkembangan kognitif anak usia dini karena menuntut anak mengamati, membedakan, mengingat, mengelompokkan, dan menghubungkan ciri visual dengan benda di sekitarnya. Pengenalan warna juga berkaitan dengan perkembangan bahasa ketika anak belajar menyebutkan nama warna, menjelaskan perbedaan, serta menceritakan hasil karya. Pada usia taman kanak-kanak, konsep tersebut lebih mudah dipahami melalui pengalaman konkret daripada melalui penjelasan verbal yang panjang.

Hasil observasi awal di TK Moheyingo 2 menunjukkan bahwa kemampuan mengenal warna belum berkembang optimal. Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas, alat bermain berbasis gambar berwarna belum memadai, perhatian anak terhadap penjelasan guru relatif rendah, dan dukungan stimulasi di rumah belum konsisten. Kondisi ini menunjukkan bahwa masalah pengenalan warna tidak hanya berkaitan dengan kemampuan anak, tetapi juga dengan kualitas stimulus visual, variasi metode, dan intensitas interaksi yang tersedia selama pembelajaran.

Media gambar relevan karena mampu menghadirkan objek dan warna secara konkret, sederhana, dan mudah diamati. Gambar membantu mengubah konsep yang abstrak menjadi representasi visual yang dekat dengan pengalaman anak. Fitri,

Saudah, Aghnaita, Muzakki, dan Nurmiti (2024) menunjukkan bahwa permainan tebak gambar mendukung perkembangan kognitif anak, sedangkan Lengkon (2024) melaporkan penggunaan media gambar dapat membantu kemampuan kognitif mengenal warna dasar. Media visual juga dapat meningkatkan perhatian dan memudahkan anak menghubungkan informasi verbal dengan bentuk yang dilihat.

Pengenalan warna dalam penelitian ini tidak dibatasi pada kemampuan menyebutkan nama warna. Anak dinilai berdasarkan lima indikator: menyebutkan minimal enam warna dasar, membedakan warna, mengelompokkan benda berdasarkan warna, berpartisipasi aktif dalam kegiatan bermain, dan menceritakan karya kolase warna. Kerangka ini penting karena pengenalan warna mencakup aspek reseptif, diskriminatif, klasifikatif, partisipatif, dan ekspresif-verbal.

Penelitian tindakan kelas dipilih karena memungkinkan guru memperbaiki pembelajaran berdasarkan masalah yang muncul pada siklus sebelumnya. Model Kemmis dan McTaggart menempatkan refleksi sebagai dasar penyempurnaan tindakan. Dengan demikian, penelitian tidak hanya menilai apakah media gambar efektif, tetapi juga menelaah bagaimana efektivitas tersebut dibangun melalui perbaikan permainan, pengulangan materi, bimbingan individual, variasi stimulus, dan penguatan positif.

Kebaruan penelitian terletak pada analisis peningkatan lima indikator pengenalan warna secara bersamaan serta penjelasan mengenai mekanisme perubahan dari Siklus I ke Siklus II. Penelitian bertujuan meningkatkan kemampuan mengenal warna melalui media gambar serta menganalisis implikasi perbaikan strategi pembelajaran terhadap diskriminasi visual, klasifikasi, partisipasi, dan kemampuan verbal anak di TK Moheyingo 2 Desa Tabumela Kecamatan Tilango Kabupaten Gorontalo.

MATERIALS AND METHODS

Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 14 anak Kelompok A TK Moheyingo 2, Desa Tabumela, Kecamatan Tilango, Kabupaten Gorontalo. Tindakan dilakukan melalui pembelajaran pengenalan warna menggunakan gambar berwarna, kartu warna, benda konkret, kegiatan mengelompokkan, permainan membandingkan warna, dan kolase.

Instrumen observasi memuat lima indikator: kemampuan menyebutkan minimal enam warna dasar, membedakan satu warna dengan warna lain, mengelompokkan benda berdasarkan warna, berpartisipasi aktif dalam kegiatan bermain, dan menceritakan karya kolase warna. Setiap indikator dikategorikan menjadi Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Data dilengkapi catatan lapangan dan dokumentasi.

Analisis dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Persentase ketuntasan dihitung dari proporsi anak yang mencapai BSH atau BSB, sedangkan catatan observasi digunakan untuk menjelaskan dinamika proses, hambatan, respons anak, dan hasil refleksi. Tindakan dinyatakan berhasil apabila sedikitnya 80% anak mencapai BSH/BSB. Triangulasi dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, catatan lapangan, dan dokumen kegiatan.

RESULTS

Siklus I: Awal Penggunaan Media Gambar

Pada Siklus I, guru mengenalkan warna melalui gambar berwarna, kegiatan menyebutkan warna, membedakan warna, mengelompokkan benda, dan membuat kolase sederhana. Kegiatan dilakukan dalam format kelas, individu, dan kelompok kecil. Anak menunjukkan ketertarikan terhadap media visual, tetapi tingkat pencapaian tidak merata. Beberapa tugas konkret dapat diselesaikan dengan baik, sedangkan tugas yang membutuhkan diskriminasi visual lebih halus dan kemampuan verbal masih menjadi kesulitan.

Rata-rata ketuntasan klasikal pada Siklus I baru mencapai 37,1%. Distribusi capaian kelas menunjukkan 27,1% berada pada BB, 35,7% MB, 12,9% BSH, dan 24,3% BSB. Hasil tersebut berada jauh di bawah indikator keberhasilan 80%. Data memperlihatkan bahwa penggunaan media gambar pada tahap awal belum otomatis menghasilkan penguasaan seluruh indikator; respons anak sangat bergantung pada jenis tugas yang diberikan.

Perbedaan Capaian Antarindikator pada Siklus I

Indikator mengelompokkan benda berdasarkan warna memperoleh capaian tertinggi, yaitu 92,9% anak mencapai BSH/BSB. Sebaliknya, kemampuan membedakan warna dan menceritakan karya kolase warna sama-sama berada pada 0,0% ketuntasan. Menyebutkan minimal enam warna dasar mencapai 42,9%, sedangkan partisipasi aktif dalam bermain mencapai 50,0%. Pola tersebut menunjukkan bahwa klasifikasi konkret lebih mudah dilakukan dibandingkan diskriminasi warna dan ekspresi verbal.

Tingginya capaian pada klasifikasi dapat dipahami karena anak bekerja dengan objek yang dapat dilihat dan dipindahkan secara langsung. Anak cukup mencocokkan kesamaan ciri visual. Sebaliknya, membedakan warna memerlukan perhatian terhadap karakteristik visual yang lebih spesifik, sedangkan menceritakan kolase membutuhkan tambahan kemampuan memilih kosakata, menyusun ujaran, dan membangun kepercayaan diri untuk berbicara.

Refleksi Siklus I: Menentukan Arah Perbaikan

Refleksi menunjukkan tiga kebutuhan utama. Pertama, permainan membandingkan warna perlu diperkuat karena tidak ada anak yang mencapai ketuntasan pada indikator membedakan warna. Kedua, anak memerlukan bimbingan individual ketika diminta menceritakan karya kolase karena tugas tersebut menggabungkan pemahaman warna dengan kemampuan ekspresi-verbal. Ketiga, pengenalan warna dasar memerlukan pengulangan lebih intensif dan partisipasi bermain perlu ditingkatkan.

Perbaikan pada Siklus II tidak sekadar mengulang tindakan yang sama. Guru menambah variasi media visual, meningkatkan frekuensi permainan membandingkan warna, melakukan pendampingan individual saat anak menjelaskan karya, mengulang warna dasar secara lebih konsisten, dan menggunakan penguatan positif untuk meningkatkan rasa percaya diri. Proses reflektif inilah yang menjadi inti PTK karena intervensi disesuaikan dengan data kelas, bukan diterapkan secara statis.

Siklus II: Peningkatan Ketuntasan dan Kualitas Respons Anak

Hasil Siklus II menunjukkan peningkatan yang kuat pada semua indikator. Rata-rata ketuntasan klasikal mencapai 97,1%, terdiri atas 78,6% BSB dan 18,6% BSH; kategori BB tidak lagi muncul, sedangkan MB hanya sebesar 2,9%. Capaian tersebut melampaui kriteria keberhasilan 80%, sehingga tindakan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Tiga indikator mencapai ketuntasan 100%, yaitu mengelompokkan benda berdasarkan warna, berpartisipasi aktif dalam kegiatan bermain, dan menceritakan karya kolase warna. Kemampuan menyebutkan warna dasar dan membedakan warna masing-masing mencapai 92,9%. Perubahan paling menonjol terjadi pada kemampuan menceritakan kolase, dari 0,0% pada Siklus I menjadi 100% pada Siklus II, serta kemampuan membedakan warna, dari 0,0% menjadi 92,9%.

Perubahan Menceritakan Kolase: Dari Pemahaman Visual ke Bahasa

Peningkatan kemampuan menceritakan karya kolase menunjukkan bahwa media visual dapat menjadi jembatan bagi perkembangan bahasa ketika anak diberi dukungan yang tepat. Anak tidak hanya mengenali warna, tetapi harus menyebutkan warna yang dipilih, menjelaskan objek, dan mengungkapkan gagasan tentang hasil karyanya. Bimbingan individual dan penguatan positif pada Siklus II membantu mengurangi keraguan untuk berbicara.

Temuan ini memperlihatkan bahwa pengenalan warna dapat menghasilkan pengalaman belajar lintas aspek. Aktivitas kolase melibatkan koordinasi mata-tangan dan seni, sedangkan kegiatan bercerita melibatkan bahasa dan kepercayaan diri. Dengan demikian, media gambar dapat berfungsi lebih luas daripada sekadar kartu pengenalan warna apabila dirancang dalam kegiatan yang mendorong anak mengamati, membuat, dan menjelaskan.

Perubahan Kemampuan Membedakan Warna: Pentingnya Permainan Perbandingan

Kemampuan membedakan warna mengalami peningkatan sebesar 92,9 poin persentase, dari 0,0% menjadi 92,9%. Perubahan ini terjadi setelah guru memperkuat permainan membandingkan warna. Aktivitas perbandingan memaksa anak memperhatikan persamaan dan perbedaan secara langsung, bukan hanya mengingat nama warna. Anak belajar mencocokkan informasi verbal dari guru dengan ciri visual pada gambar atau benda.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa tugas kognitif yang lebih kompleks membutuhkan intervensi yang lebih terarah. Pengulangan biasa belum cukup apabila anak belum memahami basis perbedaannya. Permainan perbandingan memberi konteks untuk melihat dua atau lebih stimulus secara berdampingan, sehingga diskriminasi visual menjadi lebih konkret dan dapat dipraktikkan berulang.

Partisipasi Aktif dan Penguatan Positif

Partisipasi aktif meningkat dari 50,0% pada Siklus I menjadi 100% pada Siklus II. Variasi media dan penguatan positif menjadikan kegiatan lebih menarik dan memberi anak pengalaman berhasil. Anak yang terlibat secara aktif memperoleh lebih banyak paparan terhadap simbol warna, lebih banyak kesempatan mencoba, dan lebih sering menerima umpan balik. Karena itu, partisipasi bukan sekadar hasil tambahan, tetapi mekanisme yang memperbesar intensitas belajar.

Penguatan positif juga penting bagi anak yang masih ragu. Pujian tidak dimaksudkan sebagai hadiah utama, melainkan sebagai dukungan emosional agar anak berani menjawab atau bercerita. Ketika rasa takut salah berkurang, guru dapat memperoleh gambaran kemampuan yang lebih autentik dan anak lebih terbuka terhadap latihan berikutnya.

Perbandingan Siklus I dan Siklus II

Secara keseluruhan, ketuntasan kelas meningkat dari 37,1% menjadi 97,1%, atau naik 60 poin persentase. Menyebutkan warna dasar meningkat 50 poin, membedakan warna 92,9 poin, mengelompokkan benda 7,1 poin, partisipasi aktif 50 poin, dan menceritakan kolase 100 poin. Perbedaan besarnya peningkatan menunjukkan bahwa media yang sama dapat memberikan dampak berbeda bergantung pada kemampuan awal dan kompleksitas tugas.

Indikator mengelompokkan benda hanya meningkat 7,1 poin karena sejak Siklus I sudah mencapai 92,9%. Sebaliknya, dua indikator yang berawal dari 0,0% menunjukkan ruang peningkatan yang besar setelah intervensi dibuat lebih spesifik. Temuan ini menegaskan pentingnya membaca data per indikator, bukan hanya rata-rata kelas, agar refleksi pembelajaran dapat diarahkan pada kebutuhan yang benar-benar belum tercapai.

Table 1. Summary of key findings/data reported in the source manuscript

Indikator	Siklus I	Siklus II
Menyebutkan ≥ 6 warna dasar	42,9%	92,9%
Membedakan warna	0,0%	92,9%
Mengelompokkan benda berdasarkan warna	92,9%	100,0%
Partisipasi aktif	50,0%	100,0%
Menceritakan karya kolase warna	0,0%	100,0%

Table 1 summarizes the supporting data used in the results section.

DISCUSSION

Media Gambar sebagai Representasi Konkret bagi Anak Usia Dini

Hasil penelitian mendukung pandangan bahwa media visual membantu anak memahami konsep melalui representasi konkret. Fitri dan rekan-rekan (2024) menunjukkan manfaat permainan tebak gambar bagi perkembangan kognitif, sedangkan Lengkong (2024) menemukan bahwa media gambar membantu kemampuan mengenal warna dasar. Pada penelitian ini, manfaat tersebut terlihat sejak Siklus I pada tugas mengelompokkan benda yang langsung menghubungkan warna dengan objek konkret.

Namun hasil Siklus I juga menunjukkan bahwa keberadaan gambar saja tidak memadai untuk seluruh keterampilan. Dua indikator masih 0,0% meskipun media visual telah digunakan. Hal ini penting secara pedagogis karena media bukan pengganti strategi guru. Efektivitas visual baru meningkat ketika gambar dipadukan dengan permainan perbandingan, pengulangan, pendampingan individual, dan aktivitas verbal.

Refleksi Tindakan sebagai Mekanisme Perbaikan yang Terarah

Kenaikan ketuntasan dari 37,1% menjadi 97,1% mencerminkan manfaat siklus reflektif. Guru menggunakan hasil Siklus I untuk menentukan bagian yang perlu diperbaiki, lalu mengubah desain Siklus II. Prinsip ini sesuai dengan model Kemmis dan McTaggart yang menempatkan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi sebagai rangkaian berkelanjutan. Dengan demikian, hasil yang tinggi pada Siklus II tidak seharusnya dikaitkan semata-mata dengan media gambar, tetapi dengan media yang digunakan dalam strategi yang semakin tepat sasaran.

Perbedaan Tugas Kognitif, Motorik, dan Verbal

Lima indikator penelitian memiliki tingkat tuntutan yang berbeda. Mengelompokkan benda terutama menuntut pencocokan visual dan manipulasi konkret; membedakan warna menuntut diskriminasi visual; sedangkan menceritakan kolase menuntut penguasaan warna sekaligus bahasa. Perbedaan ini menjelaskan mengapa hasil awal tidak seragam. Perbaikan pembelajaran perlu menyesuaikan kompleksitas masing-masing indikator dan tidak menganggap semua bentuk 'mengenal warna' dapat distimulasi dengan cara yang sama.

Media visual yang digabungkan dengan kegiatan kolase juga memberi pengalaman multisensori. Anak melihat warna, memegang bahan, menempel, lalu menjelaskan hasilnya. Pola ini membantu integrasi perkembangan kognitif, motorik halus, seni, bahasa, dan sosial-emosional. Pengenalan warna menjadi lebih bermakna ketika anak menggunakan konsep dalam tindakan dan komunikasi, bukan hanya menunjuk kartu.

Repetition, Variation, and Teacher-Child Interaction

Pengulangan warna dasar pada Siklus II berfungsi memperkuat memori, sedangkan variasi permainan mencegah pengulangan berubah menjadi kegiatan monoton. Kombinasi tersebut membantu anak mempertahankan perhatian sekaligus memperoleh paparan yang cukup. Kualitas interaksi guru-anak menjadi faktor penting karena bimbingan individual memungkinkan guru menyesuaikan pertanyaan, memberi contoh, atau mengurangi bantuan berdasarkan kebutuhan anak.

Temuan penelitian sejalan dengan simpulan skripsi bahwa capaian optimal tidak ditentukan oleh media visual semata, melainkan oleh pengulangan, stimulus bervariasi, dan pendampingan. Perspektif ini penting agar guru tidak memandang media sebagai solusi otomatis. Media yang sederhana dapat menjadi efektif apabila terintegrasi dalam interaksi yang kaya, sedangkan media yang menarik dapat kehilangan nilai jika digunakan secara pasif.

Implikasi bagi Pembelajaran PAUD

Secara pedagogis, kegiatan pengenalan warna dapat dimulai dari aktivitas yang paling konkret, seperti mengelompokkan benda, kemudian bergerak menuju pembedaan visual dan ekspresi verbal. Guru dapat menggunakan gambar buah, hewan, kendaraan, benda sehari-hari, kartu warna, benda nyata, serta karya seni anak. Urutan seperti ini membentuk jembatan dari pengamatan menuju klasifikasi, diskriminasi, dan komunikasi.

Hasil juga memperlihatkan bahwa capaian kelas yang tinggi tidak berarti semua anak telah mencapai tingkat yang sama. Pada Siklus II masih terdapat satu anak pada kategori MB untuk menyebutkan warna dasar dan membedakan warna. Anak tersebut tetap memerlukan tindak lanjut individual. Oleh karena itu, indikator klasikal perlu dibaca bersama data individual agar anak yang masih membutuhkan stimulasi tidak terabaikan.

Implications and Contribution

Secara teoritis, penelitian memperkuat pandangan bahwa konsep warna lebih mudah dipahami melalui pengalaman visual konkret dan interaksi aktif. Secara praktis, guru PAUD dapat menggunakan gambar sebagai pusat aktivitas yang melibatkan menyebutkan, mencocokkan, mengelompokkan, membandingkan, membuat kolase, dan bercerita. Sekolah perlu mendukung ketersediaan media visual beragam dan memberi ruang kepada guru untuk melakukan refleksi tindakan. Orang tua dapat melanjutkan stimulasi dengan menyebutkan dan membandingkan warna benda sehari-hari di rumah.

Limitations

Penelitian melibatkan 14 anak dalam satu kelompok dan berlangsung dua siklus, sehingga hasil tidak dimaksudkan untuk digeneralisasi secara statistik. Penilaian perkembangan menggunakan observasi guru dan kolaborator yang tetap memiliki potensi subjektivitas meskipun memakai kategori BB, MB, BSH, dan BSB. Penelitian juga belum menguji konsistensi capaian dalam jangka panjang. Pada akhir Siklus II masih terdapat sebagian kecil capaian MB pada indikator menyebutkan dan membedakan warna.

Recommendations

Penelitian berikutnya dapat melibatkan lebih banyak kelas, menggunakan instrumen individual yang lebih rinci, memperpanjang masa tindak lanjut, serta membandingkan media gambar dengan kartu warna, benda nyata, eksperimen pencampuran warna, atau media digital interaktif. Guru disarankan tetap menggunakan bimbingan individual bagi anak yang

membutuhkan dan mengembangkan aktivitas lanjutan dari pengenalan warna menuju pola, bentuk, klasifikasi, dan bahasa deskriptif.

CONCLUSION

Penggunaan media gambar meningkatkan kemampuan mengenal warna pada 14 anak Kelompok A TK Moheyingo 2. Ketuntasan klasikal meningkat dari 37,1% pada Siklus I menjadi 97,1% pada Siklus II, atau naik 60 poin persentase. Perbaikan paling besar terjadi pada kemampuan menceritakan karya kolase warna dari 0,0% menjadi 100% dan kemampuan membedakan warna dari 0,0% menjadi 92,9%. Keberhasilan tindakan tidak hanya ditentukan oleh media gambar, tetapi oleh perbaikan strategi berupa permainan membandingkan warna, pengulangan, variasi stimulus visual, bimbingan individual, dan penguatan positif. Semua indikator pada Siklus II melampaui kriteria keberhasilan 80%.

REFERENCES

- Ahmad Jauhari Naimah. (2025). Implementasi Media Gambar untuk Meningkatkan Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. Artikel Pendidikan Anak Usia Dini.
- Ahmad Susanto. (2017). Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Teori. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arief S. Sadiman, Rahardjo, Anung Haryono, dan Harjito. (2002). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Asnawir, dan M. Basyiruddin Usman. (2002). Media Pembelajaran. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Dewi Ella Gusmita. (2018). Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna di PAUD Witri 1 Kota Bengkulu. Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Elisabeth Lengkong. (2024). "Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenal Warna Dasar pada Anak Kelompok B TK Tunas Baru Manembo-Nembo Tengah Kota Bitung." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(10), 1119–1126.
- Elizabeth Bergner Hurlock. (1978). *Child Development*. New York: McGraw-Hill.
- Eva Eriani Kamtini, dan Salsabila Hasiana Tanjung. (2021). "Mengenalkan Warna melalui Model Pembelajaran Picture and Picture pada Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(2).
- Feny Rita Fiantika. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi.
- Kusnadi. (2018). *Dasar Desain Grafis*. Jawa Barat: Edu Publisher.
- Lexy J. Moleong. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Lutfiah Zainuddin. (2022). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna melalui Metode Eksperimen Sains pada Anak Kelompok A di Raudhatul Athfal DDI Dinar Kabupaten Sidrap. Parepare: Institut Agama Islam Negeri Parepare.
- Muhammad Asrori. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Wacana Prima.
- Republik Indonesia. (2003). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Rina Astuti. (2008). Peran Media Gambar dalam Pembelajaran PAI pada Anak Usia Dini di TK Islamic Centre Semarang. Semarang: Institut Agama Islam Negeri Walisongo.
- Rosma Hartiny. (2010). *Model Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Teras.
- Senja Nurmala Dewi. (2018). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna melalui Penggunaan Metode Discovery pada Anak Usia 4–5 Tahun di Taman Kanak-Kanak. Lampung Selatan: Kartika Fajar Baru.
- Stephen Kemmis, dan Robin McTaggart. (1988). *The Action Research Planner*. Edisi Ketiga. Geelong: Deakin University Press.
- Titin Fridatun Nisa. (2014). "Media Gambar untuk Meningkatkan Perbendaharaan Kata pada Siswa TK B Bahrul Ulum Lamongan." *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 1(1).
- Yeni Rachmawati, dan Euis Kurniati. (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.