



## **Implementasi Model Asyik Dalam Pembelajaran Mengenal Konsep Warna Pada Anak Usia Dini**

<sup>1</sup>Sri Ratna, <sup>2</sup>Sri Watini

<sup>12</sup>Program Pascasarjana PAUD Universitas Panca Sakti Bekasi

Email : [sriratnabtm@gmail.com](mailto:sriratnabtm@gmail.com) [sriwartini@gmail.com](mailto:sriwartini@gmail.com)

**Received: 21 Juny 2022; Revised: 14 July 2022; Accepted: 20 August 2022**

**DOI: <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.8.3.1737-1746.2022>**

### **Abstrak**

Pada anak usia dini saat ini merupakan sebuah masa yang kritikal dalam pertumbuhan seorang manusia. Terutama dalam 6 aspek pertumbuhan yang paling utama dalam pertumbuhan anak. Pada masa ini anak-anak cenderung sering melakukan identifikasi dan menirukan tindakan yang dilakukan orang disekitarnya, baik teman ataupun orang dewasa. Bermain adalah sebuah aktivitas yang menyenangkan dan dibutuhkan oleh anak-anak untuk dapat belajar dengan rasa senang tanpa ada rasa terbebani. Kemampuan anak dalam mengenal warna adalah sebuah kemampuan untuk mengetahui warna dengan cara menunjuk, menyebutkan dan mengelompokan warna melalui semua kegiatan pengenalan warna yang di ajarkan oleh guru. Kemampuan anak usia dini dalam mengenali warna adalah salah satu aspek dari kemampuan kognitif. Maka dari itu dalam penelitian ini peneliti mengimplementasikan model bermain asyik untuk pembelajaran anak dalam mengenal warna. Populasi dari penelitian ini adalah sebanyak 20 orang murid. Penelitian ini dilakukan di TK Kinta Anak Ceria Kota Batam pada bulan Juni, penelitian ini menggunakan metode penelitian observasi.

**Kata Kunci** : Model Asyik, Pembelajaran, Mengenal Warna, Anak usia dini

### **Abstract**

In early childhood, this is a critical period in the growth of a human being. Especially in the 6 aspects of growth which are the most important in the growth of children. At this time children tend to often identify and imitate the actions of those around them, both friends and adults. Playing is a fun activity and is needed by children to be able to learn with pleasure without feeling burdened. The ability of children to recognize colors is an ability to know colors by pointing, mentioning and grouping colors through all color recognition activities taught by the teacher. The ability of early childhood to recognize colors is one aspect of cognitive abilities. Therefore, in this study, researchers implemented a fun play model for children's learning to recognize colors. The population of this study was 20 students. This research was conducted at Kinta Anak Ceria Kindergarten, Batam City in June, this study used observational research methods.

**Keyword**: “Asyik” Model, Learning, Colour Recognizing, Early Childhood.



## Pendahuluan

Suatu kegiatan yang dapat menimbulkan rasa aman, senang dan relaksasi, sebagai sebuah pelepasan ketegangan yang dialami dalam proses aktivitas sehari-hari yang dilakukan dengan senang hati, sukaria dan kerelaan, tanpa adanya sebuah pemaksaan atau tekanan baik terhadap dirinya atau lingkungannya. Dalam kehidupan anak bermain adalah suatu sarana untuk mengembangkan potensi kecerdasan terhadap semua yang ada di lingkungan sekitarnya. Spondel dalam kostelnik dalam masitoh dkk, menyatakan bahwasanya “bermain dapat diartikan sebagai suatu fundamental, karena melalui kegiatan bermain ini anak akan memperoleh dan memproses informasi belajar terhadap hal-hal yang baru dan akan melatih keterampilan yang sudah dimiliki dan sudah dimilikinya. (Mulyana et al., 2017)

Model bermain “ASYIK” merupakan suatu rancangan belajar yang khususnya pada anak usia dini melalui sebuah langkah-langkah ataupun sebuah prosedur pembelajaran yang memiliki struktur, sistematis, seperti dimulai dengan kegiatan awal lalu inti dan akhir yang di dalam kegiatannya harus terdapat unsur 3B, yaitu bernyanyi, bermain dan bergerak, serta memiliki nyanyian, yel-yel dan reward yang khas, menarik dan menyenangkan bagi anak. (Watini, 2020)

Bermain bagi perkembangan dalam kehidupan anak usia dini sangatlah banyak manfaatnya. Manfaat bermain adalah dalam rangka mengembangkan aspek fisik motorik, sosial, emosional atau kepribadiannya, kognitif ketajaman penginderaan serta keterampilan berolahraga dan menari.

Guru sebagai pendidik mempunyai peran penting dalam menyusun desain pembelajaran dan dilaksanakan dalam proses belajar mengajar. Guru juga berperan sebagai pendidik yang mengajarkan nilai-nilai akhlak, moral maupun sosial sehingga guru dituntut untuk memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas yang nantinya akan diajarkan kepada siswa. (Arianty & Watini, 2022)

Kemampuan anak dalam mengenal warna masuk dalam salah satu aspek kemampuan yang diperlukan anak yaitu kemampuan kognitif, kemampuan mengenal warna ini harus dialami setiap anak usia dini. Kemampuan anak usia dini dalam mengenal warna dapat membantu merangsang penglihatannya untuk menjadi lebih peka dalam melihat objek-objek di lingkungan. (Darmaprawira, 2002)

Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini ialah suatu proses pemberian rangsangan supaya kemampuan anak mampu berkembang optimal. Pada saat inilah anak sedang mengalami masa *golden ages* atau masa keemasan di mana sel syaraf otak sedang berkembang pesat. Hal inilah yang dapat mempengaruhi aspek perkembangan anak secara menyeluruh. Pentingnya pendidik menciptakan proses pembelajaran yang baik wajib supaya hasil belajar anak menjadi bermakna sehingga hasil belajar dapat difungsikan secara nyata dalam kehidupan keseharian anak. (Watini, 2019)

Sejalan dengan penelitian Nurutami & Adnan (2016) yang menyatakan bahwa kompetensi pemahaman materi pembelajaran anak oleh pendidik mampu mempengaruhi minat belajar anak. Begitupun dengan penelitian (Sari, 2017) yang menyatakan bahwa jika pendidik belum memahami materi maka berdampak pada ketidaktepatan pemahaman anak. Pendidik yang paham mengenai materi pembelajaran memudahkan dalam penentuan strategi pembelajaran anak usia dini sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien (Zahro, Atika & Westhisi, 2019)

Berdasarkan peraturan Menteri pendidikan dan kebudayaan republic Indonesia no. 137 pada tahun 2014 mengenai standar nasional anak usia dini lampiran 1 yang berisi



mengenai tingkat pencapaian dalam perkembangan anak usia 12 sampai dengan 18 bulan di lingkup perkembangan kognitif, anak mampu mengenali beberapa warna dasar seperti merah, biru, kuning, hijau. (Mulyana et al., 2017).

## Metode

Penelitian ini merupakan penelitian yang bersifat kualitatif. Penelitian ini dilakukan di PAUD Kinta Anak Ceria pada bulan Juni 2022. Subjek dari penelitian ini adalah sebanyak 20 orang. Data dikumpulkan dengan observasi. Materi yang akan diberikan kepada para peserta didik adalah mengenal warna, menganalisa warna. Data analisis, secara kualitatif mendeskripsikan hasil implementasi model asyik pada pembelajaran warna.

## Hasil Dan Pembahasan

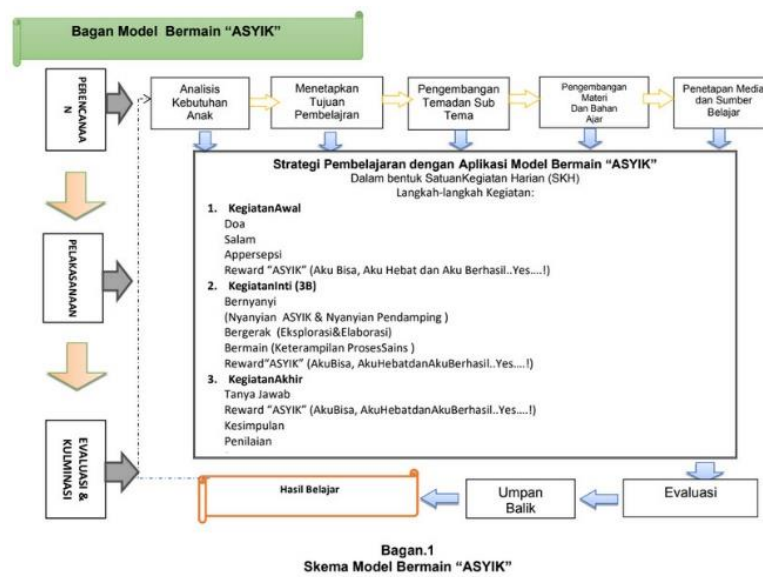
Penelitian ini dilakukan di PAUD Kinta Anak Ceria dengan objek 20 orang. Data mengenai implementasi model asyik dikumpulkan dengan observasi selama peneliti melakukan praktik. Berdasarkan hasil pengamatan peserta didik selama praktik, diperoleh hasil yang menjelaskan terkait aspek kemampuan mengenal warna.

### 1. Metode Asyik

Berdasarkan (Watini & Efendy, 2018) mengatakan bahwa *“Design ASYIK which is a design of learning, especially in early childhood through the step or learning procedures are structured systematically starting from the initial activities, core activities and end activities in which there are elements 3B Bernyanyi, Bermain dan Bergerak (Singing, Playing and Moving) as well as having unique singing, yells and rewards in order to develop the child’s competence in learning. The “ASYIK” Playing Model has an “A” Aman (safe), “S” Senang (Happy), “Y” Yakin (Confident), “I: Inovatif (Innovative), and “K” Kreatif (Creative)”*. Melalui pernyataan tersebut, pada intinya dikatakan bahwa desain model pembelajaran ASYIK dibuat secara khusus bagi anak usia dengan berbagai tahapan pembelajaran secara sistematis yang dimulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir yang memuat elemen 3B Bergerak (bernyanyi, bermain dan bergerak) serta mempunyai nyanyian, yel-yel dan penghargaan berupa hadiah dalam pengembangan kompetensi anak untuk belajar. Model bermain ASYIK didalamnya terdapat “A” Aman, “S” Senang, “Y” Percaya diri, “I” Inovatif, dan “K” Kreatif.

Dalam Model bermain ASYIK ada reward yang khas yaitu kata-kata “Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, Yes”. Melalui model pembelajaran Asyik ini diharapkan dapat membangkitkan semangat anak, percaya diri anak sekaligus meningkatkan konsentrasi belajar anak serta memotivasi anak untuk memulia kegiatan pembelajaran setiap harinya. (Setyowati & Watini, 2022)

Adapun desain model pembelajaran Asyik seperti pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Model Pembelajaran Asyik (Watini, 2018)

## 2. Analisis Aspek Kemampuan Mengenal Warna Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

Kemampuan dapat diartikan sebagai suatu kesanggupan atau kecakapan berdasarkan etimologi. Berdasarkan Robbins kemampuan adalah kapasitas seorang individu melaksanakan berbagai tugas dalam suatu pekerjaan. Berdasarkan pendapat Robbins, kemampuan dalam mengenal warna adalah kesanggupan sang anak dalam mengetahui cara menyebut, mengelompokkan dan menunjukkan warna yang di katakana oleh guru melalui kegiatan pengenalan warna. Mengenal warna termasuk salah satu bidang kognitif, yaitu indicator sains, mengenalkan warna-warna kepada anak dapat menstruktur anak-anak dalam proses pembelajaran dan perolehan informasi yang lebih banyak sehingga pengetahuan dan pemahamannya menjadi lebih kaya dan dalam.

Kemampuan mengenal warna pada anak usia 4-5 tahun, dapat disesuaikan dengan perkembangan anak sebuah perkembangan anak sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan yang sudah tercapai. Pengetahuan warna adalah lingkup perkembangan kognitif yaitu konsep warna. Pengetahuan ini dilakukan secara konsisten agar dapat menjadi sebuah bekal pemahaman untuk anak di masa depan.

Kemampuan anak usia dini dalam mengenal warna merupakan sebuah hal yang sangat penting untuk perkembangan otaknya, sebab pengenalan warna pada anak usia dini dapat membantu untuk merangsang indera penglihatan otak anak. Mengenal warna ini dapat memancing sebuah kepekaan terhadap penglihatan terhadap warna yang ada di benda terkena oleh sinar matahari baik secara langsung ataupun tidak yang diproses oleh mata dan otak.

Kemampuan mengenal warna untuk anak usia dini ini diharapkan agar membantu meningkatkan daya pikir, kreativitas. Namun selain melalui penglihatan untuk bentuk warna anak juga bisa merasakan atau mengungkapkan keindahan dari adanya warna tersebut.

Usia dini merupakan sebuah masa sensitive seorang anak untuk menerima segala upaya perkembangan potensi anak. Pada masa sensitive ini adalah masa kematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang merespon stimulasi yang diberikan oleh



lingkungannya. Sangatlah penting bagi orang tua untuk memberikan stimulasi dan tetap memantau agar aspek yang sudah dicapai dapat lebih cepat diketahui.

Anak usia dini merupakan individu yang sedang menjalani proses perkembangan dengan pesat dan landasan bagi kehidupan ke depannya yang mempunyai rentang usia 0 sampai 6 tahun, dalam rentang perkembangan hidup manusia, di mana anak usia dini sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat di segala aspek. (Rodiah & Watini, 2022)

Anak -anak usia dini senang terhadap warna yang ada pada setiap benda, tulisan, dan gambar yang mereka lihat, dengan berpatokan pada ketertarikan tersebut anak mulai belajar mengamati dan mengenal perbedaan dan persamaan bermacam-macam bentuk, ukuran, gambar, huruf dan angka.

Untuk melatih pengenalan warna anak dapat melakukan berbagai jenis kegiatan seperti mewarnai, melukis dengan jari, menirukan warna dan mengeksplorasi campuran warna.

Berdasarkan hasil analisa yang dilakukan pada peserta didik menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik mengenai pengenalan warna sudah baik. Hal ini terlihat dari kemampuan anak dalam menyebutkan warna pada benda yang ada disekitarnya, mewarnai gambar pemandangan. Walaupun ada beberapa yang masih bingung dengan warna nyata dari benda itu, namun tidak malu untuk bertanya kepada guru, ada juga beberapa anak yang tidak dapat duduk tenang saat mewarnai, namun dengan bimbingan guru perlahan-lahan dia mulai serius dalam melakukan mewarnai.

### 3. Analisis Aspek Pengertian Warna dan Jenis Warna

Warna adalah sebuah unsur pertama yang terlihat oleh mata dari sebuah benda. Berdasarkan Despdiknas warna yaitu sebuah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh sebuah benda-benda yang dikenai. Unsur penting dari sebuah warna adalah objek yang akan diterima oleh sang mata karena adanya pantulan dari cahaya ke benda. (Hazhari, Magdalena & Warsih, 2021)

Warna merupakan spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih). Identitas dari suatu warna ini ditentukan dari panjang gelombang cahaya dari warna tersebut, Contohnya warna biru yang memiliki Panjang gelombang 460 nanometer. Dalam seni rupa, warna juga dapat memiliki arti pantulan tertentu dari si cahaya yang terpengaruh oleh pigmen yang ada di sebuah permukaan benda.

Warna memiliki kesan dan identitas tertentu sesuai dengan kondisi sosial emosional dari pengamat. Contohnya adalah warna putih yang melambangkan suci dan dingin di daerah barat, karena disana erat asosiasinya dengan salju dan dingin. Sementara di daerah timur melambangkan kematian dan menakutkan karena berasosiasi dengan kain kafan.

Berdasarkan penelitian di dunia ini warna dasar atau disebut juga warna primer ada tiga, yaitu merah, kuning dan biru, dari ketiga warna primer ini jika dicampurkan akan menghasilkan warna lain yang dapat menjadi semakin menarik. Warna sekunder sendiri terdiri atas warna oranye, hijau, dan ungu. Warna tersier adalah saat dicampurnya satu warna primer dan satu warna sekunder, yang termasuk dalam warna tersier adalah merah-oranye, kuning-oranye, kuning-hijau, biru-hijau, biru-hijau, biru-ungu, merah-ungu. Warna kuartier adalah warna yang muncul dari percampuran antara dua warna



tersier Contohnya adalah coklat jingga yang merupakan campuran dari kuning tersier dan merah tersier. (Hidayati, 2020)

Warna juga memiliki beberapa pengelompokan seperti:

- a. Warna netral, merupakan warna yang tidak lagi memiliki kemurnian warna atau bisa disebut juga bukan merupakan anggota dari warna primer atau warna sekunder namun merupakan campuran dari ketiga komponen warna sekaligus dengan komposisi yang tidak sama,
- b. Warna kontras atau komplementer yaitu warna yang memiliki kesan berlawanan, warna ini didapatkan dengan cara warna yang bersebrangan antara sekunder dan primer. Contohnya kuning dan ungu, hijau dan merah, biru dan jingga.
- c. Warna panas ialah warna yang dalam rentang setengah lingkaran didalam lingkaran warna mulai dari merah hingga kuning, warna dapat menjadi sebuah simbol riang, semangat, marah dan lain-lain. Warna ini memberi sebuah kesan jarak yang dekat
- d. Warna dingin adalah sekelompok warna dalam rentang setengah lingkaran berhadapan dengan warna panas dimulai dari hijau hingga ungu, warna ini menyimbolkan kelembutan, kesejukan, rasa nyaman dan lain-lain, warna ini memberikan kesan jarak yang jauh berlawanan dengan warna panas

Hasil dalam penelitian ini menunjukkan anak sudah mengerti apa itu warna dan jenis-jenis warna. Hal ini dapat dilihat ketika anak-anak belajar untuk mencampurkan warna-warna untuk mendapatkan jenis warna tersier, sekunder dan kuartier, yang tentunya dengan panduan dan arahan dari guru. Anak-anak belajar mencampur warna dengan menggunakan sarung tangan dan celemek untuk mencegah baju anak terkena cat air, ketika sedang mencampur warna banyak anak yang terlihat kagum dan takjub atas perubahan warnanya, mereka juga sangat antusias dalam mencoba kembali. Ketika anak berhasil mereka juga mendapatkan sebuah reward asyik.

#### 4. Analisis Aspek Kemampuan Mengenali Fungsi Warna

Warna memiliki beberapam fungsi, yaitu (Sumarsih, Nurmawati & Astuti, 2018):

##### a. Fungsi Identitas

Warna mempunyai sebuah kegunaan yaitu mempermudah orang dalam mengenali identitas suatu kelompok masyarakat, warna seragamnya, logo suatu instansi atau perusahaan, bendera suatu negara

##### b. Fungsi Psikologis

Berdasarkan sudut pandang psikologis warna dapat dikaitkan dengan karakter yang ada di manusia. Contohnya adalah orang-orang dengan karakter ekstrovert lebih senang dengan warna yang cerah atau panas yaitu mulai dari setengah lingkaran warna, mulai dari merah hingga kuning. Sedangkan orang yang memiliki karakter introvert lebih senang dengan warna yang dingin dan gelap yaitu warna yang berlawanan dengan warna cerah mulai dari hijau hingga ungu.

##### c. Fungsi Isyarat atau Media Komunikasi

Warna dapat menunjukkan sebuah tanda atas sifat atau kondisi yang terjadi, seperti warna merah menunjukkan isyarat merah, Contohnya stiker emoji bermuka merah. Atau bendera putih mengisyaratkan "menyerah" dan warna hijau memberikan sebuah kesan yang menyegarkan.

##### d. Fungsi Alamiah

Warna dapat disebut juga sebagai property dari sebuah benda dan sebuah gambaran sifat objek secara nyata seperti saat anak-anak menggambar daun dan mewarnai dengan warna hijau, biru untuk laut dan langit, atau meja kayu dengan warna coklat. Sehingga



ketika diwarnai benda itu Nampak seperti objek nyata yang ada didunia dan menarik dari pada hanya diwarnai hitam atau putih saja.

e. Fungsi Pembentuk Keindahan

Adanya sebuah warna dapat mempermudah anak dalam mengenai ataupun melihat suatu benda, Contohnya jika benda dilteakan di tempat yang gelap dengan barang yang gelap, pastinya anak tidak akan dapat menemukan objek itu, namun dengan warna yang ada membentuk sebuah perbedaan antara objek satu dengan yang lainnya jadi lebih gampang ditemukan.

Dalam penelitian ini dilakukan anak-anak bermain mencari barang di tempat gelap dan terang untuk mengetahui fungsi dari warna yaitu mempermudah manusia agar dapat menemukan barang, anak-anak juga melakukan observasi warna yang ada disekitar lingkungannya, seperti ranting yang berwarna coklat, daun yang berwarna hijau, langit yang berwarna biru. Setelah melakukan observasi dan bermain, anak-anak diminta untuk bercerita mengenai pengalaman bermain dan apa observasi warna yang di dapatkannya.

5. Analisa Aspek Kemampuan Motorik Halus Dalam Mempelajari Warna

Motorik halus adalah sebuah aktivitas yang melibatkan otot-otot kecil ataupun halus. Gerakan ini sendiri menuntut sebuah koordinasi antara mata dan tangan serta sebuah pengendalian gerak yang baik akan memungkinkan untuk dapat melakukan ketepatan dan kecermatan dalam sebuah Gerakan (Nityanasari, 2020)

Kemampuan ini menunjukkan kemampuan motorik halus anak dalam mempelajari warna. Motorik halus adalah perkembangan dalam Gerakan anak yang meliputi otot kecil seperti koordinasi antara mata dan tangan.

Hasil dari penelitian ini adalah guru memberikan kegiatan seperti menulis, mengelompokkan warna dan menyusun balok sesuai dengan warna, ketika melakukan mengelompokkan warna anak-anak sudah melakukannya cukup baik, walaupun terkadang ada anak yang kurang tepat, namun dengan bantuan guru anak cepat mengerti dan memperbaiki kesalahannya. Pada saat bermain menyusun balok sesuai dengan warna anak-anak menyusun balok dalam berbagai bentuk yang berbeda-beda tanpa adanya bantuan dari guru.

6. Analisa Aspek Kemampuan Motorik Kasar Dalam Mempelajari Warna

Motorik kasar merupakan penggunaan beberapa otot yang besar untuk melakukan sebuah Gerakan. Kemampuan yang dapat dilakukan dengan motoric kasar adalah, berlari, melompat, mendorong, sebuah keterampilan manipulative seperti menarik, melambungkan, menangkap dan menendang. (Baan et al., 2020)

Motorik kasar ialah sebuah perkembangan dalam anak usia dini yang meliputi keseimbangan dan koordinasi antara semua anggota tubuh, dalam penelitian ini anak-anak melakukan permainan melompat ke warna, treasure hunting yang berisi jajanan dengan warna yang harus mereka sebutkan warnanya.

Hasil dari penelitian ini adalah anak-anak ketika bermain menekan ke warna yang disebutkan, beberapa anak membutuhkan waktu yang agak lama untuk mengingat warna yang tepat, setelah dibantu oleh guru dan temannya dengan cara mengarahkan anak dapat menyelesaikan permainannya. Permainan selanjutnya adalah treasure hunting anak-anak dapat menyebutkan warna dari bungkus jajanan dan mereka sangat senang ketika mendapatkannya, anak-anak juga menyebutkan reward asyik yaitu aku bisa aku hebat aku



berhasil. Anak-anak yang mendapatkan jajanan juga saling berbagi dengan satu sama lain dan guru.

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka kesimpulan penelitian ini yaitu implementasi model Asyik dalam pembelajaran mengenal warna sudah dapat menunjukkan kemampuan anak dalam mengenal warna dan mempraktikkan jenis dan macam warna.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sebuah manfaat baik secara teori ataupun praktek bagi para pembaca atau peneliti selanjutnya, terutama dalam mendukung referensi penelitian yang datang.

### **Daftar Pustaka**

- Arianty & Watini, S. (2022). Implementasi “Reward Asyik” untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Kelompok B di TK Yapis II Baiturrahman. *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(3).
- Baan, A. B., Rejeki, H. S., & Nurhayati. (2020). Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Bungamputi*, 6(0).
- Darmaprawira, S. W. (2002). *Warna: teori dan kreativitas penggunaannya*. In Bandung : Penerbit ITB.
- Hazhari, A., Magdalena, M., & Warsih. (2021). Analisis Penggunaan Metode Eksperimen Terhadap Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia Dini. *JoEE: Journal of Earlychildhood Education*, 2(1). <https://doi.org/10.54438/joee.v2i1.242>
- Hidayati, S. R. S. W. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Kegiatan Mencampur Warna Di TK Kehidupan Elfhaly Tenggarong. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1).
- Mulyana, E. H., Nurzaman, I., & Fauziyah, N. A. (2017). Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Warna. *JURNAL PAUD AGAPEDIA*, 1(1). <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7170>
- Nityanasari, D. (2020). Alat Permainan Edukatif Pasak Warna Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia Dini. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Volume*, 4(1).
- Nurutami, R., & Adman, A. (2016). Kompetensi Profesional Guru Sebagai Determinan Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1).
- Rodiah, S., & Watini, S. (2022). Implementasi Permainan Konstruktif dengan Model Atik untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Assyifa Johar Baru. *JIPP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2). <http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/472>
- Sari, D. Y. (2017). Peran Guru dalam Menumbuhkan Literasi Melalui Bermain Pada Anak Usia Dini. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2).
- Setyowati, J., & Watini, S. (2022). Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak melalui Model Bermain "Asyik" (Reward & Yel-Yel "Asyik") di TK Mutiara Cemerlang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1). <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3253/2714>
- Sumarsih, S., Nurmalina, N., & Astuti, A. (2018). Meningkatkan Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Warna dengan Metode Eksperimen. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 1(1). <https://doi.org/10.31004/aulad.v1i1.8>





- Watini, S., & Efendy, H. (2018). The Playing Method “ASYIK” Based on Multiple Intelligence in Learning Science Process at The Early Childhood Education Program (PAUD) Age 5-6 Years. *Journal of Studies in Education*, 8(1). <https://doi.org/10.5296/jse.v8i1.12108>
- Watini, S. HKI Kemenkumham Model Desain Bermain "Asyik dalam Pembelajaran Sains untuk Anak Usia Dini. Nomor Pencatatan: 000105414, 14 Juli 2018, Kota Bekasi.
- Watini, S. (2019). Pendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sains pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1). <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/111>
- Watini, S. (2020). Implementation of Asyik Play Model in Enhancing Character Value of Early Childhood. *Journal of Physics: Conference Series*, 1477(4). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1477/4/042055>
- Zahro, I.F., Atika, A.R., & Westhisi, S.M. 2019. Strategi Pembelajaran Literasi Sains Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Potensia*, 4(2).



AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal  
P-ISSN [2407-8018](#) E-ISSN [2721-7310](#) DOI prefix [10.37905](#)  
Volume 08 (3) September 2022  
<http://ejournal.pps.ung.ac.id/index.php/Aksara>