

Model Inkuiri Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna

Utari Gheana Putri¹⁾, Een Yayah Haenillah¹⁾, Sasmiasi¹⁾

¹FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No.1

Email: gheana4@gmail.com

Tel : 087898724415

***Abstract: Inquiry Model Increase Children Ability to Recognize Color.** Type of the study was pre-experimental research. The population and sample of this study consisted of 30 children aged 4-5 years. The sampling technique was done using saturated sampling. The data collecting technique was carried out through observation. While the data were analyzed using simple linear regression test. The result of simple linear regression test showed that there was an influence of inquiry model on the ability to recognize color for children aged 4-5 years at Kindergarten Muslimin Bukit Ke. This study aimed to determine the effect of inquiry model toward children the ability to recognize color. The finding with coefficient 2.52.*

***Keywords:** inquiry, color, early childhood*

Abstrak: Model Inkuiri Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model inkuiri terhadap kemampuan mengenal warna. Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian pre-experimental. Populasi dan sampel penelitian ini berjumlah 30 anak usia 4-5 tahun. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi. Teknik analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana. Hasil uji regresi linier sederhana menunjukkan bahwa ada pengaruh model inkuiri terhadap kemampuan mengenal warna anak usia 4-5 tahun di TK Muslimin Bukit Kemuning dengan koefisien sebesar 2,52.

Kata kunci: inkuiri, warna, anak usia dini.

PENDAHULUAN

Pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep-konsep dasar yang memiliki kebermaknaan bagi anak. Hal ini dapat dilakukan melalui pengalaman nyata guna menyalurkan rasa ingin tahu anak secara optimal sehingga dapat membangun pemahaman pada anak.

Mengenal warna merupakan unsur penting yang dapat membantu anak dapat dinikmati oleh indra penglihatan sesuai dari ruang (warna). Pendapat lain menyatakan bahwa mengenal warna adalah memiliki banyak manfaat salah satunya mengembangkan kecerdasan, bukan hanya mengasah kemampuan mengingat, tapi juga imajinatif, artistic, pemahaman ruang, keterampilan kognitif, serta bola berfikir kreatif (Berli 2008).

Kegiatan mengenal warna sangat penting dalam perkembangan anak yaitu untuk menstimulasi dan mengoptimalkan kemampuan berfikir anak serta, mendorong anak mengembangkan berbagai potensi intelektualnya dan menumbuhkan berbagai perilaku positif. Kemampuan anak dalam mengenal warna dapat lebih bermakna jika anak dibiasakan kegiatan belajar dengan model pembelajaran model inkuiri.

Strategi pembelajaran inkuiri merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan strategi pembelajaran ini sering juga dinamakan strategi *heuristic*,

yang berasal dari bahasa Yunani, yaitu *heuriskein* yang berarti saya menemukan (Iif 2011).

Berdasarkan penjabaran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model inkuiri dapat menunjang perkembangan kemampuan mengenal warna, karena melalui model inkuiri dapat mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal warna. Menyebutkan warna pada suatu benda tidak hanya menghafal warna-warna akan tetapi memahami makna dari warna-warna tersebut. Hasil observasi awal yang dilakukan menunjukkan bahwa 18 dari 30 atau sekitar 60 persen anak yang belum mencapai kriteria pengembangan aspek kognitif dalam lingkup kemampuan mengenal warna belum dilaksanakan secara optimal.

Seiring belum terciptanya lingkungan belajar yang tepat dalam perkembangan kemampuan mengenal warna, anak masih belum berkembang dalam menyebutkan warna sesuai warna yang ditunjukkan oleh guru, anak juga masih sulit menunjuk warna suatu benda dan dalam proses pembelajaran terutama perkembangan kemampuan mengenal warna guru tidak menggunakan teknik permainan dalam pembelajaran, proses pembelajaran jarang memanfaatkan media permainan edukatif secara optimal.

Berdasarkan identifikasi tersebut, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh antara model inkuiri terhadap perkembangan kemampuan mengenal warna. Maka peneliti bertujuan untuk mengetahui pengaruh model

inkuiri terhadap kemampuan mengenal warna anak usia 4-5 tahun di TK Muslimin Bukit Kemuning Kabupaten Lampung utara Tahun Pelajaran 2015/2016

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode eksperimen. Desain penelitian menggunakan *one grup pretest-posttest* dimana peneliti hendak mengetahui pengaruh sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan. Lokasi penelitian dilaksanakan di TK Muslimin Bukit Kemuning Lampung Utara. Populasi dalam penelitian ini seluruh anak kelompok A dengan Usia 4-5 tahun yang terdiri dari 30 anak, 14 anak perempuan dan 16 anak laki-laki. Teknik sampling yang digunakan adalah total sampling karena semua anggota dari populasi dijadikan sebagai sampel sehingga sampelnya adalah 30 anak. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan dokumentasi. Pedoman observasi yang digunakan berbentuk checklist.

Indikator pada variabel model inkuiri model inkuiri yaitu: (i) mencari obyek yang akan diamati, (ii) menentukan obyek yang akan diamati, (iii) melakukan percobaan terhadap obyek yang akan diamati (iv) mencari karakteristik terhadap obyek yang akan diamati. Terdapat lima rubric criteria penilaian, yaitu satu untuk anak yang belum mau mengikuti aktivitas bermain, dua untuk anak mulai mau mengikuti aktivitas bermain, tiga untuk anak mengikuti kegiatan aktivitas bermain dan empat untuk anak mengikuti kegiatan aktivitas bermain. Uji

validitas menunjukkan angka 35,56% dan realibilitas instrument menunjukkan angka Sebesar 0,963, artinya bahwa instrument sudah reliable.

Adapun indikator yang digunakan untuk kemampuan mengenal warna memiliki empat indikator yaitu: (i) mengurutkan benda berdasarkan warna, (ii) membedakan warna pada suatu benda, (iii) mengelompokkan benda warna yang berbeda dari suatu benda, dan (iv) menyebutkan warna sesuai benda. Terdapat empat criteria penilaian untuk masing-masing indikator kemampuan mengenal warna diantaranya yaitu: satu untuk anak belum mau mengikuti kegiatan kemampuan mengenal warna, dua untuk anak mulai mau mengikuti kegiatan kemampuan mengenal warna, tiga untuk anak yang mengikuti setengah dari kegiatan kemampuan mengenal warna dan empat untuk anak yang mengikuti kegiatan kemampuan mengenal warna. Uji validitas menunjukkan angka sebesar dengan nilai 64,44% dan realibilitas instrument menunjukkan angka sebesar dengan nilai 0,963, artinya bahwa instrument sudah reliable

Analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana yang diperoleh melalui rumus regresi linier sederhana tujuannya untuk mengetahui pengaruh antara model inkuiri terhadap perkembangan kemampuan mengenal warna anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan belajar dengan menggunakan model inkuiri dengan tema aku, binatang, tanaman dan tanah air selama 6 kali pertemuan dengan 2 kali menggunakan pedoman observasi (sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran berbasis bermain) data yang dikumpulkan merupakan data dari pembelajaran berbasis model model inkuiri dan kemampuan mengenal warna yang diperoleh dengan menggunakan lembar observasi/panduan observasi dengan menggunakan pembelajaran berbasis bermain pada saat proses belajar mengajar dengan jumlah anak sebanyak 30 anak.

Hasil observasi yang dilakukan terhadap model inkuiri merupakan data dari pembelajaran berbasis model inkuiri dan kemampuan mengenal warna yang diperoleh dengan menggunakan lembar observasi/panduan observasi dengan menggunakan pembelajaran berbasis bermain pada saat proses belajar mengajar dengan jumlah anak sebanyak 30 anak.

Tabel 1. Sebaran kategori berdasarkan model inkuiri

No	Kategori	Pre-test		Post-test		Uji beda	
		n	%	N	%	t	sig
1	KA	9	28.1%	0	0.0%	-20.903	.000
2	CA	16	50%	4	12.5%		
3	A	7	21.9%	10	31.3%		
4	SA	0	0.0%	18	56.2%		
Total		32	100%	32	100%		
Rata-rata=Std		6.56±	4.819	24.88±	4.279		
Min - Max		8 - 25		14 - 32			

SA : Sangat Aktif
A : Aktif
CA : Cukup Aktif
KA : Kurang Aktif

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai model inkuiri saat pre-test sebelum menggunakan model inkuiri tidak ada anak pada kategori sangat aktif. Sementara itu, sebesar 21,9 persen anak pada kategori aktif, dan 50 persen anak yang masuk kategori cukup aktif dan 28,1 persen pada kategori kurang aktif. Hasil analisis menunjukkan model inkuiri menunjukkan bahwa nilai penggunaan model inkuiri post-test (setelah menggunakan model inkuiri sebesar 56,2 persen anak pada kategori sangat aktif. Sementara itu, sebesar 31,3 persen anak pada kategori aktif, dan 12,5 persen anak yang masuk pada kategori cukup aktif dan tidak ada anak pada kategori kurang aktif. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa sebaran kategori variabel model inkuiri tergolong pada kategori sangat aktif yakni dengan peroleh nilai sebesar 56,2 persen. Keaktifan anak dalam mengikuti model inkuiri dikarenakan anak tertarik dengan aktivitas secara langsung dalam melakukan suatu aktivitas bermain yang dikaitkan dengan kemampuan mengenal warna pada anak. Sedangkan hal yang menyebabkan beberapa anak kurang aktif dalam mengikuti aktivitas model inkuiri karena anak merasa kurang tertarik dengan kegiatan yang dilakukan oleh guru.

Kemampuan Mengenal Warna

Kegiatan belajar dengan menggunakan kemampuan mengenal warna dengan tema aku, binatang, tanaman dan tanah air selama 6 kali pertemuan dengan 2 kali menggunakan pedoman observasi

(sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran berbasis bermain) data yang dikumpulkan merupakan data dari pembelajaran berbasis model model inkuiri dan kemampuan mengenal warna yang diperoleh dengan menggunakan lembar observasi/panduan observasi dengan menggunakan pembelajaran berbasis bermain pada saat proses belajar mengajar dengan jumlah anak sebanyak 30 anak.

Hasil observasi yang dilakukan terhadap kemampuan mengenal warna merupakan data dari pembelajaran berbasis model inkuiri dan kemampuan mengenal warna yang diperoleh dengan menggunakan lembar observasi/panduan observasi dengan menggunakan pembelajaran berbasis bermain pada saat proses belajar mengajar dengan jumlah anak sebanyak 30 anak.

Tabel 2. Sebaran kategori berdasarkan kemampuan mengenal warna

No	Kategori	Pre-test		Post-test		Uji beda	
		n	%	n	%	t	sig
1	BB	12	37,5%	0	0,0%	-16,821	,000
3	MB	12	37,5%	4	12,5%		
3	BMB	8	25%	6	18,7%		
4	BSB	0	0,0%	22	68,8%		
Total		32	100%	32	100%		
Rata-rata ± Std		16,94 ± 4,758		25,78 ± 3,841			
Min-Max		8-25		18-32			

Keterangan:
 SM: Sangat Mampu
 M : Mampu
 CM : Cukup Mampu
 KM : Kurang Mampu

Hasil analisis menunjukkan bahwa kemampuan mengenal warna (sebelum menggunakan model inkuiri) tidak ada anak pada kategori berkembang baik. Sementara itu, 25 persen anak pada kategori berkembang sesuai harapan, 37,5 anak yang

termasuk pada kategori mulai berkembang dan 37,5 persen pada kategori belum berkembang. Hasil analisis menunjukkan bahwa kemampuan mengenal warna post-test (sesudah menggunakan model inkuiri) sebesar 68,8 persen anak dalam katagori berkembang sangat baik, 18,7 persen anak dalam katagori berkembang sesuai harapan. 12,5 persen anak yang termasuk pada katagori mulai berkembang dan 0,0 pada katagori belum berkembang. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa sebaran kategori variabel peningkatan kemampuan mnenganal warna pada kategori berkembang sangat baik yakni dengan peroleh nilai sebesar 68,8 persen. Perkembangan kemampuan mengenal warna sangat baik dikarenakan anak memiliki kemampuan dalam menyebutkan warna, mencocokkan benda berdasarkan warna. Sedangkan kemampuan mengenal warna anak yang kurang berkembang dikarenakan anak kurang tertarik dengan aktivitas yang dilakukan.

Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

Tabel 3. Koefisien Regresi Variabel model inkuiri, kemampuan mengenal warna

Variabel	Kemampuan mengenal warna			
	Koefisien B			
	Tidak terstandarisasi	Terstandarisasi	t	Sig.
Model Inkuiri	.795	.805	7.429	.000
F	35.188			
Df (n)	32			
R ²	.805 ^a			
Adj R ²	.636			

Tabel 4. Koefisien Regresi Variabel Model Inkuiri(x2), kemampuan mengenal warna (y2)

Variabel	Kemampuan Mengenal Warna			
	Koefisien E			
	Tabel Inkuiri	Ternyata	1	3p
Model Inkuiri	33,1	39,5	110,5	100
F		14,455		
Df(a)		31		
R ²		33,2%		
Adj R ²		33,2		

Keterangan:

*Signifikan pada $P < 0.05$

Berdasarkan perhitungan koefisien regresi linier sederhana di atas, menunjukkan hasil nilai R Square atau koefisien determinasi (KD) yang menunjukkan seberapa bagus model regresi yang dibentuk oleh interaksi variabel bebas dan variabel terikat. Nilai KD yang diperoleh adalah 33,2% yang dapat ditafsirkan bahwa variabel bebas X1 memiliki pengaruh kontribusi sebesar 33,2% terhadap variabel Y dan 66,8% lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain diluar variabel X1, Nilai Sig berdasarkan perhitungan, diperoleh nilai Sig. = 0,00 yang berarti $< 0,05$ kriteria signifikan (0,05), dengan demikian model persamaan regresi berdasarkan data penelitian adalah signifikan artinya, model regresi linier memenuhi kriteria linieritas dan hasil tersebut menunjukkan ada pengaruh positif model inkuiri terhadap kemampuan mengenal warna pada anak usia 5-6 tahun.

Pembahasan

Kemampuan mengenal warna pada anak usia dini akan berkembang dengan baik

ketika dalam proses pembelajaran menerapkan aktivitas bermain yang sesuai dengan kegiatan anak. Salah satu permainan yang dapat digunakan yaitu model inkuiri karena membuat anak terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran kemudian anak akan membangun pengetahuan dengan berfikir mengenai sesuatu yang mereka lakukan melalui pemahaman dan pengalamannya, sehingga akan menunjukkan hasil perkembangan sangat tinggi pada anak. Hal ini didukung oleh pendapat Suhana(2014) model inkuiri dapat menstimulasi anak untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar dengan menggunakan benda kongkrit dan bersifat konstruktif yang dapat diartikan aktivitas anak dalam menggunakan model inkuiri dapat melatih anak untuk menemukan, memilih, menentukan, mendeskripsikan, mengelompokkan.

Model inkuiri merupakan Inkuiri merupakan suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, dan logis sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan perilaku.

Lestari(2011) menyatakan bahwa untuk mengenalkan warna pada anak usia dini dapat dilakukan melalui tiga tahap, yaitu: (i) menunjuk, yaitu menunjuk warna berdasarkan urutan (ii) menyebut setiap warna dengan benda yang ada disekitar (iii) mengelompokkan benda satu dengan kelompok benda yang lain untuk

membedakan warna satu dengan warna lainnya. Anak-anak dapat mengembangkan pemahamannya tentang mengenal warna bila mereka diajak menggunakan warna-warna dalam berbagai kegiatan sehari-hari

Mengingat pentingnya kemampuan mengenalkan warna pada anak usia dini dapat diberikan melalui bermacam cara. Untuk melakukan pengenalan warna dibutuhkan strategi yang cocok, guru dapat memilih berbagai macam model, metode, media dan permainan dalam pengenalan warna. Hasil penelitian David(2011) yang menunjukkan bahwa kemampuan mengenal warna bahwa aktivitas bermain dan penggunaan media dapat digunakan anak karena memungkinkan anak-anak untuk belajar mengenal warna. Terlihat juga dari hasil penelitian oleh Clements(2015) yang menunjukkan bahwa setelah menerapkan pembelajaran berbasis bermain maka kemampuan mengenal warna anak meningkat. Hasil penelitian pendahuluan juga dilakukan oleh Aguswara(2014) yang menunjukkan bahwa setelah anak kelompok B diberi aktivitas bermain pencampuran warna secara efektif dan maksimal, maka hasil kemampuan mengenal warna berkembang lebih baik.

Kemampuan anak dalam mengenal warna dapat berkembang melalui model inkuiri dapat dilihat pada saat anak sudah mampu melakukan kegiatan mengurutkan warna, menunjukkan warna, mengelompokkan warna sesuai dengan benda, membedakan warna yang satu dengan warna lainnya, menyebutkan warna sesuai benda, menggunakan warna untuk

membedakan suatu benda. Hal ini didukung dari hasil penelitian terdahulu oleh Umah (2014) menunjukkan bahwa kemampuan anak mengenal warna mengalami perubahan positif, dapat dilihat dari peningkatan skor yang diperoleh oleh masing-masing anak dengan penerapan aktivitas saat bermain. Dengan demikian aktivitas bermain dapat digunakan sebagai metode untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna anak.

Sebuah pembelajaran yang dikemas dalam bentuk bermain membuat suasana belajar menjadi lebih bermakna, meskipun kegiatan yang dilakukan melalui bermain akan tetapi tanpa disadari bahwa bukan hanya unsur kepuasan bermain saja yang didapat melalui anak juga belajar banyak hal. Saat bermain anak mampu menyalurkan segala keinginan, dan imajinasinya. Oleh sebab itu, model inkuiri penting untuk diterapkan ke dalam proses pembelajaran anak agar kemampuan mengenal warna yang dimiliki oleh anak dapat berkembang baik.

Aktivitas bermain juga untuk diterapkan di TK karena, melalui bermain tuntunan dan kebutuhan anak terpenuhi. Melalui bermain juga anak akan mendapat pengetahuan melalui pengalaman mainnya, bahkan seluruh aspek perkembangan dapat berkembang secara optimal melalui aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak. Menurut Montalalu (2008) bermain bagi anak-anak mempunyai arti yang sangat penting karena melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasannya. Melalui bermain anak dapat melakukan kegiatan-kegiatan fisik, belajar bergaul dengan teman sebaya, membina sikap hidup positif, menambah perbendaharaan kata, dan menyalurkan perasaan tertetkan. Kegiatan

tersebut dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.

Serangkaian proses model inkuiri yang dilakukan membantu anak untuk mengenal warna, menyebutkan warna mengelompokkan warna dengan benda lainnya. Oleh sebab itu, dapat digunakan sebagai salah satu metode pembelajaran yang dapat mengembangkan warna pada anak usia dini.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara model inkuiri dengan kemampuan mengenal warna anak. Melalui model inkuiri yang diterapkan menyongsong kecerdasan logika pada pemainnya karena dalam permainan ini seseorang juga diajarkan berlatih untuk melafalkan warna dan menunjuknya pada tahap-tahap yang harus dilewatinya.

Keterbatasan dalam penelitian ini adalah pada pelaksanaan pembelajaran metode yang digunakan hanya dalam lingkup model inkuiri sehingga peneliti dituntut untuk lebih kreatif menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Teknik pengumpulan data yang digunakan, yaitu hanya teknik observasi dan dokumentasi sehingga hasil penelitian yang diperoleh kurang menggali lebih dalam tentang kemampuan mengenal warna.

SARAN

Saran yang diberikan dalam penelitian ini adalah guru dapat menerapkan model inkuiri sebagai salah satu alternatif

dalam kegiatan proses belajar diPAUD terutama untuk meningkatkan kemampuan warna pada anak usia dini. Kepala sekolah agar lebih efektif dan efisien memperbaiki proses belajar dan pembelajaran agar kualitas dan hasil belajar anak akan lebih meningkat. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai acuan agar dapat mencoba menggunakan jenis metode pembelajaran lain dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna anak usia dini seperti pembelajaran yang diberikan melalui kegiatan edukatif. Penelitian selanjutnya diharapkan lebih rinci dan lebih dikembangkan kembali terutama dalam hal teknik pengumpulan data. Selain menggunakan dokumentasi, bisa juga dengan menggunakan portofolio lembar kerja anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Aunio.2008. *Children's Early Numeracy In England, Finland And People's Republic Of China*. International Journal of Early Years Education, Vol.16 (No.3). Tersedia di: <http://wrap.warwick.ac.uk/146/>.Diakses pada tanggal 10 Oktober 2016
- Aguswara.2014. *Pengaruh Bermain percampuran warna Pada Anak Kelompok A Di TK Tulus Sejati*. (Jurnal Penelitian). Tersedia: <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/7959> diakses pada tanggal 28 September 2016.
- Clements.2015. *Efforts To Epitomize Teaching and Learning Activities*.

- Journal Naeyc.(Online). Volume 2, No 6 Tersedia di Journal Developmental Neuropsychology, 26: 385-40. Diakses Pada Tanggal 4 Oktober 2016.
- David H.V. *Manipulatives as symbols: A new perspective on the use of concrete objects to teach mathematics*. [online], vol. 18, issue 1. *Developmental Psychology*.
<http://www.sciencedirect.com>. Diakses 25 September 2016.
- Iif, AK. 2011. *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. Prestasi Pustaka, Jakarta.
- Lestari, K.W. 2011. *Konsep Mengenal Warna*. Kencana. Jakarta.
- Liya.2014. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Bermain Remi Tematik Pada Anak*. (Jurnal Penelitian). Tersedia:
<http://scholar.google.co.id>.(Diakses 22 September 2016.
- Moonomen.2010.A *Review of Early Numeracy Interventions for Children at Risk in Mathematics*.Tersedia:http://www.intjecse.net/assets/upload/pdf/20150930191208_intjecse.pdfDiakses 25 September 2016.
- Montolalu. 2008. *Materi Pokok Bermain Dan Permainan Anak*. Universitas terbuka.Jakarta.
- Partini.(2010).*PengantarAnakUsiaDini*.Graf indoLiteraMedia. Yogyakarta.
- Suhana.C.2014. *Konsep Strategi Pembelajaran*. PT Revika Aditama, Bandung
- Sujiono,Y.N. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta. PT Indeks.
- _____. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Anak*. PT Indeks.DKI.