

Strategi *Play Based Learning* dalam Pembelajaran Sains (Mengenal Warna) untuk Anak Usia Dini

Ni Putu Widyasanti^{a,1,*}, Ni Luh Ika Windayani^{b,2}

^{a,b} STAHN Mpu Kuturan Singaraja, Jl. Pulau Menjangan, Bali, Indonesia

¹ widyasantiputu@gmail.com; ² windayaniika3@gmail.com

ARTICLE INFO

ABSTRACT

The purpose of this community service activity is to increase the capacity of teachers in designing and implementing play-based learning for color recognition. As well as providing active and fun learning experiences to children in understanding the concept of color. This service was carried out at Dewi Kumara Kindergarten Buleleng. This service activity was carried out through several stages of Initial Observation and Coordination, Teacher Training, Implementation of Play Activities, and Reflection and evaluation. The results of this activity show that the Play Based Learning strategy is very effective in introducing color concepts to early childhood. Children look enthusiastic, actively involved, and show increased understanding of basic colors (red, yellow, blue) and mixed results (orange, green, purple). Teachers also gained new insights in designing more contextualized and fun learning. In addition, this approach supports the development of various aspects of children, such as language, fine motor, social-emotional and cognitive.

Keywords: *Strategy, Play-based Learning, Science*

Tujuan kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini untuk meningkatkan kapasitas guru dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran berbasis bermain untuk pengenalan warna. Serta memberikan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan kepada anak-anak dalam memahami konsep warna. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dilakukan dalam bentuk pendampingan singkat selama lima kali pertemuan yang terdiri dari 2 orang guru TK dan siswa kelas B dengan jumlah 20 orang siswa. Pengabdian ini dilaksanakan di TK Dewi Kumara, Jl. Dewa Putu Kerta No.3, Desa Pamaron, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan Observasi dan Koordinasi Awal, Pelatihan Guru, Implementasi Kegiatan Bermain, dan Refleksi serta evaluasi. Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa strategi Play Based Learning sangat efektif dalam mengenalkan konsep warna kepada anak usia dini. Anak-anak terlihat antusias, aktif terlibat, dan menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap warna dasar

(merah, kuning, biru) dan hasil campuran (jingga, hijau, ungu). Guru juga mendapatkan wawasan baru dalam merancang pembelajaran yang lebih kontekstual dan menyenangkan. Selain itu, pendekatan ini mendukung perkembangan berbagai aspek anak, seperti bahasa, motorik halus, sosial-emosional, dan kognitif.

Kata Kunci: Strategi, Play Based Learning, Sains

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran pada anak usia dini memiliki peran krusial dalam membentuk fondasi kognitif, sosial, dan emosional anak. Salah satu harapan utama dalam pendidikan anak usia dini adalah terciptanya pembelajaran yang mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, keterampilan berpikir kritis, dan pemahaman awal tentang dunia sekitar. Sains, sebagai bagian dari kurikulum PAUD, idealnya diperkenalkan secara menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Salah satu aspek sains yang penting untuk dikenalkan sejak dini adalah konsep warna, yang tidak hanya berperan dalam aspek estetika, tetapi juga sebagai dasar klasifikasi, pengamatan, dan eksplorasi ilmiah.

Untuk mencapai tujuan tersebut, pendekatan pembelajaran yang diterapkan perlu mengakomodasi cara belajar anak, yaitu melalui bermain. Pendekatan Play-Based Learning (PBL) dianggap efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif dan sensorimotor anak, sekaligus menciptakan suasana belajar yang positif dan bermakna. Dengan bermain, anak dapat mengenal warna melalui pengalaman langsung, seperti mencampur warna, bermain dengan benda-benda berwarna, atau melakukan eksperimen sederhana. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pendidikan anak usia dini yang menekankan pada kegiatan yang aktif, eksploratif, dan menyenangkan.

Namun, di lapangan masih banyak ditemukan praktik pembelajaran yang belum sejalan dengan pendekatan yang diharapkan. Di TK Dewi Kumara Singaraja, misalnya, pengenalan warna masih banyak dilakukan secara konvensional, seperti melalui pemberian lembar kerja, ceramah, atau hafalan nama-nama warna tanpa melibatkan anak secara aktif. Pendekatan ini seringkali membuat anak menjadi pasif, cepat bosan, dan kurang memahami makna dari konsep warna itu sendiri. Pembelajaran cenderung berorientasi pada hasil akhir, bukan pada proses eksplorasi yang seharusnya menjadi inti pembelajaran sains pada anak usia dini.

Situasi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan anak dalam proses pembelajaran serta terbatasnya pengalaman konkret yang mereka peroleh. Anak-anak yang seharusnya belajar melalui bermain dan bereksplorasi justru dibatasi ruang geraknya oleh metode pembelajaran yang terlalu terstruktur dan tidak fleksibel. Hal ini tidak hanya menghambat perkembangan kognitif anak, tetapi juga melemahkan minat dan motivasi mereka dalam belajar sains sejak usia dini (Dhika, 2024).

Kondisi ideal yang diharapkan yaitu pembelajaran sains yang aktif, menyenangkan, dan berbasis bermain tidak sejalan dengan kenyataan praktik pembelajaran yang masih konvensional dan berpusat pada guru. Kesenjangan ini menimbulkan permasalahan serius dalam pencapaian tujuan pendidikan anak usia dini, khususnya dalam mengenalkan sains dan konsep warna secara bermakna. Anak tidak mendapatkan pengalaman belajar yang holistik, dan guru kehilangan peluang untuk mengembangkan potensi anak secara optimal.

Kesenjangan ini menunjukkan adanya perbedaan antara kebijakan atau teori pendidikan anak usia dini yang menekankan pentingnya pendekatan bermain dengan implementasi nyata di kelas yang belum mendukung prinsip tersebut. Padahal, pengalaman awal anak dalam mengenal sains sangat menentukan sikap dan minat mereka terhadap sains di masa depan. Oleh karena itu, penting untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang menyebabkan kesenjangan ini terjadi agar dapat dicari solusi yang tepat (Kemendikbud, 2020).

Salah satu penyebab utama kesenjangan ini adalah kurangnya pemahaman dan pelatihan guru terkait strategi *Play-Based Learning* dalam pembelajaran sains. Banyak guru yang belum memiliki pengalaman atau pengetahuan memadai tentang bagaimana mengemas materi sains, seperti pengenalan warna, ke dalam kegiatan bermain yang terstruktur namun tetap fleksibel. Selain itu, keterbatasan media dan sumber belajar yang mendukung pendekatan bermain juga menjadi kendala tersendiri dalam penerapan pembelajaran berbasis bermain.

Di sisi lain, adanya tekanan administratif dan tuntutan capaian kurikulum terkadang membuat guru lebih memilih metode pengajaran yang cepat dan mudah, seperti ceramah atau lembar kerja. Hal ini membuat kegiatan bermain, yang membutuhkan waktu dan persiapan lebih, sering kali dikesampingkan. Kurangnya dukungan dari lingkungan sekolah dan minimnya supervisi terhadap pendekatan pembelajaran yang digunakan turut memperkuat terjadinya kesenjangan ini di berbagai satuan PAUD, termasuk di TK Dewi Kumara Singaraja.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, perlu dilakukan inovasi strategi pembelajaran yang berbasis pada karakteristik dan kebutuhan anak usia dini. Pendekatan *Play-Based Learning* dapat menjadi solusi efektif dalam mengatasi kesenjangan antara harapan dan praktik pembelajaran sains. Strategi ini memungkinkan anak untuk belajar sambil bermain melalui berbagai kegiatan eksploratif, kreatif, dan interaktif, seperti eksperimen warna, permainan sensorik, hingga proyek sederhana yang melibatkan pengamatan warna di lingkungan sekitar. Dengan demikian, anak dapat memahami konsep warna secara lebih mendalam dan menyenangkan (Wahjusaputri, et al, 2024).

Selain itu, penting bagi lembaga PAUD untuk memberikan pelatihan dan pendampingan bagi guru agar mampu merancang dan menerapkan pembelajaran sains berbasis bermain secara tepat. Penyediaan media pembelajaran yang mendukung kegiatan bermain serta penyusunan RPPH yang berorientasi pada proses eksploratif perlu menjadi perhatian bersama. Dukungan dari kepala sekolah, orang tua, dan pemangku kebijakan juga menjadi kunci keberhasilan dalam mengimplementasikan strategi *Play-Based Learning* sebagai pendekatan utama dalam mengenalkan sains kepada anak usia dini secara efektif dan bermakna. Sehingga tema dalam kegiatan pengabdian yakni “Strategi *Play Based Learning* dalam Pembelajaran Sains (Menenal Warna) untuk Anak Usia Dini di TK Dewi Kumara Singaraja”, bertujuan untuk meningkatkan kapasitas guru dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran berbasis bermain untuk pengenalan warna. Serta memberikan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan kepada anak-anak dalam memahami konsep warna.

2. METODE PENGABDIAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dilakukan dalam bentuk pendampingan singkat selama lima kali pertemuan yang terdiri dari 2 orang guru TK dan siswa kelas B dengan jumlah 20 orang siswa. Pengabdian ini dilaksanakan di TK Dewi Kumara, Jl. Dewa Putu Kerta No.3, Desa Pemaron, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng. Pada

pertemuan pertama Guru diberikan pelatihan singkat mengenai konsep *Play Based Learning* dan teknik mengajarkan sains melalui permainan, khususnya konsep pengenalan warna primer dan sekunder, perencanaan pembelajaran sains, langkah langkah pelaksanaan pembelajaran sains dengan strategi *play based learning*, serta evaluasi dalam pembelajaran sains. Selanjutnya, pertemuan kedua merancang dan mempersiapkan pembelajaran sains (mengetahui warna) dengan strategi *play based learning*. Pertemuan tiga dan empat guru mengimplementasikan kegiatan bermain strategi *play based learning* dalam pembelajaran sains (mengetahui warna). Kegiatan ini dilakukan oleh seluruh guru dan siswa di TK tersebut. Anak-anak mengikuti beberapa aktivitas bermain terstruktur, antara lain: Eksperimen pencampuran warna menggunakan air dan pewarna makanan. Permainan mencocokkan warna dengan benda di sekitar. Melukis bebas dengan alat dan media yang variatif. Bermain kartu warna dan roda warna interaktif. Kelima, tahap melaksanakan refleksi dan evaluasi, Guru dan tim pengabdian bersama-sama melakukan evaluasi terhadap efektivitas kegiatan dan dampaknya terhadap anak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilaksanakan di TK Dewi Kumara Singaraja bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sains melalui penerapan strategi *Play-Based Learning (PBL)*, dengan fokus pada pengenalan konsep warna untuk anak usia dini. Kegiatan ini dilaksanakan secara bertahap, mulai dari observasi awal, pelatihan guru, implementasi kegiatan bermain bersama anak, hingga refleksi dan evaluasi hasil kegiatan.



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan

Tahap pertama adalah observasi dan koordinasi awal, di mana tim pelaksana melakukan kunjungan langsung ke lokasi untuk melihat kondisi pembelajaran serta berdiskusi dengan kepala sekolah dan para guru. Diskusi ini membantu dalam menggali informasi terkait kebutuhan pembelajaran dan kesiapan guru dalam mengimplementasikan metode bermain yang terstruktur. Guru menyambut baik inisiatif ini karena sejalan dengan keinginan mereka untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan perkembangan anak.

Tahap kedua yaitu pelatihan guru, yang dirancang untuk memberikan pemahaman tentang konsep dasar *Play-Based Learning* dan teknik implementasinya dalam pembelajaran sains, khususnya konsep warna primer dan sekunder. Pelatihan disusun secara praktis dan partisipatif, dilengkapi dengan simulasi kegiatan bermain dan diskusi kasus. Guru mendapatkan inspirasi dan contoh konkret bagaimana mengelola kelas dengan pendekatan bermain, yang sebelumnya masih belum banyak diterapkan secara sistematis.

Tahap ketiga adalah implementasi kegiatan bermain, di mana anak-anak dilibatkan dalam berbagai aktivitas eksploratif dan menyenangkan. Kegiatan tersebut antara lain eksperimen mencampur warna menggunakan air dan pewarna makanan, mencocokkan warna dengan benda-benda di sekitar, melukis bebas menggunakan berbagai media, serta bermain kartu warna dan

roda warna interaktif. Anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi, aktif berpartisipasi, serta mampu mengembangkan kemampuan kognitif dan motorik halus melalui aktivitas tersebut. Empat kegiatan yang dilakukan oleh anak yaitu.

1. Eksperimen Pencampuran Warna Menggunakan Air dan Pewarna Makanan

Kegiatan ini melibatkan anak-anak dalam eksperimen mencampurkan warna primer (merah, kuning, biru) menggunakan air dan pewarna makanan. Anak-anak menuangkan dua warna primer ke dalam wadah transparan dan mengamati perubahan warna yang terjadi, misalnya mencampur merah dan kuning menghasilkan oranye. Aktivitas ini dirancang untuk merangsang rasa ingin tahu dan pemahaman dasar tentang konsep warna sekunder melalui pengalaman langsung.

Metode eksperimen seperti ini terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia dini. Sebuah penelitian oleh Mulyani (2024) menunjukkan bahwa pendekatan eksperimen dapat meningkatkan keterampilan sains dan pemahaman konsep warna pada anak-anak secara signifikan (Puspita, 2024).

2. Permainan Mencocokkan Warna dengan Benda di Sekitar

Dalam aktivitas ini, anak-anak diajak untuk mencocokkan warna kartu dengan benda-benda di lingkungan sekitar yang memiliki warna serupa. Misalnya, mencocokkan kartu berwarna hijau dengan daun atau kartu merah dengan apel. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih kemampuan observasi dan klasifikasi warna pada anak-anak.

Menurut artikel di Educastudio, permainan mencocokkan warna dapat meningkatkan fokus, kecepatan, dan ketepatan anak dalam mengenali warna, serta mengembangkan keterampilan sosial ketika dilakukan secara berkelompok.

3. Melukis Bebas dengan Alat dan Media yang Variatif

Anak-anak diberikan kesempatan untuk melukis secara bebas menggunakan berbagai media seperti kuas, spons, atau jari tangan, serta berbagai jenis cat seperti cat air dan pewarna alami. Aktivitas ini dirancang untuk menstimulasi kreativitas dan ekspresi diri anak-anak melalui seni (Henny, et al, 2023).

Penelitian oleh Annisa (2021) menunjukkan bahwa melukis dengan media variatif dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan ekspresi anak usia dini, serta membantu mereka dalam mengembangkan keterampilan motorik halus (Komalasari, 2022).

4. Bermain Kartu Warna dan Roda Warna Interaktif

Kegiatan ini melibatkan permainan dengan kartu warna dan roda warna interaktif yang dirancang untuk membantu anak-anak mengenal dan membedakan berbagai warna. Anak-anak diminta untuk mencocokkan warna pada kartu dengan warna pada roda, atau menyebutkan nama warna yang ditunjukkan.

Penggunaan alat bantu visual seperti kartu warna dan roda warna dapat meningkatkan pemahaman anak tentang konsep warna dan membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan kognitif serta bahasa.

Tahap terakhir adalah refleksi dan evaluasi, yang dilakukan bersama guru untuk menilai efektivitas kegiatan dari segi proses maupun hasil. Guru memberikan umpan balik positif terhadap metode yang diterapkan dan menyatakan bahwa pendekatan ini lebih mampu menarik minat anak dibandingkan metode konvensional. Evaluasi juga menunjukkan peningkatan pemahaman anak tentang warna dan kemampuan mereka dalam membedakan serta mengelompokkan warna secara mandiri.

Manfaat yang Diperoleh bagi guru dan siswa yakni.

Bagi Guru:

1. Mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang strategi pembelajaran berbasis bermain (Play-Based Learning) dan bagaimana mengaitkannya dengan konsep sains.
2. Terinspirasi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif, serta meningkatkan kepercayaan diri dalam menerapkan pendekatan yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini.

3. Terfasilitasi dalam mengembangkan perangkat pembelajaran dan media yang mendukung kegiatan eksploratif di kelas.

Bagi Siswa (Anak Usia Dini):

1. Meningkatkan minat dan motivasi belajar, terutama dalam mengenal konsep warna secara konkret dan menyenangkan.
2. Mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan rasa ingin tahu melalui aktivitas eksplorasi warna.
3. Melatih kemampuan motorik halus, koordinasi mata-tangan, dan kemampuan sosial melalui aktivitas bermain kelompok.
4. Mengalami proses belajar yang bermakna dan menyenangkan sesuai dengan tahapan perkembangan mereka.

Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan dampak positif baik terhadap peningkatan kapasitas guru maupun stimulasi perkembangan anak usia dini. Diharapkan model kegiatan ini dapat direplikasi dan dikembangkan lebih lanjut sebagai praktik baik pembelajaran sains berbasis bermain di lembaga PAUD lainnya.

4. SIMPULAN

Kegiatan ini menunjukkan bahwa strategi *Play Based Learning* sangat efektif dalam mengenalkan konsep warna kepada anak usia dini. Anak-anak terlihat antusias, aktif terlibat, dan menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap warna dasar (merah, kuning, biru) dan hasil campuran (jingga, hijau, ungu).

Guru juga mendapatkan wawasan baru dalam merancang pembelajaran yang lebih kontekstual dan menyenangkan. Selain itu, pendekatan ini mendukung perkembangan berbagai aspek anak, seperti bahasa, motorik halus, sosial-emosional, dan kognitif.

5. SARAN

Sekolah dapat mengintegrasikan pendekatan bermain dalam pembelajaran tematik lainnya. Guru perlu terus mengembangkan kreativitas dalam merancang permainan edukatif berbasis sains. Perlu dilakukan kegiatan lanjutan untuk memperluas tema sains lainnya seperti bentuk, cahaya, dan tekstur melalui PBL.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada kepala sekolah TK Dewi Kumara, Desa Pemaron, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng yakni ibu Ni Luh Yuli Agustini yang telah memberikan waktu dan tempat untuk melakukan pengabdian. Para guru di TK Dewi Kumara sebagai peserta yang telah antusias mengikuti pelatihan sampai selesai. Semoga pelatihan ini memberikan manfaat untuk kemajuan pendidikan pada jenjang PAUD khususnya materi strategi pembelajaran sains untuk anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aslamiyah, A., Sulastri, S., & Khotimah, N. (2023). Penggunaan Permainan Sains Colour March pada Sensori Anak Usia Dini. *Journal of Education Research*, 4(2). <https://doi.org/10.37985/jer.v4i2.269> [Jurnal Penelitian Pendidikan](#)
- Damayanti, A., & Mawaddah, M. (2023). Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Anak Usia 5-6 Tahun melalui Metode Eksperimen Mencampur Warna di PAUD Permata Hati Desa Jampang. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 2(2). <https://doi.org/10.35473/ijec.v2i2.556> [Jurnal Universitas Ngudi Waluyo](#)
- Dhika. 2024. Pengenalan Warna Untuk Media Pembelajaran Anak Usia Dini Di PAUD BAITUL HIKMAH Kota Bengkulu. *SMART: Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*. Vol. 3 No. 1. <http://dx.doi.org/10.58222/smart.v3i1.972>

- Henny, Saleh, R., Marwah, Kurniati, A., & Suhardin, N. 2023. Stimulasi Perkembangan Aspek Seni Anak Usia Dini. *Generasi Emas Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* Vol.6 No.1.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Bermain Sains*. PAUDPEDIA. [Paupdia+1Edukatif+1](#)
- Khasanah, N. F., & Hani'ah, N. (2023). Strategi Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini dalam Mengenal Warna melalui Metode Eksperimen. *Atthiflah: Journal of Early Childhood Islamic Education*, 5(2). [https://doi.org/10.54069/atthiflah.v5i2.23Jurnal Insida](https://doi.org/10.54069/atthiflah.v5i2.23Jurnal%20Insida)
- Kholishoh, H. (2024). Peran Eksperimen Sederhana (Mengubah Warna Daun) untuk Mengembangkan Kemampuan Mengenal Warna pada Anak Usia Dini 3,5-4 di TPA IT Buah Hati. *Jurnal Latihan PPIAUD*, 10(2). [https://jurnal.piaud.org/index.php/latihan/article/view/704Jurnal PIAUD](https://jurnal.piaud.org/index.php/latihan/article/view/704Jurnal%20PIAUD)
- Komalasari, D., & Lita, L. (2022). Melatih Kepekaan Artistik Anak Melalui Melukis Dengan Teknik Gradasi. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(4), 1624–1633. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i4.4068>
- Lestari, A. (2024). Mengembangkan Kemampuan Mengenal Warna Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Eksperimen Sains. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 21(2). [https://doi.org/10.17509/edukids.v21i2.68437Ejournal UPI+1Ejournal UPI+1](https://doi.org/10.17509/edukids.v21i2.68437Ejournal%20UPI+1Ejournal%20UPI+1)
- Matondang, A. R., Lubis, K., & Rusmaningsih, R. (2024). Penggunaan Metode Discovery dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Warna pada Anak di RA Nurul Salam. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(1), 353–359. [https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i1.24173Jurnal Universitas Pahlawan](https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i1.24173Jurnal%20Universitas%20Pahlawan)
- Nurida, S., & Westhisi, S. M. (2023). Kemampuan Literasi Sains melalui Penerapan Permainan Pencampuran Warna untuk Anak Usia Dini. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 6(6). <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/19444JurnalIKIPSiliwangi>
- Puspita, W. 2024. Peningkatan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Metode Eksperimen Pada Anak KB Islamiyah Probolinggo. *Journal on Education*. Vol. 07, No. 01.
- Wahjusaputri, S., Ernawati, Wahyuni, Y., & Wahyuni, I. 2024. Penerapan Pendekatan Play-Based Learning dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 4, No. 1. <http://dx.doi.org/10.37985/murhum.v5i1.489>
- Wahyuni, T. S., et al. (2024). Peningkatan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Metode Bermain Bendera Pada Anak Usia Dini di TK Aba Ciamis. *Kolaborasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 91–98. [https://doi.org/10.56359/kolaborasi.v4i2.346Inspira Journal](https://doi.org/10.56359/kolaborasi.v4i2.346Inspira%20Journal)