**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA**

1. **Warna**

Warna termasuk salah satu unsur keindahan dalam seni dan desain selain unsur–unsur visual yang lain.[[1]](#footnote-2) Lebih lanjut mendefinisikan warna secara fisik dan psikologis. Warna secara fisik adalah sifat cahaya yang dipancarkan, sedangkan secara psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan.[[2]](#footnote-3) Warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda–benda yang dikenai cahaya tersebut.[[3]](#footnote-4) pendapat lainnya mengemukakan bahwa warna merupakan bagian dari cahaya yang diteruskan atau dipantulkan.[[4]](#footnote-5) Terdapat tiga unsur yang penting dari pengertian warna, yaitu benda, mata dan unsur cahaya. Secara umum, warna didefinisikan sebagai unsur cahaya yang dipantulkan oleh sebuah benda dan selanjutnya diintrepetasikan oleh mata berdasarkan cahaya yang mengenai benda tersebut.

Warna dapat ditinjau dari dua sudut pandang, dari ilmu fisika dan ilmu bahan.2 Lebih lanjut, warna dibagi menjadi dua menurut asal kejadian warna, yaitu warna *additive* dan *subtractive.*2Warna *additive* adalah warna yang berasal dari cahaya dan disebut spektrum. Sedangkan warna *subtractive* adalah warna yang berasal dari bahan dan disebut pigmen. Kejadian warna ini diperkuat dengan hasil temuan Newton yang mengungkapkan bahwa warna adalah fenomena alam berupa cahaya yang mengandung warna spektrum atau pelangi dan pigmen. Pendapat lain mengatakan bahwa pigmen adalah pewarna yang larut dalam cairan pelarut.

13

Pada tahun 1831, Brewster mengemukakan teori tentang pengelompokan warna.[[5]](#footnote-6) Teori Brewster membagi warna–warna yang ada di alam menjadi empat kelompok warna, yaitu warna primer, sekunder, tersier, dan netral. Kelompok warna mengacu pada lingkaran warna teori Brewster dipaparkan sebagai berikut:

1. Warna Primer

Warna primer adalah warna dasar yang tidak berasal dari campuran dari warna–warna lain. Menurut teori warna pigmen dari Brewster, warna primer adalah warna–warna dasar.[[6]](#footnote-7) Warna–warna lain terbentuk dari kombinasi warna–warna primer. Menurut Prang, warna primer tersusun atas warna merah, kuning, dan hijau.7 Akan tetapi, penelitian lebih lanjut menyatakan tiga warna primer yang masih dipakai sampai saat ini, yaitu merah seperti darah, biru seperti langit/laut, dan kuning seperti kuning telur. Ketiga warna tersebut dikenal sebagai warna pigmen primer yang dipakai dalam seni rupa.

Secara teknis, warna merah, kuning, dan biru bukan warna pigmen primer. Tiga warna pigmen primer adalah *magenta*, kuning, dan *cyan.* Oleh karena itu, apabila menyebut merah, kuning, biru sebagai warna pigmen primer, maka merah adalah cara yang kurang akurat untuk menyebutkan *magenta*, sedangkan biru adalah cara yang kurang akurat untuk menyebutkan *cyan.*

b.Warna Sekunder

Warna sekunder merupakan hasil campuran dua warna primer dengan proporsi 1:1. Teori Blon membuktikan bahwa campuran warna-warna primer menghasilkan warna-warna sekunder. Warna jingga merupakan hasil campuran warna merah dengan kuning. Warna hijau adalah campuran biru dan kuning. Warna ungu adalah campuran merah dan biru[[7]](#footnote-8).

c.Warna Tersier

Warna tersier merupakan campuran satu warna primer dengan satu warna sekunder. Contoh, warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna primer kuning dan warna sekunder jingga. Istilah warna tersier awalnya merujuk pada warna-warna netral yang dibuat dengan mencampur tiga warna primer dalam sebuah ruang warna. Pengertian tersebut masih umum dalam tulisan-tulisan teknis.

d. Warna Netral

Warna netral adalah hasil campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Campuran menghasilkan warna putih atau kelabu dalam sistem warna cahaya aditif, sedangkan dalam sistem warna subtraktif pada pigmen atau cat akan menghasilkan coklat, kelabu, atau hitam. Warna netral sering muncul sebagai penyeimbang warna-warna kontras di alam.

Munsell mengemukakan teori yang mendukung teori Brewster. Munsell mengatakan bahwa:

Tiga warna utama sebagai dasar dan disebut warna primer, yaitu merah (M), kuning (K), dan biru (B). Apabila warna dua warna primer masing- masing dicampur, maka akan menghasilkan warna kedua atau warna sekunder. Bila warna primer dicampur dengan warna sekunder akan dihasilkan warna ketiga atau warna tersier. Bila antara warna tersier dicampur lagi dengan warna primer dan sekunder akan dihasilkan warna netral.

Rumus teori Munsell dapat digambarkan sebagai berikut:

Warna primer : Merah, Kuning, Biru

Warna Sekunder : Merah + Kuning = Jingga Merah + Biru = Ungu Kuning + Biru = Hijau

Warna Tersier : Jingga + Merah = Jingga kemerahan

Jingga + Kuning = Jingga kekuningan

Ungu + Merah = Ungu kemerahan

Ungu + Biru = Ungu kebiruan

Hijau + Kuning = Hijau kekuningan

Hijau + Biru = Hijau kebiruan

1. **Pembelajaran Penemuan (*Discovery*)**
2. **Pengertian Metode Penemuan (*Discovery*)**

Penemuan (*Discovery*) adalah suatu metode / strategi yang berpusat pada siswa dimana kelompok-kelompok siswa di hadapkan pada suatu persoalan untuk mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan dalam suatu prosedur dan struktur kelompok yang digariskan secara jelas.

Metode penemuan (*Discovery*) diartikan sebagai prosedur mengajar yang mementingkan pengajaran, perseorangan, manipulasi obyek dan percobaan, sebelum sampai kepada generalisasi. Sehingga metode penemuan (*Discovery*) merupakan komponen dari praktik pendidikan yang meliputi metode mengajar yang memajukan cara belajar aktif, berorientasi pada proses, mengarahkan sendiri, mencari sendiri, dan reflektif.

Menurut Hanafiah metode penemuan (*Discovery*) merupakan suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan seluruh kemampuan siswa secara maksimal untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, dan logis sehingga siswa dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan tingkah laku.

Menurut Sund discovery adalah proses mental dimana siswa mampu mengasimilasikan sesuatu konsep atau prinsip. Yang dimaksudkan dengan proses mental tersebut antara lain ialah: mengamati, mencerna, mengerti, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan dan sebagainya.

Suatu konsep misalnya: segi tiga, pans, demokrasi dan sebagainya, sedang yang dimaksud dengan prisnsip antara lain ialah: logam apabila dipanaskan akan mengembang. Dalam teknik ini siswa dibiarkan menemukan sendiri atau mengalami proses mental itu sendiri, guru hanya membimbing dan memberikan instruksi.

Dr. J. Richard dan asistennya mencoba *self-learning* pada siswa (belajar sendiri), sehingga situasi belajar mengajar berpindah dari situasi *teacher dominate learning* menjadi situasi *student dominated learning*.

Dengan menggunakan *discovery learning*, ialah suatu cara mengajar yang melibatkan siswa dalam proses kegiatan mental melalui tukar pendapat, dengan diskusi, seminar, membaca sendiri dan mencoba sendiri. Agar anak dapat belajar sendiri.

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa metode penemuan (*Discovery*) adalah suatu metode di mana dalam proses belajar mengajar guru memperkenankan siswanya untuk menemukan sendiri, mengarahkan sendiri, mencari sendiri, menyelidiki sendiri konsep dan prinsip dari pengetahuan, sikap dan keterampilan sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku siswa.

1. **Tujuan Metode Pembelajaran Penemuan (*Discovery*)**

Metode pembelajaran penemuan (*Discovery*) dalam proses belajar mengajar mempunyai beberapa tujuan antara lain :

1. Meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam memperoleh dan memproses perolehan belajar
2. Mengarahkan para siswa sebagai pelajar seumur hidup
3. Mengurangi ketergantungan kepada guru sebagai satu-satunya sumber informasi yang diperlukan oleh para siswa
4. Melatih para siswa mengeksplorasi atau memanfaatkan lingkungannya sebagai informasi yang tidak akan pernah tuntas di gali.

Adapun tujuan lain dari metode penemuan (*Discovery*) dalam proses belajar mengajar [[8]](#footnote-9) adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan sikap, keterampilan, kepercayaan siswa dalam memutuskan sesuatu secara tepat dan obyektif
2. Mengembangkan kemampuan berfikir agar lebih tanggap, cermat dan melatih daya nalar ( kritis, analis dan logis )
3. Membina dan mengembangkan sikap rasa ingin tahu
4. Menggunakan aspek kognitif, afektif dan psikomotor dalam belajar
5. **Langkah-Langkah Metode Penemuan (*Discovery*)**

Langkah-langkah pembelajaran pada metode penenuan (*Discovery*) menurut Ricard Scuhman adalah sebagai berikut :

1. Identifikasi kebutuhan siswa
2. Seleksi terhadap prinsip, pengertian konsep dan generalisasi yang akan dipelajari
3. Seleksi bahan dan problem maupun tugas-tugas
4. Mempersiapkan setting kelas dan alat-alat yang diperlukan
5. Memberi kesempatan pada siswa untuk melakukan penemuan
6. Membantu siswa dengan informasi / data, jika diperlukan oleh siswa
7. Merangsang terjadinya interaksi antar siswa
8. Membantu siswa merumuskan prinsip-prinsip dan generalisasi atas hasil penemuannya

Ada beberapa tahapan yang harus ditempuh dalam melaksanakan metode penemuan (*Discovery*) yaitu :

1. Perumusan masalah untuk di pecahkan oleh siswa
2. Menetapkan jawaban sementara atau yang lebih dikenal dengan istilah hipotesis
3. Siswa mencari informasi, data, dan faktor yang diperlukan untuk menjawab permasalahan atau hipotesis
4. Siswa menarik kesimpulan jawaban atau generalisasi
5. Mengaplikasikan kesimpulan atau generalisasi dalam situasi yang baru
6. **Kelebihan dan Keuntungan dari Metode Penemuan (*Discovery*)**
7. Kelebihan Metode Penemuan (*Discovery*)

Metode penemuan (*Discovery*) ini mempunyai keuntungan[[9]](#footnote-10) yaitu sebagai berikut :

1. Teknik ini mampu membantu siswa untuk mengembangkan, memperbanyak kesiapan, serta penguasaan keterampilan dalam proses kognitif / pengenalan siswa.

2. Siswa memperoleh pengetahuan yang bersifat sangat pribadi individual sehingga dapat kokoh/mendalam tertinggal dalam jiwa siswa tersebut.

3. Dapat membangkitkan kegairahan belajar mengajar para siswa.

4. Teknik ini mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkembang dan maju sesuai dengankemampuannya masing- masing.

5. Mampu mengarahkan cara siswa belajar, sehingga lebih memiliki motivasi yang kuat untuk belajar lebih giat.

6. Membantu siswa untuk memperkuat dan menambah kepercayaan pada diri sendiri dengan proses penemuan sendiri.

Beberapa kelebihan yang lain pada metode penemuan (*Discovery*)[[10]](#footnote-11) ini antara lain :

1. Membantu siswa mengembangkan atau memperbanyak penguasaan ketrampilan dan proses kognitif siswa
2. Membangkitkan gairah belajar bagi siswa
3. Memberi kesempatan pada siswa untuk bergerak lebih maju sesuai dengan kemampuannya sendiri
4. Siswa mengarahkan sendiri cara belajarnya, sehingga ia lebih merasa terlibat dan termotivasi sendiri untuk belajar
5. Membantu memperkuat pribadi siswa dengan bertambahnya kepecayaan pada diri sendiri melalui proses-proses penemuan Metode itu berpusat pada siswa tidak pada guru. Guru hanya sebagai teman belajar saja, membantu bila diperlukan.
6. Kekurangan Metode Penemuan (*Discovery*)

Metode penemuan (*Discovery*) ini mempunyai kelemahan [[11]](#footnote-12) yaitu sebagai berikut :

1. Siswa harus memiliki kesiapan dan kematangan mental
2. Siswa harus berani dan berkeinginan untuk mengetahui keadaan sekitarnya dengan baik
3. Metode ini kurang berhasil digunakan di kelas besar
4. Bagi guru dan siswa yang sudah terbiasa dengan perencanaan dan pengajaran tradisional mungkin akan sangat kecewa bila di ganti dengan metode penemuan (*Discovery*)
5. Dengan metode penemuan (*Discovery*) ini proses mental terlalu mementingkan proses pengertian saja atau pembentukan sikap dan keterampilan siswa

Beberapa kelebihan yang lain pada metode penemuan (*Discovery*) [[12]](#footnote-13)ini antara lain :

1. Disyaratkan keharusan adanya persiapan mental untuk belajar menggunakan metode ini
2. Metode ini kurang berhasil untuk mengajar kelas besar
3. Harapan yang ditumpahkan pada metode ini mungkin mengecewakan guru dan siswa yang sudah terbiasa dengan pengajaran tradisional
4. Terlalu mementingkan perolehan, pengertian dan kurang memperhatikan perolehan sikap dan keterampilan
5. Metode ini mungkin tidak akan memberi kesempatan untuk berfikir kreatif.

**C. Anak Usia Prasekolah**

1. **Batasan Anak Usia Prasekolah**

Dikemukakan bahwa anak usia prasekolah adalah anak yang berusia 2 sampai 5 atau 6 tahun.14 Masa prasekolah disebut juga masa kanak–kanak awal atau *early childhood*. Pada masa ini, anak berada pada Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), dan Taman Kanak-Kanak (TK). Anak usia prasekolah belum dapat dikategorikan anak usia sekolah. Usia untuk masuk Sekolah Dasar adalah 6 atau 7 tahun.

**2. Karakteristik Anak Usia Prasekolah**

Lima tahun pertama anak disebut sebagai *The Golden Years*. Anak mengalami kecepatan kemajuan yang menakjubkan pada tahun–tahun tersebut. Tidak hanya fisik, tetapi juga secara sosial dan emosional. Anak bukan seorang bayi lagi, melainkan “aku” yang sedang dalam proses awal mencari jati diri. Anak sudah menjadi cikal bakal manusia dewasa.

Anak menjadi sulit diatur, mulai sadar bahwa dirinya juga manusia yang mandiri, lantas ingin menunjukkan “keakuannya”[[13]](#footnote-14) Selain mengalami perkembangan yang dikemukakan di atas, anak prasekolah juga melalui beberapa tugas perkembangan, yaitu:

a. Anak sudah mulai membedakan jenis kelamin. Anak mulai belajar mengerti mengenai penampilan.

b. Anak mencapai stabilitas fisiologis. Anak sudah dapat membentuk konsep sederhana mengenai kenyataan sosiologis dan fisiologis yang ditandai dengan:

1) Anak mulai belajar tentang pengertian benar dan salah.

2) Belajar berhubungan secara emosional dengan orang tua, saudara kandung dan orang lain.

3) Belajar kecakapan fisik yang diperlukan untuk permainan anak–anak.

4) Belajar bergaul dengan teman sebayanya.

Ciri khas pada masa kanak–kanak awal dapat diuraikan sebagai berikut:

* 1. Masa kanak-kanak awal merupakan *“Preschool Age.”* Masa ini adalah masa anak sebelum anak masuk pendidikan formal.
  2. Masa kanak–kanak awal adalah masa *“Pregang Age.”* Anak belajar dasar-dasar dari tingkah laku untuk mempersiapkan diri bagi kehidupan bersama.

c. Masa kanak-kanak awal adalah masa *“Hunter Age.”* Anak senang menyelidiki dan ingin tahu lingkungan disekitarnya.

d. Masa kanak–kanak awal adalah *“Problem Age.”* Anak menunjukkan banyak problem tingkah laku yang harus diperhatikan oleh orang tua.

**3. Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah**

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan pada anak usia dini. Gunarsa mengemukakan bahwa kognitif adalah fungsi mental yang meliputi persepsi, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah.[[14]](#footnote-15) Kognitif adalah sebuah istilah yang digunakan untuk menjelaskan semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkenalkan, memulai, dan memikirkan lingkungannya.

Piaget mengemukakan empat tahapan perkembangan kognitif anak[[15]](#footnote-16) Piaget berpendapat bahwa semua anak mempunyai pola perkembangan kognitif yang sama. Empat tahapan perkembangan kognitif anak tersebut adalah:

a. Tahap Sensorimotor (0–2 Tahun)

Bayi membangun pemahaman tentang dunia dengan menkoordinasikan pengalaman sensoris dengan tindakan fisik. Bayi lebih banyak menggunakan refleks dan indera untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Bayi mulai menggunakan pikiran simbolis pada akhir tahap ini.

b. Tahap Praoperasional (2–7 Tahun)

Anak mulai menunjukkan pemikiran simbolis melalui kata–kata dan gambar. Anak dapat melakukan permainan simbolis, seperti bermain peran. Selain itu, anak dapat melakukan imitasi langsung maupun tertunda. Pemikiran anak masih intuitif, *irreversible* (satu arah), dan belum logis. Egosentris anak masih sangat tinggi, sehingga belum mampu melihat perspektif orang lain. Ciri khas masa ini adalah anak belum mampu melakukan konversi.

c. Tahap Operasional Konkrit (7–11 tahun)

Anak dapat melakukan memecahkan persoalan sederhana yang bersifat konkrit. Anak dapat melakukan penalaran logis selama ada contoh yang nyata atau konkrit. Pada tahap ini, pemikiran anak sudah bersifat *reversible* (berpikir balik). Anak dapat melakukan konversi dan klasifikasi.

d. Tahap Operasional Formal (11 Tahun Keatas)

Anak dapat melakukan penalaran dengan cara yang lebih abstrak, idealis, dan logis. Pikiran anak tidak lagi terbatas pada hal-hal yang ada dihadapan anak. Anak menjadi lebih sistematis dalam memecahkan masalah dan dapat mengembangkan hipotesis.

Sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget, anak prasekolah berada pada tahapan praoperasional. Anak prasekolah sangat egosentris dan berpikir secara intuitif. Anak juga belum dapat melakukan konversi. Menurut piaget tahapan ini anak belum menguasai operasional mental secara logis. Periode ini ditandai dengan berkembangnya kemampuan menggunakan sesuatu untuk mewakili sesuatu yang lain dengan menggunakan simbol-simbol. Melalui kemampuan tersebut anak mampu berimajinasi atau berfantasi tentang berbagai hal.

Secara ringkas Yusuf mengemukakan perkembangan kognitif anak masa pra sekolah sebagai berikut.

1. Anak mampu berpikir dengan menggunakan simbol.
2. Berpikir masih dibatasi oleh persepsi. Mereka meyakini apa yang di lihatnya dan hanya berfokus pada satu dimensi terhadap satu obyek dalam waktu yang sama. Cara berpikir bersifat memusat.
3. Berpikir masih kaku. Cara berpikirnya berfokus pada keadaan awal atau akhir suatu transformasi, bukan pada transformasi itu sendiri.
4. Anak sudah mulai mengerti dasar-dasar mengelompokkan sesuatu atas dasar satu dimensi, seperti atas kesamaan warna, bentuk dan ukuran[[16]](#footnote-17)

**D. Metode Pembelajaran Anak Usia Dini**

**1. Pengertian Metode Pembelajaran**

Metode secara harfiah adalah cara[[17]](#footnote-18) Kemudian, [[18]](#footnote-19)menjelaskan bahwa metode merupakan cara untuk mencapai tujuan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, metode dapat diartikan sebagai cara yang teratur untuk mencapai tujuan atau cara kerja yang tersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2012). Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Lebih lanjut, Tardif menjelaskan bahwa metode pembelajaran adalah prosedur baku untuk melaksanakan kegiatan kependidikan, khususnya kegiatan penyajian materi pembelajaran kepada anak.

Metode pembelajaran merupakan cara yang ditempuh guru dalam menyampaikan bahan pembelajaran kepada anak dengan melibatkan interaksi yang aktif dan dinamis antara guru dan anak, sehingga tujuan belajar yang telah ditetapkan dapat tercapai secara efektif dan efisien. Metode pembelajaran dalam konteks Pendidikan Anak Usia Dini dapat diartikan sebagai cara yang sistematis untuk mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan menyesuaikan diri dengan lingkungan.[[19]](#footnote-20)

Pembelajaran menggunakan banyak metode menunjang tercapainya tujuan pembelajaran yang lebih bermakna. Lima faktor yang mempengaruhi penggunaan metode mengajar, antara lain:[[20]](#footnote-21)

a. Tujuan dengan berbagai jenis dan fungsi.

b. Anak didik dengan berbagai tingkat kematangan.

c. Situasi dengan keadaan yang berlainan.

d. Fasilitas bervariasi secara kuantitas dan kualitas.

e. Kepribadian dan kompetensi guru yang berbeda–beda.

Kolaborasi antara guru dan anak sangat diperlukan untuk menghasilkan pembelajaran yang berkualitas baik. Guru sebaiknya menentukan metode yang akan digunakan belum melakukan proses pembelajaran. Penentuan metode bertujuan supaya proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan mencapai tujuan pembelajaran yang dikehendaki. Pemilihan suatu metode harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan sifat materi yang menjadi objek pembelajaran.

**2. Macam–macam Metode Pembelajaran di TK**

Direktorat Pembinaan Taman Kanak–Kanak dan Sekolah Dasar, dibawah naungan Departemen Pendidikan Nasional, mengeluarkan *Panduan Pengelolaan Taman Kanak–Kanak*. Salah satu pokok bahasan dalam Bab Pengelolaan TK adalah metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang dilakukan di TK [[21]](#footnote-22) antara lain ;

a. Metode Bercerita

Metode bercerita adalah cara penyampaian cerita pada anak. Guru memberikan penjelasan suatu cerita kepada anak secara lisan. Melalui tokoh– tokoh yang ada dalam cerita, banyak pesan moral dan nilai–nilai agama yang dapat ditanamkan kepada anak.

b. Metode Bercakap–cakap

Metode bercakap–cakap berupa dialog atau tanya jawab antara guru dan anak atau sesama anak. Bercakap–cakap dapat dilakukan dengan tiga bentuk, yaitu percakapan bebas, perkacapan menurut tema, dan percakapan berdasarkan gambar seri. Percakapan bebas tidak terikat dengan tema. Percakapan berdasarkan gambar seri menggunakan gambar seri sebagai bahan pembicaraan.

c. Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab dilakukan dengan mengajukan pertanyaan tertentu pada anak. Metode tanya jawab digunakan untuk mengetahui pengalaman dan pemikiran yang dimiliki oleh anak. Metode tanya jawab memberikan kesempatan bagi anak untuk bertanya dan mengemukakan pendapat.

d. Metode Karya Wisata

Metode karya wisata dilakukan dengan mengunjungi objek wisata sesuai tema. Melalui karya wisata, anak memperoleh pengalaman belajar secara langsung dengan menggunakan seluruh panca indera. Kegiatan karya wisata dilakukan diluar lembaga sesuai dengan tema yang sedang dibicarakan.

e. Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi dilakukan dengan memperagakan suatu karya, proses, atau kegiatan. Kegiatan ini bertujuan supaya anak memahami langkah–langkah melakukan kegiatan yang benar. Anak diharapkan dapat melakukan kegiatan yang dicontohkan dengan benar.

f. Metode Sosiodrama dan Bermain Peran

Metode sosiodrama memberikan pengalaman kepada anak tentang masalah sosial melalui bermain peran. Anak diminta menjadi tokoh dan melakukan peran tertentu. Berbagai pesan moral dan sosial dapat ditanamkan kepada anak melalui bermain peran.

g. Metode Eksperimen

Metode eksperimen memberikan pengalaman pada anak dengan memberi perlakuan terhadap sesuatu. Anak mengamati sebab dan akibat suatu fenomena secara langsung. Metode eksperimen biasa digunakan pada pembelajaran sains.

h. Metode Proyek

Metode proyek memberikan kesempatan anak untuk belajar secara bertahap. Tahapan awal sampai akhir adalah sebuah kesatuan rangkaian. Anak dikondisikan untuk berpikir kreatif dan inovatif. Metode proyek menggunakan sumber alam sekitar dan kegiatan sehari–hari yang sederhana.

i. Metode Pemberian Tugas

Metode pemberian memberikan kesempatan anak untuk menjalankan tugas yang diberikan oleh guru. Anak diberi kesempatan melaksanakan kegiatan sesuai petunjuk langsung guru.

j. Metode Bermain

Metode bermain sangat penting pada masa kanak–kanak. Semua kegiatan pembelajaran pada masa kanak–kanak dilakukan dengan konteks bermain. Bermain memberikan kepuasan tersendiri bagi anak. Menurut Gordon dan Browne[[22]](#footnote-23) bermain adalah pekerjaan anak dan gambaran pertumbuhan anak. Bermain merupakan kegiatan tidak serius, lentur, imajinatif, dan transformatif.[[23]](#footnote-24)

**3. Metode Pengenalan Warna melalui Praktik Langsung**

Pembelajaran mengenal warna merupakan salah satu indikator dari perkembangan kognitif anak di Taman Kanak–Kanak.

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pengenalan warna [[24]](#footnote-25) antara lain:

a. Sesuai perkembangan kognitif dan cara berpikir anak.

b. Penggunaan sumber belajar yang tersedia dan dekat dengan lingkungan anak.

c. Konsisten menggunakan contoh dan aktivitas yang beragam, sehingga anak kaya dengan pengalaman belajar tentang warna.

d. Kreatif dan bertanggung jawab dalam pembelajaran supaya anak memahami warna secara utuh.

Pengenalan warna pada anak usia prasekolah di Taman Kanak–kanak dapat dilakukan dengan praktik langsung. Praktik langsung yang dimaksud adalah praktik langsung dalam pandangan luas, yaitu pembelajaran dengan berbagai metode untuk menjadi perantara keberagaman anak didik di kelas. Anak terlibat aktif dalam kegiatan dan dapat memanipulasi warna secara langsung. Praktik langsung pengenalan warna di Taman Kanak–Kanak dapat dilakukan dengan beberapa metode, antara lain:

a. Praktik Langsung

Praktik langsung sebagai metode adalah praktik langsung secara sempit (*hands–on activity*). Anak terlibat aktif dalam memanipulasi material dan objek pembelajaran, yaitu warna. Tidak ada tahapan yang khusus untuk pelaksanaan praktik langsung, akan tetapi terdapat beberapa panduan tentang langkah–langkah yang dapat dilakukan sesuai proses pemikiran ilmiah [[25]](#footnote-26) yaitu:

1) Menurut Haury & Rillero Pada tahap persiapan, guru menyiapkan lingkungan pembelajaran yang kondusif bagi kegiatan pembelajaran. Guru menyiapkan situasi pembelajaran yang beragam sehingga anak tertarik untuk mengamati, mengeksplorasi, dan melakukan percobaan Selain itu, perlu disiapkan alat dan media yang mendukung proses pembelajaran dan sistem penilaian yang sesuai. Pada pengenalan warna, alat yang digunakan dapat berupa kertas warna, cat poster, kuas, dan krayon. Penilaian yang biasa digunakan dalam praktik langsung adalah portofolio dan daftar cek observasi.

2) Tahap pelaksanaan

a) Aktivitas dimulai dengan pengamatan terhadap objek atau fenomena. Pengenalan warna dimulai dengan mengamati warna. Aktivitas harus memotivasi anak untuk bertanya secara alami dan anak harus bereksplorasi dengan melakukan kegiatan dan memahami fakta yang ditemukan [[26]](#footnote-27) berpendapat bahwa peran guru sebatas pada menyediakan bimbingan untuk memfasilitasi penemuan.

b) Guru mendorong anak untuk memperhatikan aspek atau situasi yang umumnya terlewatkan dalam kondisi normal menambahkan bahwa bentuk stimulasi dapat berupa pertanyaan–pertanyaan terbuka. Pertanyaan terbuka adalah pertanyaan yang tidak mempunyai satu, jawaban benar dan membantu anak membuat prediksi tentang suatu fenomena ilmiah. Pertanyaan terbuka bertujuan untuk membangkitkan rasa ingin tahu anak untuk melakukan kegiatan. Contoh pertanyaan terbuka tentang warna adalah tentang proses terjadinya warna sekunder dan warna tersier.

c) Anak melakukan percobaan secara langsung untuk menjawab prediksi dan pertanyaan dalam diri anak Guru berperan sebagai fasilitator dan motivator. Guru bertugas menyediakan alat yang dapat digunakan anak untuk merekam kegiatan yang dilakukan, seperti kertas, cat poster, kuas, dan krayon.

d) Setelah kegiatan selesai, anak harus merefleksikan prediksi awal dengan hasil yang didapat. Menurut anak belajar paling baik dari pemahaman sendiri daripada diberitahu fakta oleh guru.

Anak mengetahui proses perubahan warna karena anak mengalami sendiri perubahan warna tersebut. Peran guru adalah membantu anak mengevaluasi perbedaan dari prediksi suatu fenomena dan fakta ilmiah yang ada Lebih lanjut, menegaskan bahwa guru harus menanyakan pertanyaan yang mendukung anak untuk menjelaskan alasan sebuah fenomena.

Menurut [[27]](#footnote-28) praktik langsung pengenalan warna akan semakin bermakna apabila menggunakan berbagai kegiatan untuk membuat suatu penemuan. Selain itu, jumlah kegiatan pada setiap pokok bahasan dilakukan lebih dari tiga kali dan setiap kegiatan memiliki fokus pada pokok bahasan tertentu.

b. Demonstrasi

Metode demonstrasi mengembangkan kemampuan mengamati secara teliti tentang warna. Kegiatan ini bertujuan supaya anak memahami langkah – langkah melakukan kegiatan yang benar . [[28]](#footnote-29) Guru menunjukkan dan menjelaskan per tahap pengenalan warna secara konkrit. Anak dapat mengkomunikasikan pengamatan tentang warna, menirukan, dan mempraktikkan secara langsung kegiatan mengenal warna. Salah satu kegiatan yang dapat menggunakan metode ini adalah kegiatan mencampur warna. Penilaian berdasarkan pada hasil karya anak.

c. Eksperimen

Metode eksperimen mengembangkan kemampuan berpikir ilmiah anak. Contoh kegiatan dengan metode eksperimen adalah mencampur warna. Anak dilibatkan dalam pengalaman langsung tentang perubahan warna. Guru memberikan contoh hasil eksperimen warna dan anak mencari tahu proses terjadinya warna tersebut melalui percobaan. Melalui metode eksperimen, anak belajar menemukan fakta–fakta tentang warna dan mencari tahu sebab perubahan warna[[29]](#footnote-30) Penilaian berdasarkan unjuk kerja anak.

d. Pemberian tugas

Guru memberikan tugas yang berkaitan tentang warna pada anak. Pemberian tugas dapat berupa mencampur warna, mewarnai gambar, dan menggambar bebas. Anak mengenal warna melalui pemilihan warna–warna saat melakukan tugas tersebut. Penilaian berdasarkan pada hasil karya anak.

e. Bercakap–cakap

Metode bercakap–cakap berfungsi sebagai proses pemahaman anak terhadap warna. Proses ini meliputi proses mengingat tanpa objek (*recall*) dan dengan contoh objek (*recognition*).

f. Bermain

Metode bermain juga dapat digunakan dalam pembelajaran mengenal warna. Pengenalan warna dilakukan dengan alat bantu permainan, dapat berupa senter dan plastik transparan yang berwarna–warni. Anak belajar mengenal warna dan perubahan warna melalui cahaya yang keluar dari senter.

1. Sulasmi Darma Prawira, *Model Pembelajaran Penemuan (Discovery),* (Jakarta: Rineka Cipta,1989), h. 4. [↑](#footnote-ref-2)
2. Sadjiman Ebdi Sanyoto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarata: PT.Rineka Cipta, 2005), h.9. [↑](#footnote-ref-3)
3. Ali Nugraha, *Teori Belajar Dan Pembelajaran,* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2008), h.34. [↑](#footnote-ref-4)
4. Endang Widjajanti Laksono, *Asesmen Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1998), h.42. [↑](#footnote-ref-5)
5. 5Endang Widjajanti Laksono, Ibid. h.37. [↑](#footnote-ref-6)
6. Suryosubroto B., *Eksperimentas iModel Assesment For Learning(Afl*),(Surakarta: UNS Pascasarjana, 2009), h.178. [↑](#footnote-ref-7)
7. Hanafiah Nanang dan Cucu Suhada, *Eksperimentasi Pembelajaran Assesment for Learning dan Eksperimentasi Pembelajaran menggunakan Perpaduan Metode Penemuan,*(Surakarta: Universitas Muhamadiyah Surakarta, 2009), h. 77. [↑](#footnote-ref-8)
8. Azhar Lalu, *Belajar dan faktor faktor yang mempengaruhinya*. (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1993), h. 99. [↑](#footnote-ref-9)
9. Djamarah dan Syaiful Bahri, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Yogyakarta: Universitas Terbuka, 2002), h. 82. [↑](#footnote-ref-10)
10. 10 Djamarah dan Saiful Bahri. Ibid., hlm. 83. [↑](#footnote-ref-11)
11. Suryosubroto B, Metode Eksperimen Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak. (Jakarta,Rineka Cipta,2009), h.186 [↑](#footnote-ref-12)
12. John W. Santrock , *Metode Eksperimen Untuk Meningkatkan kemampuan sains Pada Anak Usia Dini*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), h. 20. [↑](#footnote-ref-13)
13. Hurlock, *“Psikologi Perkembangan Anak”,*(Universitas Terbuka, 1996) h. 108-109. [↑](#footnote-ref-14)
14. Rosmala Dewi, *Metode pengembangan Anak usia Dini*, (Yogyakarta: Gama Media, 2005), h. 11. [↑](#footnote-ref-15)
15. Santrock dan Slamet Suyanto, *Metode pengembangan Kognitif Anak* (Jogjakarta, universitas Negeri Jogjakarta, 2007), h. 49. [↑](#footnote-ref-16)
16. Yusuf, *Strategi pembelajaran TK* (Jakarta, universitas terbuka, 2001) h. 2.14 [↑](#footnote-ref-17)
17. Muhibbin Syah, *Metode mengajar di Taman Kanak-kanak,* (Jakarta: Depdikbud, 2006), h. 201. [↑](#footnote-ref-18)
18. Moeslichatoen, *Kurikulum Taman Kanak-Kanak 1999*, Jakarta, 1999, h. 7. [↑](#footnote-ref-19)
19. Muhibbin Syah, *Pendidikan Holistik Anak Usia Dini Dalam Tumbuh Kembang Anak,* (Makalah, Bandung: 2006), h. 201. [↑](#footnote-ref-20)
20. P. Fathurrohman, *Program Kegiatan Belajar Taman kanak-kanak*, (Jakarta: Mendikbud, 2001), h. 38. [↑](#footnote-ref-21)
21. Departemen Pendidikan Nasional, *Tentang pendidikan prasekolah* (Jakarta, 2006), h. 30-32. [↑](#footnote-ref-22)
22. Moeslichatoen, *Konsep dasar pendidikan prasekola,* ( Bandung: FIP UPI, 1999), h. 24. [↑](#footnote-ref-23)
23. ibid., hlm. 24. [↑](#footnote-ref-24)
24. delMas, Garfield, & Chance *A Model Of Classroom Research In Action* (University of Minnessota,2002).h.2 [↑](#footnote-ref-25)
25. Ibid .h.2 [↑](#footnote-ref-26)
26. Pfaff & Weinberg, *Hands-On Science For Young Children*, (Journal Of Statistic Education 17(3) Data Diakses dari <http:///www.amstat.org/publication/jse/v17n3/pfaff.html> tanggal 13 juli 2016 jam 20.00 [↑](#footnote-ref-27)
27. Lumpe dan Oliver (Haury & Rillero), *Persepsion Of Hands on Science,* (Columbus: The ERIC Clearinghouse for Science, <http://W>WW .ncrel.org/sdrs/areas/issues/content/cntareas/science/eric-toc.htm tanggal 10 okt 2016 jam 21.31 [↑](#footnote-ref-28)
28. Departemen Pendidikan Prasekolah. *Tentang pendidikan Pra sekolah*.(Jakarta,depdikbud 2006). h.31 [↑](#footnote-ref-29)
29. Ibid., h. 32 [↑](#footnote-ref-30)