

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Mengenal Warna dalam Upaya Meningkatkan Kecerdasan Anak Usia Dini

1. Pengertian Warna

Beberapa ahli mengemukakan pengertian tentang warna. Prawira menjelaskan bahwa: “Warna adalah salah satu unsur keindahan dalam seni dan desain selain unsur-unsur visual lainnya.”⁶ Kemudian Sanyoto mendefinisikan, “Warna adalah secara objektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan.”⁷ Nugraha mengatakan bahwa “Warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenalnya.”⁸ Selanjutnya, Laksono mengemukakan bahwa “Warna yang kita lihat merupakan bagian dari cahaya yang diteruskan atau dipantulkan.”⁹

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa ada tiga unsur yang penting dari pengertian warna yaitu benda, mata dan unsur cahaya. Dengan demikian, warna dapat didefinisikan sebagai unsur cahaya yang

⁶ Prawira, S.D. *warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni dan Desain*. Jakarta: Depdikbud, 1999. H. 4

⁷ Sanyoto, S.E. *dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain*. Tersedia: <http://www.tipsdesain.com/teoriwarna.html>. [akses 10 September 2011]

⁸ Nugraha, A. *Pengembangan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini*. Bandung: JILSI Foundation, 2008. H. 34

⁹ Laksono, E.W. *meramalkan Zat Pewarna dengan Pendekatan Partikel dalam Kotak I-Dimensi*. Jakarta : Cakrawala Pendidikan, 1998. H.42

dipantulkan oleh benda dan selanjutnya diinterpretasikan oleh mata berdasarkan cahaya yang mengenai benda tersebut.

Dipandang dari asal kejadiannya, warna menurut Sanyoto dibagi menjadi dua, yaitu warna *additive* dan *subtractive*.¹⁰ Warna *additive* adalah warna yang berasal dari cahaya dan disebut spektrum. Sedangkan warna *subtractive* adalah warna yang berasal dari bahan dan disebut pigmen. Lebih lanjut Nugraha menjelaskan bahwa “Warna ditinjau dari dua sudut pandang, pertama dari kaidah ilmu fisika dan kedua dari kaidah ilmu bahan”.¹¹ Kejadian warna ini diperkuat dengan hasil temuan Newton yang mengungkapkan bahwa “Warna merupakan suatu fenomena alam yang berupa cahaya dan mengandung warna spektrum atau pelangi dan pigmen”.¹² Atas dasar itu dapat disimpulkan bahwa warna menurut kejadiannya adalah yang berasal dari cahaya langsung dan ada juga dari pigmen. Menurut Prawira yang dimaksud dengan pigmen adalah pewarna yang bisa larut dalam cairan pelarut.¹³ Untuk menyederhanakan warna-warna yang ada di alam, seorang ahli bernama Brewster pada tahun 1831 mengelompokkan warna berdasarkan temuannya, sehingga lahirlah teori yang dinamakan teori Brewster.

¹⁰ Sanyoto, S.E. *Op Cit.* H. 1

¹¹ Nugraha, A. *Op Cit.* H. 34

¹² Prawira, S.D. *Op Cit.* H. 26

¹³ *Ibid.* H. 31

Teori Brewster mengemukakan bahwa, “Warna-warna yang ada di alam menjadi empat kelompok warna, yaitu warna primer, sekunder, tersier dan warna netral”.¹⁴ Kelompok warna ini sering disusun dalam lingkaran warna “Brewster”.

Menurut teori Brewster, mengacu pada warna di atas dapat dipaparkan sebagai berikut:

a. Warna Primer

Warna primer adalah warna dasar yang tidak merupakan campuran dari warna-warna lain. Menurut teori warna pigmen dari Brewster menjelaskan bahwa “Warna primer adalah warna-warna dasar. Warna-warna lain dibentuk dari kombinasi warna-warna primer.

Lebih lanjut Nugraha menjelaskan bahwa “Pada awalnya, manusia mengira bahwa warna primer tersusun atas warna Merah, Kuning dan Hijau”.¹⁵ Namun dalam penelitian lebih lanjut, Nugraha mengatakan tiga warna primer yaitu:

- 1) Merah (seperti darah)
- 2) Biru (seperti langit atau laut)
- 3) Kuning (seperti kuning telur)

Hal ini kemudian dikenal sebagai pigmen primer yang dipakai dalam dunia seni rupa. Campuran dua warna primer menghasilkan warna sekunder. Campuran warna sekunder dengan warna primer menghasilkan warna tersier.

¹⁴ Nugrahan, A. *Op Cit.* H. 35

¹⁵ *Ibid.* H. 37

Akan tetapi secara teknis, warna merah, kuning dan biru sebenarnya 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 campuran

Warna sekunder merupakan hasil pencampuran warna-warna primer dengan proporsi 1:1. Misalnya warna jingga merupakan hasil campuran warna merah dengan kuning, hijau adalah campuran biru dan kuning, dan ungu adalah campuran merah dan biru. Teori Blon membuktikan bahwa “Campuran warna-warna utama menghasilkan warna-warna kedua (sekunder).¹⁶ Dengan demikian sangat jelas, warna sekunder adalah warna yang dihasilkan dari campuran dua warna primer.

c. Warna tersier

Warna tersier pada awalnya dicetuskan merujuk pada warna-warna netral yang dibuat dengan mencampur tiga warna primer dalam sebuah ruang warna. Ini akan 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. Pengertian seperti ini masih umum dalam banyak tulisan-tulisan teknis.

¹⁶ *Ibid.* H. 18

d. Warna netral

Warna netral merupakan campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Warna ini sering muncul sebagai penyeimbang warna-warna kontras di alam. Biasanya hasil campuran yang tepat akan menuju hitam. Sejalan dengan teori Brewster, Munsell (dalam Prawira) mengemukakan teorinya bahwa:

Tiga warna utama sebagai dasar dan disebut warna primer, yaitu merah (M), kuning (K), dan biru (B). Apabila dua warna primer masing-masing di campur, maka akan menghasilkan warna kedua atau warna sekunder. Bila warna primer dicampur dengan warna sekunder akan menghasilkan warna ketiga atau warna tersier. Bila antara warna tersier dicampur lagi dengan warna primer dan sekunder akan dihasilkan warna netral.¹⁷

2. Kemampuan Mengenal Warna dalam Membentuk Struktur Kognitif

Anak

Secara etimologi, “Kemampuan” diartikan sebagai kesanggupan dan kecakapan.¹⁸ Beberapa ahli menjelaskan tentang pengertian kemampuan diantaranya, Gagne berpendapat bahwa kemampuan (*capabilities*) adalah keadaan yang tetap. Kemudian Robbins mendefinisikan “Kemampuan adalah kapasitas individu melaksanakan berbagai tugas dalam suatu pekerjaan.”

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, peningkatan kemampuan mengenal warna yang dimaksud dalam penelitian ini adalah proses meningkatkan kecakapan anak dalam mengenal warna melalui proses pembelajaran agar anak mampu mengetahui, menemukan dan memahami warna secara konsep sehingga

¹⁷ Prawira, S.D. *op Cit.* H. 70

¹⁸ Poerwadarminta, W.J.S. *kamus Besar Bahasa Indonesia.* Jakarta: Balai Pustaka, 199. H. 207

struktur kognitif anak dapat terbentuk berdasarkan temuan dan pengalaman sendiri.

Mengenal warna merupakan salah satu indikator sains yang termasuk dalam bidang pengembangan kognitif. Mengenalkan warna kepada anak dapat membentuk struktur kognitif anak. Dalam proses pembelajaran anak akan dikenalkan pada bagaimana warna dibentuk. Anak akan memperoleh informasi yang lebih banyak sehingga pengetahuannya dan pemahamannya akan lebih kaya dan lebih dalam. Dalam hal ini anak akan mengetahui warna secara konsep berdasarkan pengalaman belajarnya.

Pada dasarnya dalam pelaksanaan pembelajaran mengenal warna harus mengacu pada pembelajaran yang sistematis. Secara garis besar proses pembelajaran terdiri dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Ada beberapa istilah yang harus dipahami dalam perencanaan proses pembelajaran yaitu kompetensi dasar, hasil belajar dan indikator. Dalam standar kompetensi kurikulum TK dijelaskan bahwa kompetensi dasar merupakan pengembangan potensi-potensi perkembangan pada anak yang diwujudkan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak sesuai dengan usianya berupa pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang dapat dikenali melalui sejumlah hasil belajar dan indikator yang dapat diukur dan diamati. Hasil belajar merupakan cerminan kemampuan anak yang dicapai dari suatu tahapan pengalaman belajar dalam satu kompetensi dasar. Indikator merupakan hasil belajar yang lebih spesifik dan terukur dalam satu kompetensi dasar. Kompetensi dasar yang berkaitan dengan

pembelajaran mengenal warna di Taman Kanak-Kanak adalah anak mampu mengenal konsep sains sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Adapun hasil belajar yang diharapkan yaitu anak dapat mengenal konsep-konsep sains sederhana dengan indikator anak mencoba dan menceritakan apa yang terjadi jika warna dicampur.

Uraian yang didasarkan kepada kurikulum sebagaimana yang dikemukakan di atas bersifat umum. Sedangkan penilaian hasil belajar hendaknya dapat terukur dan teramati. Oleh karena itu supaya lebih operasional dapat terukur dan teramati dalam pelaksanaan penilaian hasil belajar didasarkan pada teori pendidikan. Dalam pembelajaran mengenal warna, kompetensi dasar yang diharapkan adalah anak mempunyai kemampuan menunjukkan, menyebutkan dan mengurai warna sekunder dan netral (hijau, jingga/orange, ungu, merah dan hitam). Anak dapat menunjukkan warna yaitu anak mampu memperlihatkan warna dengan tepat, mendemonstrasikan warna sekunder, menjodohkan/mencocokkan warna. Menyebutkan warna, yaitu anak mampu mengucapkan dengan benar warna-warna primer dan sekunder, memperkirakan (misalnya biru muda merupakan pencampuran warna biru dengan warna putih). Mengurai warna yaitu anak mampu mengelompokkan warna-warna primer dan sekunder, menjelaskan warna-warna sekunder (misalnya warna jingga merupakan pencampuran warna merah dengan kuning).

Sejalan dengan paparan di atas tentang kompetensi dasar yang diharapkan dalam pembelajaran warna, Bloom memaparkan penggolongan perilaku dalam

ranah kognitif sebagai hasil pembelajaran sebagaimana tercantum dalam tabel 2.1 di bawah ini.

Tabel 2.1

Penggolongan Perilaku Menurut Bloom Dalam Ranah Kognitif

Jenis Perilaku	Kemampuan Internal	Cara Pengungkapan
Pengetahuan	Mengetahui (misalnya istilah, fakta, aturan, urutan, metode)	Mengidentifikasi, menyebutkan, menunjukkan, memberi nama, memilih, menjodohkan, mendefinisikan, mendeskripsikan, mendaftarkan, menyatakan, dll
Pemahaman	<ul style="list-style-type: none"> - Menterjemahkan, menafsirkan, memperkirakan, dan menentukan (metode, prosedur) - Memahami (konsep, kaidah, prinsip) - Menginterpretasikan (tabel, grafik, bagan) 	Mempertahankan, membedakan, menduga, memperluas, menyimpulkan, mengeneralisir, memberikan contoh, menjelaskan, mengurangi, merumuskan, merangku, menerangkan, mengubah, menyadur, meringkas, dll
Penerapan (aplikasi)	Memecahkan masalah, membuat bagan dan grafik, menggunakan (metode, prosedur, konsep, kaidah, prinsip)	Mendemonstrasikan, mengubah, memanipulasi, memodifikasi, menegoperasikan, menghubungkan, membuktikan, menunjukkan, menemukan, dll
Analisis	<ul style="list-style-type: none"> - Mengenali kesalahan, membedakan (fakta, interpretasi data dari kesimpulan) - Menganalisis (struktur dasar) 	Memperinci, menyusun diagram, membedakan, mengilustrasikan, menyimpulkan, memisahkan, menerima, menyisihkan, menghubungkan, membagi, dll
Sintesis	<ul style="list-style-type: none"> - Menghasilkan (klasifikasi, karangan, kerangka teoritis) - Menyusun (rencana, skema, program kerja) 	Mengkategorikan, mengkombinasikan, mengarang, menciptakan, mendesain, mengatur, menyimpulkan, merancang.
Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> - Menilai berdasarkan 	Mengkritik, membuktikan,

	norma internal dan eksternal - Mempertimbangkan	memberi argumen, menafsirkan, membahas, menilai, membandingkan
--	--	--

Sumber : Mudjjo¹⁹

Berdasarkan tabel di atas, perilaku dalam ranah kognitif adalah pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi. Jenis-jenis perilaku tersebut merupakan indikator hasil belajar yang dapat diukur dan diamati pada diri anak. Hasil belajar yang penting untuk dikuasai anak di Taman Kanak-kanak, yang dapat diukur dan diamati adalah pengetahuan, pemahaman dan penerapan dari proses pembelajaran. Pengetahuan merupakan kemampuan jenjang paling rendah dalam ranah kognitif. Kemampuan pengetahuan merupakan kemampuan anak untuk mengingat kembali sesuatu yang telah dipelajari sebelumnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Bloom yang menjelaskan tentang pengetahuan yaitu mengetahui (misalnya, istilah, fakta, aturan, urutan metode), dengan cara mengidentifikasi, menunjukkan, menyebutkan, memberi nama, memilih, menjodohkan, mendefinisikan, menyatakan, dan lain-lain.²⁰

Piaget membedakan tiga bentuk pengetahuan berdasarkan sumber utamanya dan penstrukturannya. Tiga bentuk pengetahuan tersebut adalah pengetahuan fisik, pengetahuan logika-matematika dan pengetahuan sosial.²¹

¹⁹ Mudjjo. *Tes Hasil Belajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 1995. H. 101

²⁰ *Ibid.* H. 102

²¹ Dahar, R.W. *teori-teori Belajar*. Jakarta: Departemen P dan K Direktorat Jenderal Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan, 1988

Pengetahuan fisik meliputi pengetahuan tentang benda-benda dan sifat-sifatnya. Pengetahuan logika matematika diabstraksikan dari kegiatan, atau dari koordinasi kegiatan dan bukan bersumber dari objek itu sendiri, sumber pengetahuan logika matematika adalah proses berpikir dari individu itu sendiri. Sedangkan proses pembentukan logika matematika adalah mengorganisasikan tindakan menjadi pola tindakan yang lebih logis melalui modifikasi tindakan struktur kognitif, pengetahuan sosial terjadi dari hasil interaksi manusia dengan manusia. Individu tidak mungkin memperoleh pengetahuan sosial tanpa berinteraksi dengan manusia lain,. Pengetahuan ini didasarkan pada perjanjian sosial, suatu perjanjian atau kebiasaan yang dibuat manusia.

Selanjutnya, aspek kedua yang penting dari hasil belajar anak adalah pemahaman. Menurut Poerwadarminta dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia dijelaskan bahwa kata pemahaman tersusun dari kata dasar “paham” yang mengandung arti mengerti benar, mempelajari baik-baik supaya mengerti.²² Lebih lanjut Purwanto mengatakan bahwa “Pemahaman adalah kemampuan untuk menangkap arti dari suatu bahan yang telah dipelajari.”²³ Seseorang dikatakan paham terhadap sesuatu bila orang tersebut mengerti benar sesuatu dalam arti mampu menjelaskannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Martin dan Jhonson dalam Baharuddin, yang menyatakan bahwa:

²² Poerwadarimin, W.J.S. *op Cit.* H. 694

²³ Purwanto, M. *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaranb.* Bandung: Remaja Rosdakarya, 1996. H. 114

Pemahaman adalah kemampuan menerangkan sesuatu dengan kata-kata sendiri, menganalisa sesuatu yang dinyatakan dengan kata-kata yang berbeda dengan yang terdapat dalam buku teks, menginterpretasikan/menarik kesimpulan, ini misalnmnya dari tabel, grafik dan lain sebagainya.²⁴

Dari penjelasan para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pemahaman adalah hubungan antara berbagai pengetahuan pada suatu jaringan kata kerja dalam diri anak sehingga anak dapat mengungkapkan kembali pengetahuan yang baru dengan cara yang sesuai. Pemahaman juga dapat diartikan sebagai suatu usaha untuk mempelajari dengan sungguh-sungguh sesuatu hal supaya paham.

Pemahaman merupakan hasil dari proses pembelajaran. Terdapat tiga aspek penting dalam pemahaman, yaitu kemampuan menerangkan/menjelaskan, pengenalan dan kemampuan menginterpretasikan/menarik kesimpulan mengenai sesuatu yang dijelaskan serta dapat mengurangi hal-hal yang meragukan atau yang masih menimbulkan keraguan. Pengenalan adalah saat seseorang menyadari tentang sesuatu yang pernah ia jumpai sebelumnya. Kemampuan menarik kesimpulan merupakan kegiatan mental yang dimulai dari dasar pemikiran (premis-premis) sampai pada konklusi atau kesimpulan. Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pemahaman bukan sekedar mengetahui yang terbatas, mengingat kembali apa yang telah dipelajari, tetapi harus mampu mengungkapkan suatu materi dalam hal ini bahan pelajaran yang disajikan ke

²⁴ Baharuddin. *Peranan Kemampuan Dasar Intelektual. Sikap dan Pemahaman dalam Fisika Terhadap Kemampuan Sswa SMA di Sulawesi Selatan Membangun Analodg dan Model*. Disertasi: FPIPS IKIP Bandung, tidak diterbitkan, 1992. H. 115

dalam bentuk yang dapat dipahami dan mampu memberikan interpretasi serta mampu mengaplikasikannya sehingga pemahaman melibatkan proses atau kegiatan mental yang sifatnya lebih dinamis.

Selanjutnya aspek ketiga yang penting dari hasil belajar anak adalah penerapan. Penerapan (*application*) yang mencakup kemampuan untuk menerapkan suatu kaidah atau metode bekerja pada suatu kasus atau problem yang konkrit dan baru.

Konsep merupakan aspek yang penting dalam proses pembelajaran. Pengetahuan yang dimiliki seseorang pada dasarnya berupa konsep-konsep. Konsep-konsep ini diperoleh individu sebagai hasil berinteraksi dengan lingkungan. Dengan konsep-konsep dapat disusun suatu prinsip, yang dapat digunakan sebagai landasan dalam berpikir. Konsep didefinisikan oleh beberapa ahli diantaranya Good berpendapat bahwa, “konsep adalah gambaran dan ciri-ciri, dengan ciri-ciri itu objek-objek dapat dibeda-bedakan.”²⁵ Dari pengertian ini konsep dapat diartikan sebagai suatu abstraksi yang menggambarkan ciri-ciri umum dari sekelompok objek, proses atau fenomena lainnya, dimana dengan ciri-ciri tersebut proses atau fenomena dapat dibedakan.

Gagne menyatakan bahwa “Konsep dapat digolongkan ke dalam dua golongan, yaitu konsep konkrit dan konsep terdefinisi”. Konsep konkrit adalah konsep yang menunjukkan ciri-ciri atau atribut dari suatu objek, yaitu relatif

²⁵ Good, C. *Dictionary of Education*. New York: Mc. Graw Hill, 1973. H. 124

mudah dikenali dengan indera. Contoh konsep konkrit misalnya konsep warna (merah, hijau), bentuk (bulat, datar), sifat (keras, lunak), dan sebagainya. Konsep terdefinisi adalah konsep yang dapat dikenali (dipahami) melalui definisi, jadi sifatnya abstrak. Contoh konsep terdefinisi misalnya konsep penduduk, fertilitas, ovulasi dan sebagainya.

Terbentuknya konsep pertama kali adalah sebagai hasil pengalaman manusia terhadap suatu objek atau kejadian yang dialami. Melalui pengalaman itu akan diperoleh gambaran mental tentang objek atau kejadian yang diamati. Gambaran mental tersebut akan disimpan dalam pikiran anak yang selanjutnya digunakan untuk membeda-bedakan objek atau kejadian yang satu dengan yang lainnya.

Ada tiga aspek yang membahas berpikir pada anak. Menurut Piaget (dalam Dahar), ketiga aspek tersebut adalah “Isi, struktur dan fungsi”.²⁶ Isi adalah pola perilaku anak yang khas yang tercermin pada respon yang diberikannya terhadap berbagai masalah atau situasi yang dihadapinya. Jadi isi mengacu kepada laku yang tampak sebagai pencerminan dari kegiatan intelektual. Karena itu, isi berbeda untuk setiap umur antara anak yang satu dengan anak lainnya. Isi ditentukan oleh struktur kognitif yang disebut skemata atau skema. Struktur kognitif adalah berupa fakta-fakta, konsep-konsep dan generalisasi-generalisasi yang ada dalam pikiran anak. Struktur mengacu pada sifat-sifat penataan

²⁶ Dahar. R.W. *Op Cit.* H. 110

(skemata) yang menjelaskan terjadinya tingkah laku tertentu. Skemata merupakan dasar untuk berpikir, untuk melakukan operasi-operasi logis, atau memahami sesuatu. Fungsi adalah cara yang digunakan organisme untuk membuat kemajuan intelektualnya.

Dengan demikian proses terbentuknya pengetahuan pada individu sangat ditentukan oleh struktur kognitifnya, yang berupa konsep-konsep yang ada dalam pikirannya. Dengan konsep-konsep yang ada tersebut, individu dapat memikirkan sesuatu dengan cara adaptasi (baik asimilasi maupun akomodasi), yang kemudian hasil-hasilnya disistematisasikan dengan proses organisasi sehingga dihasilkan struktur (skemata) baru. Dengan struktur ini akan dihasilkan pola perilaku yang tampak.

Dalam perspektif teori pendidikan, mengenalkan warna pada anak dapat mengkonstruksi pengetahuan berdasarkan objek. Oleh karena itu, kegiatan pengenalan warna tidak cukup dengan memberikan definisi atau nama-nama objek, tetapi harus memungkinkan anak berinteraksi langsung dengan objek dan memperoleh pengetahuan dengan berbagai inderanya dari objek tersebut. Oleh sebab itu dipandang kurang tepat jika memperkenalkan anak berbagai objek melalui gambar atau model. Anak membutuhkan objek yang sesungguhnya. Melalui belajar seperti ini, anak dapat mengetahui warna-warna yang mereka kenal (merah, kuning, biru, putih, hitam), ternyata bisa menghasilkan warna lain seperti hijau, ungu, coklat, jingga dan sebagian warna yang mereka kenal ternyata

berasal dari warna lain. Sehingga melalui pembelajaran ini anak lebih tercermin memahami tentang konsep warna dan pada akhirnya struktur kognitif anak akan terbangun dalam arti dapat menanamkan dasar-dasar intelektual pada diri anak.

3. Pembelajaran Mengenal Warna di Taman Kanak-Kanak

Pembelajaran mengenal warna merupakan implementasi kurikulum TK. Dalam kurikulum tersebut dipaparkan bahwa mengenal warna merupakan salah satu indikator dari perkembangan kognitif anak.

Menurut pendapat Nugraha, terdapat beberapa saran di dalam mengajarkan warna kepada anak-anak, diantaranya sebagai berikut:²⁷

- a. Lakukanlah sesuai perkembangan kognitif dan cara berpikir anak, pada pembelajaran tahap awal pilihlah materi-materi yang sederhana dan konkrit.
- b. Gunakanlah sumber belajar yang tersedia dan dekat dengan lingkungan anak. Misalnya mengenalkan warna dan perubahannya dengan menggunakan alat bantu senter dan plastik transparan berwarna-warni. Caranya cukup mudah, letakkanlah sepoting plastik warna dibagian depan senter. Kemudian nyalakanlah senter ke benda-benda berwarna secara bergantian, benda-benda yang disoroti, misalnya mainan anak-anak, perabotan dapur an sebagainya. Perubahan warna apakah yang terjadi? Kegiatan tersebut akan membuat anak tertarik. Contoh lain, kegiatan pembelajaran pengenalan warna dapat dilakukan dengan melakukan percobaan (eksperimen) ragam warna dengan menggunakan cat air. Kegiatan ini sangat mengasyikkan bagi anak. Cobalah integrasikan dengan tema-tema yang cocok. Misalkan membuat baju ulang tahun (yang berwarna-warni).
- c. Usahakan dari waktu ke waktu selalu menggunakan contoh dan aktivitas yang beragam, sehingga anak-anak akan kaya dengan pengalaman belajar tentang warna.
- d. Harus kreatif dan memiliki tanggung jawab penuh di dalam mengantar anak-anak dalam memahami warna secara utuh.

²⁷ Nugraha, A. *Op Cit.* H. 44

Beberapa saran ahli di atas, tetap dalam implementasinya mengacu pada prinsip pembelajaran yang dilakukan di TK, yaitu melalui bermain. Adapun fungsi bermain terhadap kemampuan intelektual menurut Ariyanto dan Erika dapat dilihat pada beberapa hal berikut:²⁸

a. Merangsang Kognitif

Dengan bermain, sensori motor (indera pergerakan) anak-anak dapat mengenal jenis-jenis warna. Permainan fisik pembelajaran anak akan kemampuannya sendiri. Permainan juga akan meningkatkan kemampuan abstraksi (imajinasi dan fantasi).

b. Membangun Struktur Kognitif

Melalui permainan, anak-anak akan memperoleh informasi yang lebih banyak sehingga pengetahuan dan pemahamannya akan lebih kaya dan lebih dalam. Bila informasi baru ini ternyata berbeda dengan yang selama ini diketahuinya, anak dapat mengubah informasi yang lama sehingga ia mendapatkan pemahaman atau pengetahuan yang lebih baru. Jadi, melalui bermain, struktur kognitif anak terus diperkaya, diperdalam dan diperbaharui sehingga semakin sempurna.

c. Membangun Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif mencakup kemampuan mengidentifikasi, mengelompokkan, mengurutkan, mengamati, membedakan, meramalkan,

²⁸ Ariyanto, S dan Erika, H. *Menciptakan Sekolah yang Menyenangkan*. Yogyakarta: Gloria Graffa, 2003. H. 79

menentukan hubungan sebab akibat, membandingkan dan menarik kesimpulan. Permainan akan mengasah kepekaan anak-anak akan keteraturan, urutan dan waktu.

d. Belajar Memecahkan Masalah

Di dalam permainan, anak-anak akan menentukan berbagai masalah sehingga bermain akan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengetahui bahwa ada beberapa kemungkinan untuk memecahkan masalah. Permainan juga memungkinkan anak-anak bertahan lebih lama menghadapi kesulitan sebelum persoalan yang dihadapi dapat dipecahkan. Proses pemecahan masalah ini mencakup adanya imajinasi aktif anak-anak. Imajinasi aktif akan mencegah timbulnya kebosanan yang merupakan pencetus kerewelan pada anak-anak.

Hal ini sejalan dengan pendapat Solehuddin bahwa “Bermain dapat mengembangkan keterampilan intelektual di saat anak terlibat dalam aktivitas-aktivitas yang menuntut pikirannya, seperti di saat anak mengamati berbadai warna.”²⁹

Dengan demikian, pembelajaran yang dirancang dengan kreatif dan sesuai dengan karakteristik anak akan banyak menghasilkan pengalaman berharga bagi anak. Begitu juga dengan pembelajaran mengenal warna di Taman Kanak-Kanak, anak diajak bermain dengan warna. Hal tersebut tanpa disadari oleh anak bahwa mereka sedang mengadakan proses pembelajaran.

²⁹ Solehuddin. *Op Cit.* H. 88

4. Metode Pembelajaran Pengenalan Warna untuk Anak

Syah menjelaskan tentang definisi metode, bahwa “Metode secara harfiah merupakan cara.”³⁰ Kemudian Moeslichatoen menjelaskan bahwa “Metode merupakan cara yang dalam bekerjanya merupakan alat untuk mencapai tujuan.”³¹ Selanjutnya Tardif (dalam Muhibin Syah) menjelaskan bahwa “Metode pembelajaran adalah cara yang berisi prosedur baku untuk melaksanakan kegiatan kependidikan khususnya kegiatan penyajian materi pelajaran kepada anak.”³²

Dengan demikikian dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran merupakan suatu teknik atau cara yang ditempuh guru dalam menyapaikan bahan pembelajaran kepada anak dan melibatkan interaksi aktif dan dinamis antara guru dan anak, sehingga tujuan belajar yang telah ditetapkan dapat tercapai secara efektif dan efisien.

Agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan dapat mencapai tujuan pembelajaran, guru sebaiknya menentukan metode yang akan digunakan sebelum melakukan proses pembelajaran. Pemilihan suatu metode harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan sifat materi yang akan menjadi objek pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan banyak metode akan menunjang tercapainya tujuan pembelajaran yang lebih bermakna.

³⁰ Muhibbin Syah. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006. H.201

³¹ Moeslichatoen. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta, 1999. H. 7

³² Muhibin Syah. *Op Cit*. H. 201

Djamarah (dalam Faturrohman) mengemukakan lima macam faktor yang mempengaruhi penggunaan metode mengajar, yaitu

- (1) Tujuan dengan berbagai jenis dan fungsinya,
- (2) Anak didik dengan berbagai tingkat kematangannya,
- (3) Situasi berlainan keadaannya,
- (4) Fasilitas bervariasi secara kuantitasnya, dan
- (5) Kepribadian dan kompetensi guru yang berbeda-beda.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa untuk menghasilkan kualitas pembelajaran yang baik, perlu adanya kolaborasi antara guru dan anak. Guru harus pandai memfasilitasi anak dengan cara memilih metode yang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik, tanpa mengabaikan minat anak. Selain itu, guru harus mempertimbangkan sarana dan prasarana yang akan digunakan untuk mencapai pembelajaran yang optimal.

Strategi pembelajaran pada garis besarnya dibagi menjadi dua yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*) dan pembelajaran yang berpusat pada anak (*student centered*). Perubahan paradigma dalam proses pembelajaran yang tadinya berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada anak (*student centered*) diharapkan dapat menolong anak untuk terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuan, sikap dan perilaku. Pembelajaran yang berpusat pada anak (*student centered*) penting dilakukan karena dalam proses pembelajaran yang berpusat pada anak, maka anak memperoleh kesempatan dan fasilitas untuk membangun sendiri pengetahuannya

sehingga mereka akan memperoleh pemahaman yang mendalam dan pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas anak.

Metode-metode pembelajaran dalam pengenalan warna yang sering digunakan di TK yakni metode demonstrasi, metode percobaan dan pengenalan warna secara langsung oleh guru. Dalam penelitian ini metode pembelajaran yang digunakan adalah metode *discovery*. Penjelasan selengkapnya mengenai metode pembelajaran *discovery* dipaparkan pada sub bab di bawah ini.

B. Metode Pembelajaran *Discovery*

1. Pengertian Metode *Discovery*

Roestiyah menjelaskan tentang pengertian metode *discovery* bahwa: “Metode *discovery* adalah metode pembelajaran yang mempergunakan teknik penemuan”.³³ Rohani (dalam Roestiyah) menjelaskan bahwa: “Metode *discovery* adalah metode yang berangkat dari suatu pandangan bahwa peserta didik sebagai subyek di samping sebagai obyek pembelajaran.”³⁴ Kemudian Mulyasa menjelaskan bahwa: “Metode penemuan merupakan metode yang lebih menekankan pada pengalaman langsung. Pembelajaran dengan metode penemuan lebih mengutamakan proses dari pada hasil belajar.”³⁵

³³ Roestiyah, N.K. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2001. H. 20

³⁴ *Ibid.* H. 39

³⁵ Mulyasa, E. *Menjadi Guru Profesional (Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan)*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005. H. 110

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa metode *discovery* adalah suatu metode pembelajaran dimana dalam proses pembelajaran guru memperkenankan anak menemukan sendiri informasi, anak dituntut belajar aktif, berorientasi pada proses, megarahkan sendiri, mencari sendiri dan reflektif serta mementingkan pengajaran perseorangan, manipulasi obyek dan lain-lain sebelum sampai kepada generalisasi.

Pada kegiatan *discovery* ini anak dibiarkan menemukan sendiri atau mengalami proses mental sendiri, guru hanya memfasilitasi, membimbing dan memberikan instruksi. Guru hanya memberikan masalah dan anak disuruh memecahkan masalah melalui percobaan.

2. Pentingnya Metode *Discovery* pada Proses Pembelajaran

Metode *discovery* banyak digunakan di sekolah-sekolah yang maju, hal ini disebabkan metode *discovery*, (a) merupakan suatu cara untuk mengembangkan cara belajar anak aktif, (b) dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan anak, (c) pengertian yang ditemukan sendiri merupakan pengertian yang betul-betul dikuasi dan mudah digunakan atau ditransfer dalam situasi lain, (d) dengan menggunakan strategi penemuan, anak belajar mengatasi salah satu metode ilmiah yang akan dapat dikembangkannya sendiri, (e) dengan metode penemuan ini juga, anak belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan

problema yang dihadapi sendiri, kebiasaan ini akan ditransfer dalam kehidupan bermasyarakat.

Pada metode *discovery*, situasi pembelajaran berpindah dari situasi *teacher centered* menjadi situasi *student centered*. Pembelajaran dengan metode *discovery*, dalam proses pembelajaran melibatkan anak dalam proses kegiatan mental melalui tukar pendapat dengan diskusi, seminar, membaca sendiri dan mencoba sendiri agar dapat belajar sendiri.

Dengan metode *discovery* ini guru berusaha untuk meningkatkan aktivitas anak dalam proses pembelajaran. Menurut Mulyasa “Metode *discovery* merupakan metode yang lebih menekankan pada pengalaman langsung.”³⁶

Dengan demikian metode *discovery* dipandang penting untuk digunakan dalam berbagai kesempatan proses belajar mengajar yang memungkinkan.

3. Langkah-langkah Pembelajaran *Discovery*

Gilstrip dalam Suryosubroto menjelaskan tentang langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran dengan metode *discovery* adalah (a) menilai kebutuhan dan minat anak, dan menggunakannya sebagai dasar untuk menentukan tujuan yang berguna dan realitas untuk pembelajaran dengan penemuan, (b) seleksi pendahuluan atas dasar kebutuhan dan minat anak, prinsip-prinsip, generalisasi, pengertian dalam hubungannya dengan apa yang akan dipelajari, (c) mengatur susunan kelas sedemikian rupa sehingga memudahkan terlibatnya arus bebas

³⁶ Mulyasa, E. *Op Cit.* H. 110

pemikiran anak dalam belajar dengan penemuan, (d) berkomunikasi dengan anak akan membantu menjelaskan peranan penemuan, (e) menyiapkan suatu situasi yang mengandung masalah yang minta dipecahkan, (f) mengecek pengertian anak tentang masalah yang digunakan untuk merangsang belajar dengan penemuan, (g) menambah berbagai alat peraga untuk kepentingan pelaksanaan penemuan, (h) memberikan kesempatan kepada anak untuk bergiat mengumpulkan dan bekerja dengan data, misalnya tiap anak mempunyai data bahan-bahan pokok dan jumlah orang yang membutuhkan bahan-bahan pokok tersebut, (i) mempersilahkan anak mengumpulkan dan mengatur data yang sesuai dengan kecepatannya sendiri, sehingga memperoleh tilikan umum, (j) memberi kesempatan kepada anak melanjutkan pengalaman belajarnya, walaupun sebagian atas tanggung jawabnya sendiri, (k) memberi jawaban dengan cepat dan tepat sesuai dengan data dan informasi dan bila ditanya dan diperlakukan anak dalam kelangsungan kegiatannya, (l) memimpin analisisnya sendiri melalui percakapan dan eksplorasinya sendiri dengan pertanyaan yang mengarahkan dan mengidentifikasi proses, (m) pembelajarankan keterampilan untuk belajar dengan penemuan yang diidentifikasi oleh kebutuhan anak, misalnya latihan peneyelidikan, (n)merangsang interaksi anak dengan anak, misalnya merundingkan strategi penemuan, mendiskusikan hipotesis dan data yang terkumpul, (o) mengajukan pertanyaan tingkat tinggi maupun pertanyaan tingkat yang sederhana, (p) bersikap membantu jawaban anak, ide anak, pandangan dan tafsiran berbeda. Bukan menilai secara kritis tetapi membantu menarik kesimpulan yang benar, (q) membesarkan anak

untuk memperkuat pertanyaannya dengan alasan dan fakta, (r) memuji anak yang sedang bergiat dalam proses penemuan, misalnya seorang anak bertanya kepada temannya atau guru tentang berbagai tingkat kesukaran dan anak yang mengidentifikasi hasil dari penyelidikannya sendiri, (s) membantu anak menulis atau merumuskan prinsip, aturan ide, generalisasi atau pengertian yang menjadi pusat dari masalah semula dan yang telah ditemukan melalui strategi penemuan, (t) mengecek apakah anak menggunakan apa yang telah ditemukannya, misalnya teori atau teknik dalam situasi berikutnya, yaitu situasi dimana anak bebas menentukan pendekatannya.³⁷

Kemudian Mulyasa memaparkan cara mengajar dengan metode *discovery* dengan menempuh langkah-langkah sebagai berikut: (a) adanya masalah yang akan dipecahkan, (b) sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik, (c) konsep atau prinsip yang harus ditemukan oleh peserta didik melalui kegiatan tersebut perlu dikemukakan dan ditulis secara jelas, (d) harus tersedia alat dan bahan yang diperlukan, (e) susunan kelas diatur sedemikian rupa sehingga memudahkan terlibatnya arus bebas pikiran peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, (f) guru harus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengumpulkan data, (g) guru harus memberkan jawaban dengan tepat dengan data serta informasi yang diperlukan peserta didik.³⁸

³⁷ Suryosubroto. *Op Cit.* H. 197

³⁸ Mulyasa, E. *Op Cit.* H. 110

Carin memberikan petunjuk dalam merencanakan dan menyiapkan pembelajaran metode *discovery* sebagai berikut:

- 1) Menentukan tujuan yang akan dipelajari
- 2) Memilih metode yang sesuai dengan kegiatan penemuan
- 3) Menentukan lembar pengamatan untuk anak
- 4) Menyiapkan alat dan bahan secara lengkap
- 5) Menentukan dengan cermat apakah anak akan bekerja secara individu atau secara kelompok yang terdiri dari 2,3 atau 4 anak
- 6) Mencoba terlebih dahulu kegiatan yang akan dikerjakan oleh anak untuk mengetahui kesulitan yang mungkin timbul atau kemungkinan untuk untuk dimodifikasi.

Selanjutnya, untuk mencapai tujuan di atas, Carin menyarankan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Memberikan bantuan agar anak dapat memahami tujuan kegiatan yang dilakukan.
- 2) Memeriksa bahwa semua anak memahami tujuan kegiatan prosedur yang harus dilakukan.
- 3) Sebelum kegiatan dilakukan menjelaskan pada anak tentang cara bekerja yang aman.
- 4) Mengamati setiap anak selama mereka melakukan kegiatan.
- 5) Memberikan waktu yang cukup kepada anak untuk mengembalikan alat dan bahan yang digunakan.

6) Melakukan diskusi tentang kesimpulan untuk setiap jenis kegiatan.

Berdasarkan paparan beberapa ahli di atas dapat disimpulkan langkah-langkah pembelajaran metode *discovery* untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak TK adalah:

- a. Merumuskan masalah yang akan diberikan kepada anak dengan data secukupnya, yang dinyatakan dengan pernyataan atau pertanyaan. Perumusan harus jelas, hindari pertanyaan yang menimbulkan salah tafsir sehingga arah yang ditempuh anak tidak salah.
- b. Diskusi sebagai pengarah sebelum anak melakukan kegiatan. Alat/bahan perlu disediakan sesuai dengan kebutuhan anak dalam melaksanakan kegiatan.
- c. Dari data yang diberikan guru, anak menyusun, memproses, mengorganisir dan menganalisis data tersebut. Dalam hal ini bimbingan guru dapat diberikan sejauh yang diperlukan saja. Bimbingan ini sebaiknya mengarahkan anak untuk melangkah ke arah yang hendak dituju.
- d. Kegiatan metode penemuan oleh anak berupa penyelidikan/percobaan untuk menemukan konsep-konsep atau prinsip-prinsip yang telah ditetapkan.
- e. Anak menyusun konjektur (perkiraan) dari hasil analisis yang dilakukannya.
- f. Setelah anak menemukan apa yang dicari, hendaknya guru menyediakan permasalahan lain.
- g. Perlu dikembangkan pertanyaan-pertanyaan yang bersifat terbuka, yang mengarah pada kegiatan yang dilakukan anak.

- h. Ada catatan guru yang meliputi penjelasan tentang hal-hal yang sulit dan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil terutama kalau penyelidikan mengalami kegagalan atau tidak berjalan sebagaimana mestinya.

Dalam metode *discovery* dikembangkan konsep belajar aktif. Konsep belajar aktif pengetahuan merupakan pengalaman pribadi yang diorganisasikan dan dibangun melalui proses belajar bukan merupakan pemindahan pengetahuan yang dimiliki guru kepada anak didiknya. Sedangkan mengajar merupakan upaya menciptakan lingkungan agar anak dapat memperoleh pengetahuan melalui keterlibatan secara aktif dalam kegiatan belajar.

4. Keunggulan Metode *Discovery*

Metode *discovery* memiliki keunggulan-keunggulan seperti diungkapkan oleh Suryosubroto, yaitu (a) dianggap membantuk anak mengembangkan atau memperbanyak persediaan dan penguasaan keterampilan dan proses kognitif anak, andaikata anak itu dilibatkan terus dalam penemuan terpimpin, kekuatan dari proses penemuan datang dari usaha untuk menemukan, jadi seseorang belajar bagaimana belajar itu, (b) pengetahuan diperoleh dari metode ini sangat pribadi sifatnya dan mungkin merupakan suatu pengetahuan yang sangat kukuh, dalam membangkitkan gairah pada anak, misalnya anak merasakan jerih payah penyelidikannya, menemukan keberhasilan dan kadang-kadang kegagalan, (c) metode ini memberi kesempatan kepada anak untuk bergerak maju sesuai dengan kemampuannya sendiri, (d) metode ini menyebabkan anak mengarahkan sendiri

cara belajarnya sehingga ia lebih merasa terlibat dan bermotivasi sendiri untuk belajar, paling sedikit pada suatu proyek penemuan khusus, (e) metode *discovery* dapat membantu memperkuat pribadi anak dengan bertambahnya kepercayaan pada diri sendiri melalui proses-proses penemuan. Dapat memungkinkan anak sanggup mengatasi kondisi yang mengecewakan, (f) strategi ini berpusat pada anak, misalnya memberi kesempatan pada anak dan guru berpartisipasi sebagai sesama dalam situasi penemuan yang jawabannya belum diketahui sebelumnya, (g) membantu perkembangan anak menuju skeptisisme yang sehat untuk menentukan kebenaran akhir dan mutlak.³⁹

Kemudian Marzano dalam Widiarto memaparkan keunggulan dari metode *discovery* adalah sebagai berikut:

1. Anak dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran yang disajikan.
2. Menumbuhkan sekaligus menanamkan sikap inquiry (mencari-temukan).
3. Mendukung kemampuan problem solving anak. Memberikan wahana interaksi antar anak, maupun anak dengan guru dengan demikian anak juga terlatih untuk menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.
4. Materi yang disajikan dapat mencapai tingkat kemampuan yang lebih tinggi dan lebih lama membekas karena anak dilibatkan dalam proses menemukannya.⁴⁰

Sementara ahli lain, Roestiyah memiliki pendapat mengenai keunggulan metode *discovery* sebagai berikut:

- (a) Metode ini mampu membantu anak untuk mengembangkan, memperbanyak kesiapan serta penguasaan keterampilan dalam proses kognitif/pengenalan anak, (b) anak memperoleh pengetahuan yang bersifat

³⁹ Suryosubroto. *Op Cit.* H. 200

⁴⁰ Widiarto, Rachmadi. *Model-Model Pembelajaran Matematika SMP*. Makalah disampaikan pada Diklat Instruktur/Pengembangan Matematika SMP jenjang Dasar. pada Diklat Instruktur/Pengembangan Matematika SMP jenjang Dasar. Yogyakarta: Diknas, 2004. H.8

sangat pribadi/individual sehingga dapat kokoh atau mendalam tertinggal dalam jiwa anak tersebut, (c) dapat meningkatkan kegairahan belajar para anak, (d) metode ini mampu memberikan anak untuk berkembang dan maju sesuai dengan kemampuan masing-masing, (e) membantu anak untuk memperkuat dan menambah kepercayaan diri sendiri dengan proses penemuan sendiri, dan (f) pembelajaran ini berpusat pada anak tidak pada guru,⁴¹

Dari paparan para ahli tentang keunggulan metode *discovery* di atas dapat disimpulkan bahwa keunggulan metode *discovery* dari metode pembelajaran lainnya adalah:

- a. Mampu membantu anak untuk mengembangkan dan memperoleh penguasaan serta keterampilan lebih maksimal.
- b. Keterampilan dan pengetahuan melekat pada anak lebih lama karena dalam proses pembelajaran anak mengalaminya sendiri.
- c. Dapat membangkitkan kegairahan dan motivasi anak untuk belajar.
- d. Mampu memberikan kesempatan kepada anak untuk berkembang dan maju sesuai dengan kemampuannya masing-masing.
- e. Membantu anak untuk memperkuat dan menambah rasa percaya dirinya dengan proses penemuan sendiri.
- f. Memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar lebih aktif.

Metode pembelajaran *discovery* menekankan pada pembelajaran *student centered*. Proses pembelajaran dengan metode *discover*, anak secara langsung bersentuhan dengan objek dan dituntut menemukan sendiri konsep sehingga pengetahuan yang didapat melekat lebih lama pada diri anak dan lebih percaya diri

⁴¹ Roestiyah. *Op Cit.* H. 20

terhadap pengetahuan yang didapatnya. Selain itu dengan proses pembelajaran yang demikian secara otomatis seluruh panca indera digunakan dalam proses pembelajaran secara konvensional hanya indera pendengaranlah yang sangat berperan dalam proses pembelajaran sehingga pengetahuan yang di dapat kurang optimal. Dengan demikian metode *discovery* dipandang dapat meningkatkan kemampuan anak dalam proses pembelajaran.

5. Kelemahan Metode *Discovery*

Metode *discovery* mempunyai kelemahan yang harus dicari solusinya supaya dapat menghasilkan kualitas hasil pembelajaran yang optimal. Suryosubroto menjelaskan tentang adanya kelemahan metode *discovery* sebagai berikut: a dipersyaratkan keharusan adanya persiapan mental untuk cara belajar ini. Misalnya anak yang lamban mungkin bingung dalam usahanya mengembangkan pikirannya jika berhadapan dengan hal-hal yang abstrak, atau menemukan saling ketergantungan antara pengertian dalam suatu subjek, atau dalam usahanya menyusun suatu hasil penemuan dalam bentuk tertulis. Anak yang lebih pandai mungkin akan memonopoli penemuan dan akan menimbulkan frustrasi pada anak yang lain, (b) metode ini kurang berhasil untuk pembelajaran kelas besar. Misalnya sebagian besar waktu dapat hilang karena membantu seorang anak menemukan teori-teori atau menemukan bagaimana ejaan dari bentuk kata-kata tertentu, (c) harapan yang ditumpahkan pada strategi ini mungkin akan mengecewakan guru dan anak yang sudah biasa dengan perencanaan dan

pengajaran secara tradisional, (d) pembelajaran dengan penemuan mungkin akan dipandang sebagai terlalu mementingkan memperoleh pengertian dan kurang memperhatikan diperolehnya sikap dan keterampilan. Sedangkan sikap dan keterampilan diperlukan untuk memperoleh pengertian atau sebagai perkembangan emosional sosial secara keseluruhan, (e) dalam beberapa ilmu, fasilitas yang dibutuhkan untuk mencoba ide-ide, mungkin tidak ada, (f) metode ini mungkin tidak akan memberikan kesempatan untuk berpikir kreatif, kalau pengertian-pengertian yang akan ditemukan telah diseleksi terlebih dahulu oleh guru, demikian pula proses-proses dibawah pembinaannya. Tidak semua pemecahan masalah menjamin penemuan yang penuh arti.⁴²

Sementara itu kelemahan metode *discovery* menurut Marzano dalam Widdiharto adalah sebagai berikut:

1. Untuk materi tertentu, waktu yang tersita lebih lama.
2. Tidak semua anak dapat mengikuti pelajaran dengan cara ini. Di lapangan beberapa anak terbiasa dan mudah mengerti dengan model ceramah.
3. Tidak semua topik cocok disampaikan dengan model ini.⁴³

Kemudian tentang kelemahan metode *discovery*, Roestiyah berpendapat sebagai berikut:

- (a) Pada anak harus ada kesiapan dan kematangan mental untuk cara belajar ini. Anak harus berani dan berkeinginan untuk mengetahui keadaan sekitarnya dengan baik, (b) pada kelas terlalu besar, penggunaan metode ini akan kurang berhasil, (c) bila guru dan anak sudah bisa dengan perencanaan dan pengajaran tradisional mungkin akan sangat kecewa bila diganti dengan metode *discovery*, (d) dengan metode ini terlalu mementingkan proses pengertian saja, kurang memperhatikan perkembangan/pembentukan sikap

⁴² Suryosubroto. *Op Cit.* H. 45

⁴³ Widdiharto Rachmadi. *Op Cit.* H. 14

dan keterampilan anak, dan (e) metode ini tidak memberikan kesempatan untuk berpikir secara kreatif.

Dari paparan para ahli tentang kelemahan metode *discovery di atas dapat disimpulkan bahwa kelemahan metode discovery* dari metode pembelajaran lainnya adalah:

- a. Hasil pembelajaran dengan jumlah anak yang banyak kurang maksimal.
- b. Kesempatan mental anak merupakan kendala yang perlu diperhatikan, mengingat karakteristik setiap anak berbeda-beda.
- c. Memerlukan biaya yang relatif mahal dan untuk materi tertentu membutuhkan waktu yang relatif banyak dalam pelaksanaannya.
- d. Hanya materi-materi tertentu yang bisa menggunakan metode *discovery*
- e. Bagi guru dan anak yang sudah biasa dengan perencanaan dan pengajaran tradisional mungkin akan sangat kecewa bila diganti dengan metode ini.

Beberapa kelemahan metode *discovery* tersebut di atas dapat berimplikasi kepada guru sebagai pendidik yang secara langsung bertanggung jawab terhadap proses belajar mengajar. Oleh karena itu, yang harus dipersiapkan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah (a) Guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran harus mempersiapkan diri dalam penguasaan tentang metode *discovery*, diantaranya adalah secara konsep guru harus memahami makna dan arah pembelajaran dengan metode *discovery* karena metode ini sangat berbeda dengan metode konvensional serta guru harus menyusun strategi dan langkah-langkah yang tepat dalam proses pembelajaran dari mulai perumusan, penerapan proses

pembelajaran sampai penyusunan instrumen evaluasi pembelajaran yang tepat, (b) sarana dan prasarana serta media pembelajaran sedemikian rupa diatur dan disusun sehingga tercipta situasi dan kondisi pembelajaran yang lebih bermakna