**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Masa kanak-kanak adalah masa dimana potensi-potensi dipotret. Usia ini merupakan usia perkembangan dan pertumbuhan yang sangat menentukan perkembangan masa selanjutnya. Berbagai studi yang dilakukan oleh para ahli menyimpulkan bahwa pendidikan anak sejak usia dini dapat memperbaiki prestasi dan meningkatkan produktivitas kerja masa dewasanya. Begitu pentingnya masa usia dini, Santrock dan Yussen (Solehuddin, 2000: 2) berpendapat bahwa “usia dini adalah masa yang penuh dengan kejadian-kejadian penting dan unik (*a highly eventful and unique period of life*) yang meletakkan dasar bagi kehidupan seseorang di masa dewasa”. Usia TK merupakan salah satu rentang umur pada anak usia dini, yaitu usia 4 sampai 6 tahun. Masa ini disebut masa keemasan, karena peluang perkembangan anak yang sangat berharga. Hurlock (1997) mengemukakan bahwa lima tahun pertama anak merupakan peletak dasar bagi perkembangan selanjutnya. Dengan demikian masa anak-anak sangat berpengaruh terhadap perkembangan kepribadian masa dewasa seseorang. Adapun aspek perkembangan itu meliputi perkembangan moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni. Aspek-aspek perkembangan tersebut tidak berkembang secara sendiri-sendiri, melainkan saling terintegrasi dan saling terjalin satu sama lainnya.

Pengenalan warna bagi anak dapat merangsang indera penglihatan, otak, estetis dan emosi. Retina pada mata merupakan mediator antara dunia nyata dan otak, di mana terjadi proses yang membentuk suatu model realita dalam pikiran. Dengan proses kerjasama antara otak dan mata maka akan timbul emosi bahkan estetis. Hal ini sesuai dengan penelitian Becker (Luscher dkk, 1984) yang membuktikan bahwa ada satu jaringan syaraf yang langsung mengarah dari titik pusat retina ke pusat otak (*mesencephalon*) dan bagian yang mengeluarkan hormon (*pituitary system*). Hal ini menunjukkan bahwa penglihatan tergantung pada interprestasi otak terhadap suatu rangsangan yang diterima oleh mata. David (Prawira, 1989: 40) mengemukakan,

Warna digolongkan menjadi dua, yaitu warna eksternal dan warna internal. Warna eksternal adalah warna yang bersifat fisika, sedangkan warna internal adalah warna sebagai persepsi manusia, bagaimana manusia melihat warna kemudian mengolahnya di otak dan bagaimana mengekspresikannya.

Warna dapat menciptakan kesan dan mampu menimbulkan efek-efek tertentu. Linschoten dan Mansyur (1983: 8) menyatakan kaitan warna dengan aspek psikologis bahwa “warna-warna itu bukanlah suatu gejala yang hanya dapat diamati saja, warna itu mempengaruhi kelakuan, memegang peranan penting dalam penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya kita akan bermacam-macam benda”.

Pembelajaran menunjukkan warna kepada anak harus menggunakan metode yang sesuai dengan perkembangan anak. Penerapan metode pembelajaran yang tidak tepat akan berdampak pada menurunnya hasil belajar anak. Hal tersebut dianggap sebagai salah satu sumber kegagalan belajar, yang menjadikan anak untuk cenderung pasif, pembelajaran berpusat pada guru, dan berorientasi kepada hasil. Tuntutan kurikulum yang mengharuskan penyampaian materi secara total dengan target waktu tertentu mendorong timbulnya 'pemaksaan' tenaga kependidikan kepada anak untuk menyelesaikan materi dengan percepatan tanpa memikirkan pemahaman, pengertian dan pendalaman materi. Hal ini jelas berdampak pada hasil belajar anak, menjadikan anak kurang tertarik terhadap pembelajaran, menganggap sulit, tidak kreatif dan perkembangan anak menurun.

Salah satu metode yang sering digunakan dalam mendidik anak-anak prasekolah ialah dengan bermain sambil belajar. Menurut Patmonodewo (2000: 11) “bermain dalam tatanan sekolah dapat digambarkan sebagai suatu rentang rangkaian kesatuan yang berujung pada bermain bebas, bermain dengan bimbingan guru dan berakhir pada bermain dengan diarahkan”. Kegiatan bermain dan belajar dapat terjadi dalam ruangan maupun diluar ruangan. Agar kelas dan ruang diluar kelas dapat membantu anak untuk berkembang dengan baik, maka lingkungan bermain ini perlu direncanakan dan ditata sedemekian rupa oleh guru dan stafnya. Dengan bermain anak dapat mengeksplorasi apa yang yang ada di dalam diri dan ingatannya. Juga dapat mengembangan pertumbuhan kognitif, afektif dan psikomotorik anak.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di TK Andiya, diperoleh informasi bahwa anak-anak masih kurang mampu menunjukkan warna. Hal ini dikarenakan anak jarang diajak bermain atau melakukan kegiatan permainan yang mengajarkan anak untuk menunjukkan warna dengan baik.

Untuk mengatasi hal tersebut, perlu diupayakan suatu proses pembelajaran yang menitikberatkan pada pengenalan warna melalui kegiatan bermain. Salah satu cara yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal warna yaitu melalui kegiatan bermain alat papan putar berwarna. Melalui kegiatan bermain, kemampuan kognitif anak akan meningkat melalui proses mengekspresikan diri. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Montololu (2009) bahwa manfaat sikap senang bermain bagi anak adalah sebagai berikut:

1. Bermain memicu kreativitas anak
2. Bermain bermanfaat mencerdaskan otak anak
3. Bermain bermanfaat menanggulangi konflik bagi anak
4. Bermain bermanfaat untuk melatih empati
5. Bermain bermanfaat mengasah panca indera
6. Bermain sebagai media terapi (pengobatan)
7. Bermain itu melakukan penemuan

Dengan bermain alat papan putar berwarna, anak diajak mengenal warna dengan cara yang menyenangkan bagi mereka sehingga pembelajaran tidak terasa membosankan bagi anak. Selain memicu kreativitas dan kecerdasan anak, permainan papan putar berwarna juga akan meningkatkan sosio emosional anak serta aspek perkembangan lainnya.

Berdasarkan uraian di atas, maka dalam penelitian ini peneliti mengangkat judul “Pengembangan Kemampuan Menunjukkan Warna melalui Bermain Alat Papan Putar Berwarna pada Kelompok A di Taman Kanak-Kanak Andiya Makassar”.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah pengembangan kemampuan menunjukkan warna melalui bermain alat Papan Putar Berwarna pada Kelompok A di Taman Kanak-Kanak Andiya Makassar?”

1. **Tujuan Penelitian**

Mengacu pada rumusan masalah di atas, maka tujuan pelaksanaan penelitian ini, yaitu: untuk mendeskripsikan pengembangan kemampuan menunjukkan warna melalui bermain alat Papan Putar Berwarna pada Kelompok A di Taman Kanak-Kanak Andiya Makassar.

1. **Manfaat Hasil Penelitian**
2. Manfaat Teoretis
3. Bagi akademis (Lembaga Pendidikan/Tenaga Kependidikan), sebagai bahan bacaan untuk pengembangan akademik mahasiswa.
4. Bagi peneliti, dapat dijadikan rujukan untuk penelitian selanjutnya, khususnya dalam pembelajaran menunjukkan warna pada anak usia dini.
5. Manfaat Praktis
6. Bagi Guru Taman Kanak-Kanak, sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan metode pembelajaran yang dapat memberikan manfaat bagi anak.
7. Bagi Anak, dapat meningkatkan motivasi belajar dan melatih sikap sosial dalam proses pembelajaran.
8. Bagi Peneliti, mendapat pengalaman langsung dalam kegiatan bermain alat papan putar berwarna untuk meningkatkan kemampuan anak menunjukkan warna.