**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Warna**
3. Pengertian warna

Warna sangat mendukung dalam unsur-unsur keindahan, dengan warnalah sesuatu akan indah. Menurut Prawira (1989),  warna merupakan salah satu keindahan dan desain selain unsur visual seperti garis, bidang, bentuk nilai dan ukuran. Sedangkan menurut Chaniago (1996) dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, warna adalah yang ditangkap oleh mata ketika memandang sesuatu yang memantulkan cahaya (merah, kuning, hijau) corak rupa- rupa dalam kehidupan masyarakat. Jadi dapat disimpulkan bahwa warna merupakan suatu keindahan dan desain yang ditangkap oleh mata ketika memandang sesuatu yang memantulkan cahaya.

Lebih lanjut Prawira (1989) mengemukakan bahwa warna merupakan bagian dari pengalaman indera penglihatan, atau sebagai sifat cahaya yang dipancarkan. Proses terlihatnya warna adalah dikarenakan adanya cahaya yang menimpa suatu benda, dan benda tersebut memantulkan cahaya ke mata (retina) kita hingga terlihatlah warna. Benda warna merah karena sifat figmen benda tersebut memantulkan warna merah dan menyerap warna lainnya. Benda berwarna hitam karena sifat figmen benda tersebut menyerap semua warna. Sebaliknya suatu benda warna putih karena sifat figmen benda tersebut memantulkan semua warna.

Warna dapat ditinjau dari beberapa aspek seperti yang dikemukakan  oleh Hakim (2003), bahwa warna dapat ditinjau dari:

1. Aspek fisika bahwa warna adalah gelombang cahaya matahari melalui sebuah prisma yang akan terurai sehingga menjadi spectrum cahaya yang sampai pada mata sehingga kita dapat melihat warna.
2. Warna ditinjau dari aspek Fisiologi atau Faal bahwa merupakan stimulasi cahaya yang memantul dari suatu objek.
3. Jenis-jenis warna

Dalam kehidupan sehari-hari kita sering menjumpai bermacam-macam corak warna yang digunakan baik dalam kehidupan sehari-hari benda mainan ataupun bentuk bangunan. Menurut Hakim (2003), jenis-jenis warna dapat dibagi sebagai berikut:

1. Primer. Merupakan warna utama atau pokok yaitu merah, kuning, dan biru.
2. Binari (secondary). Yaitu warna kedua yang terjadi dari golongan antara dua warna primer, warna tersebut adalah merah campur biru jadi violet. Merah campur kuning jadi orange, biru dicampur kuning jadi orange, biru dicampur kuning menjadi hijau.
3. Warna antara (intermediasi). Warna ini adalah warna campuran dari warna primer dan binari misalnya merah dicampur hijau menjadi merah hijau.
4. Tertier (warna ketiga). Merupakan warna-warna campuran dari dua warna binari misalnya violet dicampur dengan hijau dan sebagainya.
5. Quartenari. Merupakan warna campuran dari dua warna tertier misalnya semacam hijau violet dicampur dengan orange hijau, hijau orange dicampur dengan violet orange.

|  |
| --- |
|  |

1. Fungsi warna

Kehadiran warna yang beraneka corak dalam kehidupan sehari-sehari akan memberikan pengenalan yang baik pada kesehatan, terutama pada alat-alat indra kita. Hal ini juga dikemukakan oleh Danuatmaja (2004) fungsi warna bermanfaat bagi stimulasi penglihatan. Warna biru untuk menurunkan denyut jantung, tekanan darah dan frekuensi nafas, hingga dua puluh persen ,selain itu juga untuk relaksasi, mengurangi rasa kawatir,cemas, nafsu makan dan meditasi. Hijau untuk memberikan efek rasa damai tenang tentram, bebas, sejuk, menurunkan hormone stress dalam darah dan menurunkan fungsi otot, Merah merupakan warna excited, berfungsi untuk meningkatkan aktifitas otak dan tonus otak, juga memberikan rasa hangat. Orange memberikan efek yang sama dengan warna merah tetapi lebih ringan, orange merupakan warna aktivitas dan energi sedikit menurunkan efek depresi dan merangsang nafsu makan. Kuning merupakan penampilan stabil dapat meningkatkan penampilan yang baik, konsentrasi dan produktivitas.

1. Peran warna pada alat bermain

Menurut Hawadi (2002), peran warna pada alat bermain, yaitu:

1. Warna berperan sebagai stimuli (rangsangan), dengan menggunakan warna cerah yang disukai anak dan menarik perhatian seperti merah, kuning dan oranye warna ini merangsang anak untuk beraktifitas dan berimajinasi.
2. Evaluasi perkembangan anak. Warna merupakan elemen penting untuk mengevaluasi perkembangan anak, misalnya anak-anak diberi benda-benda dengan bentuk sama tetap berbeda atau sebaliknya bentuk beda tetapi warnanya sama, puzzle, berbagai figur dan sebagainya.
3. Memfokuskan dan mengalihkan perhatian. Bila ingin memfokuskan anak pada sesuatu, berilah warna-warna yang menarik perhatian misal merah. Sebaliknya jika ingin mengalihkan perhatian, berilah warna-warna yang tidak menarik perhatian, misalnya coklat, abu-abu.
4. **Bermain pada Anak Usia Dini**
5. Pengertian bermain

Dalam kamus bahasa Indonesia bermain barasal dari kata main yang artinya melakukan perbuatan untuk menyenangkan hati yang dilakukan dengan alat-alat kesenangan, sedangkan bermain ialah proses ketika melakukan sesuatu untuk menyenangkan hati.

Menurut Spodek (Patmonodewo, 2000) bermain merupakan suatu fenomena yang sangat menarik perhatian para pendidik, psikolog ahli filsafat dan banyak orang lagi sejak beberapa dekade. Mereka bertentangan untuk lebih memahami arti bermain dikaitkan dengan tingkah laku manusia. Bermain benar-benar merupakan pengertian yang sulit dipahami karena muncul dalam beraneka ragam bentuk. Bermain itu sendiri bukan hanya tampak pada tingkah laku anak pada usia dewasa bahkan bukan hanya pada manusia.

Menurut Rachmawati dan Kurniati (2010: 21), bahwa

Bermain adalah metode efektif untuk mengembangkan kreativitas anak. Strategi  dan pendekatan apa pun yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas dapat dilakukan dalam bentuk permainan. Sebab pada hakekatnya bermain bagi anak adalah belajar dan bekerja, dan kreatifitas lebih banyak berkaitan dengan bermain daripada bekerja.

Pendapat lain dikemukakan oleh Soetjiningsih (1995), bahwa bermain merupakan seluruh aktivitas anak termasuk bekerja kesenangannya dan merupakan metode bagaimana mereka mengenal dunia. Dengan bermain, kreativitas anak akan tumbuh dan berkembang. Bermain tidak sekedar mengisi waktu tetapi merupakan kebutuhan anak seperti halnya makanan dan cinta kasih. Sedangkan Hurlock (1997) menyatakan setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

Menurut Sudono (2000: 1) bermain adalah “suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang mengahasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak”. Sedangkan pengertian bermain menurut Ismail (2006) dibagi menjadi dua pengertian yaitu sebagai *play* dan sebagai *games*, tergantung pada proses yang menyebabkan berlangsungnya aktivitas tersebut. Bermain sebagai *play* merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang tanpa melibatkan kehadiran orang lain. Bermain sebagai *play* total untuk kesenangan dan kepuasan itu datang dari dirinya sendiri tanpa ada unsur mencari menang-kalah. Sedangakan Bermain sebagai *games* merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan dan kepuasannya harus melibatkan kehadiran orang lain (lawan). *Games* ditandai dengan adanya pencarian menang-kalah.

Dari penjelasan di atas, dapat dikatakan bahwa bermain merupakan sesuatu yang khusus serta mengasyikan bagi anak-anak usia dini. Bermain dapat membantu anak-anak untuk memantapkan kesatuan pengetahuan, sebab semua itu menyatukan bahasa, berfikir, sikap, dan imajinasi serta kreativitas. Bermain mengarahkan perkembangan dan menstimulasi anak-anak untuk memperkaya dan membekali mereka agar berprilaku sesuai dengan aturan.

1. Teori-teori bermain

Bigot (Montolulu, dkk. 2009) mengutarakan beberapa pendapat pakar tentang teori bermain sebagai berikut:

1. Teori rekreasi atau teori pelepasan

Teori ini diutarakan oleh bangsa Jerman, yang bernama Schaller dan Lazarus, menerangkan bahwa permainan itu merupakan kegiatan manusia yang berlawanan dengan kerja dan kesungguhan hidup, tetapi permainan itu merupakan imbangan antara kerja dengan istirahat. Orang yang merasa penat, ia akan bermain untuk mengadakan pelepasan agar dapat mengembalikan kesegaran jasmani maupun rohani.

1. Teori surplus atau teori kelebihan tenaga

Teori ini diutarakan oleh Herbert Spencer, seorang bangsa Inggris, ia mengatakan bahwa kelebihan tenaga (kekuatan, atau vitalitas) pada anak atau orang dewasa yang belum digunakan, disalurkan untuk bermain. Kelebihan tenaga dimaksudkan sebagai kelebihan energi, kelebihan kekuatan hidup, dan vitalitas, yang dianggap oleh manusia untuk memelihara lewat permainan.

1. Teori teleologi

Karl Groos, seorang bangsa Jerman, mengatakan bahwa permainan mempunyai tugas biologik, yang mempelajari fungsi hidup sebagai persiapan untuk hidup yang akan datang.

Pengutaraan teori ini merupakan pengutaraan yang paling terkenal dan pengutaraan tentang permainan yang dapat diterima.

1. Teori sublimasi

Teori ini diutarakan oleh seorang bangsa Swiss yang bemama Ed Claparede. Ia mengutarakan bahwa permainan bukan hanya mempelajari fungsi hidup (teori Groos), tetapi juga merupakan proses sublimasi (menjadi lebih mulia, tinggi, atau indah), ialah dengan bermain, insting rendah akan menjadi tingkat perbuatan yang tinggi.

1. Teori Buhler

Carl Buhler seorang Jerman, mengatakan bahwa permainan itu kecuali mempelajari fungsi hidup (teori Groos), juga merupakan "*Funktion Lust*" (nafsu berfungsi), dan juga merupakan "*Aktivitats Drang*" (kemauan untuk aktif). Selanjutnya ia mengatakan bahwa bila perbuatan seperti berjalan, lari, dan lompat itu mempunyai kegunaan bagi kehidupannya kelak, di samping itu haruslah anak mempunyai kemauan untuk berjalan, lari, dan lompat.

1. Teori Reinkarnasi

Di samping ke lima teori tersebut, ada suatu teori lain yang masih banyak dibicarakan orang ialah teori reinkamasi. Adapun maksud teori tersebut ialah bahwa anak-anak selalu bermain dengan permainan yang dilakukan oleh nenek moyangnya. Jadi anak selalu bermain pernlainan yang telah dilakukan orang-orang terdahulu. Teori ini sebenarnya telah usang karena sekarang banyak anak bermain dengan permainan baru sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

1. Manfaat bermain

Beberapa manfaat yang bisa diperoleh seorang anak melalui bermain antara lain (Zaviera, 2008):

1. Aspek fisik, dengan mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh, akan membuat tubuh anak menjadi sehat.
2. Aspek perkembangan motor kasar dan halus, hal ini untuk meningkatkan ketrampilan anak
3. Aspek sosial, anak belajar berpisah dengan ibu dan pengasuh. Anak belajar menjalin hubungan dengan teman sebaya, belajar berbagi hak, mempertahankan hubungan, perkembangan bahasa, dan bermain peran sosial.
4. Aspek bahasa, anak akan memperoleh kesempatan yang luas untuk berani bicara. Hal ini penting bagi kemampuan anak dalam berkomunikasi dan memperluas pergaulannya.
5. Aspek emosi dan kepribadian. Melalui bermain, anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya. Dengan bermain berkelompok, anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan yang dimiliki sehingga dapat membantu perbentukan konsep diri yang positif, mempunyai rasa percaya diri dan harga diri.
6. Aspek kognisi. Pengetahuan yang didapat akan bertambah luas dan daya nalar juga bertambah luas, dengan mempunyai kreativitas, kemampuan berbahasa, dan peningkatan daya ingat anak.
7. Aspek ketajaman panca indra. Dengan bermain, anak dapat lebih peka pada hal-hal yang berlangsung dilingkungan sekitarnya.
8. Aspek perkembangan kreativitas. kegiatan ini menyangkut kemampuan melihat sebanyak mungkin alternatif jawaban. Kemampuan divergen ini yang mendasari kemampuan kreativitas seseorang.
9. Terapi. Melalui kegiatan bermain anak dapat mengubah emosi negatif menjadi positif dan lebih menyenangkan.
10. Makna bermain bagi anak

Para ahli mendefinisikan bermain sebagai suatu perilaku yang mengandung motivasi internal yang berorientasi pada proses yang dipilih secara bebas dan bukan hanya perilaku pura-pura yang berorientasi pada suatu tujuan menyenangkan yang diperintahkan. Kegiatan bermain ini adalah fungsi dari seluruh manusia. Karena itu,  bermain dilakukan oleh siapa saja di berbagai belahan dunia, baik laki-laki maupun perempuan dari anak-anak sampai orang dewasa. Stone (1993) mengatakan bahwa bermain ada di setiap   negara, budaya, bahasa, dimana saja anak-anak dunia bermain.

Kendati bermain bukanlah bekerja dan tidak sungguh-sungguh,  namun anak-anak menganggap bermain sebagai sesuatu yang serius. Dalam bermain anak-anak menumpahkan seluruh perasaannya. Ia berusaha mengatur, menguasai, berpikir dan berencana. Menurut Erik Erikson (Tedjasaputra, 2001), bermain berfungsi memelihara ego anak-anak. Hal ini dapat dipahami karena anak yang sedang bermain merasakan senang sehingga terpaksa ia harus mempertahankan kesenangannya itu atau sebaliknya ia akan memelihara egonya secara proporsional, sehingga menimbulkan rasionalitas dan tenggang rasa terhadap anak lainnya.  Semakin intens pengalaman itu dilalui anak akan semakin kuat juga interaksi sosialnya dalam proses sosialisasi tersebut.

1. Fungsi permainan dalam pendidikan

Bigot (Montolulu, dkk. 2009) berpendapat bahwa permainan mempunyai makna pendidikan, dengan uraian sebagai berikut:

1. Permainan merupakan salah satu dari banyak wahana untuk membawa anak kepada hidup bersama atau bermasyarakat. Anak akan memahami dan menghargai dirinya atau temannya. Pada anak yang bermain, akan tumbuh rasa kebersamaan, yang sangat baik bagi pembentukan rasa sosialnya.
2. Dalam permainan anak akan mengetahui kekuatannya, menguasai alat bermain, dan mengetahui sifat alat.
3. Dalam permainan, anak akan mempunyai suasana, yang tidak hanya mengungkapkan fantasinya saja, tetapi juga akan mengungkapkan semua sifat aslinya, dan pengungkapan itu dilakukan secara patuh dan spontan. Anak laki-laki dan perempuan yang berumur sama akan berbuat yang berbeda terhadap permainan yang sama (misalnya bermain dengan kubus, atau boneka).
4. Dalam permainan, anak mengungkapkan macam-macam emosinya, dan sesuai dengan yang diperolehnya saat itu jenis emosi itu diungkapkannya, serta tidak mengarah pada prestasi.
5. Dalam bermain anak akan dibawa kepada kesenangan, kegembiraan, dan kebahagiaan dalam dunia kehidupan anak. Semua situasi ini mempunyai makna wahana pendidikan.
6. Permainan akan mendasari kerjasama, taat kepada peraturan permainan, pembinaan watak jujur dalam bermain, dan semuanya ini akan membentuk sifat ”fairplay” (jujur, sifat ksatria, atau baik) dalam bermain.
7. Bahaya dalam bermain dapat saja timbul, dan keadaan ini akan banyak gunanya dalam hidup yang sesungguhnya.
8. Jenis permainan

Menurut Tedjasaputra (2001), macam-macam permainan anak dapat dibedakan menjadi lima macam yaitu:

1. Permainan fungsi, yaitu permainan dengan menggunakan gerakan-gerakan tubuh atau anggota tubuh.
2. Permainan konstruktif, yaitu membuat suatu permainan, contohnya membuat kereta.
3. Permainan reseptif, yaitu sambil mendengarkan cerita atau membaca buku cerita anak berfantasi dan menerima kesan-kesan yang membuat jiwanya aktif.
4. Permainan peranan, yaitu permainan dengan memerankan seorang tokoh, misalnya berperan sebagai guru.
5. Permainan sukses, yaitu permainan yang mengutamakan prestasi sehingga dibutuhkan keberanian.
6. Kriteria permainan

Montolulu, dkk (2009) mengemukakan kriteria-kriteria permainan yang dipilih dan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di TK, sebagai berikut:

1. Alat peraga/bermain sesuai dengan tujuan dan fungsi penggunaannya.
2. Alat peraga/bermain dapat memberikan pengertian atau menjelaskan suatu konsep tertentu.
3. Alat peraga/bermain dapat mendorong kreativitas anak serta memberi kesempatan kepada anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi.
4. Alat peraga/bermain harus memenuhi unsur kebenaran ukuran, ketelitian dan kejelasan.
5. Alat peraga/bermain tidak membahayakan anak, harus aman.
6. Alat peraga/bermain hendaknya menarik, menyenangkan dan tidak membosankan.
7. Alat peraga/bermain hendaknya memenuhi unsur keindahan dalam bentuk ataupun warna/ kombinasi warnanya, serta rapii dalam pembuatannya.
8. Alat peraga/ bermain harus dapat digunakan baik oleh guru, maupun anak.
9. Faktor-faktor yang mempengaruhi permainan anak

Menurut Hurlock (1997), beberapa faktor yang mempengaruhi permainan anak, yaitu:

1. Kesehatan.

Semakin sehat anak semakin banyak energinya untuk bermain aktif, seperti permainan dan olahraga. Anak yang kekurangan tenaga lebih menyukai hiburan.

1. Perkembangan motorik.

Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Apa saja yang akan dilakukan dan waktu bermainnya tergantung pada perkembangan motorik mereka. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif.

1. Intelegensi

Pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif ketimbang yang kurang pandai, dan permainan mereka lebih menunjukan kecerdikan. Dengan bertambahnya usia, mereka lebih menunjukan perhatian dalam permaian kecerdasan, dramatik, konstruksi, dan membaca. Anak yang pandai menunjukan keseimbangan perhatian bermain yang lebih besar., termasuk upaya menyeimbangkan faktor fisik dan intelektual yang nyata.

1. Jenis kelamin

Anak laki-laki bermain lebih kasar ketimbang anak perempuan dan lebih menyukai permainan dan olahraga ketimbang berbagai jenis permainan yang lain. pada awal kanak-kanak, anak laki-;aki menunjukan perhatian pada berbagai jenis permainan yang lebih banyak ketimbang anak perempuan tetapi sebaliknya terjadi pada akhir masa kanak-kanak.

1. Lingkungan

Anak dari lingkungan yang buruk, kurang bermain ketimbang anak lainnya disebabkan karena kesehatan yang buruk, kurang waktu, peralatan, dan ruang. Anak yang berasal dari lingkungan desa kurang bermain ketimbang mereka yang berasal dari lingkungan kota. Hal ini karena kurangnya teman bermain serta kurangnya peralatan dan waktu bebas. Ibu yang mempunyai pengetahuan yang baik akan lebih cenderung memperhatikan kebutuhan bermain bagi anak. Dan akan memfasilitasi anak dalam bermain karena dengan bermain secara psikologis kepuasan fisik, emosi, sosial dan perkembangan mental anak terpenuhi sehingga anak dapat mengekspresikan perasaannya dan menunjukan kreativitasnya.

1. Status sosio-ekonomi

Anak dari kelompok sosio-ekonomi yang lebih tinggi lebih menyukai kegiatan yang mahal, seperti lomba atletik, bermain sepatu roda, sedangkan mereka dari kalangan bawah terlihat dalam kegiatan yang tidak mahal sepertu bermain bola dan berenang. Kelas sosial mempengaruhi buku yang dibaca dan film yang ditonton anak, jenis kelompok rekreasi yang dimilikinya dan supervisi terhadap mereka.

1. Jumlah waktu bebas

Jumlah waktu bermain terutama tergantung pada ststus ekonomi keluarga. Apabila tugas rumah tangga atau pekerjaan menghabiskan waktu luang mereka, anak terlalu lelah untuk melakukan kegiatan yang membutukan tenaga yang lebih.

1. Peralatan

Peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya. Misalnya dominasi boneka dan binatang buatan mendukung permainan purapura, banyaknya balok, kayu, cat air, dan lilin mendukung permainan yang sifatnya konstruktif.

1. Tujuan bermain

Adapun tujuan bermain menurut Soetjiningsih (1995), yaitu mengembangkan kemampuan menyamakan dan membedakan, mengembangkan kemampuan berbahasa, mengembangkan pengertian tentang berhitung, menambah, mengurangi, merangsang daya imajinasi dengan berbagai cara bermain pura-pura (Sandiwara), membedakan benda dengan perabaan, menumbuhkan sportivitas, mengembangkan kepercayaan diri, mengembangkan sosialisasi atau bergaul dengan anak dan orang dirumahnya.

Soetjiningsih (1995) juga mengemukakan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam aktivitas bermain, yaitu:

1. Ekstra energi

Untuk bermain diperlukan ekstra energi. Bemain memerlukan energi yang cukup, sehingga anak memerlukan nutrisi yang memadai. Anak yang sehat memerlukan aktivitas bermain yang bervariasi, baik bermain aktif maupun bermain pasif, untuk menghindari rasa bosan atau jenih.

1. Waktu

Anak harus mempunyai cukup waktu untuk bermain sehingga stimulus yang diberikan dapat optimal. Selain itu, anak akan mempunyai kesempatan yang cukup untuk mengenal alat-alat permainannya.

1. Alat permainan

Untuk bermain diperlukan alat permainan yang sesuai dengan umur dan perkembangan anak. Orang tua hendaknya memperhatikan hal ini, sehingga alat permainan yang diberikan dapat berfungsi dengan benar. Yang perlu diperhatikan adalah bahwa alat permainan tersebut harus aman dan mempunyai unsure edukatif bagi anak.

1. Ruangan untuk bermain

Ruangan tidak usah terlalu lebar dan tidak perlu ruangan khusus untuk bermain. Anak bisa bermain di ruang tamu, halaman, bahkan di ruang tidurnya.

1. Pengetahuan cara bermain

Anak belajar bermain melalui mencoba-coba sendiri, meniru teman-temannya atau diberitahu caranya oleh orang tuanya . cara yang terakhir adalah yang terbaik, karena anak tidak terbatas pengetahuannya dalam menggunakan alat permainannya dan anak-anak akan mendapat keuntungan lebih banyak.

1. Teman bermain

Anak harus merasa yakin bahwa ia mempunyai teman bermain kalau ia memerlukan, apakah itu saudaranya, orang tuannya atau temannya. Karena kalau anak bermain sendiri, maka akan kehilangan kesempatan belajar dari teman-temannya. Sebaliknya kalau terlalu banyak bermain dengan anak lain, maka dapat mengakibatkan anak tidak mempunyai kesempatan yang cukup untuk menghibur diri sendiri dan menemukan kebutuhannya sendiri.

1. **Alat permainan untuk anak usia dini**
2. Pengertian alat permainan

Menurut Sukintaka (1992: 1) “permainan adalah cara bermain yang dipilih seseorang dengan ditandai oleh adanya aturan yang disetujui bersama”. Permainan merupakan kata benda, sedangkan bermain kata kerja. Anak bermain bararti anak mengerjakan suatu permainan, sedangkan permainan merupakan sesuatu yang dikenai kerja bermain.

Menurut Suyanto (2005) terdapat dua jenis permainan dalam pembelajaran. Permainan yang pertama mengarah pada permainan yang digunakan untuk pendidikan, permainan tersebut digunakan dengan tujuan tertentu. Yang kedua jenis permainan dalam proses belajar yang memang digunakan semata-mata sebagai permainan murni yakni apa yang disebut pemecah kebekuan (*ice breaker*) atau pembangkit semangat (*energizer*). Suynato (2005: 14) melanjutkan bahwa permainan belajar, jika dimanfaatkan secara bijaksana, dapat:

1) menyingkirkan keseriusan yang menghambat, 2) menghilangkan stress dalam lingkungan belajar, 3) mengajak orang terlibat penuh, 4) meningkatkan proses belajar, 5) membangun kreativitas diri, 6) mencapai tujuan dengan ketidaksadaran, 7) meraih makna belajar melalui pengalaman, serta 8) memfokuskan siswa sebagai subjek belajar.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan kata benda sedangkan bermain kata kerja. Anak dapat merumuskan pemahaman tentang suatu konsep, unsur-unsur pokok, proses, hasil dan dampak melalui bermain. Permainan akan lebih menarik jika ada unsur-unsur persaingan atau perlombaan di dalamnya, sekaligus sebagai unsur yang menghibur. Oleh karena itu penyajian permainan yang menarik untuk anak akan berdampak positif pada motivasi belajarnya.

Alat permainan merupakan kelengkapan yang penting dalam penyelenggaraan pendidikan di Taman Kanak-Kanak. Alat permainan yang dimaksud adalah semua benda dan alat, baik yang bergerak maupun yang tidak bergerak, yang dipergunakan untuk menunjang kelancaran penyelenggaraan kegiatan belajar-mengajar, bermain, dan bekerja di sekolah agar dapat berlangsung dengan teratur, efektif, dan efisien sehingga tujuan pendidikan Taman Kanak-Kanak dapat dicapai. Alat permainan yang dimaksud dalam kegiatan belajar mengajar ini, dapat dibuat oleh guru, berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tertentu, sesuai dengan kebutuhan anak didik menurut tingkat kemampuannya, (Depdiknas, 2006).

Menurut Sudono (2000: 7)

Alat permainan adalah semua alat yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam bentuk dan sifat seperti, bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu desain, menyusun sesuai bentuk utuhnya, dapat ditarik, didorong, ditendang atau dapat dinaiki.

Dari pengertian di atas dapat diartikan bahwa alat permainan adalah semua benda-benda yang dipergunakan oleh anak untuk bermain yang memberikan kesenangan, pengalaman dan pengetahuan kepada anak.

1. Kriteria-kriteria alat permainan

Alat permainan tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak karena ketika bermain dengan alat tersebut anak akan mendapatkan masukan pengetahuan untuk diingat, membantu memahami konsep-konsep secara alamiah tanpa paksaan, anak belajar dan menyerap apa saja yang ditemukan di lingkungannya. Alat permainan merupakan bahan pokok bagi anak untuk dapat mengembangkan berbagai potensi dari seluruh aspek perkembangannya.

Bermain dengan alat permainan memberikan kesempatan kepada anakanak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya sebagai kesempatan merasakan obyek-obyek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan cara-cara baru, memberikan kesempatan untuk menemukan penggunaan suatu hal secara berbeda, selain itu juga menemukan hubungan yang baru antara sesuatu dengan sesuatu yang lain serta mengartikannya dalam banyak alternatif cara. Alat permainan anak tidak saja berupa alat-alat khusus yang telah dirancang untuk bermain, akan tetapi seluruh benda-benda yang dapat digunakan oleh anak untuk bermain dapat disebut alat permainan, seperti air, tanah, pasir, batu-batuan, biji-bijian, dedaunan, kulit jeruk bali, selain itu sendok, piring, dan alat rumah tangga lainnya dapat dimanfaatkan oleh anak untuk kesenangannya bermain secara kreatif dan produktif serta berimajinasi. (Sudono, 2000).

Sejalan dengan pendapat di atas, Ismail (2006) mengemukakan bahwa alat permainan yang baik dan mampu memancing kreativitas serta imajinasi anak bukanlah berupa alat permainan modern yang mahal-mahal. Alat permainan yang baik adalah yang dapat merangsang kerja syaraf motorik dan sensorik anak sehingga akan meningkatkan kemampuan fisik, intelektual, bahasa, maupun kemampuan anak untuk berinteraksi dengan lingkungan sosialnya.

Menurut Sudono (2000), alat permainan yang dipilih hendaknya dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di Taman Kanak-Kanak harus memenuhi kriteria-kriteria sebagai berikut:

1. Sesuai dengan tujuan dan fungsi penggunaannya.
2. Dapat memberikan pengertian atau menjelaskan suatu konsep tertentu.
3. Dapat mendorong kreativitas anak serta memberi kesempatan kepada anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi (menemukan sendiri).
4. Harus memenuhi unsur kebenaran ukuran, ketelitian, dan kejelasan. Hal ini perlu diperhatikan untuk menghindari kesalahan-kesalahan konsep atau pengertian tentang sesuatu yang akan digambarkan atau dijelaskan, misalnya: guru memilih menggunakan gambar-gambar binatang untuk menjelaskan bahwa binatang itu bermacam-macam. Hal yang perlu diperhatikan adalah bentuk dan proposi gambar binatang itu. Bentuk muka serta bentuk badan dan anggota badan yang digambar jangan sampai menimbulkan salah penafsiran misalnya apakah itu gambar kambing atau gambar sapi.
5. Tidak membahayakan anak, harus aman, tidak menggunakan zat warna yang berbahaya bagi kesehatan, serta bahan yang tajam atau runcing tidak melukai dan membahayakan anak.
6. Hendaknya menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan.
7. Memenuhi unsur keindahan dalam bentuk ataupun warna/ kombinasi warnanya, serta rapi dalam pembuatannya. h. dapat digunakan baik oleh guru maupun anak-anak.
8. Prinsip-prinsip alat permainan

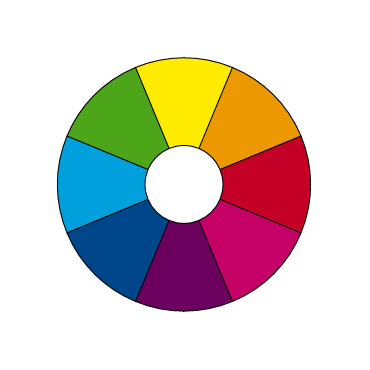
Selain harus memenuhi kriteria-kriteria, Sudono (2000) menambahkan bahwa dalam menentukan pilihan, membuat, dan memanfaatkan alat permainan bagi anak usia dini hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut:

1. Alat permainan hendaknya disesuaikan dengan tingkat pendidikan (kesesuaian dengan Kurikulum).
2. Alat permainan hendaknya disesuaikan dengan tingkat kemampuan dan perkembangan anak didik, demi terbentuknya karakter/watak karena mereka pada waktu belajar dan bermain sesuai dengan bakatnya masing-masing.
3. Alat permainan hendaknya dapat memotivasi serta menambah kemauan dan kemampuan anak didik untuk menghargai hubungan antara manusia dengan lingkungannya.
4. Pembuatan dan penggunaan alat permainan didasarkan atas prioritas kepentingan untuk pelayanan pendidikan agar terlaksana sebagaimana mestinya.
5. Alat permainan hendaknya dapat meningkatkan kreativitas anak. Atas dasar prinsip-prinsip tersebut di atas, maka guru hendaknya memilih dan memiliki alat permainan yang dibuat dan diciptakannya sendiri sesuai dengan umur, minat, serta taraf perkembangan fisik ataupun psikis anak.
6. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan alat permainan

Sudono (2000) mengemukakan bahwa dalam pembuatan alat permainan untuk anak usia dini (TK), perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut:

1. Multiguna, artinya alat tersebut dapat digunakan serta mencakupi lebih dari satu bidang pengembangan dan kemampuan.
2. Dapat menumbuhkan kreativitas, daya khayal, dan daya imajinasi serta dapat digunakan untuk bereksperimen dan bereksplorasi.
3. Mudah dibuat dan dapat dikerjakan secara massal serta sesuai dengan tingkat perkembangan anak.
4. Nyaman bila digunakan sehingga tidak mengganggu keamanan anak didik.
5. Bahan baku harus tahan lama, dan mudah didapat, dibeli dengan harga murah atau dibuat dengan memanfaatkan bahan bekas berdasarkan tingkat perkembangan anak.
6. **Papan Putar Berwarna**

Papan putar berwarna merupakan alat permainan yang didesain khusus untuk mengenalkan warna pada anak. Alat bermain ini berbentuk lingkaran. Dalam lingkaran terdapat beberapa warna yang ingin diperkenalkan pada anak. Pada bagian tengah/sisi lingkaran dipasang jarum penunjuk. Dalam kegiatan bermain, papan putar berwarna diputar lalu menunggu putaran berhenti. Setelah berhenti, anak diminta menyebutkan warna yang ditunjuk oleh jarum penunjuk. Dari sini anak akan dapat mengenali warna dengan baik. Papan putar berwarna dapat dimodifikasi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, seperti gambar berikut:



Gambar 2.1 Contoh Papan Putar Berwarna

Secara lebih terperinci, Sudono (2000) mengemukakan syarat-syarat yang harus diperhatikan dalam pembuatan alat permainan bagi anak usia dini sebagai berikut:

1. Bentuk dasar: benar, ditinjau dari sudut keilmuan; mempunyai ukuran yang propesional; sesuai dengan perkembangan anak dalam proses belajar-mengajar; kuat dan mudah pemeliharaannya serta mudah dibersihkan; mempunyai pola dasar yang sederhana; mudah dan ringkas untuk disimpan/disusun.
2. Konstruksi: kuat dan tahan lama; mudah dibuat dan tidak membahayakan bagi pemakaiannya; mudah digunakan/dipakai, baik oleh guru maupun anak didik; menggunakan bahan yang mudah didapat yang sesuai dengan keadaan lingkungan.
3. Estetika: bentuk estetika; ukuran sesuai; warna dan kombinasi warna serasi.
4. **Pengembangan Kemampuan Mengenal Warna melalui Bermain Alat Papan Putar Berwarna**

Kehadiran warna yang beraneka corak dalam kehidupan sehari-sehari akan memberikan pengenalan yang baik pada kesehatan, terutama pada alat-alat indra kita. Hal ini juga dikemukakan oleh Danuatmaja (2004) bahwa warna bermanfaat bagi stimulasi penglihatan. Warna biru untuk menurunkan denyut jantung, tekanan darah dan frekuensi nafas, hingga dua puluh persen, selain itu juga untuk relaksasi, mengurangi rasa kawatir,cemas, nafsu makan dan meditasi. Hijau untuk memberikan efek rasa damai tenang tentram, bebas, sejuk, menurunkan hormone stress dalam darah dan menurunkan fungsi otot, Merah merupakan warna excited, berfungsi untuk meningkatkan aktifitas otak dan tonus otak, juga memberikan rasa hangat. Orange memberikan efek yang sama dengan warna merah tetapi lebih ringan, orange merupakan warna aktivitas dan energi sedikit menurunkan efek depresi dan merangsang nafsu makan. Kuning merupakan penampilan stabil dapat meningkatkan penampilan yang baik, konsentrasi dan produktivitas.

Guru TK harus memahami bahwa anak TK adalah anak yang senantiasa senang bermain dan melakukan berbagai kegiatan yang mengandung kesenangan, kegembiraan, kebebasan, dan kepuasan. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Morrison (1988) bahwa bermainnya anak adalah belajar dan belajarnya anak adalah bermain.

Bermain sering dikatakan sebagai suatu fenomena yang paling alamiah dan luas serta memegang peranan penting dalam proses perkembangan anak. Bermain merupakan kebutuhan anak. Bermain merupakan aktivitas yang menyatu dengan dunia anak, yang di dalamnya terkandung bermacam-macam fungsi seperti pengembangan kemampuan fisik motorik, kognitif, afektif, social, dst. Dengan bermain akan mengalami suatu proses yang mengarahkan pada perkembangan kemampuan manusiawinya.

Menurut Masitoh dkk (2005), proses pembelajaran melalui kegiatan bermain terdiri dari 3 langkah utama, yaitu: tahap prabermain, tahap bermain, dan tahap penutup.

1. Tahap prabermain

Tahap prabermain terdiri dari dua macam kegiatan persiapan: pertama, kegiatan penyiapan siswa dalam melaksanakan kegiatan bermain, yang terdiri dari: (a) guru menyampaikan tujuan kegiatan bermain kepada para anak, (b) guru menyampaikan aturan-aturan yang harus diikuti dalam kegiatan bermain, (c) guru menawarkan tugas kepada masing-masing anak, dan (d) guru memperjelas apa yang harus dilakukan oleh setiap anak dalam melakukan tugasnya, dan kedua, kegiatan penyiapan bahan dan peralatan yang siap untuk dipergunakan.

1. Tahap bermain

Tahap bermain terdiri dari rangkaian kegiatan berikut : a) semua anak menuju tempat yang sudah disediakan untuk bermain, b) dengan bimbingan guru, peserta permainan mulai melakukan tugasnya masing-masing, c) setelah kegiatan selesai setiap anak menata kembali bahan dan peralatan permainannya, dan d) anak-anak mencuci tangan.

1. Tahap penutup

Tahap penutup dari strategi pembelajaran melalui bermain terdiri dari kegiatan-kegiatan : a) menarik perhatian dan membangkitkan minat anak tentang aspek-aspek penting dalam membangun sesuatu, b) menghubungkan pengalaman anak dalam bermain yang baru saja dilakukan dengan pengalaman lain, c) menunjukkan aspek-aspek penting dalam bekerja secara kelompok, d) menekankan pentingnya kerja sama.

Sudono (2000) mengemukakan langkah-langkah bermain alat papan putar berwarna, sebagai berikut:

1. Guru menyampaikan tujuan bermain pada anak.
2. Guru menjelaskan bagian-bagian alat papan putar berwarna.
3. Guru menjelaskan cara bermain papan putar berwarna pada anak.
4. Dengan bimbingan guru, anak bermain alat papan putar berwarna.
5. Guru meminta anak menyebutkan warna yang ditunjukkan oleh jarum penunjuk.

Adapun indikator pembelajaran yang ingin dicapai melalui bermain alat papan putar berwarna mengacu pada Kurikulum (Depdiknas, 2004), yaitu:

1. Anak mampu menunjukkan warna dengan tepat.
2. Anak mampu menunjukkan warna-warna dasar (merah, kuning, biru).
3. Anak mampu menunjukkan benda-benda yang berwarna merah, kuning, dan biru.
4. **Kerangka Pikir**

Salah satu bentuk pengembangan aspek kognitif pada anak adalah kemampuan anak menunjukkan warna. Warna merupakan efek tertentu yang timbul dari kesan penglihatan yang menunjukkan kadar perbedaan suatu benda dengan yang lainnya (Subiantoro, 2010). Pengenalan warna bagi anak dapat merangsang indera penglihatan, otak, estetis dan emosi. Hal ini dikarenakan warna dapat menciptakan kesan dan mampu menimbulkan efek-efek tertentu sehingga mampu memberikan pengaruh pada aspek psikologi anak. Oleh karena itu, kemampuan anak menunjukkan warna harus dikembangkan sejak dini.

Dari hasil observasi di TK Andiya, ditemukan kondisi dimana kemampuan anak dalam menunjukkan warna masih rendah. Hal ini dikarenakan anak jarang diajak melakukan kegiatan permainan yang mengajarkan anak untuk menunjukkan warna.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti berinisiatif melakukan kegiatan permainan Papan Putar Berwarna untuk mengembangkan kemampuan anak dalam menunjukkan warna. Melalui kegiatan permainan ini, diharapkan anak mampu menunjukkan warna dengan cara yang menyenangkan yaitu bermain.

Adapun pengembangan kemampuan menunjukkan warna melalui kegiatan permainan Papan Putar Berwarna pada Kelompok A di Taman Kanak-Kanak Andiya Makassar dalam bentuk kerangka berpikir dalam penelitian ini disajikan sebagai berikut:

Langkah-langkah:

1. Guru menyampaikan tujuan bermain pada anak.
2. Guru menjelaskan bagian-bagian alat papan putar berwarna.
3. Guru menjelaskan cara bermain papan putar berwarna pada anak.
4. Dengan bimbingan guru, anak bermain alat papan putar berwarna.
5. Guru meminta anak menyebutkan warna yang ditunjukkan oleh jarum penunjuk.

Guru

Permainan Papan Putar Berwarna

Kemampuan anak menunjukkan warna:

1. Anak mampu menunjukkan warna dengan tepat.
2. Anak mampu menunjukkan warna-warna dasar (merah, kuning, biru).
3. Anak mampu menunjukkan benda-benda yang berwarna merah, kuning, dan biru.

Bagan 2.1 Kerangka Pikir